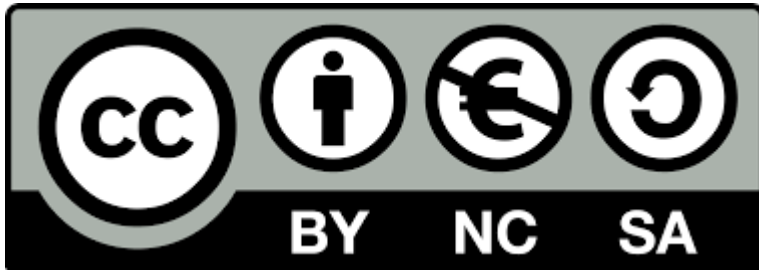


I JORNADA DIBUJO CONTEMPORÁNEO

APROXIMACIÓN A LAS PRÁCTICAS DEL DIBUJO

CONTEMPORÁNEO DESDE LA ACADEMIA.

Comunicaciones presentadas en la
I Jornada sobre dibujo contemporáneo
Facultad bellas Artes
UCM



Madrid, Mayo de 2020

Editado por el Grupo de Investigación UCM DIBUJO Y CONOCIMIENTO con motivo de la I jornada sobre dibujo sobre dibujo contemporáneo celebrada en enero de 2020 en la Facultad de Bellas Artes de Madrid.

Equipo editorial: Prof. Francisco Torrego Graña
Prof. José María Bullón de Diego

Editor principal: Prof. Ricardo Horcajada González

Esta edición pertenece al Proyecto de Innovación Educativa UCM 99/2020

ISSN 2695-9488



DIBUJO Y CONOCIMIENTO

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

ÍNDICE

Presentación.....	5
1., EL DIBUJO RELACIONAL. EXPERIENCIA URBANSKETCH	
The relational drawing. Urbansketch Experience.	
Francisco Gómez Jarillo.....	11
2.- HACIA LO AMBIENTAL: DIBUJANDO ATMÓSFERAS Y MONTAÑAS	
Towards environments: drawing atmospheres and mountains	
Laura F. Gibellini.....	18
3.- UNA HABITACIÓN CON VISTAS. A room with a view.	
Lila Insúa Lintridis.....	32
4.- ESCULTURA: DIBUJO EN EL ESPACIO. Sculpture: Drawing in space.	
Jorge Varas Álvarez.....	41
5.- CREPITANTES: COMUNIDADES ARTÍSTICAS DE APRENDIZAJE EN TORNO A LA FIBROSIS QUÍSTICA. CREPITANTS: ARTISTIC COMMUNITIES OF LEARNING AROUND CYSTIC FIBROSIS,	
M ^a ELISA González García,.....	53
6.- UNA TRAYECTORIA DE PRÁCTICA DEL DIBUJO EN EL MEDIO AUDIOVISUAL. A career of drawing practice in the audiovisual medium	
Cordero de Ciria, Gonzalo.....	61
7.- LA IMPORTANCIA DE DIBUJO DE CONCEPTO: DEL BOCETO AL PRODUCTO. The importance of concept drawing: from sketch to product.	
Carmen Pérez González.....	73
8.- DOWN TIME. UNA PERFORMANCE DE DIBUJO EN TORNO AL BINOMIO TIEMPO-PERCEPCIÓN. Down time. a performance drawing about the time-perception binomial.	
Salvador Jiménez-Donaire Martínez.....	86
9.- SEDIMENTACIONES DE LA MENTE. Sedimentations of the Mind.	
Isabel Carralero Díaz.....	95
10. EL DIBUJO RADICAL DE DAVID NEBREDAS, Nebredas, s radical drawings.	
David González-Carpio Alcaraz.....	106
11.- DIBUJO INMATERIAL. UNA APROXIMACIÓN AL DIBUJO ENTENDIDO COMO ARTICULACIÓN. Inmaterial drawing. Drawing as articulation approach.	
Ignacio Tejedor López.....	114

PRESENTACIÓN

Comité Científico

Prof. Dr. Joaquín Torrego

Prof. Dr. José María Bullón

Prof. Dr. Ricardo Horcajada

Personal Investigador en Formación. Marcos Casero

Dentro de las prácticas artísticas contemporáneas, el dibujo ocupa una gran parte del espacio destinado a la reflexión metalingüística, la ampliación del repertorio gráfico y ficcional, y la construcción de narraciones que tienen como objeto y finalidad la realidad.

Esta presencia continuada viene dada, entre otros factores, por la versatilidad que las prácticas gráficas ofrecen tanto en su ejecución como en su presentación y difusión públicas. Curiosamente, es el dibujo la práctica más básica, elemental y natural en la construcción de imágenes; tanto que casi podríamos decir que resulta una práctica artística biológica y una de las que mejor se adapta a la complejidad de la realidad contemporánea.

En un momento en que las prácticas artísticas entendidas como disciplinas dejaron de ser eficaces para representar e imaginar la complejidad de un mundo constantemente en transformación, es la acción de dibujar, el dibujo atravesado por un sin fin de aspectos pero manteniendo lo que en él es esencial, la única disciplina capaz de recoger todos estos motivos cambiantes.

Probablemente esta situación se deba a la esencialidad de la práctica, a su ausencia de historia, a su desprendimiento de todo *attrezzo*, lo que le convierte en una práctica eminentemente contemporánea. Además, la presencia constante de su memoria, hace que casi cualquier dibujo remita a otro anterior o actual, lo cual remite a su vez a la permanencia de sus materiales: las pinturas de la *Cueva de Lascaux* están realizadas con materiales muy semejantes a los que nuestros alumnos puedan llevar en su estuche de dibujar: sanguina, carbón y tiza blanca.

Por último, esta persistencia del dibujo se puede deber a la persistencia de sus estrategias de representación: línea y mancha. A esa ambivalencia contaminante en sus narraciones que reúnen tanto la representación fundada en la más meticulosa observación junto con la potencialidad de lo imaginado y por venir. Del mismo modo, su despliegue público, ese momento en que se negocia la plusvalía simbólica construida con herramientas y lenguajes tan austeros, suele ser sencilla: aún el más complejo montaje de un evento gráfico, a menudo está lejos de la necesaria complejidad de prácticas contemporáneas híbridas.

Tanto es así que el dibujo viene a defenderse solo, casi huérfano, colgado sin marco ni acompañamiento, tan solo por unos alfileres, chinchetas o pinzas; ni tan siquiera eso, garabateado sobre el propio muro y como obra efímera sin pretensión de permanencia.

Dibujar es esencialmente comprender e imaginar. La complejidad de sus estrategias permite que sea una de las formas más completas de acercamiento a los diferentes y contradictorios registros de nuestra realidad.

Dibujar es una práctica radical, tanto en el sentido de origen, raíz, como en el sentido de extremo, de límite.

La intención de la I JORNADA SOBRE DIBUJO -celebrada el pasado 9 de enero de 2020 en la Facultad de Bellas Artes de la UCM y coordinada por los profesores Francisco Torrego, José María Bullón, Ricardo Horcajada y el investigador Marcos Casero- fue la de presentar las prácticas contemporáneas del dibujo desde su faceta reflexiva.

De este modo y desde sus diferentes proyectos gráficos, los participantes en la misma mostraron la riqueza de la práctica. Por supuesto, muchos aspectos fueron comunes: la sencillez, la inmediatez, la fragilidad, la austeridad, la profundidad de observación y la síntesis en la representación. En esta ocasión, fue la palabra la que ordenó ese acercamiento. Hablar es un ejercicio tan cercano y proactivo como dibujar, e igualmente carente de historia pero fundamentado en la memoria que produce su praxis.

Por otro lado, la jornada sirvió para presentar uno de los numerosos proyectos del Grupo de Investigación “Dibujo y conocimiento. Estudios interdisciplinares sobre las técnicas y prácticas gráficas”, en esta ocasión recogido bajo la forma de Proyecto de Innovación Educativa “Creación y desarrollo del Observatorio de Prácticas Gráficas Contemporáneas” PIE99/2020-2021 (dirigido por el Prof. Ricardo Horcajada). EL Observatorio de Prácticas Gráficas Contemporáneas (OPGC) tiene como finalidad recopilar, catalogar y hacer accesible a la comunidad académica, artística y al público interesado, las heterogéneas prácticas del dibujo contemporáneo.

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

Esta recopilación y catalogación, en continuo crecimiento, aspira a ser una herramienta para el desarrollo de nuevos procesos pedagógicos; un acompañante en las investigaciones de nuestra área así como un lugar de visita para el aficionado al dibujo que quiera profundizar en ese ámbito de conocimiento.

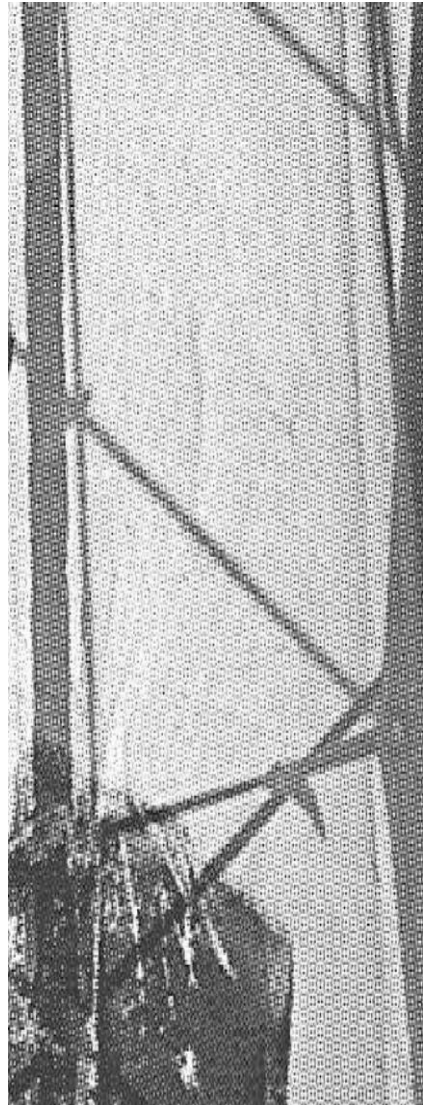
En el OPGC podemos encontrar libros, catálogos de dibujo, enlaces a instituciones que tienen como actividad principal el ámbito de la gráfica, enlaces a autores, exposiciones, gabinetes, conferencias sobre dibujo y entrevistas a artistas, historiadores, comisarios, etc.

Todo ese material recopilado y ordenado por categorías flexibles, estará en constante actualización y renovación. Desde el OPGC también se desarrollan eventos ligados a los contenidos del mismo y cuya finalidad es visibilizar la acción contemporánea y la transversalidad del dibujo como práctica. La jornada finalizó con las ponencias de la profesora y artista Gentz del Valle, “Imaginación al poder. El dibujo como herramienta”, y la Directora del Museo ABC Inmaculada Corcho, “Un museo de dibujo. La memoria, el archivo, la obra de arte”. Parte muy importante de esta jornada fueron las comunicaciones presentadas, que mostraron de manera alentadora y estimulante, las miríadas de formas vehiculares, imposibles de reducción que abren puertas siempre nuevas, accesos que pueden comprobarse en el conjunto de las comunicaciones. Esta publicación recopila la totalidad de tales comunicaciones formuladas bajo los parámetros académicos de transferencia.

Los coordinadores de esta I Jornada sobre dibujo Contemporáneo no dudamos que serán de su interés.

<https://youtu.be/pWYW66KB0Ig>
<https://youtu.be/TNNQHIDxc6o> y <https://youtu.be/goLZgKn8K9I>

COMUNICACIONES



El Dibujo relacional. Experiencia Urbansketch

The relational drawing. Urbansketch Experience

Francisco Gómez Jarillo

Profesor Doctor. Departamento de Escultura. Facultad de Bellas Artes de
Madrid UCM

Resumen:

En estas dos últimas décadas han aparecido en las redes sociales diversos grupos de dibujantes que han crecido de forma exponencial. Entre ellos el grupo Urbansketch, creado por el periodista e ilustrador Gabriel Campanario.

Con esta comunicación expongo quienes son, cómo y qué dibujan, a la vez que animo y fomento el dibujo relacional.

Una nueva manera de fomentar el disfrute de dibujar fuera del campo académico y profesional.

Palabras clave: *Urbansketch, dibujo relacional, dibujo urbano.*

Abstrac:

Over the last two decades the number of groups of cartoonist on Social Media has grown exponentially. Among them, the Urbansketch group, created by the journalist and illustrator Gabriel Campanario.

This Communication aims to explain who they are -how and what they draw-, and to encourage and foster relational drawing.

A new way to encourage the enjoyment of drawing outside the academic and professional field.

Keywords: *Urbansketch, relational drawing, urban drawing.*

1. Introducción

El Dibujo es un idioma universal entendido por cualquier persona a lo largo y ancho del mundo, si a esto le sumas que es un disfrute realizarlo y más aún cuando lo compartes con más personas, en el momento que aparecen las redes sociales estaba claro que este conjunto de factores tenía que aparecer y expandirse.

Uno de los ejemplos de este hecho es la aparición, entre otros, del grupo Urbansketch, al cual tengo la fortuna de pertenecer.

Un grupo totalmente heterogéneo formado por personas de muy distinta índole de formación artística y profesional, cuyo único objetivo es disfrutar y aprender unos de otros.

2. Breve reseña histórica y localización

Urbansketch es un grupo internacional de dibujantes cuya razón de ser es disfrutar dibujando y compartir ese amor por dibujar. Su lema es “*EL MUNDO, DIBUJO A DIBUJO*” (Campanario, 2009, USK).

Los inicios de este movimiento se remontan al año 2007 con Gabriel Campanario, un periodista e ilustrador español afincado en Estados Unidos, en la ciudad de Seattel, compartiendo los dibujos en Flickr.

Posteriormente en el 2008 inicia el blog de Urbansketch, el blog matriz al que paulatinamente se le van sumando diferentes blogs a lo largo del planeta, todos ellos con una estructura muy similar.

En España tenemos el Urbansketch Spain, al que a su vez se han anexo posteriormente ramificaciones del mismo en ciudades como Barcelona, Málaga o Madrid.

3. Manifiesto

Existe un manifiesto en el que se marcan las reglas del juego del grupo:

“Dibujamos "in situ", a cubierto o al aire libre, capturando directamente lo que observamos.

Nuestros dibujos cuentan la historia de nuestro entorno, de los lugares donde vivimos y donde viajamos.

Al dibujar documentamos un lugar y un momento determinado

Somos fieles a las escenas que presenciamos.

Celebramos la diversidad de estilos de dibujo y utilizamos cualquier tipo de herramientas y soporte.

Nos ayudamos mutuamente y dibujamos en grupo.

Compartimos nuestros dibujos en Internet.

Mostramos el mundo, dibujo a dibujo. “ (1)

En definitiva, lo que he escuchado muchas veces a los Sketchers es que se busca dibujar verbos, no sustantivos, y en comunidad preferiblemente.

[\(1\) CAMPANARIO, Gabriel, \(2008\), <http://www.urbansketchers.org/p/our-manifesto.html>](http://www.urbansketchers.org/p/our-manifesto.html)

4. Organización

Urbansckech es una organización muy dinámica, existe una dirección internacional y otras nacionales y locales.

La dirección Internacional vela por el mantenimiento del espíritu global y es la que convoca, organiza y dirige los simposios anuales.

Las nacionales ayudan y dan cobertura a la internacional en el apoyo de los eventos a la vez que fomenta las actividades nacionales.

Las locales son las más importantes; organizan reuniones y eventos y están muy relacionadas a nivel de otras localidades para agruparse nacionalmente.

Todas ellas generan blogs y grupos en las distintas redes sociales que están relacionados y enlazados entre sí en sus webs.

Tanto a nivel local, nacional, como internacional se promueven cursos, y se publican libros y revistas.

5.Participación

Para ser miembro del grupo se requiere que expongas dibujos, bajo el manifiesto expuesto anteriormente, dentro del grupo de flickr. Una vez los administradores locales ven que eres recurrente te invitan a entrar; el bautizo es que te hagas un autorretrato y te presentes al grupo.

De esta manera se te incorpora como corresponsal.

Como ejemplo, dependiendo del grupo en el que ingresas si es en el internacional eres corresponsal de España, nacional de Madrid y local de Cercedilla si el grupo es de la Comunidad de Madrid.

6.Actividades

Existen distintas actividades y estas varían entre los distintos grupos:

Retos o temas semanales mensuales, se proponen temas normalmente acordes con las fechas o actividades locales.

Dibujo invisible de Navidad, es como el amigo invisible pero el regalo es un dibujo de otro participante que te llega a casa.

Quedadas de dibujo, normalmente se unen con otros grupos de dibujantes que proponen o se promueven particularmente, como por ejemplo los Sketchcrawl (2), Retrartista nómada (3), Dibujandantes (4), Madrid a trazos (5)...

De todas ellas la más frecuentada son los Sketchcrawl, una vez cada tres meses Enrrico Carrascosa, desde California, convoca mundialmente un sábado mediante su foro de Internet y todos los grupos locales se suman y proponen un lugar y hora; la gente se reúne, dibuja y publica lo dibujado.

Posteriormente los participantes comentan los dibujos que se han generado tanto a nivel local, nacional como internacional, viendo qué se ha dibujado en otros lugares del mundo el mismo día, generando redes y conexiones a nivel mundial.

(2) CARRASCOSA, Enrico, (2004) Sketchcrawl, California, EU.: *Sketchcrawl Forum.*:

<http://www.sketchcrawl.com/forum/>

(3) VVAA, (2013) *El Retrartista Nómada*, Madrid:

<https://www.facebook.com/groups/413371828741394/>

(4) VVAA, (2015) *Dibujandantes*, Madrid:

https://www.facebook.com/search/top/?q=Dibujandantes&epa=SERP_TAB

(5) VVAA, (2013) *Madrid a trazos*, Madrid: <https://madridatrazos.blogspot.com/>

Simposios, una vez al año en verano el equipo internacional propone un simposio en alguna ciudad de las que está anexada (que haya ofrecido previamente su candidatura), se proponen talleres, cursos... y con lo recaudado de los participantes se paga la estancia y el traslado a los formadores de cada simposio.

7. Financiación

Este punto es fundamental, es una organización sin ánimo de lucro, no hay que pagar nada y todas las gestiones que se realizan son altruistas, las administraciones locales nacionales e internacionales no cobran nada, lo hacen para promover el dibujo.

Paralelamente surgen cursos de dibujantes e ilustradores que forman a grupos en este tipo de estilos de dibujo pero de forma particular.

8. Conclusiones

La verdad es que más que conclusiones es animar a todo el mundo a dibujar compartiendo el disfrute del Dibujo, el Dibujo como divertimento y herramienta de conexión entre personas.

Con estos grupos no solo se disfruta, se aprende mucho, tanto en técnicas como en materiales, como las distintas maneras de ver EL MUNDO, DIBUJO A DIBUJO.

Bibliografía

CAMPANARIO, Gabriel, (2008), <http://www.urbansketchers.org/p/our-manifesto.html>

CARRASCOSA, Enrico,(2004) Sketchcrawl, California,EU.:*Sketchcrawl Forum.*:

<http://www.sketchcrawl.com/forum/>

VVAA, (2013)*El Retratista Nómada,*

Madrid:<https://www.facebook.com/groups/413371828741394/>

VVAA,(2015) *Dibujandantes,*

Madrid:https://www.facebook.com/search/top/?q=Dibujandantes&epa=SERP_TAB

VVAA, (2013) Madrid a trazos, Madrid:<https://madridatrazos.blogspot.com/>

Breve currículum del autor

Francisco Gomez Jarillo

Doctor en Bellas Artes y Arquitecto Técnico.

Correo: fragom06@ucm.es

Profesor del Departamento de Escultura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, desde 2016 (profesor en Grado y Master).

Profesor coordinador de Análisis de la Forma en el Grado de Arquitectura, Politécnico de la Universidad Alfonso X desde 1999 a 2018.

Profesor en el grado de Bellas Artes en asignaturas de Dibujo y Escultura en la Universidad Rey Juan Carlos del 2013 al 2016.

Realiza seminarios en grado, ponencias en master y congresos de técnica escultórica en distintas

universidades, UCM, URJC, UFV y UAX.

Proyectos de investigación y exposiciones a nivel nacional, con instituciones como UCM, UAX, URJC, COAATM, ayuntamientos...

Miembro y uno de los coordinadores de UrbanSketchers Spain desde 2011. Compagina la docencia con el comisariado de exposiciones y fomento del dibujo urbano con sketchcrawls, taller de escultura e ilustración propio.

Trabajo autónomo de tasador para entidades financieras dentro de la Sociedad de Tasaciones TINSA y Certificados CEE.

HACIA LO AMBIENTAL: DIBUJANDO ATMÓSFERAS Y MONTAÑAS

TOWARDS ENVIRONMENTS: DRAWING ATMOSPHERES AND MOUNTAINS

Laura F. Gibellini

Artista plástico

Profesor Ayudante Doctor. Departamento de Dibujo y Grabado Universidad Complutense, Madrid.

Resumen:

El presente texto es una breve presentación de mi trabajo más reciente que se centra en aquellos elementos que se encuentran en los límites de lo representable, como son las condiciones atmosféricas y meteorológicas de ciertos lugares, a partir de un dibujo expandido que pretende ser ambiental y romper así con el formato tradicional de la representación bidimensional. La complejidad de poner imágenes en dichos elementos dificulta el poder pensar sobre ellos, quedando éstos en los márgenes de lo que nos puede afectar.

Palabras clave: Dibujo, ambiente, montaña, aire, proceso

Abstract:

The following text focuses on my most recent body of work where I grapple with those elements that remain in the limits of that which can be seen and thus represented, in particular the atmospheric conditions of a given place. Mine is an expanded form of drawing that seeks to break bi-dimensional forms of representation. The complexity of rendering such elements visible entails a difficulty when thinking about them, and as such they remain in the limits of what can affect us.

Keywords: Drawing, environment, mountain, air, process.

1. Introducción

Mi trabajo más reciente¹ indaga en aquellos elementos que se encuentran en los límites de lo visible, en los límites de lo representable y por tanto en los límites de aquello que se puede pensar. En particular me refiero a las condiciones meteorológicas o atmosféricas de determinados lugares. Esto se realiza mediante un dibujo que busca ser expandido, alejándose de la representación frontal, acotada y bidimensional del dibujo tradicional a favor de proyectos inmersivos y de carácter “ambiental”. Todo ello se encuentra en consonancia con mi objeto de estudio, aquello que existe pero no es aparente: lo intangible y aéreo.

2. Atmosferas e Interrupciones

Si bien mis consideraciones acerca del dibujo expandido se iniciaron hace un tiempo, no será hasta el proyecto *Atmosferas e Interrupciones* (Figura 1 y 2), realizado durante una beca en la Real Academia de España en Roma en 2017 cuando se materialice el salto al espacio y a la ocupación de diversos soportes.

(1) Ver GIBELLINI, L. F. (2020). Ensayo para dibujar una montaña. Del arte y sus posibilidades. En PARREÑO, J. M, *Primeros Auxilios para un planeta enfermo (título provisional)*. Madrid, España: Asimétrica. GIBELLINI, L. F (2017). Some Atmospheric Meditations on Time and Weather. *Drawing: Research, Theory & Practice*. 2(2), 337-350. Y GIBELLINI, L. F. (2016). *Meditaciones Atmosféricas: Antes del Presente (338 U-710 U)*. Santander, España.: Nocapaper Books & More y Slowtrack.

Partiendo del estudio de la luz y de elementos arquitectónicos como el Panteón, que supone el epítome de una arquitectura guiada por elementos atmosféricos, además de haber sido un reloj solar, se planteó el trabajo con maquetas que permitiesen ensayar y decidir el modo en que el dibujo iba a ocupar tanto el muro como otras superficies.

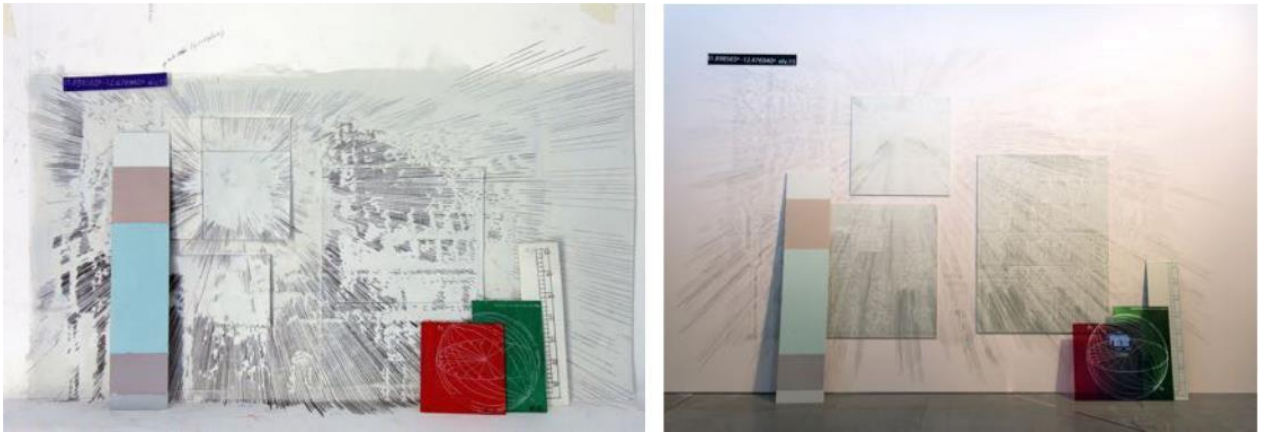


Figura 1 y 2. A la izquierda: Laura F. Gibellini, *Maqueta para Atmósferas e Interrupciones I* (2017). Dibujo y pintura sobre papel. A la derecha: Laura F. Gibellini, *Atmósferas e Interrupciones I* (2017-2018). Dibujo y pintura sobre cartón yeso, pared y cristal.

Aquí mi objeto de estudio fundamental era la luz, y como permitía que el aire se hiciera visible. El modo de dibujar, de hacer marcas, estaba en consonancia con la manera en que viaja la luz: en línea recta y de forma radial (Figura 3). Así los dibujos se componen de líneas organizadas de este modo, mientras que sus interrupciones permiten que la imagen sea, o no visible. Como puede verse en las dos primeras imágenes (Figuras 1 y 2), aparecen aquí también dibujos geométricos sobre cristal que se refieren al modo en que incide la luz solar sobre la esfera terrestre. En definitiva se trataba de descomponer los elementos que configuran mi reflexión sobre la luz, el espacio, el color y la representación².

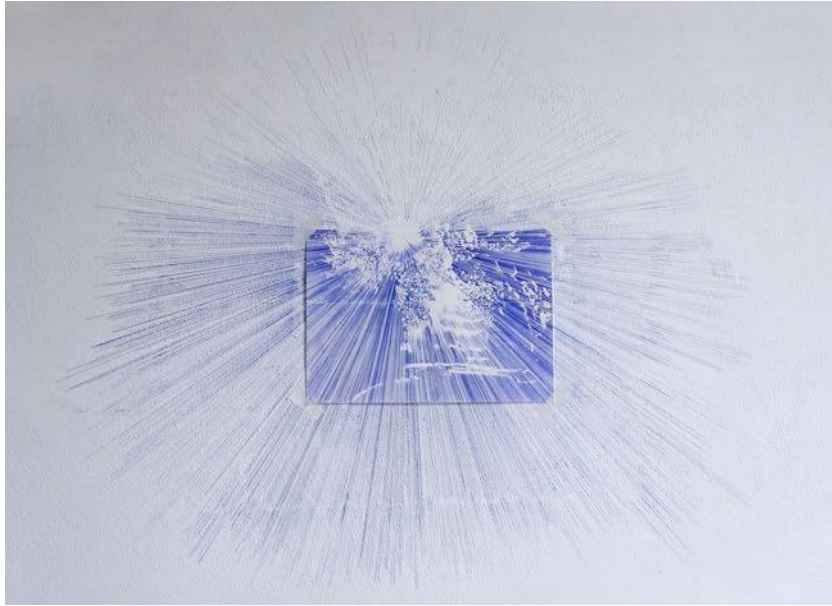


Figura 3. Laura F. Gibellini, *Estudio 1* (2017). Dibujo sobre papel y pared.

Como puede verse en las dos primeras imágenes (Figuras 1 y 2), aparecen aquí también dibujos geométricos sobre cristal que se refieren al modo en que incide la luz solar sobre la esfera terrestre. En definitiva se trataba de descomponer los elementos que configuran mi reflexión sobre la luz, el espacio, el color y la representación².

3. Boundary of (In)visible Ice

Mi cuerpo de trabajo más actual inicia con una estancia en The Banff Centre for Arts & Creativity de Alberta, Canadá, frente a una montaña (Figura4).

(2) Excede la longitud e intenciones de este texto el desarrollo específico de esta serie, pero para más información ver VVAA (2018) *Processi 144_M. Entrelazarse con Roma. Becas de la Real Academia de España en Roma* (pp. 53-55). Madrid, España: AECID.

Sulphur Mountain es una montaña enigmática y que cautiva mi imaginación; es una montaña que se muestra impenetrable, tanto por las brutales condiciones meteorológicas del lugar que dificultaban su acceso, como porque, en la mayoría de las ocasiones, parecía indistinguible del cielo y por lo tanto inabarcable. Resultado del paso de un glaciar, como todo el valle, Sulphur aloja en su cima una antigua estación de rayos cósmicos, que son aquellos que dan una información fundamental sobre la creación del cosmos y las tormentas. Es además una montaña que se muestra, prácticamente, en blanco y negro. Se trata, en definitiva, de una montaña que parece definirse por todo aquello que no es y no está, por todo lo que no es visible ni aparente.



Figura 4. Laura F. Gibellini, *Sulphur* (2017-2019). Video.

Comienzo entonces a plantearme cómo puedo representar³ esta montaña, y se evidencia que lo que la hace visible son los abetos que la pueblan. Estos abetos se convertirán entonces en pequeños iconos, en los elementos básicos de la representación de Sulphur (Figura 5).



Figura 5. Laura F. Gibellini, *Key to the (In)visible Ice* (2017). Polímero extruido.

Realizo así una serie de dibujos, primero en papel y después en el muro (Figuras 6 y 7) en el que se repite este elemento mancha, este abeto., como único configurador de la imagen. A su vez, el color empieza también a aparecer aquí (Figura 8), y lo hace tal y como lo experimenté en Banff: mediante manchas de colores puros. Efectivamente, una vez que la nieve comienza a deshelarse y dependiendo de las condiciones lumínicas y meteorológicas del momento, empiezo a ver colores puros y no el verde del paisaje, y así lo plasmo en mi trabajo.

(3) Representar en el sentido de volver a hacer presente pero también en el de hacer las veces de algo.



Figuras 6 y 7. A la izquierda: Laura F. Gibellini, *Boundary of (In)visible Ice I* (2017). Dibujo y pintura sobre papel.

A la derecha: Laura F. Gibellini, *Boundary of (In)visible Ice* (2017). Dibujo y pintura sobre pared.



Figura 8. Laura F. Gibellini, *Boundary of (In)visible Ice* (2017). Dibujo y pintura sobre pared.

4. Drawing a Mountain

Drawing a Mountain (Figura 9), realizado en la sala Espositivo de Madrid en 2019, es mi proyecto más reciente y en el que me planteo cómo volver a afrontar aquella montaña que había cautivado ya mi imaginación antes, y que no había podido alcanzar. Esta vez me intereso por crear un ambiente específico mediante el uso controlado de la iluminación en la sala y el filtrado de la luz exterior, buscando una cohesión entre las piezas y con la intención de generar un entorno inmersivo y paradójicamente artificial, donde una serie de trabajos, concebidos como un todo, suponían diferentes aproximaciones a esta montaña impenetrable.

Pues bien, si una montaña se define por su contorno, busco rescatar aquel contorno que me había sido negado durante mi estancia en Banff. Surge así una pieza (Figura 10), en la que el contorno real es sustituido por el contorno de la nieve visible de la montaña, en una aproximación-otra a un paisaje imposible de descifrar. La pieza se llevó al muro en un dibujo de algo más de nueve metros (Figura 9).



Figura 9. Laura F. Gibellini. *Drawing a Mountain* (2019). Vista general del proyecto en Espositivo, Madrid.

Fotografía de Lola Martínez.

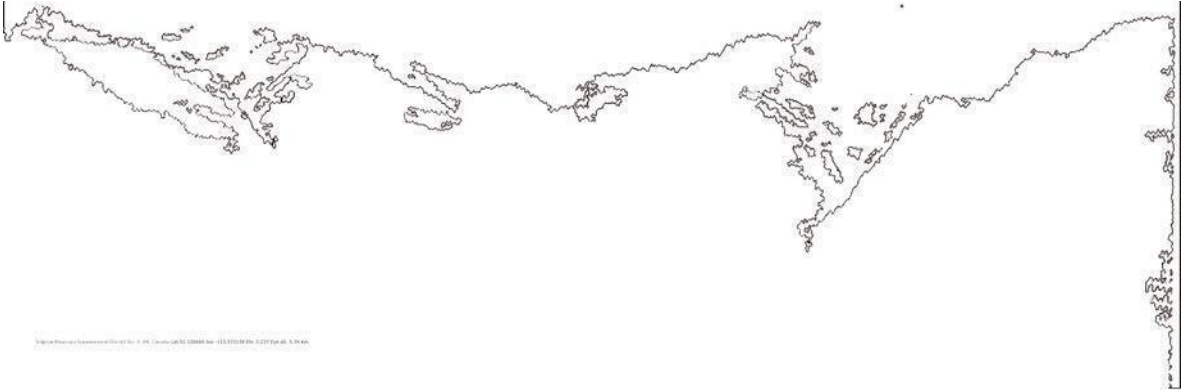


Figura 10. Laura F. Gibellini. *Sulphur Mountain Improvement District No. 9, AB, Canada*. Lat. 51.126666
Ion. - 115.572138 Elv. 2.237m. Eye alt. 5.74km (2019). Dibujo.

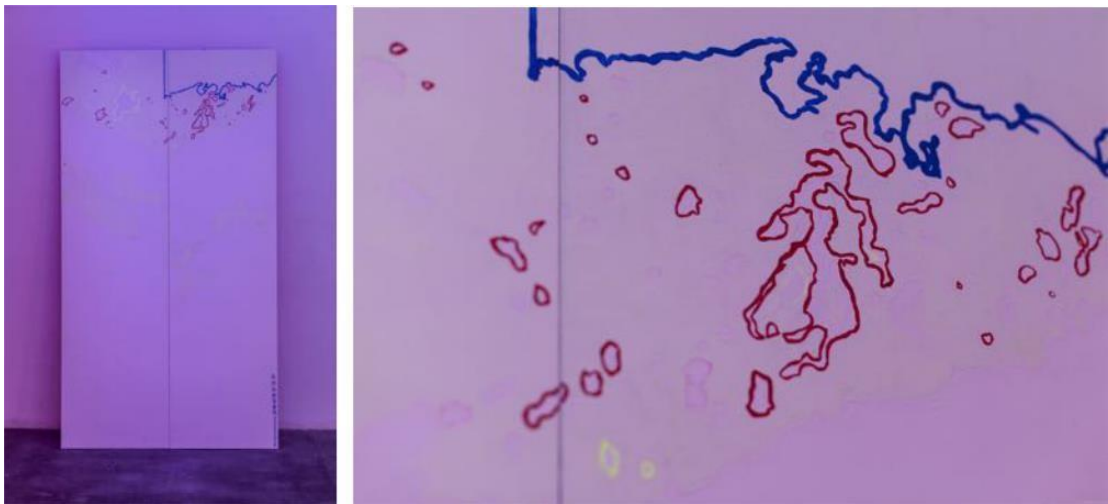
Drawing a Mountain (Figura 11) es una traducción directa del fotograma que veíamos antes (Figura 4). Realizado con pintura iridiscente, este dibujo que replica los abetos-mancha que veíamos antes (Figura 5), es difícil de ver. Dependiendo de la luz, es, o no, visible. La pieza se acompaña con una iluminación específica de las artes escénicas que



Figura 11. Laura F. Gibellini. *Drawing a Mountain* (2019). Óleo en barra sobre tabla.
Fotografía de Lola Martínez.

A su vez toda la sala se tiñe de un color rosa flúor en una alusión a la artificialidad del paisaje, pero también a la luz que se utiliza para criar plantas en el interior, y configura un ambiente completamente artificial y ajeno a la realidad de lo mostrado.

Sulphur (Figuras 12 y 13) es otra pieza que se centra en el espacio vacío de la montaña, en su espacio en negativo. Se trata de un dibujo realizado con pintura fosforescente y que por tanto es visible sólo en condiciones de luz específicas.



Figuras 12 y 13. A la izquierda: Laura F. Gibellini. *Sulphur* (2019). Pintura fosforescente y rotulador sobre tabla. A la derecha: Laura F. Gibellini. *Sulphur* (2019). Pintura fosforescente y rotulador sobre tabla: Detalle. Fotografías de Lola Martínez.

La última de las piezas (Figura 14) está constituida por una serie de barras de cristal de los siete colores en los que se descompone la luz blanca al pasar por un prisma de acuerdo a Newton, con la particularidad de que muchos de estos colores, por su alta densidad, permanecen invisibles.



Figura 14. Laura F. Gibellini.

53150 005 RWT gold ruby extra - 53179 010 RWT violet blue (2019). Cristal. Fotografía de Lola Martínez.

El proyecto se cierra con una publicación⁴ (Figura 15) que recoge diversas aproximaciones a la idea de la montaña.

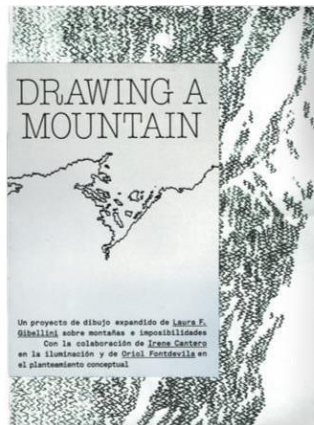


Figura 14. Laura F. Gibellini (ed). *Drawing a Mountain*. Con la colaboración de Irene Cantero, Oriol Fontdevila, Antonia Santolaya, Lola Martínez, Alfredo Puente, Luis Ortega, Elena Rosaura y Dioni Serrano. Editado por espositivo, Madrid. 2019

(4) Accesible online en https://www.laurafgibellini.com/wp-content/uploads/2019/09/drawing-a-mountain_laura-f-gibellini.pdf

Todo el proyecto se centra así en modos de enfrentarse a una montaña que permanece en los límites de la imaginación, en los límites de lo visible y por lo tanto en los límites de lo que se puede pensar.

5. Conclusión

Si un dibujo revela su proceso de creación e incluye el modo en que lo dibujado es visto⁵, parece que podemos concluir que la búsqueda de la captación de elementos de tipo aéreo o atmosférico puede conllevar la desmaterialización del gesto y del trazo a favor de elementos de tipo ambiental (como la luz, el abandono de formatos acotados y bidimensionales o el uso de materiales como el cristal) que configuren entornos que permitan la inmersión del cuerpo del espectador en esos espacios-ambiente. Este se vería entonces involucrado en un entorno del que no es un mero espectador frontal pasivo, sino más bien alguien que se ve afectado en su estar ahí. Mi trabajo implica continuar esta búsqueda, que no es sino un intento de pensar si el arte puede crear otros mundos posibles que nos afecten y de ser así, cómo puede hacerlo⁶.

(5)BERGER, J. (1985) Drawn To That Moment. En BERGER, J. *The White Bird* (pp. 41), Londres, Inglaterra: Hogarth Press.

(6) Más en el ya citado texto GIBELLINI, Ensayo para dibujar una montaña (pp. por determinar)

Bibliografía

BERGER, J. (1985) Drawn To That Moment. En BERGER, J. *The White Bird*, Londres, Inglaterra: Hogarth Press.

GIBELLINI, L. F. (2020). Ensayo para dibujar una montaña. Del arte y sus posibilidades. En PARREÑO, J. M, *Primeros Auxilios para un planeta enfermo (título provisional)*. Madrid, España: Asimétrica.

GIBELLINI, L. F. (ed). *Drawing a Mountain*. Madrid: espositivo, 2019.

[Recuperado de https://www.laurafgibellini.com/wp-content/uploads/2019/09/drawing-a-mountain_laura-f-gibellini.pdf](https://www.laurafgibellini.com/wp-content/uploads/2019/09/drawing-a-mountain_laura-f-gibellini.pdf)

GIBELLINI, L (2017). Some Atmospheric Meditations on Time and Weather. *Drawing: Research, Theory & Practice*. 2(2), pp. 337-350.

GIBELLINI, L. F. (2016). *Meditaciones Atmosféricas: Antes del Presente (338 U-710 U)*. Santander, España.: Nocapaper Books & More y Slowtrack.

VVAA (2018) *Processi 144_M. Entrelazarse con Roma. Becas de la Real Academia de España en Roma* (pp. 53-55). Madrid, España: AECID.

Breve currículum del autor

Artista plástico e investigadora, compagina su trabajo artístico e investigador con la docencia. Actualmente es Profesora Ayudante Doctor en la Facultad de Bellas Artes de la UCM (desde 2019), y profesora invitada en el MFA in Art Practice de la School of Visual Arts de Nueva (desde 2011).

Gibellini ha sido Becaria de la Real Academia de España en Roma en la convocatoria 2016-2017 y Artista en residencia en The Banff Center for Arts & Creativity de Alberta en 2017. Ha realizado además estancias de investigación vinculadas con su tesis doctoral en el MOMA (Nueva York), The Aldrich Contemporary Art Museum (Connecticut) y residencias en ISCP (Nueva York), Glogauer (Berlin) o la Gsamthochschule Universität de Kassel (Alemania).

El trabajo plástico de Gibellini se ha mostrado de manera individual y colectiva en lugares como Matadero Madrid; Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona; El Museo de los Sures, Nueva York; Carpe Díem. Arte e Pesquisa, Lisboa; el Boston Center for the Arts, Boston; ICI, ISCP, Artist Space y Anthology Film Archives todos ellos de Nueva York; y en galerías como Slowtrack, Madrid o Le Cube, Rabat. A finales de 2013 instaló una pieza de arte público permanente en tres estaciones del metro de la ciudad de Nueva York.

Sus textos ha aparecido en publicaciones académicas internacionales como Quintana; MaHKUscript: Journal of Fine Art Research; Drawing: Research, Theory & Practice entre otros y en libros como *Critical Cartography of Art and Visuality in the Global Age* (Ana Maria Guasch ed.). Su primer libro como autora principal, *Construyendo un Lugar/Constructing a Place* fue publicado por la Universidad Complutense de Madrid en enero de 2012 y el segundo, *Meditaciones Atmosféricas. Antes del Presente (338U-710U)* por NocaPaper y Slowtrack en 2017.

UNA HABITACIÓN CON VISTAS

A ROOM WITH A VIEW

LILA INSÚALINTRIDIS

Profesora Titular de Universidad. Departamento de Dibujo y Grabado. Facultad de Bellas Artes, UCM.

Resumen:

“Una habitación con vistas” fue un proyecto de dibujo a partir de la ventana de mi cuarto, a la que traía el “mundo” y “emitía” en un blog las escenas, las reflexiones y las divagaciones que lo conformaban. Implicaba la experiencia y la performatividad de la que un dibujo es capaz en la época de gestación, de espera, de embarazo. Fue un modo de compartir una cuenta atrás, mediante una investigación basada en la práctica.

Palabras clave: *haceres, artes vivas, maternidades, construcción social, dibujos espaciales*

Abstract:

“A Room with a View” was a drawing project born from the window of my own room, to which I was bringing “world pieces”, scenes, reflections and ramblings that shaped it. It involved the experience and performativity of which a drawing is capable in the expecting time, pregnant. It was a way I found of sharing the countdown, through a practice based research.

Keywords: *crafts, living arts, maternities, social construction, spatial drawings*

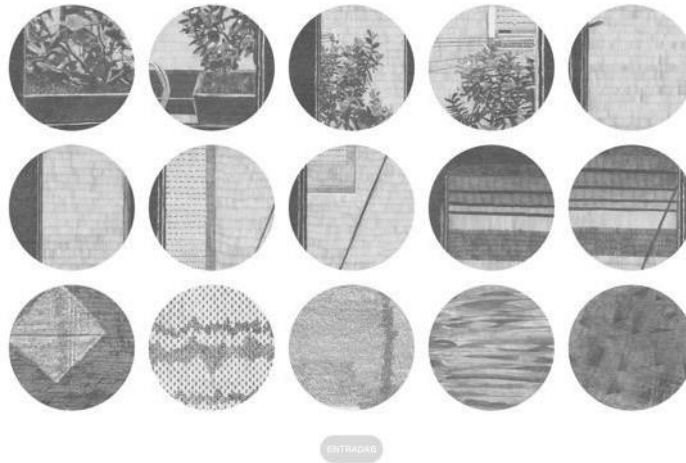


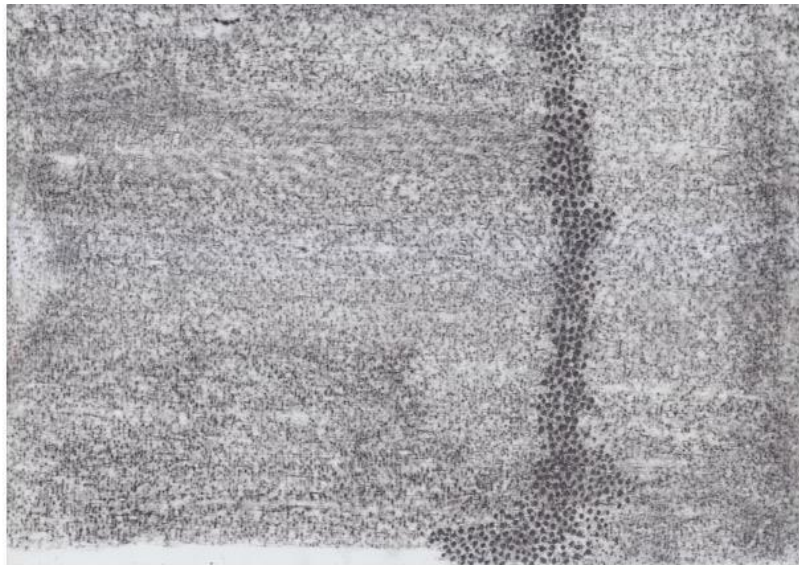
Figura 1. Lila Insúa Lintridis, *Portada del blog* (2016). De la serie *Una habitación con vistas*.

1. Una

¿Por dónde empezar esta escritura? Yo lo hago mirando el 1, el punto y Una. Empezar por tanto describiendo lo que hice entre los meses de enero y mayo del año 2016, que puede resumirse en un término algo abstracto y seguramente ambiguo como lo es la palabra “proyecto”, “proceso” o como yo misma lo denominé en algún momento, “dibujo performativo”. Básicamente, para el que nunca se haya acercado al blog (Figura 1) que lo contiene (hasta que ocupe otros espacios), se trataba de crear un “molde”, de la pared de mi cuarto en la que hay una ventana, por medio del dibujo. La manera de hacerlo fue medir el espacio, dividir la superficie real del mismo, en los A4 horizontales que lo conformaban y cada día abordar una “etapa” del dibujo. Para tratar de reproducir en escala 1:1 la pared de mi habitación y “dar la vuelta al mundo” sin salir de ella, me servía de la idea (compartida por el grabado y la escultura, pero también por las gestantes) de “matriz”. Dibujar para transferir las huellas de otros lugares de la ciudad, trazas del mundo y de lo que nos acontecía en esos días de espera, porque entonces yo estaba embarazada de mi segundo hijo, Leo.

Uno y Una como punto de encuentro para compartir la posibilidad de crecer-criar y crear en esa mezcla constante, en ese cambalache gráfico, que habitaba por aquél entonces. La idea inicial, la hoja de ruta de la que partía, era la posibilidad de hacer un entrenamiento que duró 15 semanas, hasta el 10 de mayo de 2016, que Leo decidió nacer. Esta rutina gráfica consistía en la entrega diaria de una porción del dibujo (un A4) junto con un relato que lo acompañaba y que publicaba en el blog creado a tal fin

<https://unahabitacionconvistasblog.wordpress.com/>. Este dibujo “en fascículos”, hecho con grafito sobre papel poliéster, si se desplegara por completo tendría unas medidas totales de 250cms de ancho y 300cms de altura. Me parecía oportuno traerlo a la *I Jornada de Dibujo Contemporáneo*, organizada por compañeros de mi Departamento *Dibujo y Grabado*, al ser un ejemplo muy representativo de la línea de investigación que mejor cohesiona algunas de las preocupaciones que tengo a nivel docente, como artista e investigadora (Figura 2).



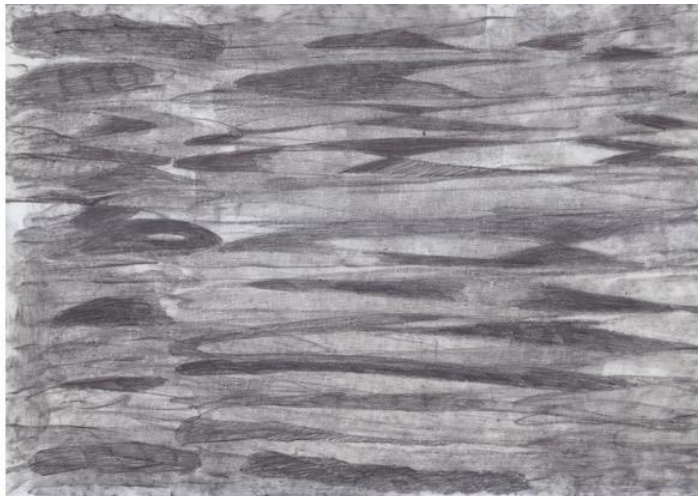
En esta ida y vuelta de números, marcha adelante y atrás, hoy se cumplen 27 años de la muerte de mi padre. 1989. Mayo este año traerá vida. 2016. ¡Cómo se mezclan las capas de memoria! El cuerpo nuestro, que se mantiene en pie y va acumulando fragmentos de emociones, afectos, recuerdos probablemente distorsionados, que nos volvemos a contar.

Figura 2. Lila Insúa Lintridis, 12 (2016). De la serie *Una habitación con vistas*.

En la materialidad de esta práctica se conjugan distintos tiempos y espacios que hablan de cómo abordo mi posición como creadora, mi relación con la producción cultural desde la institución universitaria, de la que me siento partícipe. Lo llamé “Una habitación con vistas” como homenaje a la película “A Room with a View” y al libro de Virginia Woolf “Una habitación propia”. Lo que aquí se ponía en juego para mí, lo que me interpelaba, eran dos líneas convergentes:

-la realización de un dibujo basado en una acción. O lo que anteriormente he denominado como un dibujo de tipo “performativo”. Es decir que cumple con tres requisitos fundamentales: se extiende en el tiempo, en el espacio, y la experiencia juega un papel fundamental.

-la expansión, a partir de la práctica artística, de una realidad que trasciende el ámbito privado y a partir de la identidad personal se centra en la identidad social para expandir mundo (Figura 3).



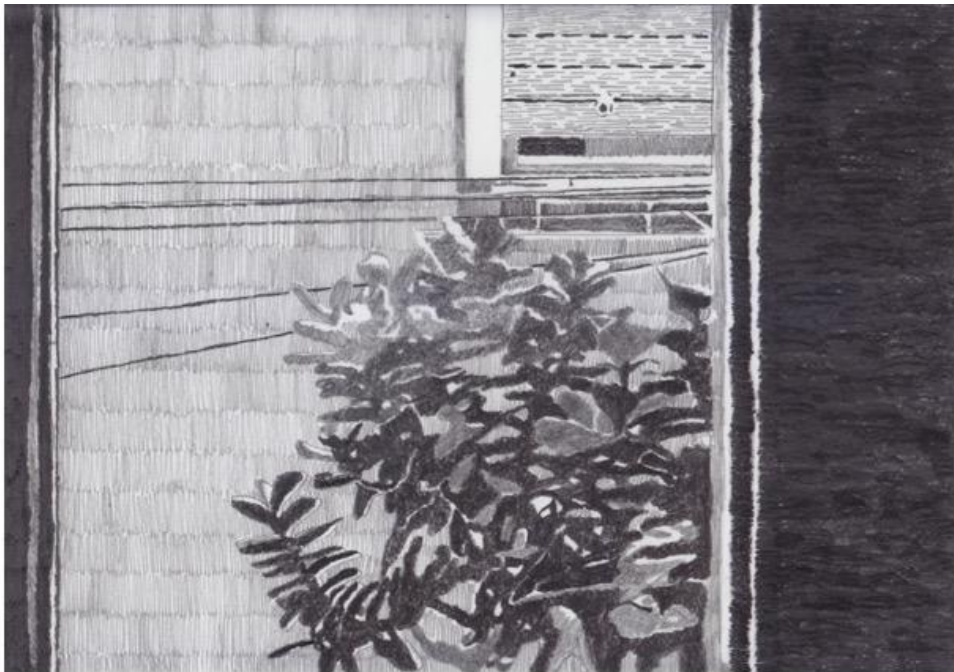
Las lunas llenas, los foros de internet, las preocupaciones compartidas con desconocidos. Mientras, un globo saltarín, un autobús pequeño, repartir libros, preparar la comida, hacer la compra, cambiar de bolso a maleta, preparar la ropa para plancharla al día siguiente, estudiar inglés, hablar con amigos, admirar unos geranios que han crecido salvajemente en nuestras ventanas.

Figura 3. Lila Insúa Lintridis, 13 (2016). De la serie *Una habitación con vistas*.

Con este enfoque dual pretendía mostrar la existencia de una encrucijada en la que se encontraba mi actividad investigadora. Un proceso abierto y complejo que descubre en el conocimiento transdisciplinar un enriquecimiento recíproco y un buen ejemplo de lo que supone abordar la investigación a través de la práctica, un entramado rizomático de conexiones que articulan y dan forma, a nuestro entender, a la investigación artística. Estas prácticas requieren de una experimentación, una investigación y una experiencia personal; usar unos procedimientos, unas técnicas y unos procesos instrumentales de diferente procedencia; así como aplicar y formalizar contenidos conceptuales muchas veces complejos de definir. El objeto de la investigación en las Bellas Artes es el mismo proceso de trabajo, ya que el propio hecho artístico implica una reflexión. Una indagación que comporta todas las ramificaciones, estructuras e interrelaciones que se derivan del propio proceso creativo.

Esta línea de investigación que aquí presento, no responde a la unidad del título (1, Una), tiene un recorrido largo. Arranca a principios del 2007 y supone el punto de inicio de un camino de trabajo personal tanto a nivel teórico como práctico. Es entonces cuando hago uso de las metodologías de trabajo propias del dibujo contemporáneo. Me acerco al dibujo como si fuera una arquitectura líquida, espumosa, espacial. En esas preocupaciones iniciales, ya aparece la oportunidad de mirar al dibujo desde otras disciplinas, y ahí se encuentra la base y estímulo para la producción artística personal que empieza a tomar un nuevo rumbo en ese período. Es entonces cuando comienzo una serie de dibujos de bibliotecas como construcciones de memoria personal y colectiva. Son dibujos de gran formato, de tres metros por cuatro y medio que situamos y exponemos en bibliotecas públicas. Estos trabajos se exponen en Argentina (2008), Francia (2009) y China (2010) entre otros países de ámbito internacional.

A partir de entonces se introduce un nuevo vector de análisis en la representación que nos hace especular sobre cómo pueden dialogar y transmutar cualidades aparentemente separadas. La arquitectura suele ser el espacio de lo sólido, lo inmutable, lo duro y ahí se encuentra con un dibujo que nace de la transparencia, del grafito, capaz de dejar ver qué hay tras de sí, cuánto de nosotros se articula y proviene de la identidad, del contexto de la cultura y las fricciones que provoca en nuestras vivencias personales, aspecto de especial relevancia en este dibujo (Figura 4).



La disyuntiva entre interior y exterior suele traerme a la memoria, de un modo casi mecánico, *La fenêtre ouverte à Collioure*, un cuadro de Matisse, que preludia futuras y famosas composiciones de este pintor frente al mar de Niza. “Si he podido reunir en mi pintura tanto el exterior (el mar) como el interior es porque la atmósfera del paisaje y la de mi cuarto es la misma”, dijo Matisse de su pieza de Colliure. VILA-MATAS, Marienbad eléctrico (2016)

Figura 4. Lila Insúa Lintridis, V7 (2016). De la serie *Una habitación con vistas*.

2. habitación

Una habitación con vistas es un dibujo en el que me proponía “traer el mundo” las dudas que tenía, en mi propia casa, en mi cuarto. Un dibujo deudor del libro *Viaje alrededor de mi cuarto*, de Xavier Maistre, que involucraba mi experiencia como madre, como ciudadana, como mujer. El libro de Maistre publicado en 1794 tenía también un origen biográfico real: cuando Xavier de Maistre fue condenado a seis semanas de arresto domiciliario en su casa de Turín por participar en un duelo. Durante esos cuarenta y dos días compuso ese librito, formado exactamente por cuarenta y dos capítulos breves, de una a cuatro páginas, en el que narraba, parodiando el estilo de los libros de viajes tan habituales en el siglo XVIII, las vueltas que daba en su cuarto, las conversaciones que tenía con su criado, y sobre todo consigo mismo, o sus reflexiones sobre la vida, el arte, el amor, la literatura...

3. con vistas

Pero la idea era mirar más allá de una. Traer el mundo, preguntarme con Carolina del Olmo dónde estaba nuestra tribu, era parte del reto de este proyecto. Ponerlo un año después del nacimiento de Leo, en juego, en las jornadas de Sociología Ordinaria 2017, fue fundamental para lograr una interlocución con personas que intentaban crear un espacio permanente para la construcción de una esfera desde la que compartir y colaborar partiendo del aprendizaje de lo frívolo, lo banal y lo superficial. (1)

(1) https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=mpePch6GST4&feature=emb_logo



Cojo el bus circular desde la puerta de Toledo hasta Cuatro Caminos, un viaje sin tiempo para reencontrar pedacitos de Madrid que hacía mucho que no veía. Creo que con Leo voy a practicar esta forma barata, si una dispone de abono transporte, de hacer turismo por la ciudad y recuperar el extrañamiento a la vez que entra en una lógica fuera del tiempo, de la necesidad de transportarse a la de dejarse ser-estar.

Figura 5. Lila Insúa Lintridis, 15 (2016). De la serie *Una habitación con vistas*.

Este dibujo me permitió conocer cosas que no sabía hasta entonces (Figura 5), sorprenderme por cómo las líneas ocupaban el espacio, por los moldes que distintos espacios generaban en la representación. De esta manera, sin sabernos la conferencia, aprender en el intento, como apuntaba Azucena Vieites: “Creo que los procesos de creación deben estar abiertos al conocimiento, la o el artista deben dejar márgenes para lo desconocido en su proceso de trabajo. Para Valcárcel Medina que el conferenciante diga públicamente lo que ya se sabe (no lo que sabe, que según él sería una determinación intachable), no sirve para nada, “es la quintaesencia de la inutilidad”, y es inútil porque no aporta nada, ya está logrado, saberse la conferencia no es la situación ideal para darla”. Estas son algunas de las vistas que se pueden apreciar desde una ventana interior, que con la ayuda del absurdo, del humor, transmutan el paisaje.

(2) VIEITES, Azucena: “Yo marco el minuto”. Revista Zehar, nº56. [old.arteleku.net › zehar › 56-mal-de-archivo › at_download › file](http://old.arteleku.net/zehar/56-mal-de-archivo/at_download/file)

Breve currículum de la autora

Soy profesora de [Proyectos y Estrategias](#) en la Facultad de Bellas Artes de [Madrid de la UCM y me parece un desafío lo que ocurre en el aula, un espacio de excepción para buscar preguntas y formas. Buscando una manera de](#) presentarme que pueda dar [alguna pista](#) al que lo lee sin dejar de decir lo fundamental: [dibujaba](#), dibujaré esta tarde. Como una forma de entender las [travesías](#) vitales, para aprehender, para [moverme](#) con otros. Busco ese dibujo que festeja [la experiencia](#), porque en [el hacer](#) aparecen [preguntas](#), que tienen que ver con [la manera](#) en que habitamos, con el desafío de sacar de los espacios privados aspectos que pertenecen a [nuestras comunidades](#).

ESCULTURA: DIBUJO EN EL ESPACIO.

SCULPTURE: DRAWING IN SPACE

Jorge Varas Álvarez

Profesor Contratado Doctor Interino. Departamento de Dibujo y grabado de la
Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Resumen:

Resulta difícil no ver al escultor como productor comprometido con la aplicación de los diferentes nombres con los que definimos el acto de dibujar. La concepción escultórica de Julio González determina el trazado gráfico sobre múltiples soportes que incluso rebasan los límites del papel, aunque el citado papel continúe ocupando un lugar imprescindible para abordar diferentes problemáticas de lo escultórico.

Palabras clave: *Dibujo, escultura, campo expandido, espacio, praxis.*

Abstract:

It is difficult not to see the sculptor as a producer committed to the application of the different names with which we define the act of drawing. The sculptural conception of Julio González determines the graphic design on multiple supports that even exceed the limits of paper, although the mentioned paper continues to occupy an essential place to approach different problems of the sculpture.

Keywords: *Drawing, sculpture, expanded field, space, praxis.*

* * * * *

ESCULTURA: DIBUJO EN EL ESPACIO.

Como referencia literal entre escultura y dibujo, podemos recoger la ya célebre frase que Julio González escribió en un texto de 1932, *Picasso sculpteur et les cathedrals* (Picasso escultor y las catedrales), editado parcialmente cinco años después en *Cahiers d'Art*. En él, el escultor explicitaba una concepción de la escultura como metáfora visual de “*dibujo en el espacio*”. Como dibujo expandido en las tres dimensiones que configuran el espacio, entendiendo este como concepto objetivo y esencial de la escultura.

Estas palabras de González son oportunas para explicar el camino que ha tomado mi propia investigación en los territorios a los que se refiere el escultor. Dedicado a experimentar en los procesos de concepción y proyección en los campos del dibujo y la escultura, no me sorprende que de forma natural haya establecido una connivencia entre ambas prácticas creativas, descubriendo por tanto en múltiples ocasiones una traslación de los problemas bidimensionales a los tres ejes de las coordenadas espaciales. A partir de este movimiento, he constatado como el dibujo se desplaza del papel o del plano a la dimensión espacial real, diluyéndose la frontera que aparentemente le separaba de la escultura. Citaré como ejemplo la conclusión de un trabajo que orienté en esta dirección. Se trata de la exposición de 1999 titulada *En el corazón del bosque*, que luego tendría sus derivaciones en *Caminando por los márgenes del tiempo* en el año 2014 y en *La canción está sonando* del 2019. Sobre la primera, Fernando Castro Flórez escribió en el texto del catálogo: “*En el proyecto para el espacio Caja de Burgos este escultor consigue llevar a la mayor intensidad su estética, uniendo la singularidad escultórica con la articulación del ámbito como una instalación que simbólicamente, remite tanto al bosque como al dibujo de una instalación estelar*”.

(1) CASTRO FLOREZ, Fernando. (1999). *En el corazón del bosque*. Catálogo Jorge Varas. *En el corazón del bosque*. Burgos. Caja Burgos. Pág. 6.

(2) KRAUSS, Rosalind E. (1996). *La escultura en el campo expandido en: La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid. Alianza editorial. 1ª ed. Pág. 295.

Sin haber leído todavía las referencias a los puntos de luz en el cielo, sobre los que escribió González en el texto mencionado al principio, dispuse en el espacio expositivo una serie de esculturas verticales (salvo una única excepción) de madera, aplicando la idea de dibujo expandido en el espacio, ajustándolas al diagrama que me ofrecía el esquema gráfico definido por la constelación virgo. Las líneas escritas por Castro Flórez apuntan a un descubrimiento que ahora forma parte de mi perfil investigador; lo que hice entonces consistió en rebasar los límites del papel, para materializar un lugar gracias a un dibujo que establecía la colocación de las piezas como puntos luminosos distribuidos por el espacio físico que se concretaba en las dimensiones de la sala. Este actuar, supuso una experiencia estética que abraza el conocimiento notacional de las realidades planas y la posición de los cuerpos en el espacio.

En esta exploración ha jugado un papel fundamental el estudio y análisis de la obra de esos escultores que ampliaron los horizontes de lo que se entendía por escultura antes de los años 60. Un trabajo que Rosalind Krauss explicó a partir de la negación de lo que esta práctica artística había sido hasta entonces, *“la escultura abandonaba su positividad y se transformaba en la categoría resultante de la adición del no-paisaje y la no-arquitectura”*². Siguiendo las directrices del pensamiento estructuralista sería entre estos dos términos y porque no, sus opuestos (paisaje y arquitectura), donde se generaría el campo expandido como conjunto problematizado de oposiciones, contradicciones y parentescos entre tales términos. Este *campo expandido* concebido a partir de la evolución histórica de la escultura elude en la práctica los purismos programáticos, pero acoge con complacencia la incorporación de otros medios, entre ellos el dibujo. Resulta interesante entonces comprobar, cómo minimalistas y postminimalistas escapan en su trabajo de las condiciones establecidas por un medio en particular, para sin embargo aplicar un conjunto ampliado de posiciones y estrategias.

Los cortes en el espacio mediante placas metálicas de Carl Andre, la ambientación lumínica creada por la disposición en el espacio de fluorescentes de Dan Flavin, los extensos trazados lineales sobre el suelo de Walter de María, los salpicados de plomo alineados en paralelo de Richard Serra, las señalizaciones de Robert Smithson, los grafismos sobre el muro de la sala expositiva de Sol Lewitt, los sensitivos trazados de alambre y grafito de Richard Tuttle, la disposición de planos textiles de Barri Le Va, o las axonometrías trazadas con hilos de colores de Fred Sandback, son una referencia indispensable para comprender el espacio de encuentro entre dibujo y escultura que implica el campo expandido.

“En lugar de dibujar bocetos con un lápiz los dibujaba directamente con la sierra radial de brazo”³. “Dar forma con un molde y plomo fundido (la juntura del muro y del suelo) y cortar fueron en aquella época otras maneras de dibujar contenidas en la escultura”⁴. Estos planteamientos de Carl Andre y Richard Serra, explicitan el desarrollo procesual que ha arbitrado mi propia proposición investigadora. En ella, el dibujo tiene una presencia continuada y está totalmente integrado, adoptando muy diversas actuaciones. Tan integrado, que no sabría muchas veces donde acaba su actuar y donde comienza el de la escultura. Pensando en esta integración, es revelador explicar que la configuración que adopta el desarrollo del proceso es cíclica en lugar de lineal. Aparece el dibujo sobre el papel al iniciar el proyecto, cumpliendo muy diversos objetivos; en esta etapa se puede proponer como posibilidad o como definición ya cerrada de la realidad imaginada. En ocasiones, ese dibujo se traslada directamente a

³ A.A.V.V. (2015). Carl Andre (catálogo). Madrid. Museo Nacional Centro de arte Reina Sofía. 1ª ed. Pág.245.

⁴ SERRA, Richard. (2010). Escritos y entrevistas 1972-2008. Pamplona. Universidad Pública de Navarra. 1ª ed. Pág. 34.

⁵ KRAUSS, Rosalind E. (1996). Un arte nuevo: el dibujo en el espacio en: La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos. Madrid. Alianza editorial. 1ª ed. Pág. 133.

una máquina computadora de control numérico para que talle asépticamente la escultura, normalmente en aluminio, minimizándose en esta ocasión el proceso creativo propio de los procedimientos escultóricos. En otras ocasiones, cuando la construcción está ejecutada directamente por mí, es cuando el dibujo expande su territorio y escapa de los límites de la hoja de papel, modificando la escala y cambiando el plano por el espacio real. Por la disposición geométrica y dimensional de los volúmenes que diseño, el dibujo se aplica directamente sobre el cuerpo de los materiales para concretar su configuración en sucesivas redefiniciones. Esta expansión del actuar gráfico se mantiene cuando una vez conformado el cuerpo escultórico corresponde ubicarlo en el espacio para instituir un lugar. Es en el siguiente estado del proceso cuando el ciclo se cierra y el dibujo vuelve a su soporte más habitual con el objeto de reflexionar y concluir lo acontecido en él.

En los estados intermedios del proceso *“en la quietud de la noche, las estrellas señalan puntos de esperanza en el cielo”*⁵, cuando descubro de forma más clara la ampliación de las limitaciones habituales del dibujo, para pasar a concebirlo como epígrafe escultórico del espacio. Las intervenciones gráficas efectuadas en estos momentos del proceso procuran dialogar con los diversos accidentes que intervienen en la relación triádica materia-espacio-tiempo, y como consecuencia de este diálogo y del acrecentamiento de la escala, se constata una ampliación paralela de las posibilidades perceptuales de lo dibujado.

En la ineludible atención que se debe a la perceptibilidad de estos dibujos, puedo observar cómo se multiplican los puntos de vista, eludiendo la idea renacentista de posición fija reclamada por Brunelleschi, pues al estar dotados de tridimensionalidad, obligan a ser visionados desde diferentes puntos de vista, aproximándose al concepto de representación propio de las poéticas cubistas. Desde una perspectiva empírica los veremos desde diferentes posiciones, pero

pero cuando el tamaño aumenta hasta imposibilitar la visibilidad total de la obra desde las diferentes perspectivas que nos permite el espacio donde se ubica, la percepción visual tiene que ser completada por una percepción más física; en ese momento entra en juego la necesidad de recorrer el espacio en el que se despliega la obra, para que sea el contacto con nuestro cuerpo el medio para experimentarla. Para atender a esta disyuntiva entre visión y fisicidad, me ha resultado provechoso atender a las deducciones y experiencias que se han programado desde el campo de la fenomenología, la antropología o la hermenéutica. Autores como Merleau-Ponty, Le Breton, Pallasmaa, Heidegger o Gadamer, han sido estudiados por mí con atención, para tomar posición sobre algunas de las problemáticas que se han ido generando en el curso de esta investigación.

Mi trabajo se ha configurado aplicando diferentes estrategias, dependiendo del objetivo que corresponda solucionar en cada fase de trabajo.

Bosquejos previos a la construcción que iluminan las primeras imaginaciones de lo que pudiera ser una obra materializada en madera o metal (Figura 1).

Hojas de trabajo clarificadoras de las primeras intuiciones garabateadas en los primeros bosquejos (Figura 2).

Axonometrías y proyecciones ortogonales responsables de la determinación formal (Figura 3).

Estudios dimensionales y estructurales de la construcción (Figuras 4 y 5).

Dibujo expandido más allá de los límites del soporte tradicional (Figuras 6 y 7).

Perspectivas cónicas en las que se reflexiona sobre la contextualización de la obra acabada (Figura 8).

Collages especulativos, motores de nuevas posibilidades de trabajo (Figuras 9 y 10).

Cuadernos de trabajo donde se archivan los acuerdos tomados en las reuniones con las direcciones facultativas (Figura 11).

Dibujos de ordenador generados en las oficinas de ingeniería (Figura 12).

Figuras

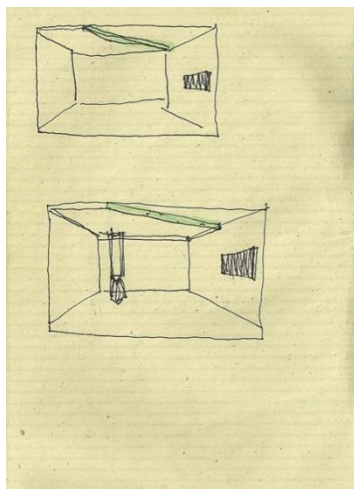


Figura 1. Jorge Varas, *Una señal un saludo*. (2007). Tinta. 24 x 15 cm.

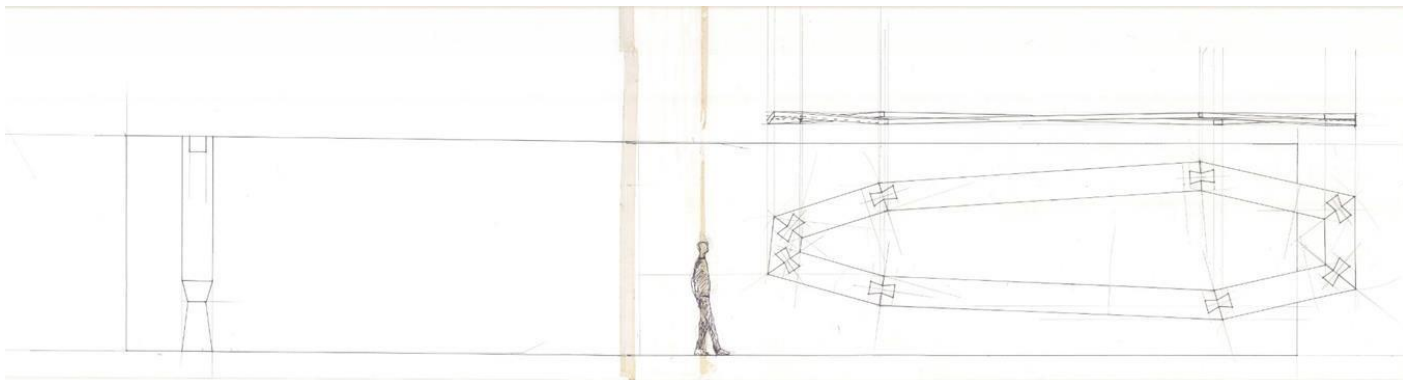


Figura 2. Jorge Varas, *Una señal un saludo*. (2007). Tinta y grafito. 27 x 90 cm.

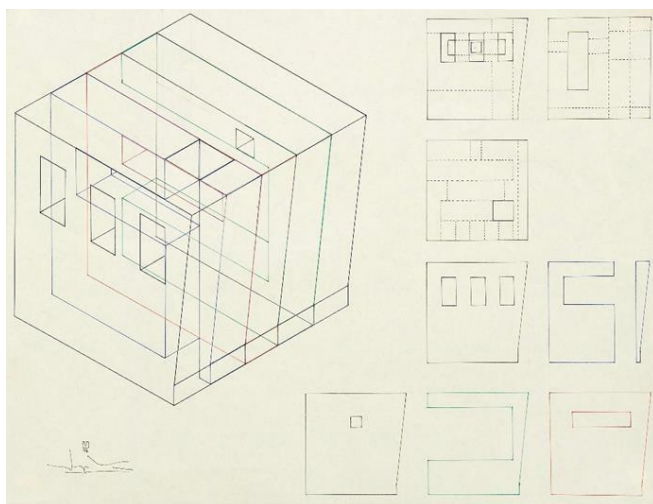
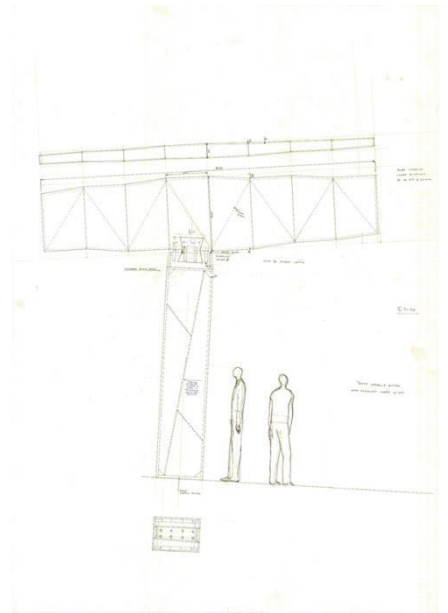
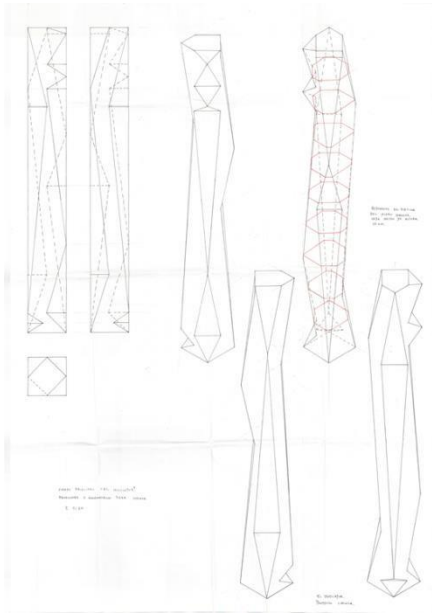
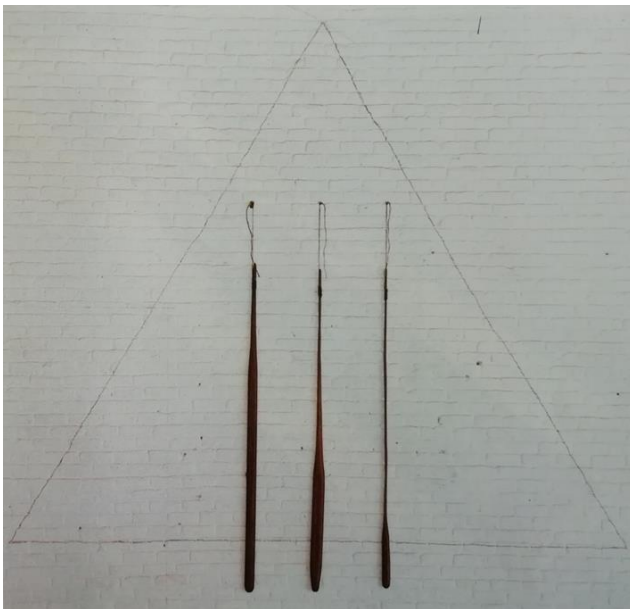


Figura 3. Jorge Varas, *Sin título (valoraciones alrededor del cubo)*. (1997). Tinta y grafito. 50 x 70 cm.



Figuras 4 y 5. A la izquierda: Jorge Varas, *El legislador* (2009). Tinta y grafito. 100 x 70 cm. A la derecha: Jorge Varas, *Dim light, source unknown* (2004). Tinta y grafito. 100 x 70 cm.



Figuras 6 y 7. A la izquierda: Jorge Varas, *Tríada*. (1987). Madera, cordeles y grafito.
Lado del triángulo dibujado 300 cm.
A la derecha: Jorge Varas, *La cena*. (1987).
Acero y grafito. Lado cuadrado dibujado=envergadura de mi propio cuerpo.

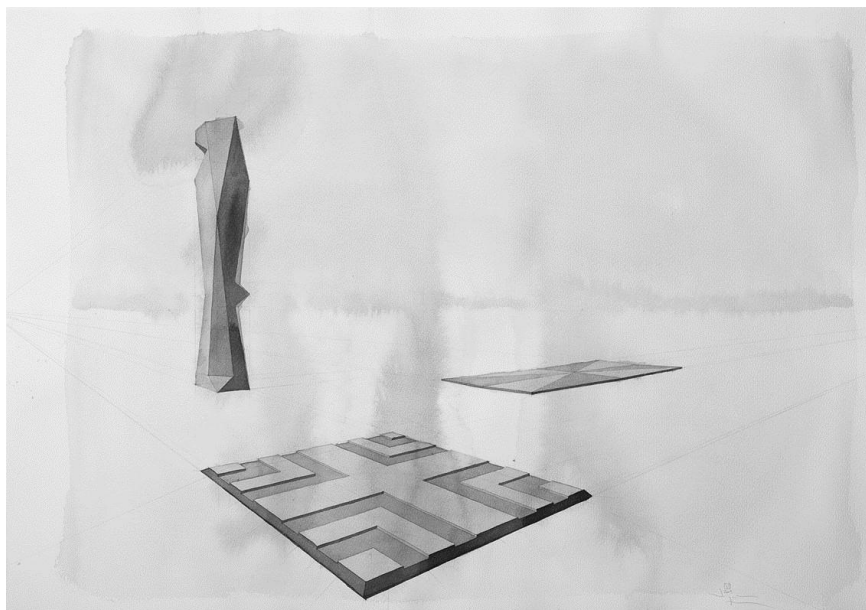


Figura 8. Jorge Varas, *Reflejos*. (2009). Acuarela y grafito. 100 x 80 cm.



Figuras 9 y 10. A la izquierda: Jorge Varas, *Tobías*. (2016). Papel reciclado. 110 x 80 cm. A la derecha: Jorge Varas, *Tobías*. (2016). Papel reciclado. 110 x 80 cm

[illegible]

Figura 12. Jorge Varas, de “*El legislador*”. 2010. Dimensionado y despiece de la escultura. Dibujo digital.

Bibliografía

A.A.V.V. (2015). *Carl Andre (catálogo)*. Madrid. Museo Nacional Centro de arte Reina Sofía. 1ª ed.

CASTRO FLOREZ, Fernando. (1999). *En el corazón del bosque*. Catálogo Jorge Varas. *En el corazón del bosque*. Burgos. Caja Burgos.

KRAUSS, Rosalind E. (1996). *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid. Alianza editorial. 1ª ed.

SERRA, Richard. (2010). *Escritos y entrevistas 1972-2008*. Pamplona. Universidad Pública de Navarra. 1ª ed.

Breve currículum del autor

Profesor en la Facultad de Bellas Artes de la UCM desde el curso 2009/10. En el año 2014 lee su tesis titulada “Cuerpo y contexto de tres experiencias escultóricas en el espacio público”. Como artista ha realizado diecisiete exposiciones individuales en diferentes ciudades europeas (Madrid, Valencia, Toledo Stuttgart, Colonia, Burgos) y más de cincuenta colectivas con artistas nacionales e internacionales de prestigio, participando además en prestigiosas ferias de arte contemporáneo. (Arco (Madrid), FIAC (Caracas), Estampa (Madrid), ART NEW YORK), Su obra ha sido premiada y adquirida por importantes instituciones, incluida en diferentes colecciones particulares y en gran dimensión está instalada en el espacio público de varias ciudades de nuestro país (Cuenca, Burgos, Alcalá de Henares). Su trabajo escultórico, estrechamente vinculado a las múltiples capacidades del dibujo como sistema de pensamiento, se caracteriza por la aplicación de una geometría sensorial sobre la madera, el aluminio o el acero corten, contemplando conceptos escultóricos como son el espacio, la materia y el tiempo. En la configuración de sus trabajos de metal ha optado por la utilización de las máquinas CNC para conseguir una construcción de formas rigurosas.

líneas de investigación

-Escultura y contexto -Materia, espacio y tiempo como elementos configuradores de la escultura. -El dibujo como práctica y experiencia asociada a diferentes etapas de la construcción escultórica. -Escultura y función. -Escultura y educación.

**CREPITANTES: COMUNIDADES ARTÍSTICAS DE APRENDIZAJE EN TORNO A LA FIBROSIS
QUÍSTICA**

CREPITANTS: ARTISTIC COMMUNITIES OF LEARNING AROUND CYSTIC FIBROSIS

González García, M^a Elisa

Personal Investigador en Formación.

Departamento de Dibujo y Grabado, Facultad de Bellas Artes.

Universidad Complutense de Madrid.

ORCID: 000-0001-5034-4547

Resumen:

Crepitantes es un proyecto artístico que trata de ampliar el imaginario de la enfermedad denominada Fibrosis Quística a través del humor, el color y la diversión, mediante el uso de diversos formatos plásticos, con el fin de mejorar la adherencia al tratamiento de los pacientes y visibilizar esta enfermedad. En este proyecto, que fue iniciado como autoterapia, todo lo relacionado con la enfermedad es susceptible de ser representado.

Palabras clave: Cuidados, discapacidad, comunidad, fibrosis quística, visibilización.

Abstract:

Crepitants is an artistic project that seeks to expand the imaginary of the disease called Cystic Fibrosis through humor, color and fun, by using different plastic formats, in order to improve adherence to the treatment of patients and to visibilize this sickness. In this project, which was initiated as autotherapy, everything related to the disease is liable to be represented.

Keywords: Care, disability, community, cystic fibrosis, visibility.

1. La visibilización de las narrativas minoritarias y los cuidados

Las narraciones minoritarias -aquellas que surgen de la diversidad racial, sexual, la enfermedad y/o discapacidad- están cada vez más presentes en instituciones sociales y culturales, ocupando, progresivamente, un espacio social dentro del marco del sistema capitalista y neoliberal actual. En este contexto económico-social basado principalmente en la producción, tienden a ser omitidas las narrativas que no generan interés capital, por lo que son colectivos que tienden a ser invisibilizados. Sin embargo, la creciente introducción de estas narraciones potencia un incipiente y necesario cambio de paradigma en el sistema -como desarrolla Robert McRuer (2006) en *Crip Theory: Signs of Queerness and Disability*- y favorece la equiparación e inclusión de estos colectivos en el constructo de la historia contemporánea y la sociedad del presente.

La aparición de narrativas minoritarias, frente a la narrativa hegemónica y universal, cuestiona este modelo sistemático y amplía las posibilidades y realidades sociales existentes, presentando un imaginario en el que se contemplan las diversas situaciones y discursos a menudo infrarrepresentados y que deben ser reconocidos. En estos colectivos, el desarrollo de conocimiento en torno a la circunstancia que les une se produce en comunidad mediante o a través de los cuidados, de forma simultánea al resto de acciones que se llevan a cabo diariamente.

(1) McRuer, R. (2006) *Crip Theory: Signs of Queerness and Disability*. New York, EE.UU.: New York University Press.

La vivencia tanto individual como compartida promueve el conocimiento acerca del contexto minoritario en cuestión y repercute en la mejora de calidad de vida de sus integrantes. Esta experiencia en comunidad es especialmente interesante en aquellas generadas desde enfermedades o discapacidades, en las que su forma de vida debe adaptarse a las necesidades de la condición que padecen, siendo indispensable el cuidado como base de su supervivencia.

Los cuidados, definidos por María Ángeles Durán en *La riqueza invisible del cuidado*, son fundamentales en el sistema social y se ponen en valor, especialmente, en estas comunidades, que requieren los cuidados como base para su existencia. En estas colectividades el encuentro y el entendimiento ayudan a poner en común problemáticas o vicisitudes, así como posibles soluciones, y a reformular y reconsiderar la relación de cada persona con su condición. Son comunidades concretas que tienden a ser invisibilizadas ante la incapacidad del sistema de incluir, tratar o compartir temas que tienden a considerarse negativos, como la enfermedad. Byung-Chul Han lo define: “De la sociedad actual es característica la eliminación de toda negatividad. [...] A sentimientos negativos como el duelo se les deniega todo lenguaje, toda expresión”. Estas comunidades surgen con afán de compartir y aprender desde la práctica y la escucha, con personas que padecen y viven experiencias similares y en las que las aportaciones de cada uno revierten en el resto de componentes. Chantal Maillard enfatiza: “si bien el sufrimiento de muchos no es consuelo, sí lo es sentirse amparados, comprendidos, com-padecidos”.

(2) Durán, M. A. (2018) *La riqueza invisible del cuidado*. Valencia, España: Ed. Universitat de València.

(3) Han, B.C. (2017) *La expulsión de lo distinto*. Barcelona, España: Ed. Herder. P. 43.

(4) Maillard, C. (2019) *La baba de caracol*. Madrid, España: Ed. Vaso Roto. P. 42.

2. Representaciones artísticas desde la enfermedad

La enfermedad ha sido representada desde diferentes propuestas a través de la práctica de pacientes-artistas que se han valido de sus circunstancias para desarrollar su obra y, simultáneamente, visibilizar su enfermedad. Estas manifestaciones, cuando son expuestas, sirven como plataforma de visibilización para el público, potenciando su repercusión social, su integración y normalización. Casos representativos son los de Judith Scott, artista sordomuda y con síndrome de down que desarrolló su obra a través de materiales textiles; Félix González-Torres, artista cubano cuya obra fue marcada por la enfermedad del sida; y el artista y performer neoyorkino Bob Flanagan, que tomó la fibrosis quística que padecía como punto de partida para llevar a cabo su práctica artística. Es esta enfermedad crónica, la fibrosis quística, la que conforma el estudio de caso de este artículo.

3. Crepitantes: un nuevo imaginario para fibrosis quística

La fibrosis quística es una enfermedad genética, crónica y rara que afecta principalmente a los sistemas respiratorio y digestivo y se caracteriza por la secreción más densa y abundante de mucosidad, lo que dificulta el correcto funcionamiento del organismo. Esta enfermedad requiere para los pacientes la realización de tratamientos diarios entre los que se incluyen fisioterapia respiratoria, inhalación de antibióticos nebulizados, broncodilatadores, vitaminas, y deporte. El tiempo estimado de dedicación a la enfermedad es de 3 horas diarias. Aunque los avances científicos y médicos son cada vez mayores y prometedores, mejorando el estado y calidad de

(5) Luzán, J. (26 de noviembre de 2006) La mujer araña. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/diario/2006/11/26/eps/1164526009_850215.html (Último acceso: 28 de enero de 2020)

(6) Dick, K. (1997) *Sick: The Life & Death of Bob Flanagan, Supermasochist*. Estados Unidos.

vida de los pacientes, la relación y aceptación de la enfermedad es un proceso difícil puesto que es una enfermedad degenerativa y muy limitante, y la esperanza de vida ronda los 45 años actualmente. Como paciente de fibrosis quística he podido experimentar diferentes estados y relaciones con la enfermedad. En general, la respuesta ante la fibrosis quística era de rechazo y tedio, resultante del constante esfuerzo y aburrimiento que supone la realización de los tratamientos y el progresivo decline orgánico. Llegado el momento en el que la enfermedad me impedía trabajar si no realizaba correctamente los tratamientos, decidí convertir la fibrosis quística en algo que me resultara atractivo y empecé a considerar mi enfermedad como un proyecto artístico.

El proyecto se tituló Crepitantes -el sonido que hace el aire al pasar por las vías respiratorias y encontrarse con un moco-, y surgió como una forma de autoterapia en la que todo lo relacionado con la enfermedad era susceptible de ser representado. Este proyecto busca ampliar el imaginario de la enfermedad a través del color, el humor y la diversión mediante el uso de diferentes formatos plásticos con el fin de mejorar la adherencia al tratamiento de los pacientes y visibilizar esta enfermedad. El protagonista en estas representaciones es un elemento común y universal, el moco - un compañero inseparable que nos acompañará siempre y al que hay que aceptar y querer-. El inicio de este proyecto se produjo a partir de la creación de una cuenta de Instagram dedicada sólo a Crepitantes: la representación de la fibrosis quística, los mocos y sus vicisitudes (Figura 1).

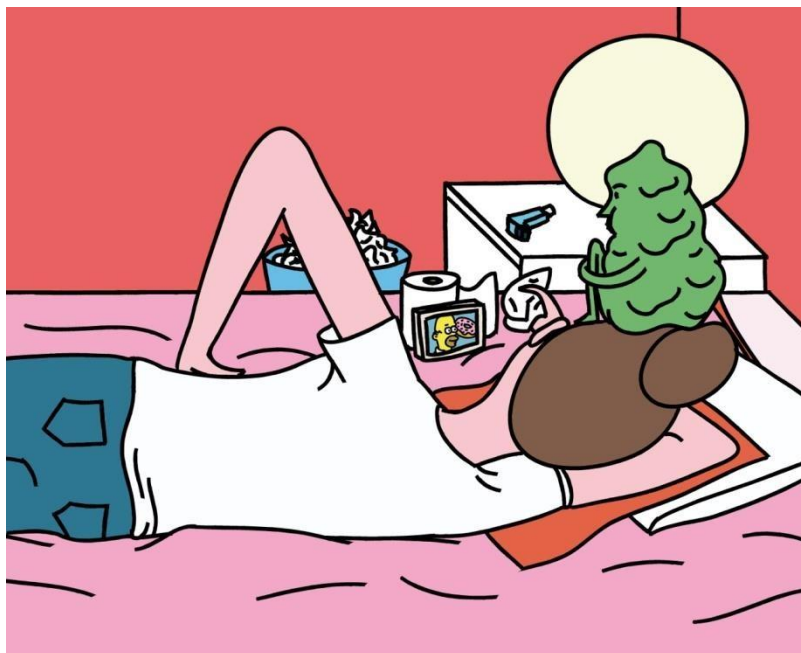


Figura 1. Fisioterapia respiratoria con moco (2018) Fuente: propia.

Esta página monográfica de mocos comenzó a suscitar interés tanto a pacientes de fibrosis quística de diferentes países, a personas sanas que desconocían la enfermedad, pero se sentían identificados con la sintomatología o les llamaba la atención esta temática; y a medios de comunicación, que encontraban interesante esta perspectiva nueva en la representación de la enfermedad. Conforme el proyecto evolucionaba, diversos medios divulgaron esta propuesta: Yorokobu, Cultura A3Media, La Voz de Galicia, La2 Rte, Radio3, etc. Surgió un interés activo y práctico desde los ámbitos sanitarios, que solicitaban ponencias en congresos de arte y salud, como el IV Congreso Internacional de Espacios de Arte y Salud DKV en el Hospital de Dénia (2018) o en Congresos Nacionales de Fibrosis Quística (Zaragoza 2018, Pamplona 2020) o en fundaciones y asociaciones como Asociación Galega de FQ (Vigo, 2019). Las piezas creadas en torno a Crepitantes han sido expuestas en instituciones como Galería La Llama (Barcelona, 2018) o en la Sala Amadís gracias a las residencias INJUVE (Madrid, 2018) y adquiridas por instituciones como la Fundación María José Jove (A Coruña, 2019).

El desarrollo y divulgación de este proyecto ha supuesto un impacto en la comunidad de pacientes con fibrosis quística, que encuentran en las distintas manifestaciones artísticas de Crepitantes nuevas formas de relacionarse y entender la enfermedad, mejorando su adherencia al tratamiento y su calidad de vida. A través de este proyecto, la enfermedad también se visibiliza y da a conocer, tanto sus características y requerimientos, así como los nuevos tratamientos de edición genética que llegan a frenar la enfermedad y se están haciendo públicos y accesibles en los últimos tiempos.

4. Conclusión

Las narrativas minoritarias deben integrarse progresivamente en el constructo de la historia y sociedad contemporánea, deben ser visibilizadas y compartidas. En el caso de Crepitantes, la fibrosis quística es representada y divulgada a través de diferentes formatos artísticos que acercan esta dolencia al público general desde una perspectiva más amena y colorida que la que generalmente se presenta al tratar esta enfermedad. El impacto producido tanto en pacientes como en la sociedad, supone considerar el formato artístico como una fórmula eficaz y atractiva al dar a conocer narrativas minoritarias que suelen ser poco accesibles al público general. La continuación de esta investigación pasará por analizar el impacto de las creaciones de otros artistas plásticos desde la enfermedad: cómo producen sus obras, en qué medios o instituciones se muestran y cómo afectan y repercuten en su entorno.

Bibliografía

Durán, M. A. (2018) *La riqueza invisible del cuidado*. Valencia, España: Ed. Universitat de València.

Han, B.C. (2017) *La expulsión de lo distinto*. Barcelona, España: Ed. Herder

Maillard, C. (2019) *La baba de caracol*. Madrid, España: Ed. Vaso Roto.

McRuer, R. (2006) *Crip Theory: Signs of Queerness and Disability*. New York, EE.UU.: New York University Press.

Web de Crepitantes: <https://www.crepitantes.com>. (Último acceso: 28 de enero de 2020)

Dick, K. (1997) *Sick: The Life & Death of Bob Flanagan, Supermasochist*. Estados Unidos.

Breve currículum del autor

Elisa González García (Vigo, 1991). Estudié Bellas Artes y Máster de Investigación en Arte y Creación en la Universidad Complutense de Madrid y beca Erasmus en Wimbledon College of Arts, en Londres. He trabajado como creativa y artista plástica para instituciones y marcas como Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, La Casa Encendida, Concello de Vigo, Jägermeister o Yorokobu. Actualmente trabajo como Personal Investigador en formación en el Departamento de Dibujo y grabado de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense y realizo el doctorado en Bellas Artes en la misma universidad sobre las comunidades artísticas de aprendizaje en torno a la Fibrosis Quística, desarrollando complementariamente y como parte de la investigación, el proyecto Crepitantes -un proyecto artístico que trata de ampliar el imaginario de la fibrosis quística a través del humor, el color y la diversión mediante diversos formatos plásticos con el fin de mejorar la adherencia al tratamiento de los pacientes y divulgar esta enfermedad rara-.

UNA TRAYECTORIA DE PRÁCTICA DEL DIBUJO EN EL MEDIO AUDIOVISUAL

A CAREER OF DRAWING PRACTICE IN THE AUDIOVISUAL MEDIUM

Cordero de Ciria, Gonzalo

Profesor de Medios Audiovisuales en la Escuela Superior de Diseño de Madrid

Resumen:

Esta comunicación trata acerca de una trayectoria personal en la animación y el diseño gráfico en movimiento en diversas cadenas de televisión españolas partiendo de una formación en dibujo y arte contemporáneo. Se plantean cuestiones acerca de las especificidades del dibujo en el tiempo, el movimiento y la comunicación en el medio audiovisual y las posibilidades que aportan los nuevos medios tecnológicos para el desarrollo de una práctica artística del dibujo en movimiento.

Palabras clave: *animación, diseño gráfico en movimiento, dibujo en movimiento, medios audiovisuales, rotoscopia.*

Abstract:

This communication is about a personal career in animation and motion graphics in various Spanish television networks based on training in drawing and contemporary art. Questions are raised about the specificities of drawing in time, movement and communication in the audiovisual medium and the possibilities offered by new technological devices for the development of an artistic practice of drawing in motion.

Keywords: *animation, motion graphics, motion drawing, audiovisual media, rotoscope*

* * * * *

1. El acercamiento al medio Audiovisual desde el dibujo

Cuando realizaba mis estudios en la Facultad de Bellas Artes, en la especialidad de pintura en la Universidad Complutense de Madrid, pensaba en dedicarme a la pintura y el dibujo. Desconocía prácticamente todo acerca de la animación, más allá de ser aficionado a las películas de *dibujos animados*, y no creo haber reparado nunca entonces en el diseño de la imagen corporativa de televisión en los, en aquel momento, dos únicos canales de televisión española que existían. Sin embargo, por una circunstancia casual, nada más terminar los estudios, en 1990, comencé a trabajar en los servicios informativos de Televisión Española. En aquella época no existían escuelas específicas de diseño gráfico en movimiento y no hacía mucho que se había creado la primera de animación en Madrid.(1) Televisión Española buscaba gente con aptitudes para el dibujo o el diseño a las que formaba por las noches en el departamento que llamaban de *grafismo*.(2) Allí tuve acceso al *Paintbox* de Quantel,(3) un ordenador específico para trabajar en diseño gráfico en movimiento que, aunque hoy nos pueda parecer muy básico, tenía una interface y unas herramientas tremendamente avanzadas para su momento. El *Paintbox* tenía, entre otras virtudes, una herramienta de tiza muy buena que permitía dibujar con una apariencia más orgánica que digital.(4)

(1)ESDIP (2020) Historia de ESDIP: Escuela de animación. Recuperado de:

<https://www.esdip.com/historia-escuela-de-animacion/>

(2)Sobre los primeros años del diseño gráfico en movimiento en las Televisiones en España y cómo se formaron sus departamentos de grafismo, se pueden consultar: Costa, J. (2005) *Identidad televisiva en 4D*, La Paz, Bolivia, Grupo Editorial Design y Vega, E (1999) *Identidad corporativa en televisión: significación y diversidad en la gráfica televisiva*. (tesis doctoral) Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Madrid, España.

(3)Quantel (2011,15 de marzo) *The Quantel Paintbox, a pioneering computer graphics Workstation*, recuperado de: <https://web.archive.org/web/20120212135113/http://blog.quantel.eu/2011/03/the-quantel-paintbox-a-pioneering-computer-graphics-workstation> y Owen, P (1997) *Quantel, the first fifteen years*, IEE Colloquium on UK Broadcast Manufacturers, the Pioneering Years, DOI 10.1049/ic:19970594

(4)En la web se pueden encontrar fácilmente vídeos con demostraciones de como funcionaba el Paintbox de Quantel

Unos años más tarde, cuando comencé a trabajar como autónomo en Canal+, para practicar y aprender, ideé una serie de animaciones que dibujaba de manera personal por las noches con las máquinas de la empresa. Mi objetivo era realizar algo lo más pictórico posible. En la facultad había estudiado dibujo de figura en movimiento, pero nunca nos habíamos acercado a la animación, así que me pareció interesante aprender adaptando mi estilo y ver qué podía aportarle el movimiento. Pronto me di cuenta de las enormes posibilidades narrativas, expresivas y plásticas que podía ofrecer este medio y todo el juego y la capacidad de sorpresa que me producía dibujar teniendo en cuenta el tiempo, el ritmo y la acción.



Figuras 1 y 2. Gonzalo Cordero. A la izquierda: *En busca del Gorila* (1994). De la serie *Las aventuras de un videocámara aficionado*. A la derecha: *Air du Paris* (1999). De la serie *Europa en construcción*. Animación digital. La serie se llamaba *Las aventuras de un videocámara aficionado* (5) y trataba de un turista occidental que iba con su cámara grabando todo lo que veía a su paso, entre la sorpresa, la comicidad, los estereotipos y la distancia cultural. Esto me permitía practicar con una pintura digital muy colorista y libre. Me gustaba plantearme retos y experimentar dibujando efectos de líquidos, luces, televisión, etc. Esta serie y otra sobre inmigración

(5) La serie completa de *Las aventuras de un videocámara aficionado* se puede ver en mi página de [Domestika](https://www.domestika.org/es/projects/145532-las-aventuras-de-un-videocamara-aficionado). <https://www.domestika.org/es/projects/145532-las-aventuras-de-un-videocamara-aficionado>

que se llamaba *Europa en construcción* (6), tuvieron bastante éxito ganando premios como el Laus de oro o una medalla de plata en los New York Festivals, siendo exhibidas en los festivales de Sitges (7) o Annecy y expuestas en Santo Domingo (8) y Quito. (9)

2. Investigación y desarrollo de la práctica del dibujo en movimiento

Tuve la suerte de trabajar en una empresa que permitía experimentar con bastante libertad y que animaba a buscar formas originales de crear televisión. (10) De manera que, cuando tenía que realizar trabajos para las cabeceras de los programas o la corporativa de algún canal, pude seguir buscando maneras propias de expresarme, probar con técnicas y recursos distintos y adaptar los conceptos gráficos y estéticos y las ideas que me interesaban al movimiento.

(6)Europa en construcción constaba de cuatro capítulos: Hakeem's Dream, Air du París, London y Barcelona. Todos pueden verse en mi página de vimeo <https://vimeo.com/gcordero>

(7) Festival Internacional de Cinema Fantastic de Sitges, XXVII Edición (1994, 7 al 15 de octubre) Sección Anima't a la fresca comisariada por Carolina López Caballero, Sitges, España

(8)Photoimagen 2012, Tránsitos (2012) *Reanimados*, comisariada por Sara Hermann, Santo Domingo, República Dominicana, Museo de Arte Moderno. Recuperado en:

<https://www.photoimagen.com.do/wp-content/uploads/2018/06/photoimagen-2012-catalogo.pdf>

(9)No Lugar, Espacio de Arte Contemporáneo (2013) *Muestra Internacional de vídeo: Retratos en movimiento*, comisariada por Alicia Roy y Alessandra Haro, Quito, Ecuador. Recuperado en

https://issuu.com/aliciaroy/docs/retratos_isuu

(10) Costa, J. (2005) pp 201-211

Por ejemplo, en un ciclo de *cine y pintura* adapté los elementos precinematográficos, como el Praxinoscopio, inventado por Émile Reynaud en 1877, a un autorretrato de Frida Kalho, el Taumatropo, inventado por John H. Paris en 1820, a la pintura de Edward Hopper y la rotoscopia sobre papel, inventada por los hermanos Fleischer en 1915, sobre una grabación de Jackson Pollock pintando.



Figuras 3 y 4. Gonzalo Cordero. A la izquierda: *Frida* (2005) De la serie *Cine y pintura* para canal+. A la derecha: *Gaudí 150 años-Material* (2002) para canal+. Audiovisual.

(11) La serie completa de *Cine y Pintura* se puede ver en mi página de Domestika.

<https://www.domestika.org/es/projects/126010-cine-y-pintura-canal>

(12) Krasner, J. (2008) *Motion graphic design, applied history and aesthetics*, Oxford, Gran Bretaña, Focal Press. p. 3

(13) Krasner, J. (2008) p. 2

(14) Selby, A. (2013) *La animación*, Barcelona, España. Blume p. 133

Pude adaptar la estética constructivista a una pieza para celebrar la entrega a Canal+ del Premio Nacional de Diseño (15) en la que nos introducíamos en las entrañas del diseño de la gráfica de una televisión.(16) Pude plantear experimentos de mezcla entre la imagen real y el dibujo en movimiento, por ejemplo, en un estudio de la perspectiva que realicé partiendo de las *perspective collections* de 2004 de Jan Dibbets (17) para las distintas secciones temáticas del Canal Documanía (18). O con proyecciones de texturas sobre formas escultóricas en barro para un trabajo de homenaje a los 150 años del nacimiento de Gaudí en Canal+(19). Otro punto de diferenciación que me interesaba entre los medios analógicos y los digitales era el color, dado que en un caso se trata de color materia y en el otro de color luz, realicé algunas piezas que tenían como punto de partida las posibilidades del color-luz del medio digital. (20)

(15)El Premio Nacional de Diseño en la modalidad de empresas se le concedió a Canal + en 2003, según el acta del jurado: “por haber hecho del diseño innovador el eje central de su estrategia empresarial con indiscutible éxito e impacto social, como muestran su comunicación gráfica, la construcción de su imagen corporativa o el interiorismo de sus platós televisivos” Ministerio de Economía y Competitividad (2003) *Premios Nacionales de Diseño, modalidad empresas*, Madrid, España

http://www.ciencia.gob.es/stfls/MICINN/Innovacion/FICHEROS/Premios_Nacionales_Disenio_Web_Externa/Premios_Nacionales_de_Disenio_2003.pdf

(16)La gráfica del programa C+D[iseño] que celebraba la obtención del Premio Nacional de Diseño a Canal+ se puede ver en Domestika <https://www.domestika.org/es/projects/266226-c-d-premio-nacional-de-diseno-para-canal>

(17)Conocí las *Perspective collections* de Jan Dibbets cuando se expusieron en la galería Estiarte de Madrid en septiembre de 2007, en la revista digital Nexo5.com, magacín digital de cultura contemporánea. (2007, 29 de agosto) *Estiarte abre la temporada con Jan Dibbets: perspectives & studies*, Madrid, España, recuperado de <http://nexo5.com/ent/428/estiarte-abre-la-temporada-con-jan-dibbets-perspectives-studies>

podemos ver una reseña de la exposición.

(18)Las secciones temáticas para el Canal Documanía en las que usé las *Perspective Collections* de Jan Dibbets como punto de partida pueden verse en vimeo: <https://vimeo.com/98534549>

(19)La serie de piezas conmemorativas de los 150 años del nacimiento de Gaudí para Canal+ puede verse en vimeo: <https://www.behance.net/gallery/93423793/Gaudi-Canal?>

(20)Uno de los trabajos más destacables en este sentido es la autopromoción para el canal Taquilla, *siente los colores* de la liga de fútbol, que ganó una placa Laus en 1999 y que forma parte de la colección permanente del Museo del Disseny de Barcelona desde 2018. Puede verse en vimeo: <https://vimeo.com/218298938>



Figuras 5 y 6. Gonzalo Cordero.

A la izquierda: *La Escalera de Jacob* (1993). Óleo y técnica mixta sobre lienzo

A la derecha: *Boyero & cia* (2007) gráfica de programa para Cinemanía. Audiovisual.

Las sombras de los objetos y las personas sobre las superficies son algo que, desde los tiempos de mis estudios en la facultad de Bellas Artes y durante toda mi trayectoria artística, siempre me ha interesado y sobre lo que he desarrollado series de pinturas y dibujos, como la de *la escalera de Jacob* (1989-1993) (21) . Más tarde pude adaptar esta idea al medio audiovisual en una cabecera para un programa de entrevistas del crítico de cine Carlos Boyero en el canal Cinemanía, *Boyero & cia*. (22) También he abordado el dibujo y el movimiento desde experimentos muy personales, como uno en el que las piedras trazaban las líneas del dibujo, jugando con el contraste entre la dureza de la piedra y la fragilidad del carboncillo. (23)

(21)El cuadro y la serie de dibujos que realicé con la idea de *La escalera de Jacob* como una sombra en la pared puede verse completa en behance:

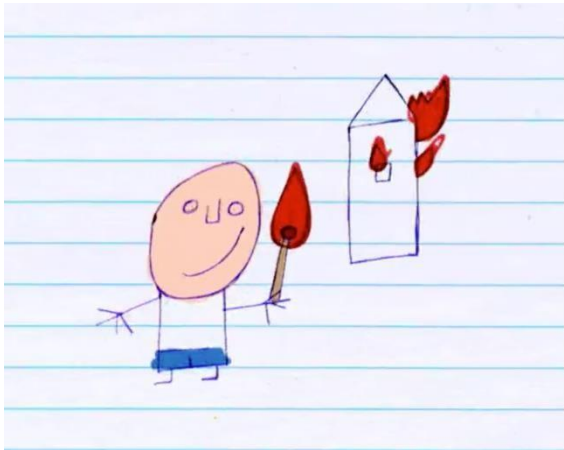
<https://www.behance.net/gallery/4956249/Jacobs-Ladder>

(22)La cabecera y la gráfica del programa de *Boyero & cia* para cinemanía puede verse en vimeo:

<https://vimeo.com/218298394>

(23)Puede verse en behance: <https://www.behance.net/gallery/1327563/Drawing-stones-experimental>

Considero que en cualquier actividad creativa es fundamental plantearse retos como una manera de provocar la evolución y el descubrimiento de nuevas vías, además hay que tener en cuenta que el trabajo de dibujo en la animación es lento y requiere de bastante trabajo y tiempo, por lo que buscar siempre vías de mantener la atención, el interés y la diversión es bastante conveniente. De esta manera me planteo de qué manera sería un dibujo animado prehistórico, aunando la expresividad y contundencia de los dibujos de las cavernas a la narrativa audiovisual en la cabecera del programa *veda abierta* del canal Caza y Pesca (24) o cómo sería una animación realizada por un niño en una autopromoción del canal cuatro para el programa *supernanny*, (25) lo que me obligaba a plantearme la manera en que un crío dibuja los objetos y la perspectiva, y su adaptación dinámica.



Figuras 7 y 8. Gonzalo Cordero.

A la izquierda: *Supernanny* (2010) Autopromoción para cuatro. Animación tradicional.

A la derecha: *Veda Abierta* (2005) cabecera de programa del canal caza y pesca. Animación digital.

(24) Puede verse en Domestika: <https://www.domestika.org/es/projects/266223-veda-abierta>

(25) Puede verse en Domestika: <https://www.domestika.org/es/projects/126007-supernany-promocion-para-una-nueva-temporada-2010>

Otro aspecto interesante de la práctica del dibujo en el medio audiovisual es tener que responder a encargos de temas muy diferentes que te obligan a investigar y buscar maneras distintas de abordarlos, como los documentales, deportes, viajes o el cine y sus géneros y estereotipos. (26) O como la caza que, independientemente de que te gusten más o menos, ofrecen oportunidades muy interesantes de expresión dinámica y plástica. Del estudio del movimiento más clásico en *galgos y podencos* (27) al diseño gráfico de los manuales de instrucciones en *el armero*.(28)



Figura 9. Gonzalo Cordero. *¿Puedes oírme?* (2015). Animación digital

(26)Podríamos ver varios ejemplos de ello en mi trabajo, pero creo que es suficiente con circunscribirse el cine y ver algunos ejemplos variados como la campaña de *Las diez reglas básicas del cine negro* para TCM en el Festival de San Sebastián, Behance: <https://www.behance.net/gallery/2148657/The-ten-basic-rules-of-film-noir>, la cabecera de *Cine negro* para Cinemanía, en vimeo: <https://vimeo.com/22465223> o la cabecera de Otto Preminger, el cineasta incorruptible, para el mismo canal, en vimeo: <https://vimeo.com/22053301>

(27) Puede verse en behance: <https://www.behance.net/gallery/1212137/Greyhounds-and-hounds-opening>

(28) Puede verse en vimeo: <https://vimeo.com/218298803>

3. Posibilidades de experimentación y desarrollo en el dibujo en movimiento hoy

A día de hoy, las posibilidades técnicas han evolucionado de una manera significativa.

Podemos combinar las técnicas tradicionales de dibujo de la animación con herramientas de diseño y dibujo en dos y en tres dimensiones muy potentes como el *After Effects*, *Photoshop*, *Animate*, *Toon Boom* o el *Cinema 4D*. Tenemos monitores que permiten dibujar directamente sobre la pantalla como la *Cintiq* de Wacom o los distintos modelos de *tablets*. Programas con una capacidad de imitar las texturas y trazos naturales sorprendentes como el *Art Rage* o el *procreate* para el Ipad. Han cambiado también los espacios de difusión de nuestras obras: apps(29), webs, redes... Y, lo más importante, es que todos estos programas y soportes ya no tienen precios prohibitivos y posibles únicamente en grandes compañías, como era el caso del *Paintbox* de Quantel(30), sino que son asequibles para ser adquiridos y utilizados por cualquier particular con sus propios medios. De esta manera, podemos contar con ordenadores personales y programas a nuestro alcance que nos permiten desarrollar nuestro propio trabajo. Esto permite actualmente utilizar por ejemplo la rotoscopia, un medio antes difícil por sus necesidades técnicas de grabación y dibujo, en algo al alcance de cualquiera con medios de grabación, programas y herramientas de dibujo perfectamente asumibles, tanto en una *tablet* como en un ordenador personal. En definitiva, se ha democratizado el acceso a las herramientas y a los canales de difusión, lo que hace más interesante y apetecible este campo para el desarrollo de prácticas artísticas y personales de dibujo.

29.- Un trabajo de animación en rotoscopia creado específicamente para una app, es el de *City me*, una aplicación de guía de ciudades que comienza con un guía animado. He realizado las [versiones de Madrid y Sevilla](https://www.domestika.org/es/projects/258665-cityme-madrid-app). En Domestika: <https://www.domestika.org/es/projects/258665-cityme-madrid-app>

30.- Un artículo dónde se analiza la revolución de los programas de diseño para ordenador personal con respecto a los antiguos ordenadores específicos de Diseño gráfico, mucho más caros es: Manovich, L (2006, otoño) *After Effects or the velvet revolution*, Millennium Film Journal, N.º 45/46, p. 5-19. Nueva York, Estados Unidos de América



Figura 10. Gonzalo Cordero. We love Ibiza (2016). Animación digital

Por tanto, considero que el Medio Audiovisual permite el desarrollo del trabajo en dibujo contemporáneo para un artista interesado en la experimentación y en la expresión del movimiento.

Bibliografía

Cordero, G. Página en Behance: <https://www.behance.net/gonzalocordero>

Cordero, G. Página de Domestika: https://www.domestika.org/es/gonzalo_cordero/portfolio

Cordero, G. Página de vimeo: <https://vimeo.com/gcordero>

Costa, J. (2005) *Identidad televisiva en 4D*, La Paz, Bolivia, Grupo Editorial Design

ESDIP. (2020) *Historia de ESDIP: Escuela de animación*. Recuperado de:
<https://www.esdip.com/historia-escuela-de-animacion/>

Festival Internacional de Cinema Fantastic de Sitges, XXVII Edición (1994, 7 al 15 de octubre)
Sección Anima't a la fresca comisariada por Carolina López Caballero, Sitges, España.

Krasner, J. (2008) *Motion graphic design, applied history and aesthetics*, Oxford, Gran Bretaña, Focal Press

Manovich, L (2006, otoño) *After Effects or the velvet revolution*, Millennium Film Journal, N.º 45/46, p. 5-19. Nueva York, Estados Unidos de América

Ministerio de Economía y Competitividad (2003) *Premios Nacionales de Diseño, modalidad empresas*, Madrid, España
http://www.ciencia.gob.es/stfls/MICINN/Innovacion/FICHEROS/Premios_Nacionales_Disenio_Web_Externa/Premios_Nacionales_de_Disenio_2003.pdf

Nexo5.com, magacín digital de cultura contemporánea. (2007, 29 de agosto) *Estiarte abre la temporada con Jan Dibbets: perspectives & studies*, Madrid, España, recuperado de
<http://nexo5.com/ent/428/estiarte-abre-la-temporada-con-jan-dibbets-perspectives-studies>

No Lugar, Espacio de Arte Contemporáneo (2013) *Muestra Internacional de vídeo: Retratos en movimiento*, comisariada por Alicia Roy y Alessandra Haro, Quito, Ecuador. Recuperado en
https://issuu.com/aliciaroy/docs/retratos_isuu

Photoimagen 2012, Tránsitos (2012) *Reanimados*, comisariada por Sara Hermann, Santo Domingo, República Dominicana, Museo de Arte Moderno. Recuperado en: <https://www.photoimagen.com.do/wp-content/uploads/2018/06/photoimagen-2012-catalogo.pdf>

Quantel (2011,15 de marzo) *The Quantel Paintbox, a pioneering computer graphics Workstation*, recuperado de:
<https://web.archive.org/web/20120212135113/http://blog.quantel.eu/2011/03/the-quantel-paintbox-a-pioneering-computer-graphics-workstation>

Selby, A. (2013) *La animación*, Barcelona, España. Blume

Owen, P (1997) *Quantel, the first fifteen years*, IEE Colloquium on UK Broadcast Manufacturers, the Pioneering Years, DOI 10.1049/ic:19970594

Vega, E (1999) *Identidad corporativa en televisión: significación y diversidad en la gráfica televisiva*. (tesis doctoral) Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Madrid, España.

Breve currículum del autor

Gonzalo Cordero de Ciria, Madrid, 1966. Licenciado en Bellas Artes en la especialidad de pintura por la UCM, máster en Análisis y Gestión de Arte Contemporáneo por la UB, máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la UEM. Diseñador gráfico en movimiento y animador en Televisión Española, RTO Barcelona '92, Canal Satélite Digital, Canal Plus, cuatro y como autónomo. Premiado con un Laus de oro y un Laus de plata por la ADG FAD de Barcelona, cuatro medallas de plata y uno de bronce de los New York Festivals y un SOL de bronce y fue miembro del departamento de grafismo de Canal+ premiado con el Premio Nacional del Diseño en 2003. La autopromoción *siente los colores* forma parte de la colección permanente del Museo del Disseny de Barcelona. Sus trabajos han sido proyectados en los festivales de Sitges y Annecy y expuestos en museos de la República Dominicana y Ecuador. Ha comisariado las dos ediciones de la muestra *¡se mueve!* Sobre artistas que utilizan como medio la animación en el marco de la feria estampa de Madrid. Participante en coloquios y talleres en Media Lab Prado, estampa o Fundación Telefónica. Actualmente es profesor de Medios Audiovisuales y en el master de Diseño Interactivo en la Escuela Superior de Diseño de Madrid.

**LA IMPORTANCIA DE DIBUJO DE CONCEPTO:
DEL BOCETO AL PRODUCTO.**

**THE IMPORTANCE OF CONCEPT DRAWING:
FROM SKETCH TO PRODUCT**

Nombre del Autora: Pérez González, Carmen

Directora del Departamento de Dibujo y Grabado, Profesora Titular de Universidad
Complutense de Madrid de la Facultad de Bellas Artes de Madrid

Identificador ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5096-9395>

Resumen:

Esta publicación presenta la importancia del trabajo de dibujo en la etapa de pre-producción para proyectos tanto de películas de animación, de imagen real de mundos fantásticos, de ciencia ficción como en el mundo de los videojuegos o del cómic. Es el llamado Concept Art, que tiene como finalidad definir de una manera gráfica todo guión antes de realizar el producto final. Estos primeros bocetos servirán como referencia visual para un trabajo en grupo dentro de estas producciones.

Palabras clave: *Hojas Modelos, el arte de concepto, animación..*

Abstract:

This publication introduces the importance of drawing work in the pre-production stage for projects of both animated films, real image in fantastic worlds, science fiction and in the world of video games or comic books. It is called Concept Art, that aims to define in a graphic way every script before making the final product. These first sketches will serve as a visual reference for a group work within these productions.

Keywords: *Model Sheets Concept Art, Animation.*

1. Introducción

Un dibujo, un boceto, puede ser una obra de arte y si hablamos de dibujo animado se puede incorporar a su definición la de pertenecer al séptimo arte como parte de su terminología.

El boceto es la representación gráfico-plástica de la idea. En una producción cinematográfica el boceto se manifiesta como un elemento indispensable en la descripción y en la articulación de lo que luego serán los modelos o personajes de todo producto animado.

El boceto será no solo visto como una actividad artística o como un ejercicio gráfico para liberar la tensión creativa, si no también se presenta como poseedor de una funcionalidad y de una carga proyectual evidente y obligada en la creación de los dibujos de los personajes, de sus actitudes y de sus ambientes en la producción de animación o de un videojuego.

Para un creativo el dibujo es la base de toda producción y debe expresar aquello que quiere transmitir (Figura 1). Ejemplo de una Hoja de Modelo de Personaje para un videojuego realizado con software libre llamado AltamiraGame.

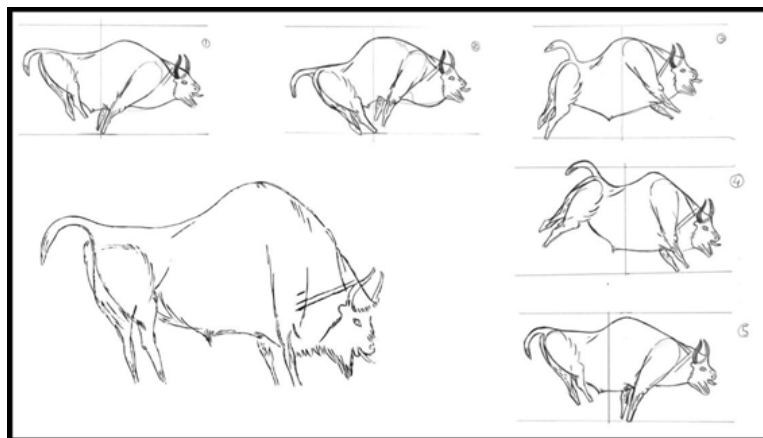


Figura 1. Hoja de Modelo de Personaje para Altamira Game. Bisonte (2019). Fuente: propia.

2. Desarrollo visual inicial del Arte de Concepto

El Arte de Concepto tiene como objetivo elaborar las referencias visuales para un trabajo en grupo, lo que también se llamará la Biblia del producto para películas de animación, de imagen real de mundos fantásticos, de ciencia ficción o del mundo de los videojuegos.

Como toda fase creativa el dibujante deberá investigar, recopilar y preparar la información que le va a ser necesaria para realizar sus dibujos, sus bocetos y la parte del concepto inicial del producto.

La parte inicial de la investigación será encontrar localizaciones (Figura 2), iluminación, personajes, vestuarios, los movimientos que refuerzan la psicología del personaje, la acción que se va a realizar para después poder recrear las hojas de modelo de los personajes.



Figura 2. Hojas de Fondos realizados a partir de localizaciones reales por el artista Tasuke Watanabe para la película de anime: Your Name (2016).

El dibujante realizará los fondos de los espacios en los que se va a desarrollar la producción y creará los personajes y los objetos siguiendo una normativa o método unificado entre los animadores empezando todos ellos con sus bocetos (Figura 3).

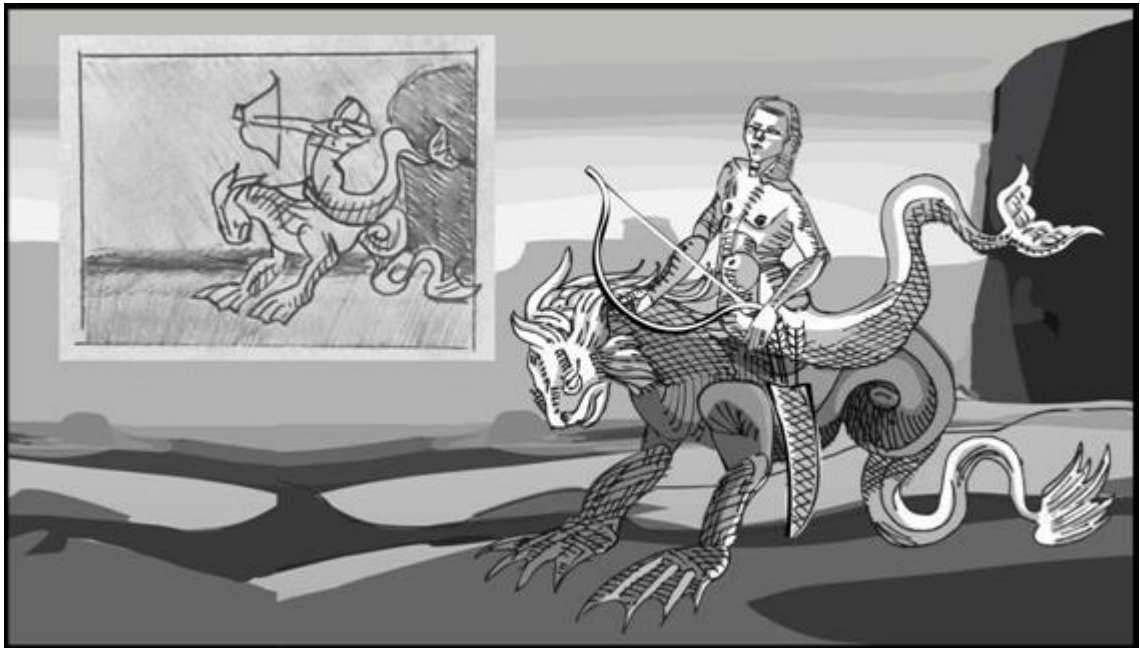


Figura 3. Hoja de Fondo con Personaje en grises para la película Ceasg la sirena (2019).
Fuente: propia.

Para realizar los bocetos de los personajes primero se deberá utilizar formas sencillas para su creación, después sus líneas de acción serán evidentes definidoras de su personalidad, además de, plantear una silueta reconocible (Figura 4).

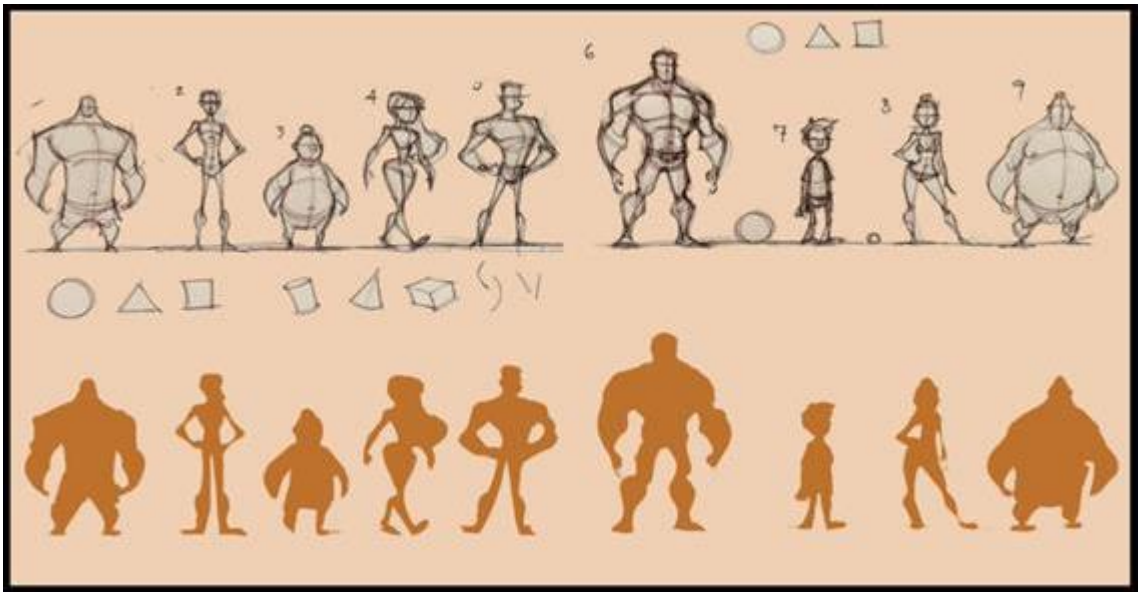


Figura 4. Hoja de construcción y proporción de los personajes con línea de acción y silueta.
Fuente: propia a partir de un boceto del artista Josh Hunter Black (2019).

2.1 Introducción a las Hojas Modelo o Models Sheets

Las bocetos de modelo, las Hojas Modelos o Model Sheets son plantillas usadas por el equipo de animación y muestran al equipo animador los ángulos y las características principales de los personajes.

La Hoja de Personaje, además del dibujo del personaje describe con texto su personalidad y actitud. La Hoja de Concepto es un plano general del personaje con ampliaciones de características detalladas.

La Hoja de Modelo de Vestuario o Model Sheets Costume muestra la indumentaria con la que el personaje vestirá en la producción (Figura 5) Ejemplo de Hoja de Vestuario para Cinderella.



Figura 5. Hoja de Vestuario para Cincereella de Walt Disney con los dibujantes John Lounsbery, Eric Larson, Norman Ferguson, Les Clark y Marc Davis dibujando a la modelo Helene Stanley para la película (1950).

Las Hojas Modelos de Rotación o Model Sheets de Turnaround muestran los bocetos del personaje en poses de giro. En ellas se dibuja el personaje en cinco poses si es simétrico: de perfil, tres cuartos, frente, espalda y tres cuartos de espalda, en siete poses si es asimétrico y en tres poses si es para un proyecto en 3D (Figura 6).



Figura 6. A sample model sheet from the DVD tutorial Chaos&Evolutions. Dibujado por David Revoy (2010).

La Hoja de Acción presenta la capacidad de movimiento del personaje (Figura 7) Ejemplo de Hoja de Acción y Expresión para Cinderella.



Figura 7. Hoja de Acción y Expresión para Cincereella de Walt Disney con los dibujantes John Lounsbery, Eric Larson, Norman Ferguson, Les Clark y Marc Davis dibujando a la modelo Helene Stanley para la película (1950).

En la Hoja de Expresiones aparecerán los cuatro colores primarios expresivos: la felicidad, la tristeza, el enfado..., pero habría que añadir también la amenaza, el desprecio y la risa (Figura 8).



Figura 8. Hoja de expresión. Fuente: propia a partir de la hoja de expresión del dibujante Alfie Vann sobre Julio para la película de animación La ruta hacia El Dorado (2000).

Hay también Hojas de Cabezas, de Extremidades (Figura 9), Brazos, Manos y Pies y Hojas de Modelo de Cabello y Barbas.

Las Hojas de Bocas siguen el convenio que responde a una sincronización entre la locución y el movimiento de los labios, también llamado Lipsync, que ha evolucionado desde el dibujo de cada uno de los fonemas en la línea de tiempo a la automatización de la imagen con el sonido utilizando programas como Toon Boom.



Figura 9. Diferentes estéticas de hojas de modelo de extremidades Walt Disney, Mickey Mouse por el dibujante Les Clark, las manos de Hades por Nik Riaanieri, manos de Mushu de Harald Siepermann, las extremidades de Tarzan por Glen Keane. Fuente: propia, montaje (2019).

También se crean Hojas de Modelos Comparativos de los cánones de los diferentes personajes, de las diferentes actitudes, comparando jerarquías y relaciones familiares (Figura 10).

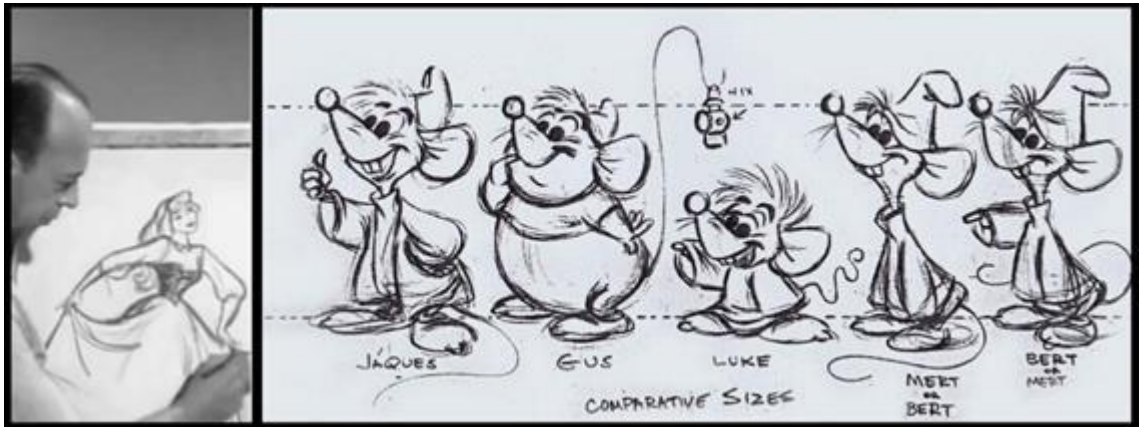


Figura 10. Comparativa de Ratones y Marc Davis dibujando a Helene Stanley para la película de animación Cincereella de Walt Disney (1950).

En las Model Sheet de Objetos están los diferentes Accesorios, los Prop u Objetos que utilizan los protagonistas y los Estudios de Decorados.

Las Hojas de Modelo de Construcción Geométrica describe al personaje por medio de medidas y por medio de la geometría.

Además, hay que contar con las Hojas de Ciclos Técnicos de los movimientos principales de los personajes que reflejan los Andares, la Carrera y el Salto (Figura 11).

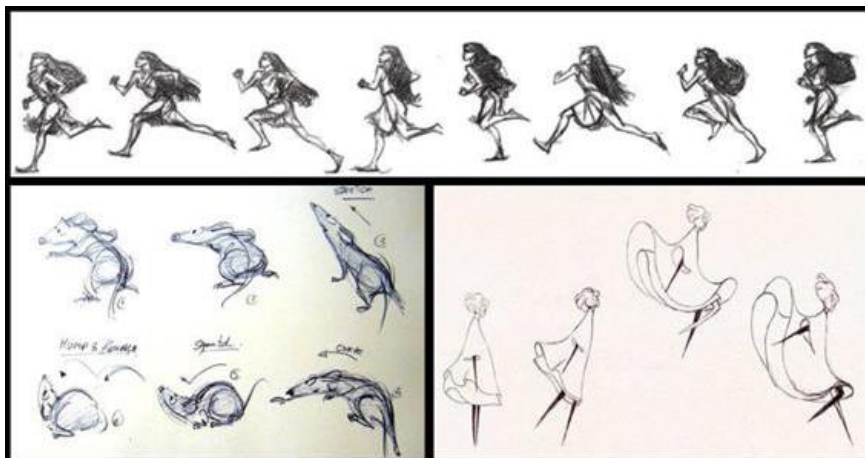


Figura 11. Hojas de Ciclos Técnicos de Movimiento de personajes Montaje fuente propia a partir de bocetos de Borja Montoro en el ciclo de carrera para Pocahontas, Jason Deamer en el ciclos de salto para Ratatouille y Ariadna Cervelló en el ciclos de salto para el videojuego de Gris. Fuente: propia, montaje (2019).



Figura 12. Estudio a Color a partir de las Hojas de Comparativa de Chris Sassaki para Monstruos S.A. (2001). Fuente: propia, montaje (2019).

Las Hojas de Color de fondos detallan una la paleta para la luz, para las medias tintas y para las sombras (Figura 13).

Por último, a la hora de contar la historia en imágenes se especifican las Hojas de Guía de Color también llamado Colour Script.



Figura 13. Estudio de Color de Hojas de Fondo a partir de los fondos del artista Cory Loftis para la película de animación Zootropolis (2016). Fuente: propia, montaje (2019).

Cada dibujante es un caso particular y elegirá contar la historia con dibujos señalando los encuadres y las angulaciones precisas, con un formato de Storyboard, Sketchbook o con un formato de Cómic (Figura 13, 14 y 15).

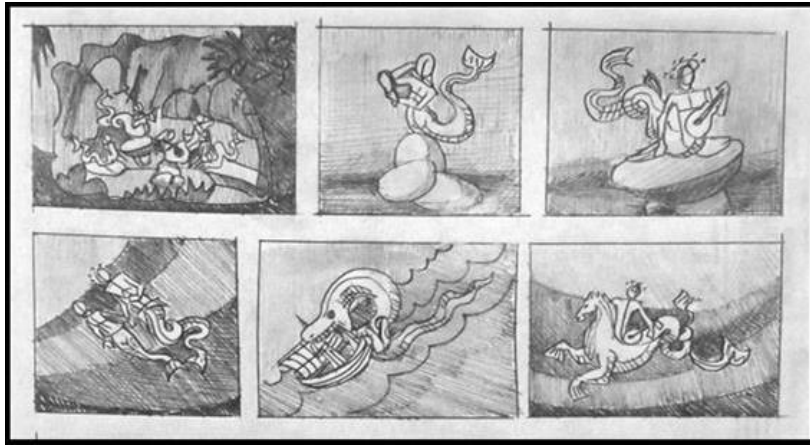


Figura 14. Hoja de Storyboard para la película Ceasg la sirena. Fuente: propia (2019).

Todos ellos responden al objetivo de recrear la sucesión de los hechos principales que tendrá lugar en la producción y concentra todos los aspectos técnicos que esta debe de tener, el punto de vista, el tamaño de los planos, los movimientos de la cámara como la panorámica, los zooms, los componentes del producto con la separación de los fondos y los personajes y una planificación de los posibles efectos especiales que sean necesarios en la propia producción.

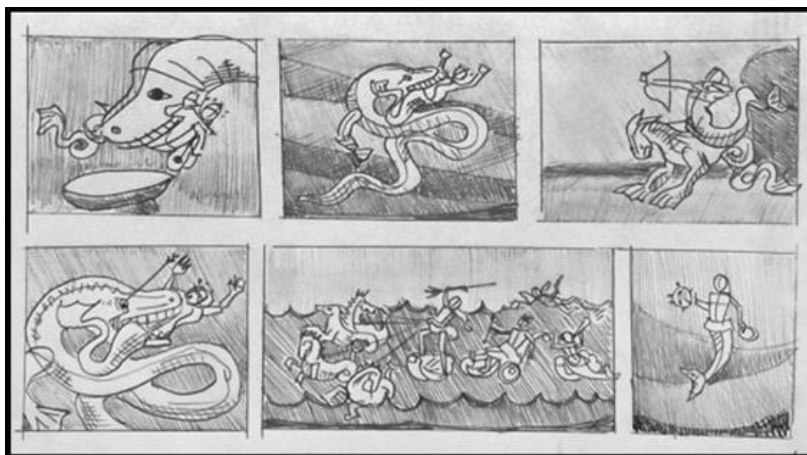


Figura 15. Hoja de Storyboard para la película Ceasg la sirena. Fuente: propia (2019).

Los mejores libros para utilizarlos como Guías de Hojas de Modelo son la Biblia por excelencia de la animación qué es el “Kit de Supervivencia del Animador” de Richard Williams (1), con el que se cubren los conceptos básicos de las hojas de movimiento, de caminatas, carreras, saltos, además de la animación animal, y el libro de Preston Blair “Cartoon Animation” (2), qué está muy enfocado a los bocetos y al dibujo humano, que muestra cómo desarrollar el personaje en dibujos, cómo crear sus movimientos y que estos sean dinámicos, y cómo realizar los diálogos sincronizados con la voz, además de que cubre una amplia variedad de tipos de animales.

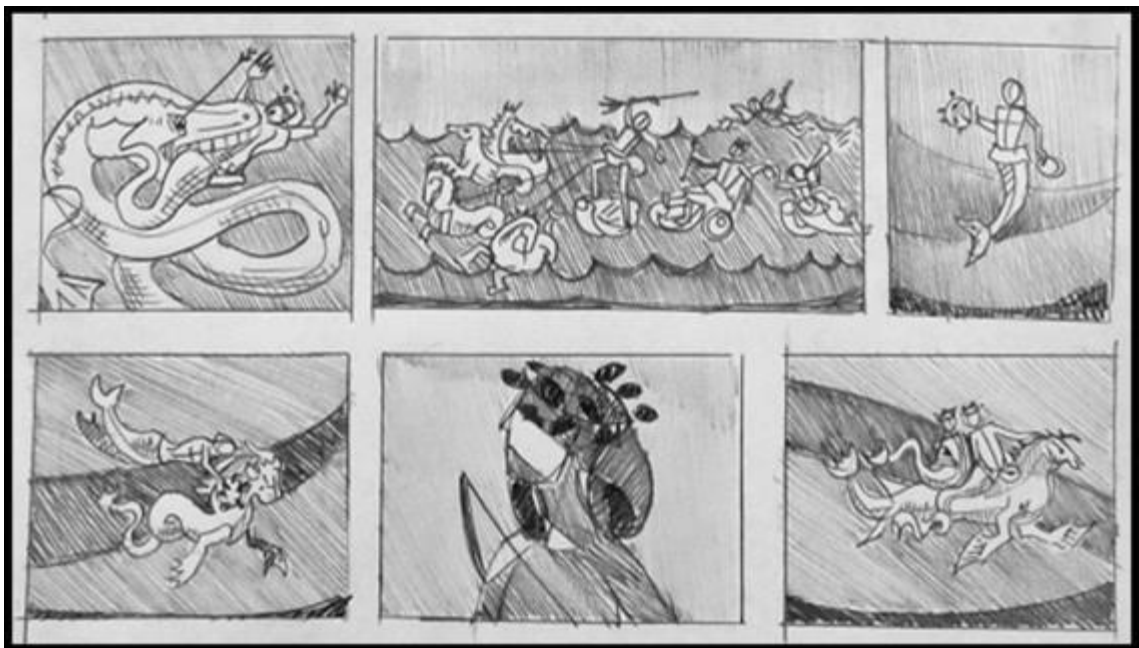


Figura 16. Hoja de Storyboard para la película Ceasg la sirena. Fuente: propia (2019).

1. Williams, R. (2009). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators (Ed. rev.). New York, USA: Faber & Faber.
2. Blair, P. (1994). Cartoon Animation. (Ed. rev.). Lake Forest (California): Walter Foster.

Bibliografía

Williams, R. (2009). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators (Ed. rev.). New York, USA: Faber & Faber.

Blair, P. (1994). Cartoon Animation (Ed. rev.). Lake Forest (California), USA: Walter Foster Publishing.

Breve currículum del autor

Carmen Pérez González. Directora del Departamento de Dibujo y Grabado de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Profesora Titular de Universidad. Premio extraordinario de doctorado. Ha realizado numerosas exposiciones individuales y colectivas. Tiene tres patentes y varios premios artísticos, ha participado en diversos Congresos realizando artículos sobre los animación, las tecnologías digitales y las ilusiones ópticas en el arte y en los videojuegos y sus animaciones han sido proyectadas en numerosas exposiciones. Entre su experiencia profesional destacan cuatro años de trabajo como Directora de Arte en empresas del sector de la animación y el videojuego. Directora del grupo de Investigación: Dibujo y Conocimiento. Sus principales líneas de investigación son: la animación 2D, la evolución de la anatomía en el Arte, las tecnologías digitales aplicadas al mundo de la animación y de los videojuegos y las Ilusiones Ópticas.

DOWNTIME. UNA PERFORMANCE DE DIBUJO EN TORNO AL BINOMIO TIEMPO- PERCEPCIÓN

DOWN TIME. A PERFORMANCE DRAWING ABOUT THE TIME-PERCEPTION BINOMIAL

Salvador Jiménez-Donaire Martínez

Investigador contratado predoctoral PIF. Departamento de Dibujo,
Universidad de Sevilla.

Resumen:

DOWN TIME es una performance de dibujo realizada en St Peter's Church, Cambridge, Inglaterra, en marzo de 2019. La pieza examina la repetición y la lentitud como medios para maximizar la experiencia perceptiva dentro de un contexto sociocultural en el que impera la lógica de la aceleración. Así, DOWN TIME explora nociones de duración, paciencia y resistencia – y cómo éstas afectan tanto al proceso físico como mental del dibujo.

Palabras clave: Performance de dibujo, tiempo, percepción, lentitud, repetición manual, duración

Abstract:

DOWN TIME is a performance drawing that took place in St Peter's Church, Cambridge, England, in March 2019. The work examines repetition and slowness as a means to maximise the perceptive experience within our time-compressing sociocultural context. Thus, DOWN TIME explores notions of duration, endurance and patience -and how they affect both the physical and mental process of drawing.

Keywords: Performance drawing, time, perception, slowness, manual repetition, duration

1. DOWN TIME: una breve descripción

La presente comunicación fue presentada el día 9 de enero de 2020 como parte de la I Jornada sobre Dibujo Contemporáneo, celebradas en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

DOWN TIME es una performance de dibujo que duró 4 horas y 7 minutos. La acción está íntegramente grabada en vídeo(1) y consistió en el trazado manual de líneas verticales y horizontales sobre un rollo de papel de 30 metros de longitud y 45 centímetros de ancho que fue cortado en siete partes iguales conforme se desarrollaba la pieza.

A nivel discursivo, la pieza explora el elemento “duración” en la práctica del dibujo. Así, frente a una cultura obsesionada con la velocidad, el multitasking, los resultados inmediatos, la delirante producción y consumo de datos e imágenes, el hacer pausado y la espera contemplativa podrían suponer una forma de resistencia, una oposición a las políticas de rendimiento. De este modo, esta performance de dibujo se articula en torno a nociones de paciencia y continuidad.

1. Quietud espacial: St Peter's Church

En la actualidad, St Peter's Church se encuentra hermanada con la institución museística Kettle's Yard (la iglesia se sitúa en el terreno adyacente a esta última), y en su interior se han realizado algunas exposiciones en el pasado reciente.



1.- Disponible en: <https://drive.google.com/file/d/1X5V2RJxCBuPv2oVGpU4tBsX1hgoAV6kG/view>

Se trata de una de las iglesias más pequeñas de Cambridge, y es también una de las más antiguas: de estilo anglonormando temprano, su construcción se remonta al S. XII. Su planta ha sufrido numerosas transformaciones desde entonces, y tras ser descuidada y abandonada desde el siglo XVII, a partir de finales del pasado siglo es reclamada por The Churches Conservation Trust, una organización benéfica cuyo propósito es proteger las iglesias inglesas en riesgo.

En St Peter's no se celebran servicios religiosos (salvo unas pocas festividades concretas) y es probablemente uno de los espacios más recogidos y silentes de la ya de por sí serena Cambridge. Para mí era importante realizar una propuesta formalmente poco invasiva en el espacio, no solo por motivos de conservación sino por el interés arquitectónico y simbólico que el espacio presenta per se. El objetivo era tomar ventaja de esto y ensalzar o poner en énfasis dicho espacio a través de la acción performática – nunca anulándolo o compitiendo contra él.

1.2 Algunas consideraciones sobre la pieza

A lo largo de las más de 4 horas que duró la acción, fenómenos sutiles y normalmente desapercibidos como el cambio de la entrada de luz en el espacio o incluso el cambio de temperatura en la sala se pusieron de relieve y fueron intensamente experimentados.

Fig. 2. Imagen de las siete piezas de papel tras la finalización de la performance.

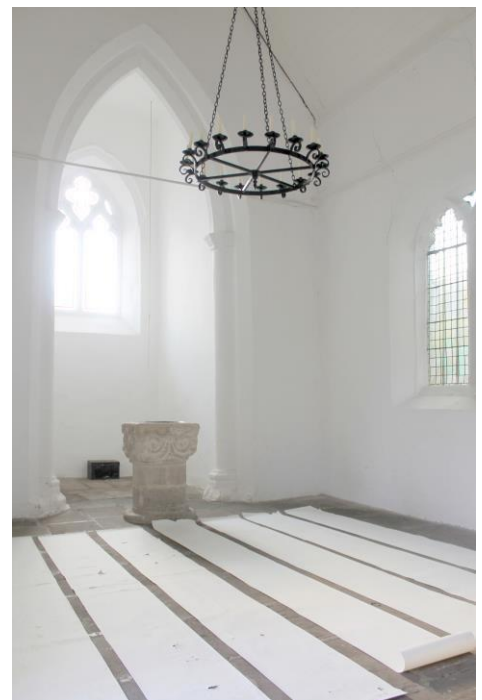




Fig. 3. Capturas de pantalla extraídas del video documental.

Dos de las premisas articuladoras de la propuesta son el ensimismamiento (a través del acto de dibujar) y la demanda de un alto grado de concentración (extendido en el tiempo). Uno de los aspectos que más me incomodaban a la hora de realizar este trabajo en un espacio público era precisamente la posible figura del espectador.

Con el fin de alcanzar las dos premisas anteriores, tiendo a trabajar en relativa seclusión y ha sido interesante comprobar, durante el visionado del video documental, la reacción de los visitantes que se acercaron a la iglesia aquel día. A pesar de que Kettle's Yard había impreso una hoja de sala con información de la pieza, algunos de ellos no identificaban o no reconocían la acción como pieza artística y, de manera perfectamente lícita, la ignoraban y se marchaban sin reaccionar. Sin embargo, me sorprendió la generosidad de algunos otros visitantes, que se quedaron allí hasta 20 minutos, de pie, observando la acción repetitiva y monótona que planteaba.

Otro de los aspectos más estimulantes de realizar la pieza era la modificación que el propio espacio imponía sobre mi propuesta: el suelo sobre el que trabajaba, de piedra gastada e irregular, provocaba la rotura del papel en el que dibujaba -que terminó completamente vulnerado tras las 4 horas de acción. A nivel formal, esto supone una notable diferencia con respecto a mi trabajo anterior, de aspecto visiblemente más nítido y pulcro.



Fig. 4. Detalle de múltiples desgarros generados por la irregularidad de la piedra al dibujar sobre el papel.

Otro de los aspectos más estimulantes de realizar la pieza era la modificación que el propio espacio imponía sobre mi propuesta: el suelo sobre el que trabajaba, de piedra gastada e irregular, provocaba la rotura del papel en el que dibujaba -que terminó completamente vulnerado tras las 4 horas de acción. A nivel formal, esto supone una notable diferencia con respecto a mi trabajo anterior, de aspecto visiblemente más nítido y pulcro.

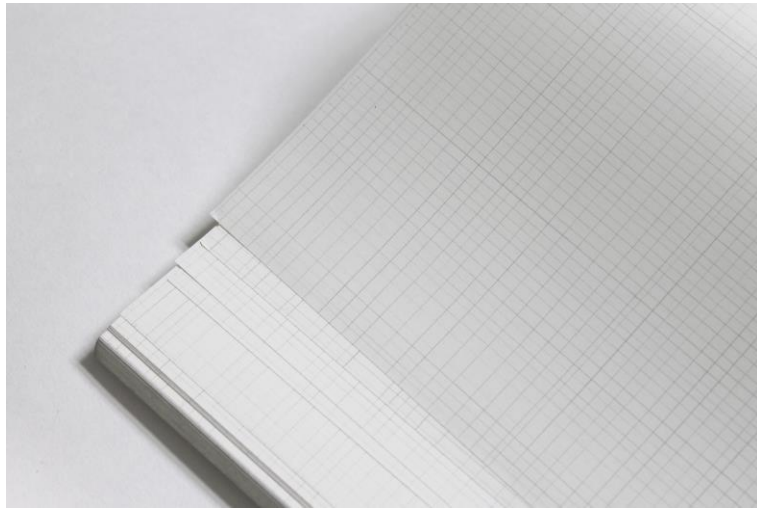


Fig. 5. Salvador Jiménez-Donaire, Sin título (detalle, 2019), en el que se aprecia un grado mayor de meticulosidad en el registro de la línea.

Para terminar, y en relación con la frecuente problemática que supone la documentación y presentación de trabajos de performance más allá del registro audiovisual, quise editar unos pequeños cuadernos al objeto de recoger otros aspectos del proyecto no presentes en el video documental, como imágenes del exterior de la iglesia, del interior del espacio o detalles del papel agujerado y otros registros gráficos.

Estos cuadernos (de unas 30 páginas cada uno) están hechos de papel japonés de 46 gramos – un guiño a trabajos anteriores realizados frecuentemente sobre este soporte en particular. Este tipo de papel presenta una cualidad háptica que valoro especialmente y que vinculo a la propia práctica del dibujo.

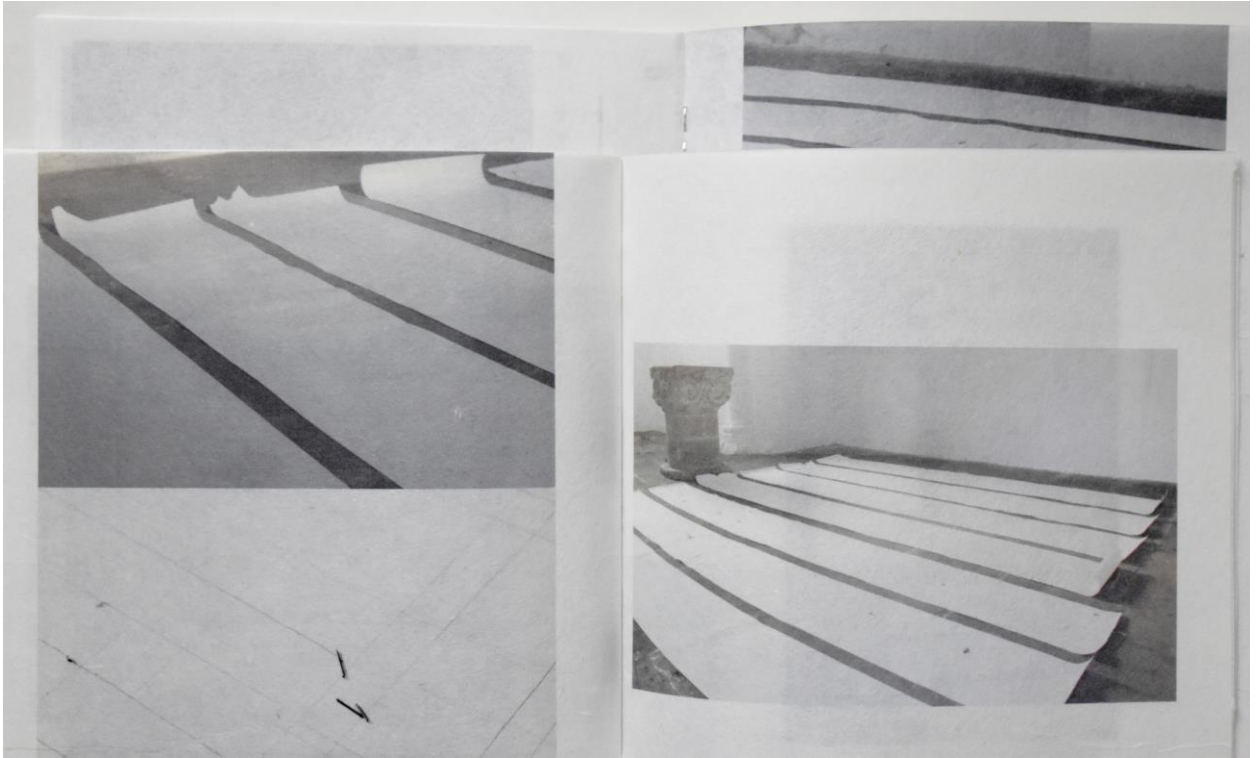


Fig. 6. Salvador Jiménez-Donaire, DOWN TIME (2019). Cuadernos documentales de la performance de dibujo homónima.

1.3 Algunas conclusiones, una prospectiva

DOWN TIME propone la revalorización de la pausa y la atención contemplativa. Y es que, como asegura el pensador y académico surcoreano Byung-Chul Han, el cuerpo y la mente humanos presentan barreras contra la velocidad: tenemos que reaprender a mirar, es decir, a “educar el ojo para (...) una mirada larga y pausada” (2012: 53). La hiperatención y la presión constante de una vida acelerada generan individuos fatigados. Nuestra capacidad para desarrollar pensamiento podría verse parcialmente afectada por el flujo continuo de información al que estamos expuestos -eso que ha sido diagnosticado por Roberto Calasso como la “enfermedad de lo lleno” (2008: 55).

DOWN TIME fue mi primera performance de dibujo y supuso una experiencia intensa tanto a nivel físico como mental. Trabajar en condiciones relativamente incómodas durante más de 4 horas ha sido un desafío sorprendente y estimulante. Llevar a cabo esta acción en un lugar tan distinguido como St Peter's ha aportado una nueva capa de significado a la propuesta, y ha despertado mi interés por la realización de futuros trabajos en espacios similares.

En la actualidad me encuentro preparando una nueva propuesta para realizar mi siguiente performance de dibujo de larga duración y, además del registro video-documental, planteo la posibilidad de continuar con la edición de los cuadernos documentales aquí descritos, en los que poder recoger información adicional de la acción.

Bibliografía

HAN, Byung-Chul. (2012). La sociedad del cansancio. Barcelona, España: Herder.
CALASSO, Roberto. (2008). La locura que viene de las ninfas. Madrid, España: Sexto piso.

Breve currículum del autor

Salvador Jiménez-Donaire (Sevilla, 1994) es graduado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla (Premio Extraordinario Fin de Carrera). En esta facultad obtiene una Beca de Colaboración en el Departamento de Dibujo por el Ministerio de Educación y Cultura español y el Premio Real Maestranza de Sevilla en reconocimiento al rendimiento académico. En 2018 recibe una Beca a la Excelencia en la Universidad Complutense de Madrid, donde ha cursado un máster en Investigación y Creación en Bellas Artes (Mejor Expediente Académico). En 2018-2019 cursa un máster en Técnicas Gráficas (MA Printmaking) en Cambridge School of Art – ARU, Cambridge, Inglaterra, donde recibe una Mención a la Excelencia (Distinction).

Ha sido seleccionado para realizar exposiciones individuales en instituciones nacionales e internacionales: Colegio de España en París, Francia; Centro de Arte Tomás y Valiente, Madrid; Catedral de Cuenca; St Peter's Church en Cambridge, Inglaterra, y la Fundación Antonio Gala. Ha participado en exposiciones colectivas internacionales en Italia, Bélgica e Inglaterra. A nivel nacional ha sido seleccionado, entre otros certámenes, en Obra Abierta. Premio Internacional de Artes Plásticas Caja de Extremadura 2019; el Premio Ibercaja de Pintura Joven 2019 o el Premio Nacional de Pintura Juan Francés Fira d'Agost 2019.

En 2019 le es concedido el Premio Nacional de Artes Plásticas Universidad de Sevilla, muestra celebrada en las salas del CICUS.

Ha recibido becas de residencia en la Fundación Antonio Gala para jóvenes creadores, Córdoba; Caravanserai Residency, Cambridge, Inglaterra; y en la Residencia de Estudiantes de Madrid.

SEDIMENTACIONES DE LA MENTE

Sedimentations of the Mind

Carralero Díaz, Isabel

Profesora asociada en el Departamento de Dibujo y Grabado, Universidad Complutense de Madrid. Artista visual.

Resumen:

Sedimentaciones de la mente es un proyecto gráfico realizado gracias al Laboratorio di Restauro Opere d'Arte su Carta en el Istituto Centrale per la Grafica en Roma. El proyecto trata sobre los procesos de creación y destrucción en el dibujo y su correlación con la tierra (el paisaje) y la escritura. Inspirada en el artículo de Robert Smithson "A Sedimentation of the Mind: Earth Projects" y a través del cúmulo de textos y apuntes reunidos en un cuaderno durante la investigación de mi tesis doctoral comienzo el proceso de borrado y limpieza de sus páginas.

Palabras clave: dibujo, destrucción, paisaje, escritura, sedimentación.

Abstract:

Sedimentations of the mind is a graphic project carried out thanks to the Laboratorio di Restauro Opere d'Arte su Carta at the Istituto Centrale per la Grafica in Rome. The project deals with the processes of creation and destruction in drawing and its correlation with the earth (the landscape) and writing. Inspired by Robert Smithson's article "A Sedimentation of the Mind: Earth Projects" and through the accumulation of texts and notes gathered together in a notebook during my PhD research I begin the process of erasing and cleaning its pages.

Keywords: drawing, destruction, landscape, writing, sedimentation.

1. Un montón de lenguaje

Hay un dibujo de Robert Smithson en el que un gran dripping de pegamento líquido se desliza por una pendiente de tierra virgen. Algunas anotaciones entrópicas a propósito de la cantidad, el precio y la empresa suministradora de pegamento a derramar se entierran bajo la pegajosa capa de miasma geológico; una especie de dislocación epistemológica terrestre.

1 ton- 2000 pd 255-5401

987 E. Cordova

500 pounds containers of Glue

Teenish 500 pounds

100 Drum 2200

Taw earth Slope Slight meline

El dibujo se inscribe en el catálogo de la exposición celebrada en Koldo Mitxelena Kulturunea en 2010 titulada El paisaje como idea: proyectos y proyecciones. 1960-1980.(1) El propósito de esta exposición, escribe la comisaria Berta Sichel, es el de conmemorar el cuadragésimo aniversario de uno de los ensayos más importantes del artista: "A Sedimentation of the Mind: Earth Projects" (Artforum, 1968)(2).

1.- Véase VVAA, (2010). El paisaje como idea: proyectos y proyecciones: 1960-1980. Catálogo de la exposición en el Koldo Mitxelena Kulturunea. 10 Jun. - 25 Sep. 2010. Gipuzkoako Foru Aldundia: Diputacion Foral de Gipuzkoa, p. 8.

2.- El ensayo de Smithson aparece traducido al español en: Smithson, Robert. (1993). "Una sedimentación de la mente: proyectos de tierra". En: Robert Smithson: el paisaje entrópico. Una retrospectiva 1960-1973. Catálogo de la exposición en el IVAM Centre Julio González. 22 Abr. - 13 Jun. 1993. Valencia: IVAM Centre Julio González, pp. 125-132.

La superficie de la tierra y los figmentos de la mente tienen una manera de desintegrarse en regiones discretas del arte. Varios agentes, tanto ficticios como reales, intercambian lugares, de algún modo entre sí; uno no puede evitar los pensamientos turbios cuando se trata de proyectos de tierra, o de lo que yo llamo "geología abstracta" (SMITHSON, Una sedimentación..., p. 125).

Para Smithson existe una clara correlación entre la superficie de la tierra y los figmentos de la mente; las ideas gotean en el propio cerebro filtrándose entre sus grietas como si éste fuese una vieja roca erosionada: "la mente de uno y la tierra están en un estado de erosión constante" (SMITHSON, Una sedimentación..., p. 125). Ambas se mueven de un modo de lo más físico. De hecho, es este sentido físico lo que realmente le interesa a Robert Smithson del paisaje temporal; en todo nivel inferior de conciencia ocurren bastas pulverizaciones, oxidaciones, desprendimientos, erosiones, desgastes, glaciaciones...

La entropía intelectual está esencialmente ligada a la pérdida de memoria(3): "los ríos mentales desgastan riberas abstractas; las ondas cerebrales socavan acantilados de pensamientos; y las cristalizaciones conceptuales se separan formando depósitos de razón arenosa Este movimiento parece estático, pero aplasta el paisaje de la lógica bajo ensueños glaciares" (SMITHSON, Una sedimentación..., p. 125).

A veces la inquietante superposición de sedimentos parece una montaña de escombros organizados. En *A Heap of Language* (1966) Smithson dibuja una colina apilando estratigráficamente vocablos en cursiva: language, phraseology, speech, tongue, lingo, serracular, mother tongue, patoia, idiom slangy, dialect brogue...¹ Para el artista un dibujo podía significar un cúmulo de lenguaje y, a la vez, éste podía ser un paisaje, es decir, una idea.

3.- Raquejo Grado, Tonia. (2003). *Land Art*. Madrid: Nerea, p. 47.

4.- El dibujo de Smithson puede verse online en la página web del MoMA:
<https://www.moma.org/collection/works/149054>. Consultado el 31 Ene. 2020.

El paisaje que busca Smithson se sitúa en los márgenes de la historia de la representación paisajística, huyendo de aquella mirada pictoricista de la escuela del río Hudson. En realidad perseguía, en vez de una belleza escénica creada artificialmente, una desnaturalización en el paisaje(5). Esta la encontraba en el lenguaje de la fragmentación o de la poesía moribunda, en emplazamientos abandonados, en lugares acusados por el abandono industrial y la urbanización temeraria.

2. La excavación

Instrumentos necesarios para una excavación gráfica: trapo, manos, gamuza, manos, goma común para borrar, manos, goma maleable, manos. Lija de agua de 2000, manos, lija de agua de 2500, manos. Piedra de pulir, manos, pasta de pulir, manos. Piedra de arkansas, manos. Blanco de España, manos. Papel secante, manos. Papel barrera, manos. Algodón, manos. Agua destilada, manos. Alcohol etílico, manos. Peróxido de hidrógeno, manos. Mascarilla de protección respiratoria, manos. Guantes de vinilo, manos. Guantes de algodón, manos. Raspador, manos, bruñidor, manos, tarlatana, manos(6). La excavación de mi propio cuaderno comenzó en marzo de 2017 en un laboratorio de restauración de obra gráfica, un lugar blanco y aséptico plagado de instrumentos de precisión. El cuaderno estaba en un estado lamentable (Figura 1 y 2). Las sucesivas sedimentaciones mentales habían calado por todos sus estratos filtrándose por las aperturas de fibras celulósicas. Sus fallas geológicas de tiempos anteriores conectaban los estratos de forma totalmente entrópica. La ruptura de aquella estratigrafía natural había alterado el estado originario de las capas convirtiendo aquel lodo en un barrillo atemporal. Organicé esta confusión en modelos, retículas y subdivisiones buscando un proceso estético, tal y como Smithson había aconsejado (SMITHSON, Una sedimentación..., p.125).

5.- Véase Bonet, P., Heizer, M., Oppenheim, D. y Smithson, R. (2000). "Conversaciones con Heizer, Oppenheim y Smithson". En: Naturalezas: una travesía por el arte contemporáneo. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, pp. 37-49 , p. 39.

6.- Este párrafo es un homenaje al texto de Millares, M. (1973). Memoria de una excavación urbana y otros escritos. Barcelona: Gustavo Gili, pp. 9 y 10.



Figura 1 y 2. Arriba: Estado del cuaderno durante las primeras horas de intervención. Fuente: propia. Abajo: Detalle del reverso de la misma página, proceso de levantado de los estratos más superficiales. Fuente: propia.

La primera intervención ocurrió en las capas más recientes. Fue un proceso de borrado que suponía la adición de material en lugar de la extracción. Se trataba de la técnica más antigua de enmascaramiento de tintas a bolígrafo, el tachado. A ésta le siguió el uso de cintas correctoras o correctores líquidos tipo Tipp-Ex (Figura 3 y 4).

La limpieza de los depósitos de lápiz de carbono o grafito se realizó gracias a gomas de borrado de diferentes tipos, entre ellas los lápices con escobilla en la parte trasera, las gomas de plástico suave de la marca Steadtler, los kits de borradores eléctricos con pilas y recambios, las gomas maleables para pastel y carboncillo, las gomas abrasivas de la marca Artgum, las conocidas esponjas Wishab para frescos, las esponjas de goma vulcanizada Smoke Off Sponge y, por último, la célebre goma de borrar en polvo de la marca Draft Clean Powder DCP 3 21b (Figura 5). He aquí una lista de verbos relacionados con estas acciones: rascar, escarbar, levantar, mover, diluir, transferir, anular, eliminar, suprimir, aniquilar, olvidar...

Las herramientas parecían brutas y vacilantes sobre la superficie del papel, fluctuaban como un arado torpe removiendo la tierra con el único propósito de llegar a las capas más internas del soporte, de la mente.

Al excavar eliminaba paulatinamente los materiales más recientes. Parecía todo una gran escabechina. Al igual que la construcción, la arqueología y el dibujo conllevan un aspecto muy claro de destrucción. La pérdida de información resulta inherente en el proceso. Es una cuestión de valentía y decisión.

Para el levantado de las técnicas en húmedo se usaron algodones impregnados en alcohol etílico o etanol (Figura 6). Llevábamos mascarillas de protección respiratoria. La tinta fue transferida a papeles secantes que recogían el negativo de los textos como si estuviesen sedientos (Figura 7 y 8).



Figura 3, 4 y 5. Arriba: Proceso de borrado. Grafito y cintas correctoras sobre restos de tinta, collage y papel. Fuente: propia. Centro: Proceso de borrado. Cintas correctoras sobre restos de tinta y papel. Fuente: propia. Abajo: Restos de goma de borrar Steadtler, goma abrasiva Artgum, esponja Wishab, goma Smoke Off Sponge y goma en polvo Draft Clean Powder DCP 3 21b. Fuente: propia.

El proceso se repitió numerosas veces hasta llegar a la obtención del "blanco" original del papel. La cuestión de este "blanco" resultó incómoda. El uso reiterado de peróxido de hidrógeno formó parches extraños en sucesivas capas del cuaderno.

Los restos de materia gráfica fueron recogidos con micro aspiradores de museo. Esta era una herramienta maravillosa, además de aspirar las partículas podía soplarlas como si fuese un gran recogehojas de jardín (pero en un mundo en miniatura).

3. Conclusión

El proceso de borrado y limpieza se llevó por delante la mayoría de los textos y anotaciones. Sedimentos de tinta, sin embargo, permanecieron prácticamente inmutables a los diversos procedimientos empleados. A día de hoy, incluso, emanan palabras dispersas por la geografía del cuaderno.

El proyecto acabó en un libro de artista. En él se ordenan los restos de algodón, los papeles secantes, las virutas de goma y el cuaderno en una caja de conservación (Figura 9).

Sedimentaciones de la mente continúa la línea de investigación que vengo desarrollando desde 2017 sobre los procesos de creación y destrucción en el dibujo, la escritura y la gráfica expandida. Sirva este homenaje al texto de Smithson como forma abierta de caminar por el tiempo y los estratos de un dibujo.



Figura 6, 7 y 8. Arriba: Proceso de borrado de la tinta con alcohol etílico y algodón. Fuente: propia. En el centro: Tintas transferidas al papel secante, proceso. Fuente: propia. Abajo: Detalle de la tinta en el papel secante. Fuente: propia.



Figura 9. Montaje de la pieza en un libro de artista. Caja de conservación, cuaderno intervenido, papel secante y tinta, restos de algodones impregnados de tinta y etanol, restos de goma.
Fuente: propia.

Bibliografía

- Bonet, P., Heizer, M., Oppenheim, D. y Smithson, R. (2000). "Conversaciones con Heizer, Oppenheim y Smithson". En: VVAA, Naturalezas: una travesía por el arte contemporáneo. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, pp. 37-49.
- Millares, Manolo. (1973). Memoria de una excavación urbana y otros escritos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Raquejo Grado, Tonia. (2003). Land Art. Madrid: Nerea.
- Smithson, Robert. (1993). "Una sedimentación de la mente: proyectos de tierra". En: Robert Smithson: el paisaje entrópico. Una retrospectiva 1960-1973. Catálogo de la exposición en el IVAM Centre Julio González. 22 Abr. - 13 Jun. 1993. Valencia: IVAM Centre Julio González, pp. 125-132.
- VVAA (2010). El paisaje como idea: proyectos y proyecciones: 1960-1980. Catálogo de la exposición en el Koldo Mitxelena Kulturunea. 10 Jun. - 25 Sep. 2010. Gipuzkoako Foru Aldundia: Diputacion Foral de Gipuzkoa.

Breve currículum del autor

Isabel Carralero (Madrid, 1987) es profesora asociada en el Departamento de Dibujo y Grabado de la Universidad Complutense de Madrid. Su práctica artística se sitúa entre la gráfica, el dibujo, la fotografía y la performance. El papel es la materia fundamental de su trabajo. Le fascina su historia como soporte y medio de transmisión de ideas, experiencia y conocimiento, sus diferentes procesos de fabricación así como las del grabado y otros medios de impresión gráficos.

En la actualidad explora desde la gráfica los diferentes procesos de construcción y consumo de imágenes. Le interesan los nuevos modos de representación del paisaje contemporáneo e investiga estrategias y prácticas artísticas que aborden desde el arte la noción de territorio y naturaleza.

En su formación artística destaca el Doctorado Internacional en Bellas Artes por la UCM (2018), la Beca Erasmus Traineeship de producción e investigación en el Departamento di Restauro Opere d'Arte su Carta del Istituto Centrale per la Grafica di Roma (2017), la Beca de Movilidad Erasmus de Postgrado en la Accademia di Belle Arti di Roma especializándose en "Storia del Disegno e della Grafica d'arte", en "Tecniche Grafiche Speciali, Laboratorio della Carta" y en "Progettazione di Interventi Urbani e Territoriali" (2015-16), el Máster en Investigación en Arte y Creación de la UCM (2012-23) y el Máster en Diseño Gráfico y Grabado de la FNMT (2018-20).

EL DIBUJO RADICAL DE DAVID NEBREDAS

DAVID GONZÁLEZ-CARPIO ALCARAZ

Profesor asociado, dpto. de escultura y formación artística.

Facultad de Bellas Artes. UCM.

Identificador ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5619-077X>

RESUMEN

Centramos nuestro trabajo en la importancia del dibujo en ciertas prácticas artísticas radicales. En concreto abordamos la importancia del dibujo en el trabajo elaborado por el artista David Nebreda. En primer lugar, pretendemos analizar lo significativo del dibujo en la preparación de sus tomas fotográficas, y en un segundo, y no menos importante, lo significativo de estos documentos como testigo del complejo proceso de metamorfosis al que Nebreda somete a su cuerpo. Sus dibujos reflejan la regla o código que ha impuesto a su vida. El resultado son centenares de croquis a mano alzada, hechos, según sus propias palabras, para mantener una cierta idea de orden. Utiliza su sangre como tinta. Nebreda es un excelente dibujante, sus figuras están muy bien encuadradas, el trazo es seguro y limpio, y todo ello nos permite considerarlo como un heredero aplicado de la tradición académica, a pesar de la radicalidad de su producción artística. David Nebreda es, por lo tanto, devoto de la pureza de un medio que cultiva con un método estricto con el fin de crear obras, productos físicos de índole figurativa, aptos para funcionar en los circuitos del arte.

PALABRAS CLAVE

Dibujo, sangre, ascetismo, David Nebreda.

ABSTRACT

We focus our work on the importance of drawing in certain radical artistic practices. Specifically we address the importance of drawing in the work by the artist David Nebreda. First, we intend to analyze the significance of the drawing in the preparation of his photographic shots, secondly, but not less, the significance of these documents as a witness of the complex process of metamorphosis to which Nebreda submits to his body. His drawings reflect the rule or code he has imposed on his life. The result is hundreds of sketches, made, in his own words, to maintain a certain idea of order. He uses his blood as ink. Nebreda is an excellent drawer, His drawings allows us to consider him as an applied heir of the academic tradition, despite the radical nature of his artistic production. David Nebreda is, therefore, devoted to the purity of a medium that cultivates with a strict method in order to create works, physical products of a figurative nature, capable of functioning in the circuits of art.

KEY WORDS

Drawing, blood, asceticis, David Nebreda

INTRODUCCIÓN

El suplicio corporal como procedimiento reprobatorio ha sido intrínseco a la acción del hombre en cualquier cultura y época, desde el tono estoico de los héroes-mártires de la mitología griega clásica, hasta el martirio y el concepto de muerte en la Edad Media, circunscrita prácticamente en su totalidad al Cristianismo. En la modernidad, el concepto de mártir traspasa el ámbito religioso para adquirir un sentido laico y existencial.

Dentro del estudio de la figura del mártir contemporáneo, una de las líneas de investigación que llevamos a cabo se centra en la relación entre monstruo y enfermedad. En este texto se aborda, en síntesis, la importancia del papel que juega el dibujo en el trabajo y vida de David Nebreda.

DAVID NEBREDADIBUJANTE

David Nebreda es un excelente dibujante. Realizó estudios de licenciatura en Bellas Artes en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid en la década de los ochenta. Decimos que es un buen dibujante de manera objetiva porque domina la proporción, el encaje y su línea es limpia y segura.

Pero Nebreda también es un enfermo diagnosticado clínicamente con una esquizofrenia paranoide irreversible. Vive encerrado en un pequeño piso de Madrid, el cual usa como espacio de reclusión voluntaria, y al mismo tiempo utiliza como estudio o taller. Vive sin medicación. Sobre su trabajo artístico, intensamente imbricado con su campo vital, Luis Soldevilla escribe:

Nebreda ambiciona captar las cosas complejas y enigmáticas, como la identidad, el deseo, las pulsiones, utilizando para ello la barroca vía de la experiencia interior como forma de acceso a algunos umbrales límite que posibilitan el conocimiento de dicha esencia: la sexualidad, la soledad y el aislamiento. (Soldevilla 2008, p.81)

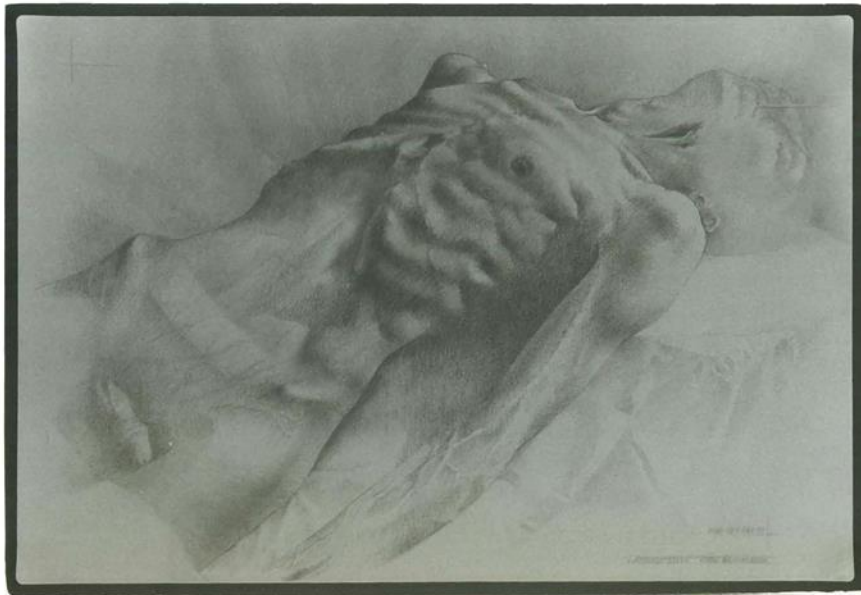


Figura 1: Sin título, 32 x 25 cm, 1987

DIBUJO, ORDEN Y GEOMETRÍA

Se sabe por textos propios recogidos en el catálogo publicado en París por la editorial Léo Sheer en el año 2000, que solía copiar de forma frenética láminas de libros de geometría en los largos periodos en los que el ayuno auto-infligido le dejaban al borde de la paralización física y mental. Este tipo de dibujos, según su propio testimonio, le ayudaban a mantener una cierta idea de orden. Muestra de ello es este dibujo de 1990 (fig. 2). De nuevo con su propia sangre escribe: “Consagrado con mi sangre / seguir el orden / lo necesario en silencio / orden hoy”. Un especie de muestrario de intenciones a modo de título.

En palabras de Juan. Antonio Ramírez: “Existe una especie de teorema que liga la sangre, el dolor y la geometría con la elaboración de una obra de un rigorismo despiadado” (2002, p. 11)

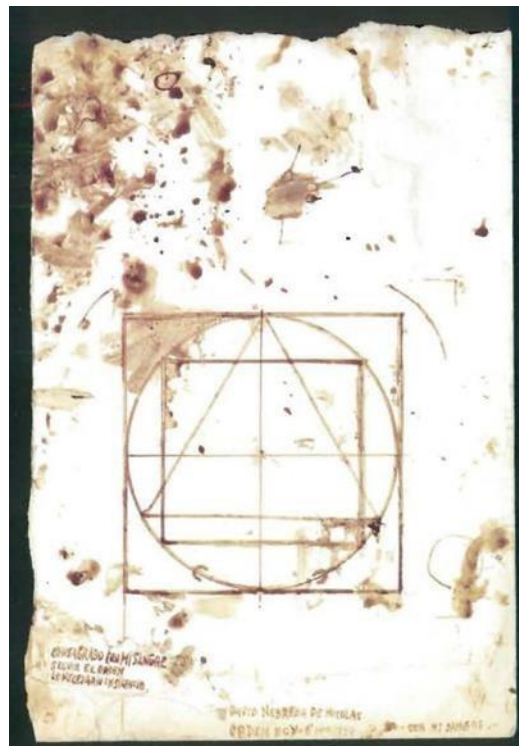


Figura 2: Consagrado con mi propia sangre, 11,5 x 17 cm, 1990

MUERTE Y RESURRECCIÓN

Ramírez también afirma que el trabajo de Nebreda no trata de performances o acciones documentadas de las que más tarde quedan testimonios en forma de fotografías, sino que son obras en sí mismas. Afirma el propio artista: “mi propia realidad es bastante peor que las fotos” (2003, p. 81). No obstante, sus obras son un testimonio verídico y objetivo de “un caso clínico, documentación fidedigna de una vida.” (2003, p.79); de su vida. Es verdad que el artista prepara concienzudamente sus tomas, dispone elementos que nos remiten a propuestas barrocas, maneja los claroscuros, crea para la cámara espacios complejos con relaciones simbólicas, no obstante, su función, lo que destila todo el trabajo fotográfico de Nebreda, compone y confecciona el testigo de una personalidad eminentemente artística que nos enseña a nosotros, espantados espectadores, una acción perpetua destilando una acción continuada en el tiempo que muestra su estado vital, que nos muestra el sufrimiento de ese cadáver en vida. Ha convertido su vida en una acción con la que intenta redimir su agonía.

La misma obra refuerza nuestra impresión de hallarnos ante un Ecce hommo. He aquí al artista-mártir de la tradición romántica llevado al paroxismo del dolor. Su identificación con el Cristo redentor es obvia [...] casi todas sus obras muestran al hombre sacrificado, y sería fácil establecer un paralelismo con las imágenes tradicionales del ciclo de la Pasión. No faltan tampoco las reliquias: los objetos del martirio (cuchillos, correas, cenizas...) y los santos sudarios (sábanas, vendas...). Las llagas sangrantes están siempre presentes. (Ramírez 2002, p.16)

A modo de via crucis, Nebreda estampa con su sangre un arduo proceso de despojamiento que habrá de conducir a la anhelada regeneración. Metáfora de metamorfosis que busca a través del daño a su propio cuerpo, en un encierro soterrado y a través de su transformación corporal, su redención, y con ella, su resurrección.

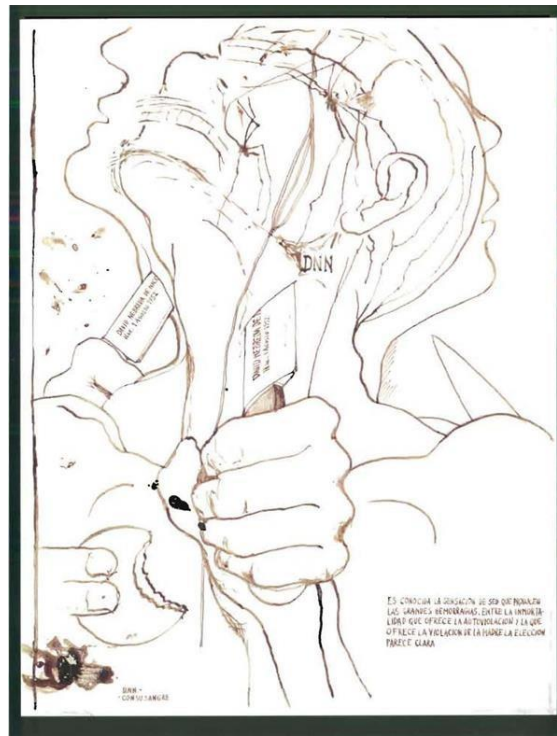


Figura 3: Sin título, 32 x 25 cm, 1998

ESPEJOS, SIMULACRO Y MULTIPLICACIÓN

En el dibujo titulado: la dulce corte de los ángeles de sangre dulce, (fig. 4) Escribe con su propia sangre

“Medita sobre las funciones del espejo, del placer por el dolor y la estupidez de los que se le acusa, sobre la extracción de la bestia, sobre el arquetipo del sacrificio y su oscuridad, sobre su propio desdoblamiento para todos los papeles, pues el sacrificio es un acto de vida que hace innecesario el espejo.” (Nebreda, 2000, p.132)

El espejo lacaniano cumple una función vital en Nebreda, precisamente por la falta de él. Según sus palabras, lleva más de doce años sin mirarse a un espejo. Nebreda utiliza su dibujo como ese espejo que establece una imagen desdoblada, una existencia otra. Al igual que en muchas de sus obras fotográficas, aspira a reconocerse en su propia imagen dibujada. Un efecto multiplicador, y en sí, artificioso.

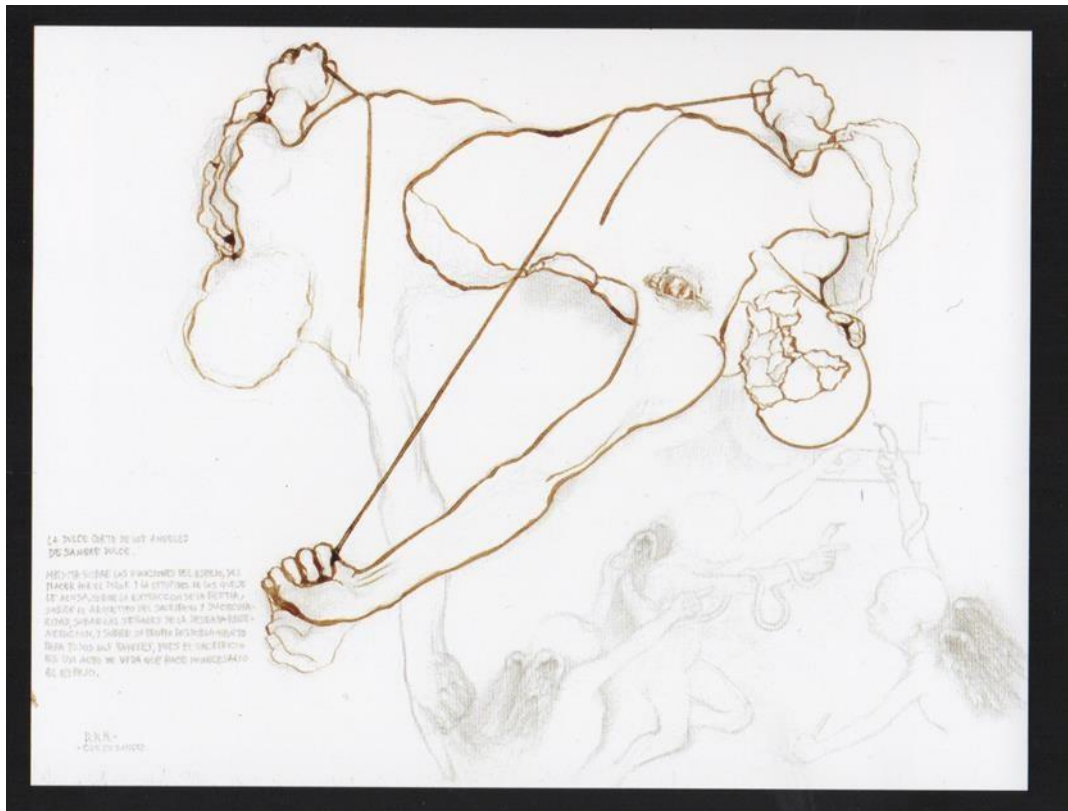


Figura 4: La dulce corte de los ángeles de sangre dulce, 32 x 25 cm, 1999

CONCLUSIONES

David Nebreda practica un medio, el dibujo, que abraza con rigurosidad. Crea obras que le ayudan a mitigar su escabroso camino de ascesis, y estos productos físicos son de índole figurativa y claramente aptos para funcionar en los circuitos del arte. No obstante, además de numerosos dibujos realizados con sus propios fluidos, el grueso de su trabajo es eminentemente fotográfico. Pero son todos ellos, todos esos trabajos los testigos de pequeñas, pero sustanciales composiciones que construyen la acción continúa y perpetua que ha creado a partir del tormento de su propia vida encuadrada en los límites del encierro en su pequeño apartamento de dos habitaciones. Nebreda es un mártir de sus propias circunstancias, que se redime de su existencia auto-proclamándose mártir de su propia enfermedad a través de duras penalidades sobre su cuerpo.

BIBLIOGRAFÍA

Aguilar, T (2013). Cuerpos sin límites. Trasgresiones carnales en el arte, Madrid:

Casimiro

Carpio, F. (2000). David Nebreda. Verdades (in)soportables, Lápiz, n 168, diciembre 2000, pp. 38-47

Nebreda, D. (2000), Autoportraits. París: Ediciones Léo Scheer.

Ramírez, J.A. (2003). Corpus Solus: Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo. Madrid: Siruela.

Ramírez, J.A. (2002) Sangre y enfermedad. Sacrificio y resurrección, en: NEBREDAS, D.

(2002), Autorretratos. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. pp.16-17

Soldevilla, L. C. (2008): De vuelta al laberinto: España y la cultura del Barroco. Una propuesta dinámica ampliada Mediterráneo Económico, 14. pp. 71-99.

BIO AUTOR

Artista plástico y visual. Profesor asociado en el Dpto. de Escultura y Formación UCM, anteriormente en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Zaragoza. Su práctica gira entorno a la concepción monstruosa en la representación del individuo, así como el uso de estrategias de fragmentación en el sujeto. Ha expuesto en la sala C arte C, la galería New Gallery de Madrid, la Sala Santa Inés de Sevilla, y en Ferias de Arte como JustMad y ArtSevilla. Ha publicado varios artículos en revistas especializadas indexadas y ha contribuido con varios capítulos de libro en diferentes publicaciones.

DIBUJO INMATERIAL. UNA APROXIMACIÓN AL DIBUJO ENTENDIDO COMO ARTICULACIÓN.

INMATERIAL DRAWING. DRAWING AS ARTICULATION APPROACH.

Ignacio Tejedor López
Universidad de las Artes TAI

Resumen:

Este texto pretende contribuir a la literatura sobre el dibujo como herramienta con la intención de arrojar luz que demuestre la vigencia de la disciplina. Se tratará de exponer lo más claramente posible cómo el dibujo opera a diferentes niveles sin ser una actividad limitada al trazado sobre superficies; más bien una disposición a la observación analítica del mundo y su consiguiente interpretación, lanzada a una alteridad interpelada.

Palabras clave:

Dibujo, articulación, relaciones, significados, estructuras narrativas.

Keywords:

Drawing, articulation, relations, meanings, narrative structures

Abstract:

This text aims to contribute to the literature on drawing as a tool with the intention of throwing light on the currency of the discipline. It will be a question of exposing as clearly as possible how the drawing operates at different levels without being an activity limited to the drawing on surfaces; rather a disposition to the analytical observation of the world and its consequent interpretation, launched to an interpellated otherness.

1. El dibujo como rizoma

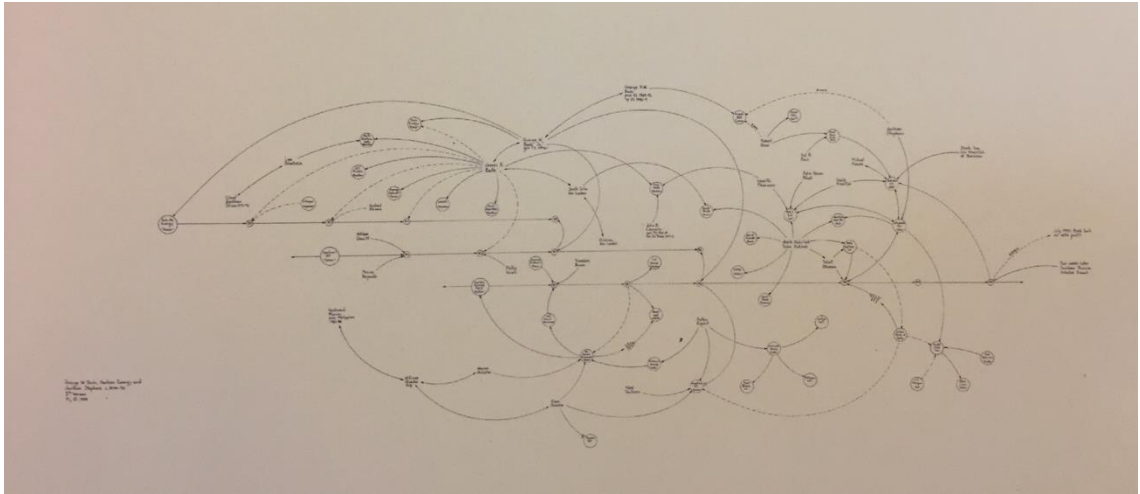


Fig. 1 Mark Lombardi George W Bush, Harken Energy and Jackson Stephens c.
1979-1990. 5th version, 1999

Mark Lombardi, conocido por sus estudios gráficos de acontecimientos políticos, habla de sus diagramas como estructuras narrativas, pues cada uno de ellos establece una red de líneas y anotaciones que cuenta la historia de un tema en el que está inmerso. Su proceso consta de dos partes: una primera en la que recoge información sobre un tema concreto; y una segunda parte en la que yuxtapone y ensambla la información esencial para conseguir una estructura coherente desde la que explorar situaciones políticas, sociales o financieras (Fry, 2009).

Estas estructuras narrativas emergen de una operación que conjuga la observación de un objeto con la formalización de las percepciones suscitadas por el deseo de <<saber>> del artista (Moraza, 2011). Diagramas, dibujos o estructuras responden a un ejercicio que, al margen de su formalización, está ligado con el proceso dibujístico en tanto que cumple con la elaboración intelectual de los fenómenos percibidos, y su consiguiente interrelación, con el interés de ofrecer nuevas imágenes del mundo.

En su forma más elemental, el dibujo son rastros de un material sobre otro deliberadamente con la intención de detonar “algo”. La línea, a diferencia del punto, tiene la capacidad simbólica de diferenciar espacios; de ahí que un dibujo anatómico lineal no sea más que la distribución del espacio del papel, tomando como referencia la distribución de los espacios compartimentados del cuerpo. Pero esa característica fragmentaria de la línea es intrínseca a su capacidad vinculante: todo lo que queda separado por trazos gráficos es a su vez ligado por uniones cognitivas. Ese binarismo paradójico capaz de unir y separar al mismo tiempo es lo que permite la transformación de lo invisible (sistema económico, estrategias políticas o dinámicas sociales, en el caso de Lombardi) en visible, aprehensible.

Ésta es una operación de articulación de elementos que abre relaciones susceptibles de ser reconocidas por una mirada ajena de las que emergen significados, sentidos o sensaciones en la subjetividad del receptor. El proceso de observación analítica del modelo y su consiguiente reordenación es lo que en este texto pretende defenderse como acto de dibujar, a pesar de que el resultado final sea una escultura, una instalación o una performance, pues como expone John Berguer, “un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso, ya sea visto, recordado o imaginado. Una obra “acabada” es un intento de construir un acontecimiento en sí mismo” (Berger, 2017, 8). Desde esta postura pretende sostenerse que el dibujo está presente en una multiplicidad de formalizaciones, más allá del soporte o las herramientas utilizadas.

2. Mirar, articular, desencadenar

Sostener y defender la postura de que el dibujo está presente en la gran mayoría de actividades, ya no solo artísticas, sino creativas (en el sentido generativo del adjetivo) requiere de un desarrollo más exhausto de los tres estadios intrínsecos al dibujo y su reflejo en otras prácticas.

1. Mirar desde el dibujo

La práctica del dibujo se asienta en la acción de mirar; ya sea esta mirar a un objeto externo, una imagen subjetiva o una sensación experimentada. En este sentido, y por aludir a una manifestación externa a las artes visuales en la que se sigue un proceso que ontológicamente podría vincularse al dibujo, la descripción literaria también cumple con los intereses del dibujo. Miguel Ángel Hernández, autor de *El instante de peligro*, se refiere en un momento de la novela al comienzo de un trabajo de teorización sobre una colección de vídeos: Describir es otra manera de mirar. Cuando uno describe una imagen siempre hay cosas que no ve y otras que ve demasiado. Cosas que desaparecen y cosas que se acaban ensanchando. (Hernández, 2015, 45)

Como describe el autor desde la ficción autobiográfica, el ejercicio de observación en las prácticas artísticas está marcado por la subjetividad del observador. La acción de mirar, liberada del rigor empírico, permite la emergencia de claves propias del sujeto que mira: su estado, vivencias, conocimientos y saberes, actúan como un prisma único que se sitúa entre la cosa en sí y la mente del observador, induciendo a una imagen cognitiva personal. Cuando esa imagen se transfiere a un formato comunicable, es capaz de contribuir al repertorio de imágenes que tenga el receptor sobre el asunto tratado.

2.2 Articulación

En el fragmento de Hernández, esas “cosas” de las que habla Hernández no bastan para hacer de la mirada condición suficiente del dibujo. Todo ser humano mira, observa y piensa. El dibujo, según se propone en este texto, después de la observación requiere de una reasignación de sentidos que sea devuelta al mundo, un ejercicio que exceda la mera re-presentación de lo observado para añadir indicios de lo dilucidado. En otras palabras, incorporar al objeto mirado las reflexiones o sensaciones que ha suscitado. Aportar el <<punctum>> del que habla Ronald Barthes en su Cámara lúcida.

Un claro ejemplo de esta condición es el preciso trabajo de descripción que hace Lucci Lipard en Yo veo/Tú significas. En un determinado momento alude a la diferencia que existe entre escribir para ser leído o escribir para ser imaginado:

Las descripciones de fotos se pueden entender de dos maneras; pueden leerse o pueden imaginarse; lo segundo exige más trabajo (...) Una descripción ultraliteraria no siempre te deja ver lo que hay ahí; la belleza y el refinamiento de la propia escritura pueden interferir con la claridad de una simple visualización (Lippard, 27)

Fragmento que desvela como la tarea del artista no es solo replicar la realidad, es también evocar o ampliar los horizontes de posibilidad. Este ejercicio intelectual funciona a modo de articulación: se constituyen vínculos entre elementos dispares que más adelante permearán en el receptor. Una pieza de arte está sostenida por una articulación formal que la hace sensible al espectador y por una articulación “lingüística” en el sentido que codifica las propiedades significativas de los recursos utilizados para inducir a una evocación intelectual por parte del espectador, a lo que Petherbridge se refiere como “the linear paths that the spectator/interpreter directly perceives or infers in the drawing constitute cognitive mapping. Readings are inseparable from the affective responses to the gestural traces of the hand and the eco of the body”. (Petherbridge, 2010:90)

2.3 Sentidos, significados, sensaciones

Tal articulación formal y significativa responde a la tendencia del artista por interpelar al espectador cuando expone su trabajo: producir sentidos, significados y sensaciones en otros sujetos. Citando a Juan Luis Moraza “el autor desea que su obra sea causa de un sentir, la provocación de un estado. Quiere involucrarle en un vínculo inducido, desplazado” (Moraza,2011:102). El vínculo al que se refiere el artista es particular en tanto que no pretende una respuesta directa, por el contrario, la conversación que pretende el artista se desplaza por medio de la obra y perdura en la memoria del espectador.



Fig. 2 Teresa Margolles. Para quien no se las cree hijos de puta, 2010.

Un ejemplo ilustrativo es el trabajo de Teresa Margolles, quien penetra en el espectador por las uniones de significados y valores que traza en sus piezas. Para quien no se las cree... es un ejemplo de ello: una tela que fue utilizada para recoger los cuerpos sin vidas de personas asesinadas en Ciudad Juárez, una frase que acompaña a los asesinados como forma de escarnio público cosido en hilo de oro por mujeres familiares de las víctimas de la misma ciudad. La articulación formal mencionada más arriba nos presenta una tela envejecida (recuerda al sudario de Jesucristo) y sucia con una frase bordada en oro cuyo brillo resalta en el tejido. La articulación del sentido interno de los elementos requiere de los datos anteriores para unir mentalmente cada una de las claves, de tal forma que cuando se articule el sentido completo de la obra, el espectador tiende a la interpretación. “Frente a un cuadro o una escultura, el espectador tiende a identificarse con el tema, a interpretar las imágenes por ellas mismas”. (Berger, 2017: 9)

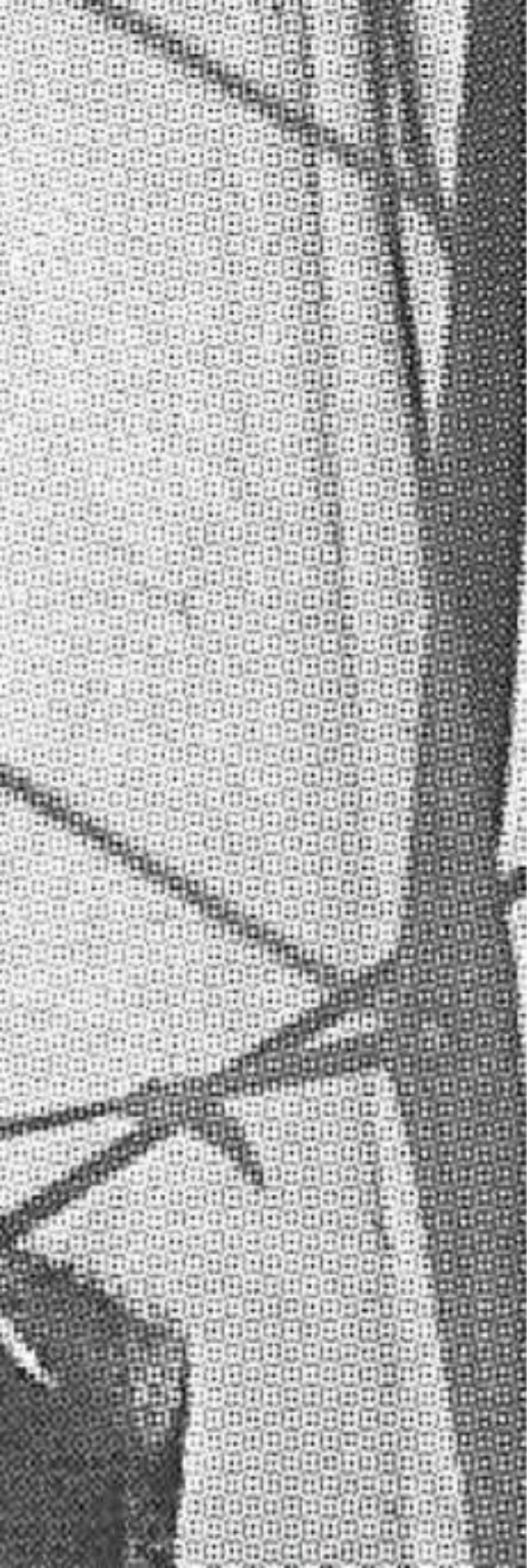
3. Conexiones, al fin y al cabo.

Podría decirse que una obra de arte es un conjunto coherente de conexiones que provocan una lectura metafórica de dicho conjunto. Ya se trate de una instalación objetual o de una obra gráfica, como expuso Ortega y Gasset en relación al ciprés-llama para explicar el funcionamiento de la metáfora, “una vez advertidos de que la identidad no está en las imágenes reales, insiste la metáfora tercamente en proponérsela. Y nos empuja a otro mundo donde por lo visto es aquella posible”. (Ortega y Gasset, 1958:20) Entonces, si se piensa el dibujo como creación de uniones y dichas uniones inducen a la desvinculación con las imágenes reales de donde provienen, dibujo y metáfora guardan un parentesco correlativo que reside en la voluntad del artista por hacer ver aquello que no es evidente. Pero la forma que tienen de desvelar, a diferencia de otras disciplinas disciplinarias, es pujando por el pensamiento especulativo del espectador, “no tratan de explicar lo misterioso, lo que hace el arte es facilitar que nos demos cuenta de ello, descubre lo misterioso” (Berger, 2017,63) para que las personas lo pensemos.

El artista construye un espacio contingente basado en conexiones, en trazos materiales o inmateriales donde lo que acontece es susceptible de ser interpretado, asimilado según las subjetividades de las personas y su reacción ante la propuesta artística.

Referencias:

- Berger, John. (2011). Sobre el dibujo. Editorial Gustavo Gil: Barcelona
- Camintzer, Luis. (2012). La enseñanza del arte como fraude.
<https://esferapublica.org/nfblog/la-ensenanza-del-arte-como-fraude/>
- Dexter, Emma. (2005). Vitamine D: New Perspectives in drawing. Phaidon: Londres
- Fry, Ben. (2009). https://medium.com/@ben_fry/learning-from-lombardi-a28032a7eb5
- Henández, Miguel Ángel. (2015). El instante de peligro. Anagrama: Barcelona.
- Moraza, Juan Luis. (2011). El deseo del artista. En El deseo. Textos y conferencias. Carmen Gallano (ed.) Madrid: Sexk Impresores S.L.
- Lippard, Lucy. (2018). Yo veo/Tú significas. Consonni: Bilbao
- Ortega y Gasset, José (1958). Ensayo de estética a manera de prólogo. En Revista Occidente, 1988 N°86-87
- Petherbridge, Deanna (2010). The primacy of drawing. Line, mark, linear codes and touch. London: Yale University Press



bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

DC

DIBUJO Y CONOCIMIENTO

