

La práctica del dibujo como proceso cognitivo

III JORNADA DE DIBUJO CONTEMPORÁNEO UCM

Facultad de Bellas Artes Universidad Complutense de Madrid 2022

BY NC SA

Madrid, noviembre de 2021

Editado por el Grupo de Investigación DIBUJO Y CONOCIMIENTO perteneciente a la UCM con motivo de la III Jornada de Dibujo Contemporáneo celebrada en abril de 2022 en la Facultad de Bellas Artes de Madrid.

Equipo editorial:

Prof. Laura Fernandez Gibellini

Prof. Ignacio Tejedor López

Editor principal y coordinador: Prof. Ricardo Horcajada González

Imagen Portada: Antonia Santolaya

Colabora Máster en Investigación en arte y creación MIAC

ISSN: 2695-9488

DIBUJO Y CONOCIMIENTO

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

ÍNDICE

4. PRESENTACIÓN. La práctica del dbujo como proceso cognitivo.

7. TALLERES EXPERIMENTALES DE DIBUJO EN UN ENTORNO GEOLÓGICO. Luis Ismael Ortega Ruiz. Geólogo Carlos Miranda Barroso. Arquitecto.

29. EL COPISTA INCLINADO: *LABORATORIO EXPERIMENTAL.* José Luis Vicario Merino. Profesor Titular. Universidad de Granada.

44. LA EXPERIENCIA PERSONAL DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DEL EJERCICIO *DIBUJACIÓN* . Julen Aguirre Egibar**.** Profesor adjunto del Departamento de Dibujo de la Universidad del País Vasco UPV/EHU.

63. ¿ES EL GRABADO UN DIBUJO PENSADO? DISCURSO SOBRE LA SÍNTESIS DE LA GRÁFICA MÚLTIPLE. Javier Jurado García, Doctorando Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Pintura y Conservación-Restauración.

75. FIGURANTES. Jorge Yeregui Tejedor**.** Artista visual**.** Profesor asociado. Departamento de arte y arquitectura. Universidad de Málaga.

93. NO MORIRÉ POR COMPLETO: DIBUJO Y DESEO DE POSTERIDAD. David Maroto**.** Universidad de Edimburgo.

111. "EL CAPITAL" REVISITADO. Miguel Ángel Rego Robles**.** Profesor ayudante doctor en la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea.

126. DRAWING AS AN INVISIBLE PRESENT. A PHENOMENOLOGICAL STUDY OF A PERFORMATIVE DRAWING PRACTICE. Greig Burgoyne**.** Subject Leader BA Fine Art- University for the Creative Arts Farnham UK .

139. SOBRE EL TERRENO: CAMINANDO UN DIBUJO, CONSTRUYENDO UN PAISAJE Tania Castellano San Jacinto**.** Profesora contratada doctora, Área de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de La Laguna.

158. OJOS QUE NO VEN, CORAZÓN QUE NO SIENTE. David Camilo Gutierrez Almonacid**.** Investigador. Universidad Complutense de Madrid

171. CRÓNICA VIVA, MEMORIA TRAZADA. Antonia Santolaya Ruiz-Clavijo. Artista

185. QUEERPAS PERFORMATIVAS Y PRÁCTICAS FRACASADAS. EL DIBUJO EN LA INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA. Fran Sabariego Uceda. Artista visual e investigador. Universidad Complutense de Madrid

200. ROJO GERANIO. UNA FÁBULA PICTÓRICA EN UNA PRÁCTICA CALCOGRÁFICA. Genoveva Linaza Vivanco. Profesora adjunta del Departamento de Pintura de la Universidad del País Vasco UPV/EHU

224. EL DIBUJO COMO BASE EN LA DIDÁCTICA DE LA ANIMACIÓN. José Miguel Miranda Domínguez**.** Supervisor y director de animación en 3Doubles producciones.

240. ESTRATEGIAS DE MATERIALIZACIÓN PARA IDEAS INVISIBLES.
Jesús Osorio Porras. Profesor Ayudante Doctor. Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Granada.

LA PRÁCTICA DEL DIBUJO COMO PROCESO COGNITIVO.

III JORNADA SOBRE DIBUJO CONTEMPORÁNEO UCM.

PRESENTACIÓN

La III jornada de dibujo contemporáneo trazó un amplio arco de posibilidades de lo gráfico dentro y alrededor de la cognitivo. Recorriendo este proceso desde aspectos puramente académicos y mensurables a otros absolutamente subjetivos e inscritos en la intimidad.

A lo largo de la jornada pudimos compartir metodologías y estrategias muy diferenciadas que permitían el acceso al conocimiento desde puntos de partidas muy divergentes, como el paisaje, lo íntimo, la memoria, lo femenino, la tecnología o el cuerpo.

Esta pluralidad de estrategias dibujó un mapa de la actual complejidad de la práctica gráfica. Tanto desde una visión epistemológica como de una visión antropológica se pusieron de relevancia aspectos que si bien pertenecen a lo académico entendido dentro del sesgo artístico de nuestra área también conecta con prácticas que distorsionan lo tradicionalmente entendido como cognición, presentando un conjunto de estrategias relacionadas con una nueva subjetividad, con una nueva sensibilidad.

Algunas de las presentaciones trataron sobre cómo se había usado el dibujo durante el confinamiento del 2020, o cómo se había reflexionado desde el dibujo sobre él. Casi todas aparecían teñidas de experiencias liberadoras y re-fundadoras de significado tanto en lo privado como en lo social.

Otras , las que hacían referencia a lo performativo, recogían la posibilidad del dibujo como método de sanación tanto físico como espiritual, tanto individual como colectivo. Partían de un cuerpo y se dirigían a una corporeidad. El dibujo era el medio, el camino.

Lo colectivo aparece representado por el paisaje, por nuestro recorrido en él, por nuestra construcción del mismo. Pero también de las fantasmagorías sociales que lo habitan, que vienen a ser representaciones arquetípicas contemporáneas de nosotros mismos, algunas de ellas elaboradas por un software, una forma de

inmaterialidad más. Nuevos modelos corporales de habitabilidad que corporeizan esas nuevas subjetividades.

También, a lo largo de las treinta presentaciones, pudimos tratar sobre el lenguaje gráfico. Cómo este se desarrolla desde el conocimiento y a su vez el conocimiento lo modifica y enriquece.

Junto a las propuestas de los ponentes se incorporó una conferencia del Profesor Juan Luís Moraza (Universidad de Vigo) “Dibujos, esquemas, diagramas, grados: autobiografía” y una performance del Profesor Robert Luzar (Bath Spa University, UK) “My revolution is working out”.

Ambas propuestas recogían, desde formas totalmente opuestas maneras de aproximarse al conocimiento mediante el dibujo. Si la del Profesor Moraza partía de una autibiografía intelectual, la del Profesor Luzar lo hacía desde lo más vivencialmente inmediato.

Agradecer a todos los ponentes, asistentes, colaboradores y conferenciantes el éxito de esta jornada.

Organiza

colabora

III JORNADA DIBUJO UCM - 4 Abril. Salón de Grados

III DRAWING CONFERENCE UCM - APRIL 4 th. Degree Hall

10:00 -10:45
10:00 Presentación jornada

BLOQUE 1
BLOCK 1

https://meet.google.com/trs-zhhf-iei

10:05 Ortega y Miranda. TEDEG.
Taller experimental de dibujo del entorno geológico
10:10 García, Concha. UCM.
Constitutiva ausencia
10:15 Graham, Joe. Kadir Has University.
Being drawing
10:20 Vicario, Jose Luis. UGR.
El copista inclinado: laboratorio experimental de Oteiza
10:25 Preguntas

10:45 – 11:30
BLOQUE 2
BLOCK 2

https://meet.google.com/fjb-uqyn-nfe

10:45 Agirre, Julen. UPV/EHU.
La experiencia personal de la puesta en práctica del ejercicio dibujación
10:50 Beneyto, Kika. UCM.
El proyecto como metodología para ampliar las capacidades creativas en estudiantes de primer curso de bellas artes
10:55 Jurado, Javier. UCM.
¿Es el grabado un dibujo pensado?
11:00 Osorio, Jesús. UGR.
Estrategias de materialización para ideas invisibles
11:05 Preguntas

11:30 – 12:15
BLOQUE 3
BLOCK 3

https://meet.google.com/mhr-rtsw-qzh

11:30 Zapatero, Eugenia. Artista.
Dibujar con papeles el espacio
11:35 Portellano, Cayetano. UCM.
Confinamiento
11:40 Yeregui, Jorge. Arquitecto.
Figurantes
11:45 Maroto, David. Investigador. University of Edinburgh.
No moriré del todo: dibujo y deseo de posteridad.
11:50 Rego, Miguel Ángel. USAL.
Das Kapital revisited
11:55 Preguntas

12:15 13:30 PONENCIA Dibujos, esquemas, diagramas, grados: Autobiografías. Prof. J.L.Moraza (UV)
LECTURE Drawings, schemes, diagrams, gardes: Autobiographies (Prof. J.L. Moraza (UV). Salón de Grados.
Link meet: https://meet.google.com/ion-iteq-ebc

13:30 – 15:00 DESCANDO / Lunch Break

15:00 – 16:00 PERFORMANCE “My Revolution is Working Out”
Prof. Robert Luzar (BSU) Sala exposiciones.
Link meet: https://meet.google.com/xrd-rjof-sxv

16:00 – 16:45
BLOQUE 4
BLOCK 4

https://meet.google.com/pzj-hjvv-fcd

16:00 McCall, Carali. Artista.
Thinking through drawing
16:05 Burgoyne, Greig. UCA. Farham UK.
Drawing as an invisible present
16:10 Carralero, Isabel. USAL.
Drawing an island
16:15 Lohrum, M. ULL.
Dibujando juntos: la faceta relacional del dibujo performativo.
16:20 Jiménez - Donaire, Salvador. US.
The metod of drawing: cuerpo, tiempo y performance en la obra de Lee Kung Yong
16:25 Preguntas

16:45 – 17:30
BLOQUE 5
BLOCK 5

https://meet.google.com/hid-tgzn-uuj

16:45 Surbatovic, Sonja. UCM.
Intangible borders.
16:50 Castellano, Tania. ULL.
Sobre el terreno: caminando un dibujo, construyendo un paisaje.
16:55 Gutierrez, D. Camilo. Artista.
Ojos que no ven corazón que no siente
17:00 Stolarsky, Elian. UCM.
Dibujo y narración
17:05 Santolaya, Antonia. Artista. SOMAS.
Crónica viva, memoria trazada.
17:10 Preguntas

17:30 – 18:15
BLOQUE 6
BLOCK 6

https://meet.google.com/rug-dbvw-azg

17:30 Élan d´Orphium. Artista.
Una ilusión velada
17:35 Mazarrota, Andrea. UCM.
Lo no visible de las imágenes
17:40 Sabariego, Fran. UCM.
Queerpas y fracasadas
17:45 Valdeón, Paula. UCM.
Dibujo urbano y arquitectura
17:50 Puricelli, Franco. UCM.
Sentimientos
17:55 Linaza, Veva. UPV/EHU.
Rojo geranio
18:00 Miranda, Miguel. ULL.
El dibujo como base en la metodología de la enseñanza de la animación
18:05 Preguntas

18:30 CLAUSURA - CLOSURE

TALLERES EXPERIMENTALES DE DIBUJO EN UN ENTORNO GEOLÓGICO

EXPERIMENTAL DRAWING WORKSHOPS IN A GEOLOGICAL LANDSCAPE

Luis Ismael Ortega Ruiz. Geólogo
Carlos Miranda Barroso. Arquitecto

Resumen

Estos talleres se orientan hacia la observación y percepción del entorno a través del dibujo como lenguaje y herramienta cognitiva.

Se desarrolló como un proceso intuitivo a partir de experiencias personales dibujando en parajes con carácter geológico. A partir de ahí se instaló la idea de seguir experimentando de modo más consciente para compartir observaciones y resultados. Esta práctica ha servido tanto como vehículo de exploración y comprensión de la realidad, como herramienta cognitiva, además de ejercicio de concentración, sin la presión de la mímesis ni atributos adjudicados al dibujo como práctica artística.

Esta comunicación es una síntesis de las diferentes ediciones del taller. Sobre todo rescata el desarrollo y contenidos del realizado en 2017 impulsado por el Colegio de Arquitectos de Castilla y León COACyLE. en colaboración con el Museo de la Evolución Humana de Burgos.. La participación en los talleres estuvo abierta a cualquier persona, mayor de 16 años, sin necesidad de formación específica.

Abstract

Those workshops are focused towards to observation of the environment through drawing as a language and cognitive tool. It was developed as an intuitive process from personal experiences drawing in areas with a special geological character. From there, it was installed the idea of pursuing further experimentation in a more conscious way to share the observations and results. This practice has served simultaneously as a way for exploration and interpretation of space, as a cognitive tool, in addition to an exercise of concentration, without the pressure of mimesis or attributes attached to drawing as an artistic practice.

This communication is a synthesis of the different editions of the workshop. In particular, it rescues the progress and contents of the one held in 2017 organized by the College of Architects of Castilla y León COACyLE in collaboration with the

Museum of Human Evolution in Burgos. Everyone over 16 years old, without specific training, could participate in the workshops.

Palabras clave

dibujo geológico; paisaje geológico; taller de dibujo; geología; dibujo; paisaje

Key words

geological drawing; geological landscape; drawing workshop; geology; drawing; landscape.

1. Antecedentes del taller

El taller experimental de dibujo del entorno geológico, nació como un proceso intuitivo a partir de experiencias dibujando en escenarios naturales con marcado carácter geológico. A partir de ahí se instaló la idea de seguir experimentando de modo más consciente y de compartir las observaciones y resultados obtenidos. Esta práctica del dibujo ha servido desde vehículo de exploración y comprensión de la realidad hasta herramienta cognitiva y ejercicio de concentración, sin la presión de la mímesis ni atributos que se le pudiesen adjudicar como práctica artística.

El taller de dibujo tuvo una primera edición experimental en abril de 2016 con el apoyo de la concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Fresnedillas de la Oliva; gracias a ese desarrollo se pudo optimizar la estructura y contenidos que el taller presenta en la actualidad.

En febrero de 2017 el Colegio de Arquitectos de Castilla y León COACYLE propuso la realización de una edición del Taller Experimental de Dibujo del Entorno, con la colaboración del Museo de la Evolución Humana MEH. El taller se desarrolló en Burgos, los días 14, 15 y 16 de septiembre de 2017, en dos sesiones de gabinete y una salida al campo en el Valle de la Navas, a unos veinte km al nordeste de la ciudad, paisaje de marcado componente geológico. La organización del taller y los medios básicos para el desarrollo de las actividades corrieron a cargo del COACYLE. El Museo de la Evolución facilitó el espacio de trabajo para las dos sesiones de gabinete, e incluyó la actividad en su programación y medios de difusión. El taller fue diseñado e impartido por Luis I. Ortega. La agenda del taller se completó el 18 de enero de 2018 con la celebración, en el MEH, de la conferencia de Darío Álvarez Álvarez director de la ETSAVa, bajo el título: ”Paisaje Patrimonial”.

Posteriormente en junio de 2018 y por invitación de los gestores del Geoparque UNESCO de Las Loras, se desarrolló otra edición del taller dentro dentro de las actividades relacionadas con la semana europea de los Geoparques, en la Biblioteca municipal y entorno de Aguilar de Campoo, Palencia.

Esta comunicación recoge una síntesis de las dos últimas ediciones del taller, la realizada en 2017 en colaboración con el Colegio de Arquitectos de Castilla y León COACyLE en el MEH en Burgos y la llevada a cabo en 2018 dentro de actividades

relacionadas con el Geoparque Unesco de Las Loras en Aguilar de Campoo, Palencia. La participación en los talleres estuvo abierta a cualquier persona, mayor de 16 años, sin necesidad de formación específica.La curiosidad o la inquietud fueron los factores de motivación.

2. Intenciones, estructura y contenidos del taller experimental de dibujo

La idea que subyace en los objetivos del taller es facilitar la potencialidad que ofrece la práctica del dibujo en relación a la comprensión y síntesis de la realidad, sin la presión que se le pudiese adjudicar como práctica artística. Las actividades que se plantean en el taller permiten la exploración de las capacidades personales de observación, percepción y comprensión del entorno, sin perder de vista que el manejo del dibujo tiene relación con el origen del lenguaje y sirve eficazmente como herramienta cognitiva. En los talleres no se tienen en cuenta las habilidades personales de los participantes al inicio del mismo ni su conocimiento de las técnicas.

Los talleres se desarrollaron de modo intensivo en dos jornadas de gabinete y una de campo. En gabinete (Fig.1) se abordaron ejercicios detallados dedicados a la observación, al descubrimiento de las capacidades naturales para el dibujo y a la interpretación de los elementos dibujados.

Como experiencia integradora, se ponen en práctica en el campo, las actividades desarrolladas en el gabinete. El escenario elegido ha de poseer algún carácter o componente geológico, pues es en éstos escenarios donde el participante puede visualizar, a través del dibujo, aspectos estructurales o funcionales del paisaje que de otro modo no eran fácilmente identificables sin formación geológica previa, como era el caso. A pesar de ello, mediante el dibujo, emanaron características que permitieron a los participantes una comprensión más profunda del lugar.



Fig.1. Una de las sesiones de gabinete en los espacios de estudio del Museo de la Evolución Humana. Burgos. Foto C. Miranda. 2017.

2.1. La estructura y contenidos del taller experimental

En cada sesión de gabinete se abordó un ejercicio específico tendente a analizar aspectos y actitudes ante el entorno, donde se prestó especial atención a la observación detallada, al descubrimiento de las capacidades naturales que se poseen para el dibujo y en algún caso a la interpretación de los elementos dibujados. Los contenidos iniciales de cada sesión se estructuraron bajo los siguientes epígrafes:

Sesión 1: “Creado una situación”.

a/ Presentación del Taller. Introducción breve acerca del objeto del taller, enfatizando lo siguiente:

- La unión ojo-mano como facilitadora de conexiones neuronales nuevas. El cuerpo se incorpora a la lectura e interpretación de la “realidad” visible.

-Explorar nuestra capacidad innata para dibujar.

- Descubrir y comprobar que el dibujo es una herramienta valiosa de observación, percepción y comprensión del entorno.

- Desarrollo de la intuición y la autoconfianza.

- Percepción-Acción-Experiencia-memoria

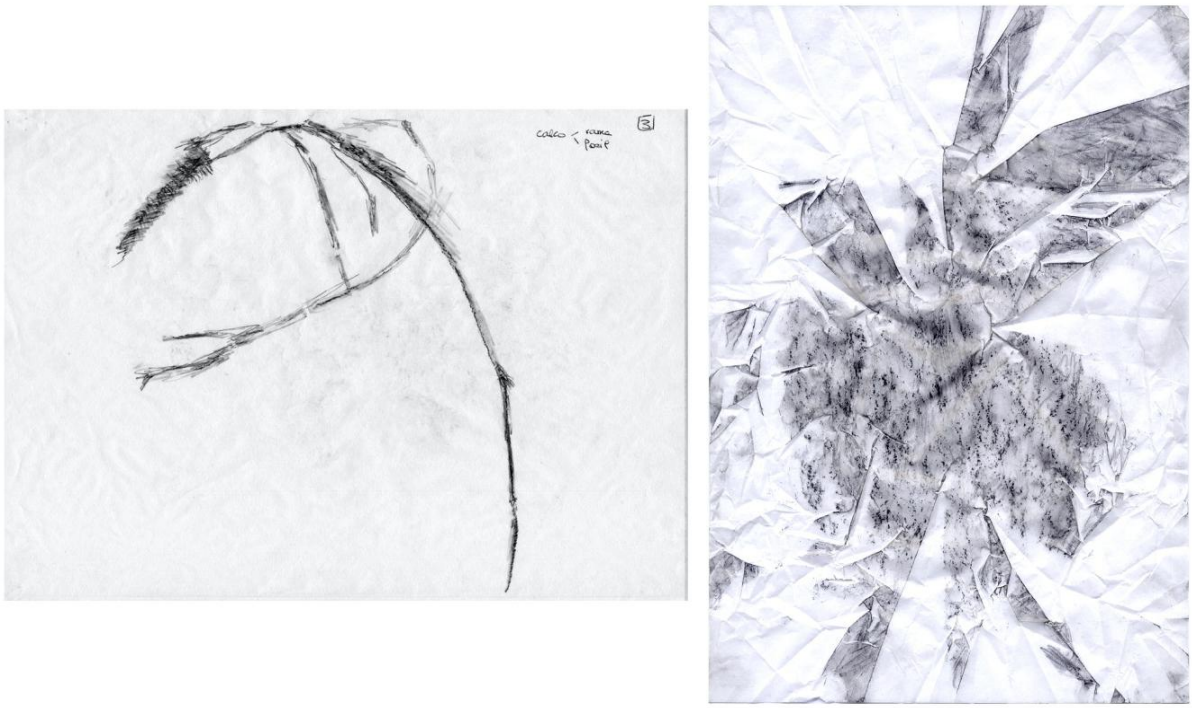
- Dibujar es trazar un recorrido, es como caminar. Es un mapa conceptual.

b/ Ejercicios preparatorios y de calentamiento: Soltar y relajar músculos, manos y piernas acompañado de ejercicios respiratorios. Explorar el lugar del taller y buscar un lugar.

Sesión 2.“ Hipertexto en un detalle”:

Antes de comenzar la sesión se emplean unos minutos en efectuar una serie de ejercicios de dibujo automático para soltar la muñeca y relajar la mano. Tras estos preliminares se plantea el ejercicio de observar la sala con atención, y se pide a los participantes que identifiquen aquellos elementos propios de la sala, los que le confieran su carácter y son representativos del lugar. Se pide que seleccionen el detalle más significativo entre los elementos identificados. Ese detalle debiera servir para determinar el lugar a una persona ajena (al igual que, por ejemplo, un pomo identifica a una puerta, buscando, si cabe, relaciones de homotecia). Un detalle explica el espacio que lo contiene, así como tiene relación con la escala, carácter y otras cualidades del lugar.

Después de ello se pide aborden un juego de escalas, dibujando en una secuencia de alejamiento, una serie de esquemas o mapas, como por ejemplo, la planta del lugar, la calle donde esta situado ese lugar, la población, la comarca, el ámbito geográfico mayor, región u otros.



Sesión 3.“ A través de la materia” ; (Fig. 2)

a/ Con los ojos cerrados.

- Tocar rocas, ramas, hojas, objetos, y dibujarlos
- Sostener en cada mano un objeto de masa y peso diferente. Explorar y sentir su textura, peso, masa, volumen, forma, y dibujarlos.

b/ Dibujar objetos a través de: calcos, *frottage, o* envolturas.

c/ Dibujar con los ojos abiertos cosas que no se ven: Sonidos, olores o sabores

d/ Dibujar de memoria alguno de los objetos con los que se ha trabajado anteriormente.

Figura 2. Dibujos de una de las sesiones denominadas “A través de la materia”. Foto C. Miranda. 2017.

Sesión 4. “ Las fuentes del imaginario”:

Se pide a los participantes que dibujen las situaciones siguientes, sugiriendo cambiar de lugar cuando el participante sienta que esta bloqueado:

- Un lugar específico para cada persona, imaginado o vivido.
- Algo que gustaría hacer.
- Algo que sepa hacer bien
- Algo por lo que los demás le valoran.
- Algo que una vez apasionó
- Un recuerdo de la infancia.
- Dibujar un sueño reciente o no
- ¿Qué nube recuerdas?
- Dibujar algo que represente el nacimiento de nuevos proyectos
- Algo motivador

Sesión 5. Jornada de campo.“ Un paseo por el presente”:

Se pone como ejemplo la sesión que se llevó a cabo en el Valle de las Navas (Burgos). Se trata de un paisaje geológico donde el vaciamiento erosivo de los sedimentos margosos del Mioceno inferior, configuran un escenario intenso en contenidos estructurales, cromáticos y materiales.

En la práctica desarrollada se pidió prestar especial atención al juego de escalas, la naturaleza de las formas en función de los materiales y la geometría que imponía la geología. (Fig. 3).

Ademas se trazó una secuencia de ejercicios que de modo sucesivo y en función del desarrollo de la sesión se iban proponiendo:

Nombrar sitios.

Dibujar el horizonte.

Dibujar un elemento cercano o detalle, una roca, algo de suelo, o vegetación, un árbol, o una hoja, etc.

Dibujar nubes.

Dibujar una estructura organizativa o de procesos (trazado de líneas de arroyos, drenaje, estratos, lineas de fuerza).

Buscar pautas, patrones.

Dibujar una elevación (cerro, colina, relieve, montaña).

Dibujar algo de manera automática son mirar el entorno.

Dibujar algo automático mirando el entorno, lo primero que se vea al cambiar de posición o girando, mediante aviso sorpresa.

Dibujar un mapa.





Fig. 3 a y b. Sesión de dibujo en el Valle de la Navas. Burgos, caracterizado por los materiales margocalizos del Mioceno inferior y el vaciamiento erosivo. Foto L. Ortega. 2017.

Sesión 6 (opcional). **“**Interpretar es el nombre de un juego”**:**

Síntesis de lo realizado en el Taller y valoración de resultados, mediante debate abierto o exposición de bocetos.

3. Relaciones. El dibujo, la mano, la percepción y el lenguaje

Es oportuno introducir algunas notas sobre aspectos relacionados con las motivaciones y objetivos de la actividad. Son referencias fértiles que pueden servir de estímulo o ampliación temática. Davies (2012) dice: “Es tan seguro que la mano habla del cerebro, como que el cerebro habla de la mano”. Otros investigadores como Armstrong, et al (1995), Wilkson, (2002) y Sherrington, (1991), han trabajado en las teorías gestuales del origen del lenguaje y la capacidad de resolver problemas espaciales mediante la visión del humano bípedo. También han investigado sobre sobre los nexos pensamiento-lenguaje, y como éste se está construyendo con las manos, como un principio estimulador de la evolución del lenguaje. Por añadidura, han estudiado las relaciones entre los canales visuales, la mano y el lenguaje, y como la suma de vocalización y movimiento proporciona gesto y signo, creando significados y sintaxis.

Sensación + movimiento + emoción + acción = significado

Acerca de hablar con las manos y la relación mano-ojo Wilkson, (2002), afirma:
“Durante la infancia, los primeros hitos del lenguaje y la emisión de sonidos, se asocian a la consecución de los primeros hitos motores: tocar, agarrar, sostener y pasar objetos de una mano a otra con la pinza pulgar-indice. La mano de precisión y la inteligencia de precisión co-evolucionaron en el linaje humano, teniendo como imagen la fabricación de herramientas como base cognitiva del lenguaje, aspecto que forma parte de las habilidades especiales y diferenciadas de nuestra especie con respecto a las demás, similar al lenguaje oral o escrito”. Y continua: “Las habilidades desarrolladas por la mano, han influido a través de las capacidades mecánicas en el rediseño de las conexiones cerebrales y han sido instigadoras del lenguaje y la cognición. La mano interviene en la construcción de representaciones visuomotoras, cinestésicas y táctiles; relacionándose asimismo con la ontogenia cognitiva y emocional”.

Otro investigador como Sherrington, (1991) señala: “La mano y el ojo se desarrollan como órganos sensoriales a través de la práctica, lo que significa que el cerebro actúa como autodidacta para sintetizar las percepciones visuales y táctiles, obligando a la mano y al ojo a trabajar juntos. Las partes más sensibles de los dedos pulgar e índice reciben un tratamiento cerebral similar al de la parte más sensible de la retina-mácula. El acoplamiento mano-ojo, es una tarea de aprendizaje enormemente compleja y sofisticada”.

Así, es fácil comprender como la práctica del dibujo favorece esa transversalidad y conectividad en los aprendizajes, como señala el genetista David Bueno (2018):
“Cualquier cosa que aprendemos altera alguno de los 200 billones de conexiones neuronales que tenemos, y que es en este patrón de actividad donde se almacena la memoria. Es preciso favorecer los aprendizajes transversales y contextuales, así como los vínculos ojo-mano-recuerdos, de manera que reactiven, perfeccionen o amplíen las conexiones y los patrones”.

Por último, cerrar este apartado de citas, con esta reflexión inspiradora de Armstrong, et al (1995), que en la página 197 del texto referenciado señala: «La mano de los homínidos dio forma a herramientas para golpear, perforar y cortar, encendieron y controlaron el fuego, hicieron vestidos y habitaciones, domesticaron animales y cultivaron plantas. Pero con sus manos, su cerebro desarrollado y un gran aumento de la circuitería neural ojo-cerebro-mano, los homínidos pudieron muy bien haber inventado el lenguaje, pero no limitándose a ampliar la función nominal que algunos animales poseen, sino hallando el lenguaje verdadero con su sintaxis y su vocabulario, en la actividad gestual».

4. Efectos

El taller es experiencial y el resultado es propio de cada participante. El taller es un contexto donde se crea una “situación” singular y el director actúa como facilitador.
Los resultados son principalmente intangibles, pues se trabaja con la idea de transformar la actitud del participante. Los dibujos son solamente estrategias y vehículos para el desarrollo y sirven en cada sesión como objeto de discusión y análisis. Al finalizar el taller cada participante se hace cargo de sus dibujos. El taller toma un registro documental de una selección representativa de ellos, que sirve para calibrar el alcance de cada actividad y observar la eficacia de cada propuesta.

Aunque los resultados son intangibles, la muestra de algunos ejercicios sirve como testimonio de los mismos, los dibujos no se entienden en su extensión fuera del contexto de la “situación” del taller.

4.1 Valoraciones desde la experiencia del taller

Desde la dirección del taller las valoraciones que se desprenden de su desarrollo, sirven fundamentalmente de balizas internas para calibrar contenidos y actividades. No se aplica ningún criterio de baremación a los participantes.

Presentamos algunas consideraciones:

- La desorientación inicial de los participantes permite que se abran a la experiencia.
- El taller crea situaciones en la que el participante tiene que trabajar con recursos emocionales que ponen en juego sus capacidades y la propia confianza en el taller. Cuanto mayor es la entrega mayor es la riqueza que se obtiene.
- La actividad cobra fuerza en cuanto se ponen en común las exploraciones realizadas; aprendemos en conjunto.
- En las actividades de exploración y experimentación, se observa una energía creativa muy fuerte, independientemente de la formación o grado de compromiso de cada participante.
- El cambio en la percepción sobre las propias capacidades cambia positiva- mente de modo visible, e incluso se observan desbloqueos llamativos. Se ad- quiere confianza y conciencia de las potencialidades del dibujo.

En la sesión de dibujo de campo se abordaron aspectos complicados, pues entre otras tareas, de algún modo se trataba de dibujar lo que se veía “más allá” de lo evidente, dejando que la mano y el ojo trabajasen sin trabas conscientes. Una consecuencia, por ejemplo, fue haber podido dibujar aspectos del clima del pasado, sin buscarlo de modo consciente, a través del registro de las rocas y los efectos del tiempo sobre ellas.

El resultado de la sesión fue una amplia colección de dibujos. Los dibujos ahora revisitados, nos muestran cualidades no esperadas a priori sobre el entorno geológico explorado. El conjunto de dibujos destaca por un registro sorprendente tanto en la formalización de los detalles como en una descripción sintética de las formas, procesos y materiales.

Los dibujos son expresiones del encuentro del sistema ojo-mano con el territorio. Unos dibujos destacan las texturas aterciopeladas de las margas, otros las líneas estructurales de las capas, otros la vegetación en islas, o los procesos activos, y otros los vacíos y el aire. De manera que la sesión se convirtió en un extraordinario ámbito de trabajo que concluyó con un amplio registro de variables del entorno, a los que habría que añadir la posición anímica de cada participante, a través de las técnicas, tipo de trazas y la expresión gráfica en su conjunto.

Hay detalles destacables en la colección, que requerirían analizar dibujo por dibujo, sin embargo se pueden extraer algunas categorías comunes, que servirían en una primera aproximación, como criterio improvisado de catalogación:

- Organización del espacio observado, desde el punto de vista de los volúmenes y las relaciones de escala.
- Selección cuidadosa de las panorámicas.
- Atención focal en la atención en la tensión del lleno-vacío.
- Mirada centrada en los ejes de flujo del paisaje y en el movimiento cerca-lejos. • Cartografías de mapas personales.
- Encuentro fecundo con los detalles e interpretación de los mismos, con acentuada sensibilidad hacia las texturas.
- Acercamientos a la expresión de la quietud.
- El dibujo como lenguaje geológico para describir estructuras y procesos.
- Deconstrucción analítica del territorio, en base al dibujo de elementos aislados.
- Elevada capacidad de interpretación, con visiones intimistas y orgánicas.
- Amplitud de visión con integración de elementos diferentes, incluyendo descripciones atmosféricas.
- El vacío y los procesos de vaciamiento.
- Foco en la masa de la materia.
- El contraste entre la superficie y el subsuelo. Exterior-interior.
- Interpretación de los procesos activos y del movimiento y transformación de la materia.

De las decenas de dibujos producidos en la sesión de campo, a continuación se acompañan algunos de ellos (Fig. 4 a Fig. 9)



Fig. 4 a y b. Dibujos sesión de campo. VV.AA. 2017

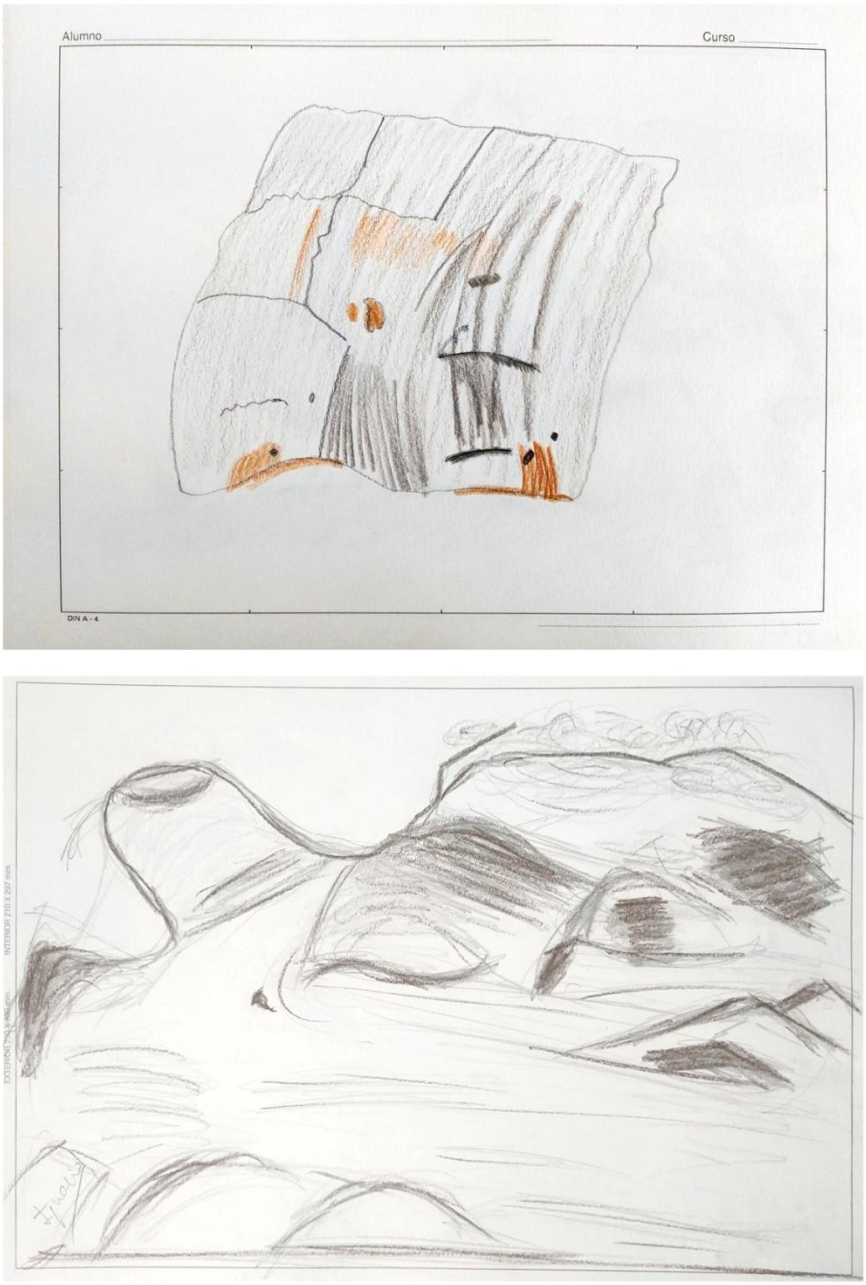


Fig. 5 a y b. Dibujos sesión de campo. VV.AA. 2017

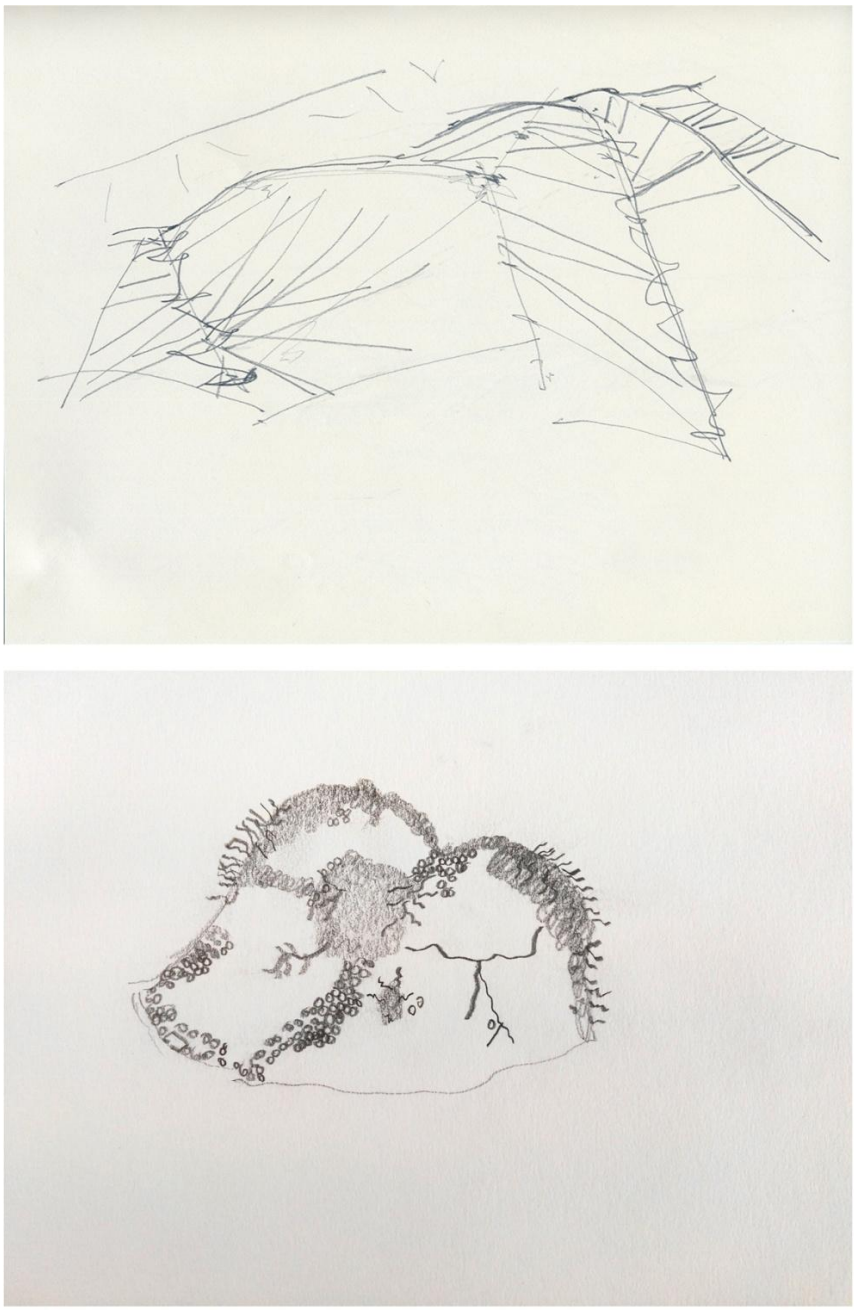


Fig. 6 a y b. Dibujos sesión de campo. VV.AA. 2017





Fig. 7 a y b. Dibujos sesión de campo. VV.AA. 2017



Fig. 8 y 9. Dibujos sesión de campo. VV.AA. 2017

4.2. Valoraciones de tres participantes en el taller

- Ana Hortigüela:

> “Para mí el taller fue una experiencia muy valiosa. El poder combinar distintas áreas de mi interés, desde diferentes perspectivas, resultó enriquecedor. Por una parte el poder ir más allá de lo evidente, utilizando los sentidos, nos da una nueva imagen de la realidad, unos matices que habían pasado desapercibidos. El tacto, el oído, el recuerdo de lo visualizado, las diferentes técnicas que nos acercaban a lo natural, a lo mineral. Todo ello facilita una auténtica percepción de lo que nos rodea. Por otra parte la colaboración con los compañeros fue muy productiva, cada uno con su valiosa aportación. El intercambio de opiniones y pequeños descubrimientos fue real- mente emocionante. Todo ello culminó con la actividad de campo, el

broche ideal, poder retratar en plena naturaleza lo aprendido. Que mejor lugar para poder observar, pisar y sentir el paisaje, la maravillosa diversidad de lo inerte, que pareció más vivo que nunca. Creo que el taller es muy válido para poder aplicarlo en diferentes campos sociales y educativos. Incluso combinados con otras actividades como rutas geológicas e incluso baños de bosques o actividades de arte en la naturaleza. En definitiva, toda una experiencia para los sentidos y el descubrimiento de nuestras capacidades".

- Eva Esteban :

"Cierto es que queda muy lejos el taller, pero lo recuerdo con mucho cariño. Para mí fue una experiencia muy bonita, soy una persona que como muchas abandonó el dibujo pasados sus años de colegio, pensando que solo ciertos privilegiados tenían el don para ello, y viví muchos años con la idea de que no sabía dibujar, hasta que una amiga me hizo ver que todos sabemos dibujar en menor o mayor medida. Llegué al taller un poco acomplejada, sin saber el nivel que podían tener mis compañeros, que por cierto era grande, pero después decidí aprovechar la experiencia y dejar mis miedos a un lado. La primera experiencia fue dibujar lo que nos inspiraba la música, unos cantos de pájaros que no sabría identificar, es curioso lo que puede inspirar el sonido. Después, lo que para mi resultó lo más fácil fue dibujar un detalle de la sala, me fui a lo convencional, y copié un dibujo que había en la pared. La experiencia se fue intensificando, dibujar después de un vistazo rápido a un objeto, dibujar a ciegas, un reto para el tacto, en resumen, para mí un despertar de los sentidos. Dibujamos el futuro, cuáles eran nuestros sueños, es bonito ponerlo en papel y ver cómo pasados unos años se van cumpliendo. Pero lo que más me gustó fue salir a la naturaleza, esa excursión a ese paisaje tan cercano y a la vez tan desconocido para mí. Esas margas en el Valle de las Navas me trasladaron al pasado, pensar en cómo ha quedado el paisaje después de miles y miles de años de movimientos de agua, viento y tierra. Me costó mucho dibujar el horizonte, yo solo veía paisaje, es más, puedo decir que todavía no soy capaz de hacerlo, aunque después de este recuerdo, quizá coja mi lápiz y cuaderno y vuelva al valle a dibujar un horizonte. Gracias por la experiencia".

- Tonia Raquejo

> “Es curioso cuánta información puedes sacar de un objeto sin necesidad de verlo. Los ejercicios del curso pusieron de manifiesto la potencia del conocimiento intuitivo a la hora de dibujar. Con los ojos cerrados palpamos la forma y la textura, y así pude entender la estructura del objeto que reflejé con sorprendente coherencia en el dibujo que hice a ciegas. El taller propició una rica experimentación de las conexiones entre la mano que ejecuta y la visión interior adquirida de aquello que dibujamos”

5. Apuntes sobre la narrativa geológica del lugar dibujado

Las sesiones de gabinete sirvieron como ámbito experimental, como práctica de modos de “ver” y “hacer”. Este entrenamiento previo dio paso a la sesión de cierre del taller, que bajo la denominación “Un paseo por el presente”, consistió en una jornada de campo ubicada en el Valle de las Navas, a unos 20 km al nordeste de Burgos, en la cabecera del río Homino. Este es un lugar con un paisaje de marcado componente geológico, caracterizado por el intenso vaciamiento erosivo de los sedimentos margosos del Mioceno inferior. Los procesos geomorfológicos configuran barrancos y cárcavas en un entorno de campiña, con relieves residuales en forma de cerros testigos. El catálogo sedimentario muestra riqueza de texturas, contrastes cromáticos, con el blanco como color destacado, y una composición equilibrada de líneas estructurales. En ese escenario se desarrolló la sesión.

Conviene detallar un algunas característicase del Valle de las Navas, por ello diremos (Ortega, 2013) que el valle contiene 9,4 Ma (millones de años) de la historia de la Tierra, tiempo que está apilado en una secuencia sedimentaria de arcillas rojas, margas blancas y calizas grises. Son sedimentos que guardan los recuerdos de lo ocurrido entre el Mioceno inferior (23 Ma) y el Mioceno medio (13,6 Ma). Desde entonces no ha ocurrido nada significativo, excepto el vaciamiento erosivo, a través de la cuenca del Ebro, hasta el Mediterráneo.

Las margas blancas y las margocalizas grises, son el producto de la decantación de arcillas y la precipitación de carbonatos en los fondos fangosos de lagunas someras en un ambiente semiárido. Los niveles rojizos sugieren crecidas de arroyos ocasionales cuyas arenas y arcillas cubrían el fondo de las charcas y lagunas. La tasa de sedimentación en esas áreas palustres puede estimarse en valores del orden de 1 metro cada 50.000 años. Ese escenario duró unos 5 Ma, casi una

eternidad, y muestra una situación de calentamiento global y subida del nivel del mar debido a la alta tasa de niveles de CO_2.
En un atardecer cualquiera de esa época de hace 20 millones de años, bajo un cielo despejado, luz lechosa y aire cálido, estaríamos ante una extensa sabana herbácea salpicada por acacias y mimosas, entre zonas palustres encharcadas. Las libélulas revolotearían sobre la superficie de la laguna, a la vez que sería posible ver alguna tortuga, mientras la sombra de un ciprínido de aguas salobres nadaría en busca de larvas de mosquitos entre las hierbas acuáticas.

Ahora solo vemos los restos de estratos de aquellos fondos fangosos acumulados siglo a siglo. Vemos formas erosivas que destacan por sus ritmos, o su carácter escénico, escultórico o cromático. Y tras todo ello parece imponerse la sensación de vaciamiento en ese paisaje. Las vaguadas erosivas siguen un patrón dendrítico, las laderas presentan acanaladuras y cárcavas en diferentes fases de desarrollo, los niveles de areniscas y calizas forman viseras frágiles que se rompen en bloques caídos en desorden. En las margas se aprecia una textura como aterciopelada, debido a los glomérulos arcillosos que se hinchan por la humedad y contribuyen a desmontar la película superficial del terreno, que es evacuada con cada lluvia.

Se estima que la tasa de denudación en el Valle de las Navas es de 1 metro cada 16.000 años, con un volumen de evacuación de sedimentos entre 20-30 m^3/km^2/año. Los procesos erosivos funcionan dentro de un sistema de equilibrio inestable y en los episodios de inestabilidad la cascada de procesos se reactiva, ya sea inducida por el clima o por otras causas. Es muy probable que dentro de dos millones de años en el Valle de Las Navas no quede ni rastro de los cerros testigo, ni de las margas blancas, ni del lejanísimo recuerdo de las lagunas con libélulas de un tiempo remoto. Será quizás, de nuevo, una amplia llanura ondulada, semiárida o subtropical, ¿quién sabe?

6. Algunas conclusiones

- Despertar la curiosidad a través de las imágenes, estimulando el imaginario y creando un relato inicial. Para ello son aconsejables herramientas de interpretación y aprendizaje de lo visual.

- Experiencia en el campo. Caminar y ver, tocar, sentir, mirar. En definitiva estar con la atención puesta en el lugar y en el escenario. Para ello trabajar y habituar a la tarea de describir. Con ello creamos relato.

- El relato a partir de un solo ejemplo inicial, del que, como en las series de ficción, se ramifican las relaciones de causas y efectos. Una vía de entrada para cautivar debe ser emocional. Saber que a partir de un lugar y un tema hay cientos de historias posibles.

- Elaborar un guión. Trabajar con una idea principal, que pueda ser resumida en una palabra. Construir un relato. La curiosidad como estímulo añadido.

- Alertar sobre la banalización de lo asombroso, dejarlo como recurso de calidad y administrarlo a dosis pequeñas, buscando el "efecto".

- Comprender que un lugar de interés geológico singular no es tanto un "monumento de lo local" como un dato extraordinario que es un "vínculo" con el espacio global –planetario- y con el tiempo geológico.

Referencias

Armstrong, D., Stokoe, W. y Wilcox, S. (1995). *Gesture and nature of language*. Cambridge Univ. Press. NY.

Bueno, D. (2018). *¿La inteligencia viene de serie o se entrena?.* 30 Enero. El Pais.

Davies, R. (2012). *Lo que arraiga en el hueso*. Libros del Asteroide Ediciones. Barcelona.

Ortega, L.I. (2013). *La estratificación y la idea del tiempo. Un paseo por el Mioceno del Valle de la Navas.* En J. Cuesta y L.I. Ortega (Eds.), *Lugares de interés geológico de la provincia de Burgos. Patrimonio geológico y geodiversidad* (pp.107-117). Publicaciones de la Diputación de Burgos.

Sherrington, Ch. (1991). *Origins of the modern mind. The stages of the evolution of culture and cognition.* Harvard Univ Press.

Wilkson, F. R. (2002). *La mano*. Tusquets Ediciones.

EL COPISTA INCLINADO: *LABORATORIO EXPERIMENTAL*

THE INCLINED COPIRIST: EXPERIMENTAL LABORATORY

José Luis Vicario Merino. Profesor Titular. Universidad de Granada.

Departamento de Escultura

ORCID: 0000-0003-3081-0664

Resumen

El copista inclinado es un proyecto plástico que reflexiona sobre la esencia del proceso creativo latente en los objetos a través de la práctica del dibujo. El dibujo sorprendido que surge desde la investigación del artefacto ayuda generar un acercamiento reflexivo y a introducirnos en la intencionalidad de su forma. La grafía resultante de los intentos por abarcar el objeto registra estímulos de percepción y proporciona el desarrollo cognoscitivo de la identidad física del modelo. Es un método plástico consciente que emplea el dibujo para evidenciar aspectos latentes del talento de quienes construyeron los elementos estudiados. Son las huellas gráficas de los gestos de un escultor que quiere aprender de los objetos ajenos. Este artículo se centra en la aplicación de esta metodología de trabajo al caso concreto de cada una de las obras que conforman el *Laboratorio experimental* de Jorge Oteiza. Excepcionalmente, por su disposición expositiva permanente en el Museo Oteiza se ha empleado como herramienta documental el libro de Ángel Bados: *Oteiza: laboratorio experimental.*

Abstract

The inclined copyist is a plastic project that reflects on the essence of the latent creative process in objects through the practice of drawing. The surprised drawing that arises from the investigation of the artifact helps to generate a reflective approach and to introduce us to the intentionality of its form. The resulting graphical representation of the attempts to embrace the object registers perceptual stimuli and provides the cognitive development of the physical identity of the model. It is a conscious plastic method that uses drawing to reveal latent aspects of the talent of those who constructed the elements studied. They are the graphic traces of the gestures of a sculptor who wants to learn from the objects of others. This article focuses on the application of this working methodology to the

specific case of each of the works that make up Jorge Oteiza's Experimental Laboratory. Exceptionally, due to its permanent exhibition at the Oteiza Museum, the book by Ángel Bados: Oteiza: laboratorio experimental has been used as a documentary tool.

Palabras claves

laboratorio; dibujo; experimental; Oteiza.

Key words

laboratory; drawing; experimental; Oteiza.

Leo Castelli, al final de su carrera, gustaba de mantener el rastro que las obras colgadas durante años dejaban en la pared. Al desprenderse de las obras esa huella era el recuerdo que quedaba de su contemplativa compañía. Esa marca no es suciedad, ni evidencia de desidia, se entiende como su halo.

1. *El copista inclinado* es el nombre de un proyecto que desarrollo desde hace años para aprender del talento ajeno. Estudio las formas que componen las cosas con un lápiz en la mano. Dibujando me aventuro en la distancia que existe entre nosotros y el enigma de la creatividad. Frente al objeto en observación, el registro gráfico me sirve para repensar un modelo. El método consiste en pausar la mirada y así poder reflexionar sobre el proceso formal que tanto admiro. El dibujo es el resultado de una intención de desvelar lo extrañado, con una imagen que aparece en el momento justo en el que esa mirada pausada se refleja en la mina del lápiz. Durante el impulso que atraviesa la distancia entre el lápiz y el papel, que es menor de un metro, aparece el instante de una visión que se requiebra y me permite un reconocimiento profundo de aquello que observo, esto es, el instante en el que la fuerza motriz del dedo destila una visión. Con este método de trabajo tardo en saber qué veo, pues solo sé que miro y disfruto con la intención centrada en lo que hago sin pensar en el resultado. El dibujo ayuda a dar otro rango a la naturaleza del objeto y a cuestionar lo mirado, pues el acto de dibujar provoca nuevas posibilidades de acercamiento a la naturaleza del objeto (Pallasmaa, 2012). El dibujo exprime la pieza para llevarme lo que quiero de ella, no es realmente un dibujo, sino los restos de un aprendizaje de la sorpresa ante al objeto. Pretendo incorporar a mi comprensión su naturaleza latente. Así, desgastar el grafito en el papel implica una fijación tras el instante, una consecuencia del conocimiento, pero nunca un fin en sí mismo. Los trazos no reflejan aquellos que fue mirado, describen un recorrido que atraviesa la forma y permite pensar en un proceso que necesariamente tuvo lo mirado. Este recorrido gráfico fijado en el papel es una certeza de lo que el lápiz registró y me ayuda a repensarlo. Puedo volver a pensar lo mirado con la distancia del recuerdo, al seguir la línea no se retrata al objeto, sino que se recorre. La inquietud que siento al contemplar el modelo pasa ahora a ser un ingrediente más que ya pertenece al papel y se convierte en un nuevo componente pendiente de traducir..

El objeto, sin una forma definida, deja evidenciar su materialidad para convertirse en una lección a incorporar en mi haber y que, como tantas otras veces, olvidaré.

Desde nuestros aprendizajes iniciales vinculamos la precisión al dominio del trazo con el lápiz sobre el papel. Quiero ser precavido ante la tentación de utilizar técnicas que deriven hacia una destreza amanerada. Concretamente en la precisión de la línea. El ejercicio continuo de nuestro gesto crea una coreografía que elimina sorpresas y con ellas desaparece cualquier aventura. La práctica es una rutina instintiva semejante a la conducción de un coche. Los movimientos surgen solos, sin pensarlos, como respuestas inmediatas a las circunstancias viarias. Por el contrario, la esencia de los dibujos infantiles es el sentimiento de pureza en cada uno de los recursos expresivos que se marca. Los rastros de sus dibujos no representan, son en sí mismos estricta esencia quieta. Por eso, el desarrollo de cada uno de sus trazos parecen victorias precisas, un catálogo de indudables logros personales, mientras que cualquier otro recurso técnico más riguroso, con el tiempo, depura los gestos de forma manida para eliminar la frescura y la sorpresa. En la narración *La última lección de música de Chang Lien*, Pascal Quignard (1988, p.107-131) nos cuenta cómo después de escuchar al joven virtuoso tocar un precioso instrumento, el maestro destroza el objeto y solicita al músico que nuevamente vuelva a interpretar la misma pieza. Después de la sorpresa, la lección del joven consiste en plantearse poder hacer aflorar una emoción semejante a la obtenida con su música sin la necesidad de recurrir a la técnica depurada que ese instrumento le permitía obtener. El argumento de la narración se basa en invalidar el aprendizaje de la perfección que el instrumento otorga, y pone en valor la capacidad del intérprete para valerse de sus recursos personales, aún por descubrir. La auténtica lección consiste en transmitir algo mucho más profundo y personal que la excelencia normativa del virtuosismo extasiado. Los dibujos de la serie *El copista inclinado* transmiten registros concretos lejos del interés en una reproducción objetiva. Durante la práctica intento huir de técnicas y mecanismos aprendidos, para poder sorprenderme ante el hallazgo en el trazo. Quiero encontrar unos mapas sensibles que acudan a mí con intención de enseñarme, pero que surjan sólo del rigor del capricho que refleja el modelo. El resultado tiene más en común con el momento de desintegración de las volutas del humo.

El aprendizaje durante el proceso sería la fuente energética, la llama es el medio gráfico y la sinuosidad del humo podría ilustrar la intención. Es un proceso físico donde las ínfimas partículas sólidas del humo evolucionan y, por el azar de diversos agentes, desembocan en el desvanecimiento. Esos restos que eran visibles al permanecer unidos y flotaban creando una coreografía espacial conjunta, pasan a ser invisibles y a integrarse, finalmente inertes, en la superficie de otras materias. Los dibujos que hago sirven para conocer, para saber, desde aquellas formas que deseo entender. Son dibujos de un escultor que aprende a pensar las formas derivadas del mirar.

Esta serie de trabajos, con lápiz en mano, me hace pensar en aquellos estilitas que lo abandonaban todo para vivir en lo alto de una columna y evidenciar así su desprendimiento de los compromisos terrenales. El aislamiento comienza cuando subo el lápiz antes de comenzar a dibujar; la concentración en la investigación posterior me aleja del contexto. Soy un estilita sobre un lápiz con la única intención de ser sostenido por él, con independencia del resultado que se consiga allá en las alturas. La conclusión aparece como consecuencia de una comprensión dialéctica que se alcanza durante el tiempo que dura el proceso del trabajo.

El resultado del proyecto denominado *El copista inclinado* podría ser como un paseo entre las sombras de un hueco, que a voluntad de la luz muestran unas posibilidades visuales que nunca tuvieron antes de ser. Son gestos que ocupan intencionadamente un espacio y cuya función no es incorporar efectos lumínicos, sino hacernos partícipes de que sus resultados sean los que resulten, tal cual. Por eso podemos pensar que los huecos fueron creados para el deleite del observador ante una caricia entre la luz y la sombra. Estos dibujos, como códigos ejecutivos, conservan una información que reproduce el efecto de un recorrido; fijan la clave personal de un conocimiento por interiorizar, a diferencia del dibujo técnico que aporta datos objetivos para plantear un resultado especificado y eludir el efecto especulativo de la intención del trabajo final. Lo que plantean es la posibilidad de poder llegar a ser. Una certeza tan rara como el dibujo efectista de luz y sombra en un instante concreto, un dibujo certero incluso cuando se acude a un recuerdo como modelo.

El *copista inclinado*, insisto, no son dibujos técnicos que reproducen, son resortes creados para activar la memoria y la comprensión en el conocimiento emocional. El objeto que sirve de modelo es una excusa funcional. Acumulo miles de restos de grafito y de tinta que sobre el papel reflejan un momento intencionado: instantes de atención latente que quedan a la espera de volver a ser empleados para ayudar a la producción de una realidad unida al ansia de asimilar el conocimiento de algo ajeno.

2. En otras palabras: imagen es la dialéctica en reposo. Pues mientras que la relación del presente con el pasado es puramente temporal, la de lo que ha sido con el ahora es dialéctica: de naturaleza figurativa no temporal. Sólo las imágenes dialécticas son imágenes auténticamente históricas, esto es, no arcaicas. La imagen leída, o sea, la imagen en el ahora de la cognoscibilidad, lleva en el más alto grado la marca del momento crítico y peligroso que subyace a toda lectura. (Benjamin, 2007, pp. 465)

La idea de dibujar conscientemente para dialogar frente al modelo comenzó en 1991, durante mi tiempo de estudiante en Berlín. Un lápiz y unas fichas de 10x15cm me acompañaban como herramientas para poder pensar mejor sobre lo que tenía frente a mí. Nunca hubo intención de copiar el modelo. Al revisar el dibujo realizado reconstruía las necesidades formales de la pieza y entendía el estímulo que me atrajo a ellas. Algo latente en un museo, una exposición o un escaparate que despertara mi atención y parecía indescifrable mediante el lenguaje habitual, por lo que me centraba en piezas concretas y las escudriñaba para fijar sus rastros con la práctica del dibujo, sin pretender jamás captar el parecido formal. El resultado era tan profundo como el de un sismógrafo ante un terremoto. La grafía del aparato es una consecuencia y no mantiene parecido alguno con los resultados que el temblor provoca en la tierra. Así, frente al objeto podía dibujar tanto tiempo como lo considerase oportuno, - habitualmente hasta tener la certeza de disponer el material suficiente como para revivir la emoción de su rastro. Unas veces bastaba con un solo dibujo, mientras que en otros casos, el mismo modelo requería una gran variedad de acercamientos gráficos. Finalizaba cuando la curiosidad sobre el objeto de estudio quedaba saciada.

Miles de fichas y ficheros quedan como testigos de este método de dibujo y, con el pasar de los años, se han acumulado para conformar *El copista inclinado.* Es la búsqueda insistente de un estímulo abordado desde una nueva perspectiva, las pruebas latentes en la grafía muestran un campo de lectura desconocido. Es un mecanismo creativo que se empeña en sostener la sorpresa y mantener el asombro, para crear nuevos recorridos de lectura.

Consciente de la riqueza que me rodea y atento al talento ajeno, cuando llega el momento, recurro a *El copista inclinado* para pensar concentrado, y desvelar los secretos ocultos que surgen cuando se sosiega mi intriga. Sólo al templarse la emoción el conocimiento se vuelve suficientemente dúctil como para comenzar su asimilación, como en las partículas que forman el humo antes de convertirse en polvo y pasan a mezclarse con la materia que cubre nuestras habitaciones. Es el dedo que al dibujar en el polvo reposado mueve ese sedimento y hace zanjas evidenciando otra lectura del campo en calma.

3. Las más de 2.400 piezas de reducidas proporciones que componen el *Laboratorio experimental* de Jorge Oteiza han sido siempre un referente en la investigación de mi práctica artística. Reflejan el ideal del escultor de alcanzar la intensidad de objetivos complejos con el desarrollo lúdico y preciso del tratamiento material. El conjunto de estas esculturas tiene una gran capacidad de evocación y una densidad formal rigurosa en la evolución de sus resultados conceptuales. La escala de las piezas es muy reducida. Algunas obras pueden medir menos de 1 centímetro cúbico, son escasas las obras que superan el tamaño de la palma de una mano. Oteiza registra sus ideas en materiales fáciles de manipular, como son: alambre, escayola, yeso, madera, corcho u hojalata de latas de conserva. Al tener resueltas las variables más importantes de la práctica escultórica, la escala y el material, el artista, se centra en materializar los resultados de una manera realmente efectiva. A lo largo de su carrera vemos ejemplos en los que recurrió a este archivo de posibilidades para crearlas a gran escala, y exponerlos en el espacio público. Por eso resulta entrañable comprobar que algunas de estas pequeñas piezas, surgidas del desarrollo de una idea específica y resuelta con materiales muy frágiles en su taller, pasados los años y con una financiación adecuada, multiplican su escala y se convierten en una impresionante obra de varias toneladas de peso.

Cada una de esas pequeñas esculturas del *Laboratorio experimental* son la consecuencia de la búsqueda de una solución formal a un problema planteado. Se clasifican en *familias experimentales* (Bados, 2008) y en función de la evolución del grupo hay una deriva que explora distintas posibilidades en cada *familia*. Estos trabajos se encuentran en la Fundación Museo Jorge Oteiza en el pueblo navarro de Alzuza. Para su exhibición se emplean profundos anaqueles que forman una gran vitrina. Una gran estantería muestra agrupadas las numerosas esculturas que componen la serie. Sería necesario disponer de mucho más espacio expositivo para poder visualizar las piezas individualmente, para disponer de la suficiente independencia espacial entre cada pieza.

Frecuentemente he visitado la Fundación para desarrollar el proyecto *Oteiza Tropical* (Vicario, 2018), (Vicario, 2018), (Vicario, 2018), (Vicario, 2022) *,* investigación donde estudié la influencia de los yacimientos arqueológicos colombianos de Tierradentro en la evolución del concepto de *vacío* en el imaginario de Jorge Oteiza. Cada vez que acudía al museo me acercaba al *Laboratorio experimental* y me enfrentaba a la agotadora tarea de recorrer la vitrina que conserva la numerosa colección de esculturas. Este ejercicio, aunque ilusionante, no facilitaba el estudio pormenorizado de las obras, sólo podía mantener mi atención atenta durante algunos minutos, pues era difícil contemplarlas una a una en la profundidad de cada anaquel. Alcanzaba a reconocer algunas de las obras o también asociar los problemas formales planteados en los grupos, incluso identificando algunas de las esculturas. Resultaba algo frustrante enfrentarse en cada visita a ese cúmulo de conocimiento palpitante tras un cristal sin poder mantener la atención que precisan. Por ello me fue tan útil el libro *Oteiza: laboratorio experimental* (Bados, 2008). Esta publicación ofrece el trabajo de reflexión y análisis de Ángel Bados, pero además aporta la documentación fotográfica individualizada de las obras que componen el cuerpo del trabajo clasificándolas por familias. Aunque aparece un sólo punto de vista fotográfico de cada obra, la objetividad documental de la imagen es suficientemente esclarecedora. Así pues, por primera vez decidí desarrollar el proyecto de El *copista inclinado* a partir de un documento gráfico en lugar de basarme en una pieza objetual.

A lo largo de mi investigación plástica me he interesado por conocer museos con colecciones de objetos que abarcaban un amplio espectro temático. Aunque soy consciente del valor del trabajo de documentación y del conocimiento que aporta, no siempre recurro al método creativo desarrollado en *El copista inclinado*, sólo lo aplico cuando realmente siento el impulso y me permito desarrollar el pensamiento frente a un objeto de interés con el que me siento vinculado y dispuesto a realizar un aprendizaje activo. En el caso de *Laboratorio experimental* decidí que era más efectivo recurrir a la documentación de las imágenes impresas en un libro que no hacer nada. En la comodidad de mi estudio y administrando adecuadamente el tiempo de trabajo, esta serie en torno a la obra de Oteiza abarcó todas las piezas que aparecen en el libro. Queda entonces este trabajo incorporarlo al proyecto *Oteiza tropical*.

4. Para terminar, propongo a quien me lea un ejercicio de reflexión a partir de una cita de J. Hills Miller que aparece en el libro *Poemas y poetas. El canon de la poesía* de Harold Bloom (2015). Si en este texto parafraseo la palabra *hecho* por *objeto* y el término *palabra* por *dibujo*, el resultado esclarece considerablemente varios de los aspectos que abordo en este artículo:

> Es el hecho que nombra lo que otorga realidad a la palabra, pero la independencia que el hecho tiene de la palabra libera a esta de ser un hecho por derecho propio, y al mismo tiempo la dinamiza con significado. La palabra puede entonces acarrear de una nueva forma los hechos nombrados al ámbito de la imaginación. (Hills Miller, en Bloom, 2015, p. 114)

> Es el *objeto* que nombra lo que otorga realidad al *dibujo*, pero la independencia que el objeto tiene del dibujo libera a este de ser un objeto por derecho propio, y al mismo tiempo lo dinamiza con significado. El *dibujo* puede entonces acarrear de una nueva forma los *objetos* nombrados al ámbito de la imaginación. (Texto intervenido)

5. Imágenes

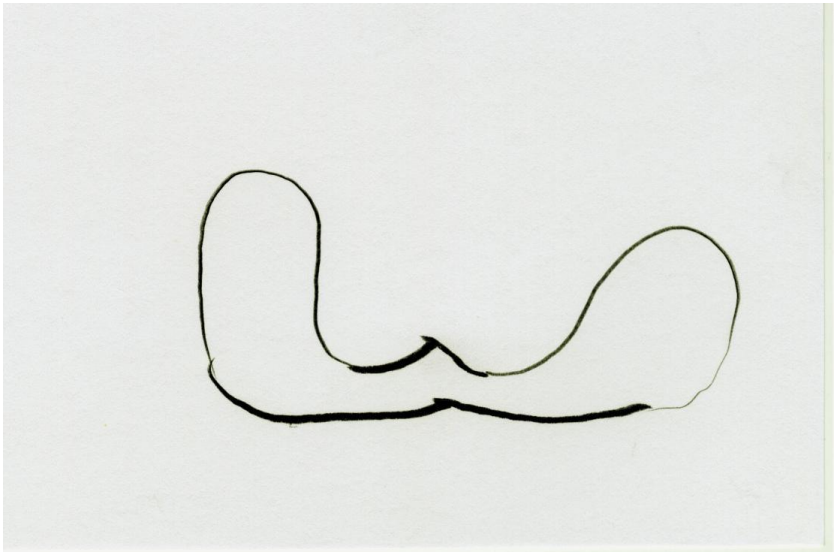


Fig. 1. *El copista inclinado: Laboratorio experimental, , Alrededor de la estatuaria de Arantzazu (1952/1954): 171-340B* . José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).

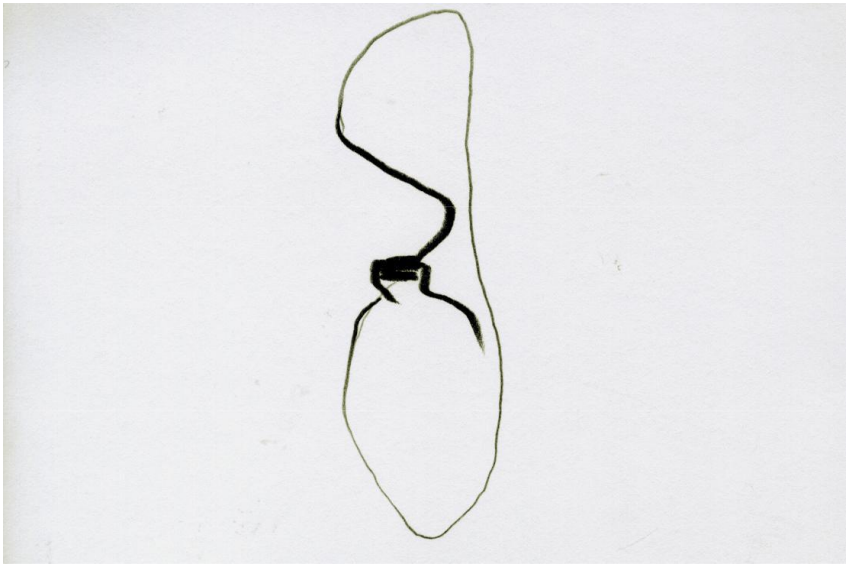


Fig. 2. *El copista inclinado. Laboratorio experimental: Alrededor de la estatuaria de Arantzazu (1952/1954) 171-341B* . José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).

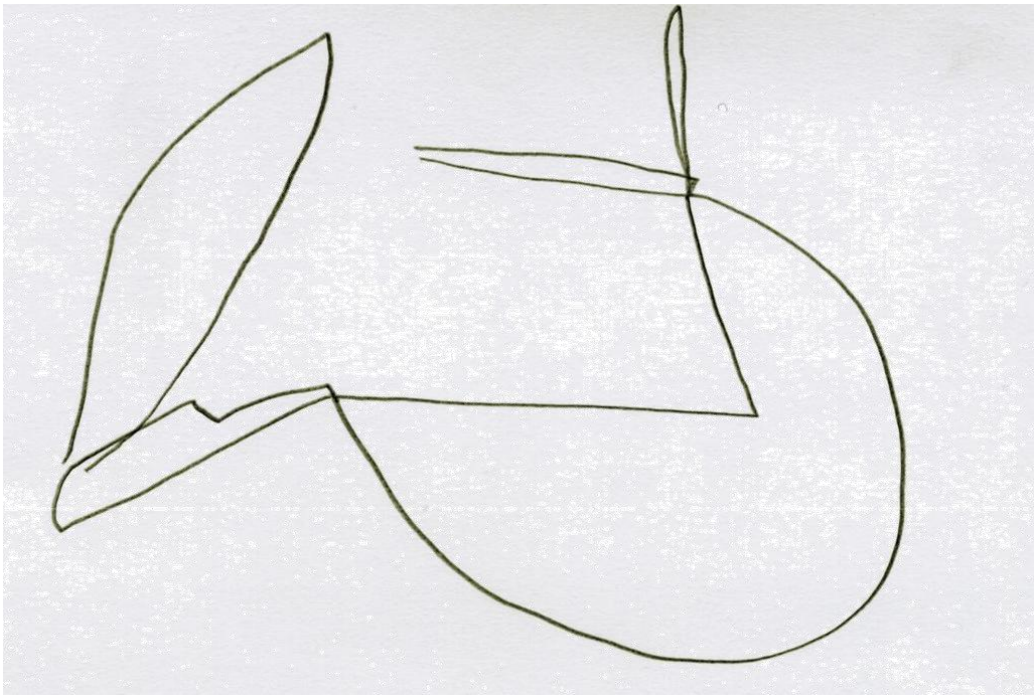


Fig. 3. *El copista inclinado. Laboratorio experimental: Desocupación de la esfera(1956/1958) 282-682 F*. José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).

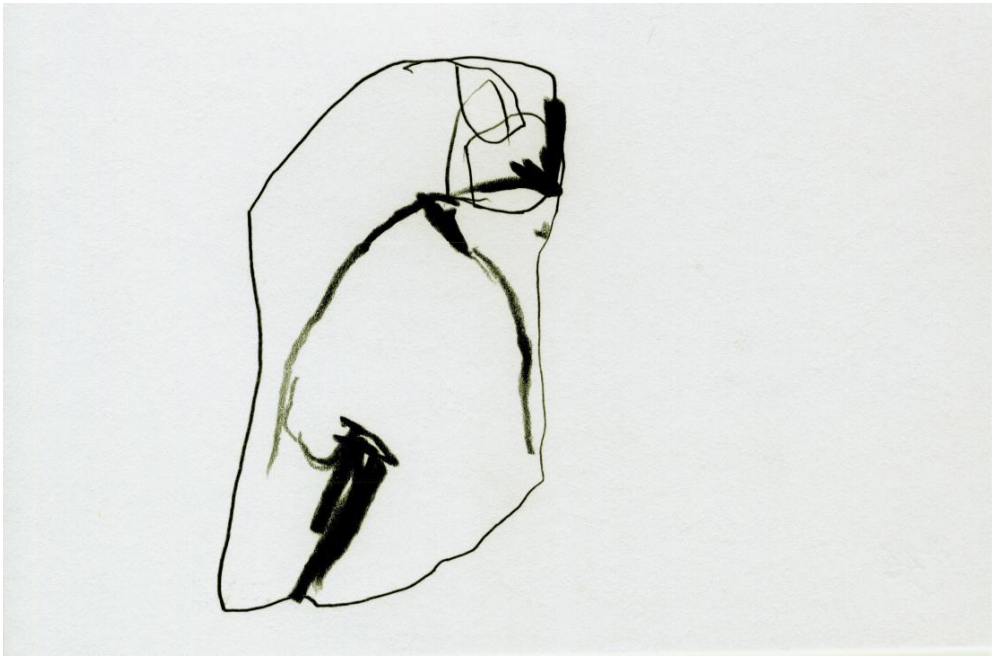


Fig. 4. *El copista inclinado. Laboratorio experimental: Alrededor de la estatuaria de Arantzazu (1952/1954) 136-226B*. José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).

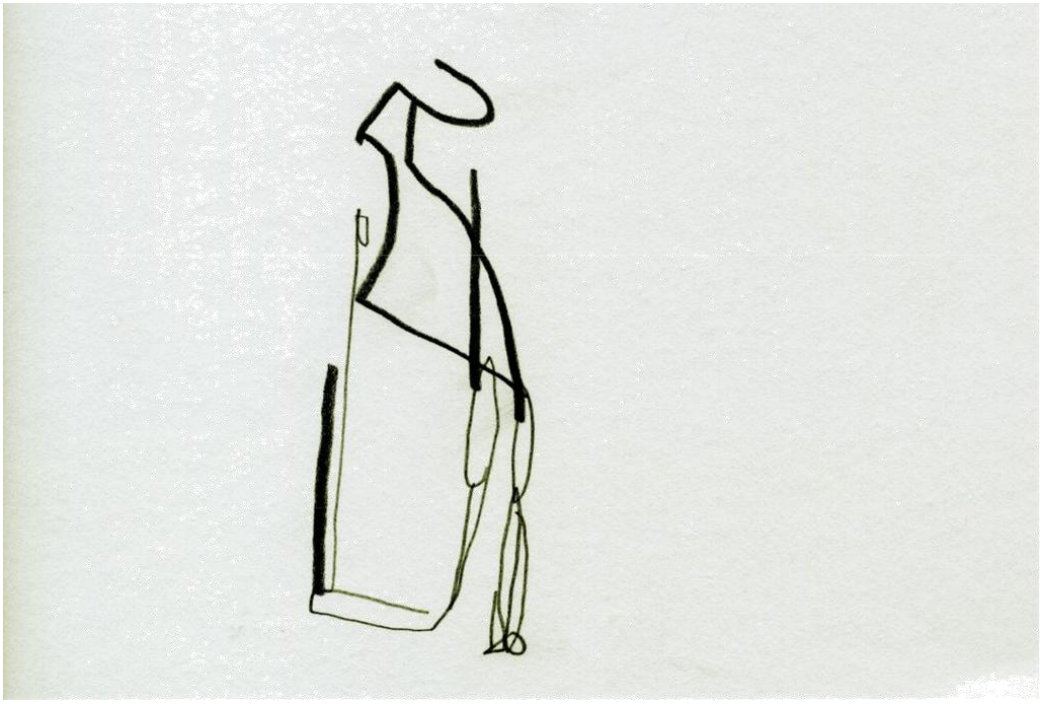


Fig. 5. *El copista inclinado. Laboratorio experimental: Para la desocupación de la estatua (1950/1954) 76-19A* . José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).

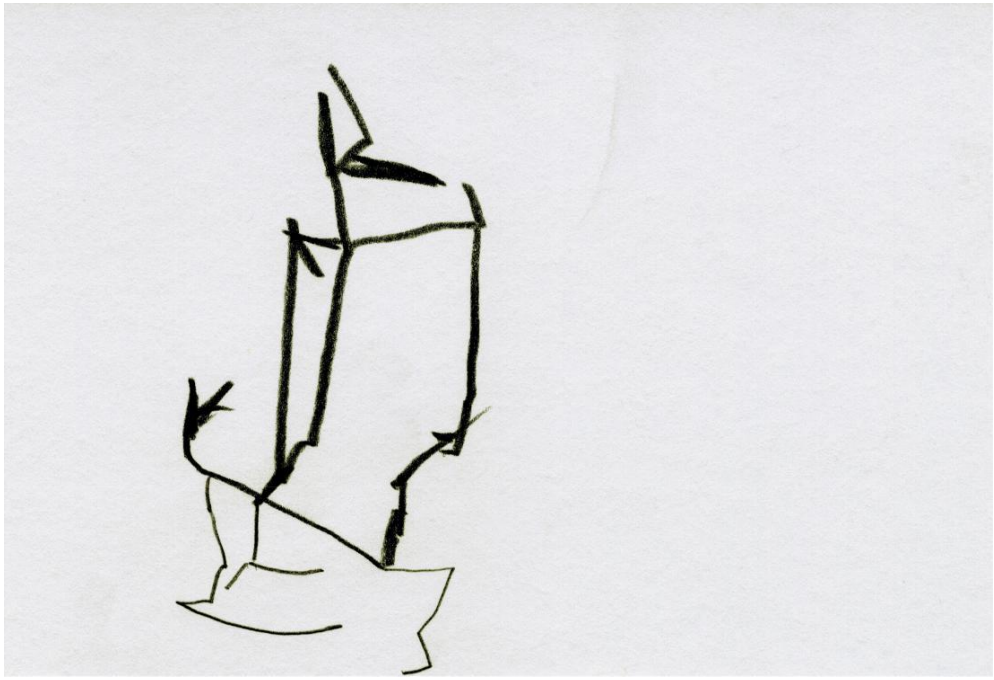


Fig. 6. *El copista inclinado. Laboratorio experimental: Para la desocupación de la estatua (1950/1954) 75-15,1A*. José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).

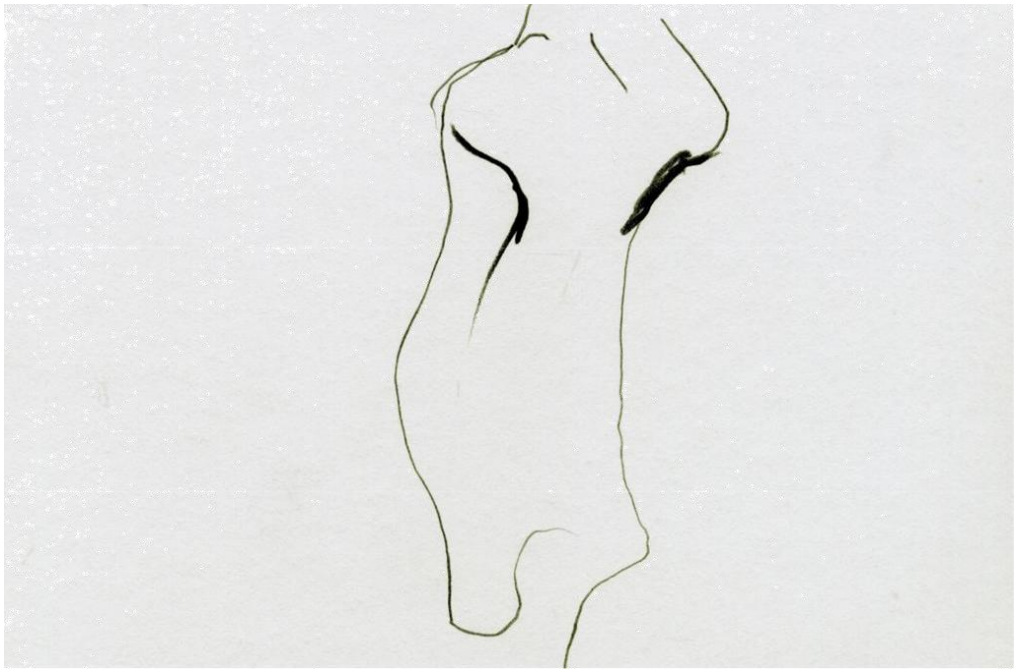


Fig. 7. *El Copista inclinado. Laboratorio experimental: Para la desocupación de la estatua (1950/1954) 74-11,3A*. José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).



Fig. 8. *El copista inclinado. Laboratorio experimental: Conclusión de la estatuaria de Arantzazu (1968/1969) 378-946J*. José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).

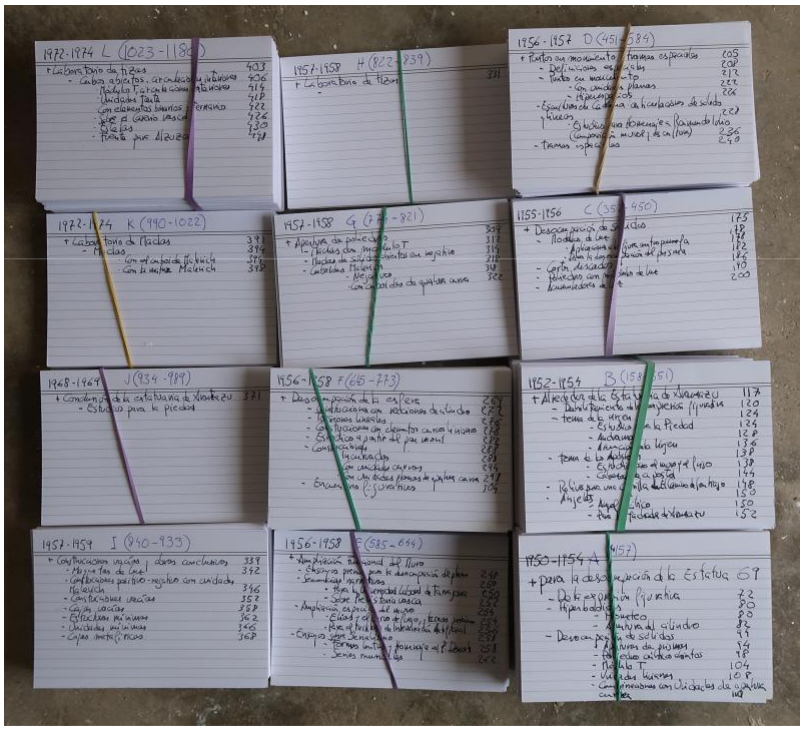


Fig. 9. *El copista inclinado. Laboratorio experimental: Grupos de familias*. José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).



Fig. 10. *El copista inclinado. Fichero del Laboratorio experimental*. José Luis Vicario, 2021 (Barry Casares).

6. Bibliografía

1. Bados, Á. (2008). *Oteiza: laboratorio experimental*. Alzuza, Navarra: Fundación Museo Jorge Oteiza.

2. Benjamin, W. (2007). *El libro de los pasajes*. Madrid: Akal, Tres Cantos.

3. Bloom, H. (2015). *Poemas y poetas. El canon de la poesía*. Madrid: Páginas de espuma.

4. Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa*. Barcelona: Gustavo Gil.

5. Quignard, P. (1988). *La lección de música*. Barcelona: Versal.

Proyecto Oteiza Tropical: Vicario, J.L. (2018). *Refugio antiaéreo*. Granada: El Rapto. Vicario, J.L. (2018). *Respuestas sin pregunta.* Santander: MUPAC, Gobierno de Cantabria Vicario, J.L. (2018). *Escena y relato*. Miengo: Sala Roballera. Vicario, J.L. (2022). *Tremolor.* Pollença: Museu de Pollença.

LA EXPERIENCIA PERSONAL DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DEL EJERCICIO *DIBUJACIÓN*

THE PERSONAL EXPERIENCE OF THE IMPLEMENTATION OF THE *DIBUJACIÓN* EXERCISE

Julen Agirre Egibar

Profesor adjunto del Departamento de Dibujo de la Universidad del País Vasco UPV/EHU.

Resumen

Mediante este articulo pretendo contar la experiencia personal de la puesta en práctica del ejercicio *Dibujación*. *Dibujación* es un ejercicio de dibujo y su planteamiento es muy simple: de dos imágenes emparejadas previamente, dibujar una tercera imagen que haga de nexo de las dos imágenes emparejadas. La idea es que durante el desarrollo del ejercicio solo se dibuje y que no se utilice la palabra ni escrita ni oral, solo al final del ejercicio se podrá utilizar la palabra. El planteamiento es esto básicamente. En una primera parte, explico la experiencia de la puesta en práctica del ejercicio dentro de unas jornadas sobre investigación organizados por el grupo de investigación de *laS*IA y desarrollados en el Centro Huarte. En una segunda parte, explico de una forma detallada, la experiencia personal de la puesta en practica de este ejercicio, haciendo un análisis minucioso de los resultados.

Abstract

Trough this article I intend to tell the personal experience of the implementation of the *Dibujación* exercise. *Dibujación* is a drawing exercise and its approach is very simple: of two previously paired images, draw a third image that acts as a nexus of the two paired images. The idea is that during the development of the exercise only draw and that the word is not used neither written nor oral, only at the end of the exercise can the word be used. The approach is basically this. In a first part, I explain the experience of the implementation of the exercise, within a conference on research organized by the research group *laS*IA and developed

at the Centro Huarte. In a second part I explain in detail, the personal experience of the implementation of this exercise, making a thorough analysis of the results.

Palabras clave

dibujo; trazo; lápiz; nexo; twin peaks

Keywords

drawing; stroke; pencil; nexus; twin peaks

En este articulo pretendo contar, explicar, de la manera más exhaustiva posible la experiencia personal de la puesta en práctica de un ejercicio basado en el dibujo. Este ejercicio de dibujo se titula *Dibujación*. En las siguientes líneas, voy a profundizar lo que expuse en su momento en la "III Jornada Dibujo Contemporáneo UCM. La Práctica del Dibujo como Proceso Cognitivo", llevado a cado el 4 de abril de este año en la Facultad de Bellas Artes de UCM.

He dibujado desde que tengo uso de razón, y puedo decir que es el lenguaje en el que me expreso con mas naturalidad. Para mi expresar, transmitir, decir algo a través del dibujo es mas fácil, que hacerlo mediante la palabra por ejemplo. Como artista, investigador y docente en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/ EHU, toda mi trayectoria artística lo he basado en el dibujo, o por decirlo de otra forma, mi practica pivota en torno a esta disciplina. Curiosamente, la práctica artística, la investigación y la docencia, se ponen en relación mediante el dibujo, de alguna manera, es el dibujo quien establece un hilo conductor entre estas tres líneas de trabajo.

El ejercicio *Dibujación* entreteje la relación de estos tres ámbitos. Por un lado, al ser un ejercicio, es evidente el carácter didáctico de este trabajo, por otro lado, de la manera en que cómo está planteado, permite investigar utilizando únicamente el lenguaje del dibujo, y por último el resultado es parte de la propia practica artística.

Por lo tanto en las siguientes líneas, trataré de explicar en qué consiste el ejercicio, cual ha sido mi experiencia al ponerlo en practica por mi mismo y las conclusiones que extraigo una vez finalizado.

1. *Dibujación* en Huarte

Desde 2018, soy miembro del grupo de investigación de *la*SIA, grupo de investigación de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/ EHU. El concepto de *la*SIA resume la idea de *el lugar del sujeto en la investigación artística basada en la práctica*, se podría decir que sus siglas (SIA) corresponden a los términos de sujeto, investigación y arte, con el añadido del artículo en femenino (la). La idea principal de *la*SIA es trabajar, explorar y debatir sobre la dimensión investigadora de la práctica artística, es decir, poner en valor el papel del hacer artístico, en un trabajo de investigación del ámbito de las artes.

En el 2019 iniciamos un nuevo proyecto dirigido a la experimentación de formatos para la investigación artística basada en la práctica. Desde esta idea, nuestra intención es buscar e identificar distintos formatos, tanto físicos como digitales, que de alguna manera permitan desarrollar una investigación artística basada en la práctica. En este contexto, en las reuniones del grupo en mas de una ocasión, sale la idea del *ensayo visual* como un posible formato para la investigación. Durante algunas reuniones, cruzamos opiniones acerca de la idea que tenemos cada uno sobre el ensayo visual. Qué se puede considerar un ensayo visual y qué no.

Cuando estábamos investigando sobre los posibles formatos y concretamente sobre la idea del ensayo visual, se nos propone, como grupo, organizar las jornadas *Herramientas de Investigación*. Estas jornadas se celebran en el Centro de Arte Contemporáneo Huarte (Navarra), donde cada año se le invita a distintas personas o grupos para que lleven a cabo dichas jornadas. Estas jornadas suelen durar tres días, y con un máximo de veinte participantes mas o menos, se suele trabajar y abordar desde distintos frentes, las diversas maneras de entender y plantear la investigación. En nuestro caso desde *la*SIA las titulamos, *Herramientas de Investigación. Desvíos y aperturas. Ejercicios de investigación basados en la práctica artística*, que justamente incidía en explorar distintos formatos para la investigación artística basada en la práctica, a la vez que estos formatos también sirviesen como herramientas a la hora de desarrollar una investigación dentro o fuera del ámbito del arte.

Después de aceptar la invitación para organizar las jornadas, nos reunimos algunos miembros de *la*SIA para enfocar nuestro planteamiento. Acordamos en organizar las jornadas mediante diferentes ejercicios prácticos, todos ellos propuestos para trabajar con la idea de posibles formatos para la investigación y ser unas herramientas útiles para dicha investigación. Teníamos claro que las jornadas tuviesen un carácter práctico, ya que queríamos poner en valor el lugar de la practica artística. También acordamos en que cada uno, cada miembro de *la*SIA que organizamos las jornadas, plantease un ejercicio desde su ámbito, desde su hacer, ya que de esa manera pondríamos el foco directamente en la práctica artística.

En este contexto surge el ejercicio *Dibujación.* Por mi parte tenía claro proponer un ejercicio basado en el dibujo, y plantear la idea de que el dibujo puede ser una herramienta válida para investigar. Por lo tanto, mi idea fue que sólo se pudiese dibujar, y que mientras durase el ejercicio no se "permitiese" utilizar la palabra ni escrita ni oral.

El planteamiento del ejercicio es muy simple; de dos imágenes emparejadas previamente, dibujar una tercera imagen que haga de nexo entre las dos imágenes emparejadas. El ejercicio parte básicamente de esta idea. Como he mencionado anteriormente, el desarrollo del ejercicio se lleva a cabo solamente mediante el dibujo, ya que utilizar la palabra alteraría el proceso de la misma. La intención es, que el dibujo sea una herramienta para entretejer nexos entre dos imágenes y que esto posibilite una manera de investigar.

Para las jornadas de Huarte propongo llevar a la práctica el ejercicio de *Dibujación* bajo las siguientes condiciones: Cada participante dispondrá de dos imágenes emparejadas previamente que tendrá que trabajar con esas imágenes si o si. No se puede cambiar ninguna imagen con los compañeros. Mientras dure el ejercicio solo se podrá dibujar y no se podrá utilizar la palabra, ni escrita ni oral. Solo se podrá hablar una vez finalizado el ejercicio para compartir opiniones o reflexionar acerca de ello.

El desarrollo del ejercicio no excederá de 45 minutos. Estos serán las reglas generales a cumplir por cada participante. Por lo demás, el ejercicio está abierto a distintas interpretaciones y a la experimentación.

Siguiendo la idea de experimentación de formatos para la investigación artística basada en la practica, era importante pensar en la procedencia de las imágenes emparejadas. Como desde *laS*IA habíamos planteado las jornadas sobre la base de la idea de investigación, y explorar los posibles formatos para ello, me parecía que las imágenes emparejadas tenían que tener una relación con todo esto. Por lo tanto, pensé que sería interesante utilizar algunas imágenes que introduje en su momento en mi tesis doctoral. Aunque cada imagen tiene su procedencia, es decir, que no todos son de la misma fuente, en su conjunto se puede intuir que hay un hilo conductor. Al utilizar estas imágenes, estaba enfocando el ejercicio desde la perspectiva de una investigación, concretamente desde mi propia investigación, y pensé que con *Dibujación* se podía trabajar sobre las imágenes de otra manera. Yo en su momento trabajé con las imágenes utilizando la palabra escrita, haciendo una interpretación y análisis desde mi terreno. Para las jornadas de Huarte, y teniendo presente la idea de experimentación de formatos, me pareció interesante trabajar las imágenes desde el lenguaje del dibujo.

Las imágenes estaban emparejadas previamente. El emparejamiento lo había hecho yo mismo de una manera aleatoria. Es importante si uno quiere hacer el ejercicio, que las imágenes estén emparejadas por otra persona. Ya que si los empareja la misma persona habrá una intención predeterminada a la hora de relacionarlas y el ejercicio no lo desarrollará en toda su plenitud.

El ejercicio de *Dibujación* lo realizamos el último día de las jornadas, de hecho, desde *laS*IA nos pareció acertado terminar las jornadas con este ejercicio. Después de la tercera sesión del ejercicio de *Meditación*, propuesto por la artista y miembro de *laS*IA Naia del Castillo, planteé la dinámica y las reglas del ejercicio a los participantes. Una vez presentado el ejercicio, repartí dos imágenes emparejadas a cada participante para empezar a dibujar aproximadamente durante una hora. Guardamos una segunda hora para hablar y reflexionar sobre los resultados.

Pasado una hora, colocamos cada dibujo entre las dos imágenes emparejadas correspondientes y los disponemos todos en una mesa larga. Entre todos empezamos a comentarlos uno a uno, identificando los nexos entre las dos imágenes emparejadas y los dibujos. Cada uno cuenta desde donde a planteado el ejercicio, como ha dibujado esa tercera imagen, y en que se ha fijado en las imágenes emparejadas.

Los resultados de esta primera experiencia de la puesta en práctica del ejercicio, fueron muy diversos y sorprendentes – en un sentido positivo – en algunos casos. Fue interesante ver las distintas maneras de abordar el dibujo, y en qué puntos de las dos imágenes puso cada uno el foco para desarrollar el ejercicio. Otro de los aspectos interesantes fue ver la lectura o interpretación que hacían sobre las imágenes emparejadas. Evidentemente, no todos hacían la lectura que hice yo sobre ellas en mi investigación, incluso en algunos casos esas interpretaciones iban en otro sentido, siendo completamente ajenas al tema de mi tesis. Y esto también resulto muy gratificante. Interpretar la imágenes desde otra posición y fijarse en aspectos que yo no me había fijado, me permitió de alguna manera despojar las imágenes de la temática de mi tesis.

Unos miraron – analizaron – con mas detenimiento las imágenes emparejadas, otros se quedaron solo con aquello que se veía a primera vista, y esto en los dibujos que realizaron se reflejó claramente. Solo unos pocos se quedaron en un plano literal de las imágenes emparejadas, es decir, dibujaron una combinación de elementos o figuras que se veían en un primer visionado y tengo que decir que estos resultados no me interesaron mucho. Pero como he dicho, solo fueron unos pocos quienes lo hicieron así. La mayoría, desde la propia lógica, fue más allá y dibujaron partiendo de elementos casi imperceptibles, de las líneas y texturas, e incluso de aquello que no estaba de manera “visible” en las imágenes pero que para ellos si que podría estar de una manera simbólica. También hubo quien dejó de un lado los aspectos formales de las imágenes, y que se centro en la atmosfera, en el ambiente, que percibía en ellas.

La mayoría de los dibujos, excepto los que quedaron en un plano literal, tendían a la abstracción, hacia un terreno totalmente experimental, aunque en muchos de ellos también había elementos o figuras reconocibles.

Respecto a este punto tengo que subrayar, que la gran mayoría de las imágenes emparejadas utilizadas para este ejercicio, son fotogramas de películas, imágenes de obras de arte, incluso mis propias fotografías, y evidentemente casi todas son figurativas, aunque creo que había alguna imagen de un carácter mas abstracto. Por lo tanto, es inevitable que esto se refleje en el resultado.

Aunque en el ejercicio de *Dibujación* se plantea el uso exclusivo del dibujo, en las jornadas de Huarte esto no se llevó a cabo de una manera estricta. Desde *laS*IA llevamos todo tipo de herramientas, lápices, pinturas, distintos papeles, tijeras, reglas… para realizar los ejercicios planteados. Para trabajar este ejercicio, dispuse todo este material. Aunque yo incidí en la importancia del dibujo, si que dejé un poco de margen para que desarrollasen el ejercicio desde una visión más amplia. La mayoría lo realizó desde el trazo, utilizando principalmente el lápiz, pero también hubo quien estructuró su dibujo desde las manchas de color o desde el *collage*. En su momento pensé, que proponer dibujar únicamente usando el lápiz, supondría poner limites al objetivo del ejercicio, que es hacer un dibujo que haga de nexo entre las dos imágenes. Ahora, mirando con perspectiva, pienso que esto no tiene porqué ser así. El uso exclusivo del lápiz tendría el efecto contrario, se pondría el foco justo en la realización de esa tercera imagen, en la búsqueda de nexos con las dos imágenes emparejadas y en la observación detallada de las mismas. Pienso que dar opción de elegir el uso libre de herramientas, como sucedió en las jornada de Huarte, difumina, de alguna manera, el espíritu del ejercicio. A la vez que se aleja de la idea básica de la acción de dibujar, desviando la atención hacia otros aspectos como el color o los planos, en detrimento del trazo.

La puesta en práctica de *Dibujación*, respondió de manera positiva al planteamiento que hicimos desde *laS*IA, que era explorar con distintas herramientas para la investigación, ponerlos en practica y reflexionar sobre su dimensión investigadora. Con *Dibujación* concluimos que el dibujo puede ser una herramienta más para la investigación, ya que permitió indagar en aquellos aspectos, que con el uso de la palabra por ejemplo, resultan difícil que emerjan.

2. *Dibujación* en el estudio

La experiencia de las jornadas de Huarte, me sirvieron para identificar aquellos puntos que no funcionaron como yo me lo esperaba, uno de esos puntos más significativos fue la manera de abordar el dibujo. En Huarte me quedó claro que si planteaba otra vez poner en práctica este ejercicio, sería utilizando solamente como herramienta el lápiz. Cada participante tendría un folio y lápices de distinta dureza y nada más. A parte de esto, también me pareció que habría que hacer más hincapié en el hecho de observar con detenimiento las imágenes emparejadas, intentar ver aquello que no se vea a primera vista. A este último punto, no le pusimos especial atención en Huarte.

Desde el año 2019 imparto la asignatura de Dibujo III en el Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la UPV/ EHU, y después de lo de Huarte me pareció que podría ser un buen ejercicio para plantearlo en clase, eso sí adecuando al contexto de la asignatura. Al final no resultó posible hacerlo en clase, ya que esto me exigía cambiar la estructura de la asignatura, y me pareció muy precipitado cambiar esto ya que llevo tres años impartiendo esta asignatura y me parece que los ejercicios que planteo actualmente, necesitan más tiempo, de alguna manera necesitan que reposen.

De cara al futuro no descarto introducir *Dibujación* en el programa de ejercicios de la asignatura, pero para esto tengo que replantear algunos ejercicios existentes.

Como hace aproximadamente un año, se me ocurrió que podía hacer el ejercicio yo mismo, me pareció interesante llevarlo a cabo y ver el resultado. Planteé trabajar el ejercicio de la manera más estricta, es decir, solo utilizaría el lápiz para dibujar, y todos los dibujos serían del mismo tamaño. En cuanto a la no utilización de la palabra, tanto escrita como oral, no tendría problema ya que el ejercicio lo llevaría a cabo yo solo.

Al principio pensé utilizar las mismas imágenes de las jornadas de Huarte pero emparejadas de distinta manera. Pero pensándolo mejor, descarté esta idea ya que quería desarrollar el ejercicio desde un terreno más concreto y más personal. Siempre he querido hacer algo con los fotogramas/ imágenes de la serie *Twin Peaks* que utilicé en mi tesis doctoral y entonces no dude en utilizarlos para el ejercicio.

Este conjunto de imágenes de *Twin Peaks* me parecen muy sugerentes para trabajar, casi todas se ubican en una casa o en un vecindario, y en todas ellas hay una oscuridad inquietante. Con el ejercicio de *Dibujación* los podía abordarlos desde el dibujo, e interpretarlos y trabajarlos desde otra manera respecto a la tesis, mas desde mi ámbito.

Lo primero que hice, fue pedir a terceras personas que emparejasen este conjunto de imágenes. Como he mencionado antes, para hacer bien este ejercicio las imágenes tienen que estar previamente emparejadas, y no los puede emparejar quien realiza el ejercicio.

El ejercicio lo he desarrollado a lo largo de un año mas o menos, y lo he trabajando intermitentemente, compaginando con otros quehaceres y proyectos. El material de *Twin Peaks* lo componen 42 imágenes y 21 emparejamientos, por lo tanto son 21 los dibujos realizados. Seguramente lo ideal sería dedicar todo el tiempo de mi trabajo a la práctica artística a este ejercicio pero esto no ha sido posible, ya que al mismo tiempo tenía otros frentes abiertos a los que también tenía que dedicar su tiempo. Dadas las circunstancias, la puesta en práctica de este ejercicio lo he desarrollado de una manera pausada, reanudándolo una y otra vez. Aunque también tengo que remarcar, que he trabajado de una manera constante y en ningún momento lo he dejado a un lado. Al final he trabajado durante un año de una manera regular, dedicándole mas tiempo en unos momentos que en otros.

Empiezo a dibujar siguiendo el orden de las imágenes emparejadas, es decir, las uso tal como las tengo ordenadas en una carpeta de mi ordenador. Desde el inicio decido mantener este orden hasta terminar el ejercicio, también opto por utilizar el mismo tipo y tamaño de papel, y como no, me decanto por utilizar solo el lápiz para dibujar, lápices de distintas durezas, pero solo me limito a esta herramienta. Cada vez que decido retomar este ejercicio, me limito solo ha dibujar, a no utilizar la palabra ni escrita ni oral, aunque normalmente esto es natural, ya que cuando dibujo suelo estar a solas en mi estudio. Pero a pesar de todo, me pongo a mi mismo esta condición, al igual que les puse en su momento a los participantes de las jornadas de Huarte.

Pongo las dos primeras imágenes emparejadas, uno al lado del otro, en la pantalla de mi ordenador y empiezo a observar detenidamente, intentando identificar y relacionar aquellos elementos, objetos o formas que están más allá del primer plano.

Llegado a este punto, veo conveniente abrir un paréntesis para decir que en las siguientes líneas intentaré explicar de una manera más detallada posible el resultado del ejercicio, aunque solo me detendré en aquellos dibujos mas interesantes.

Al empezar el ejercicio, y antes de ponerme a dibujar, paso bastante tiempo en observar las primeras imágenes emparejadas. Como es el inicio del ejercicio, me parece que esta observación puede ser decisiva a la hora de dibujar, aunque luego veo que siempre no es así. A la hora de mirar las dos imágenes emparejadas intento abstraerme, es decir, procuro alejarme de la representatividad de las mismas. Esto no me resulta fácil, ya que no quiero dibujar el nexo de una manera literal, me esfuerzo que no sea así. Al final creo que encuentro algo, algo que está en el fondo, me fijo en las superficies de los fondos. Empiezo a dibujar. Intento cambiar la manera de dibujar, alejarme de ese trazo repetitivo tan característico en mis dibujos, hago un esfuerzo para soltar el trazo. Porque otro de los temas que quiero abordar mediante la puesta en practica de este ejercicio, es la menara de dibujar, es decir, fijarme más en *cómo* dibujar y no darle tanta importancia al *qué*. En este primer dibujo, utilizo al mismo tiempo un lápiz duro y uno blando, los quiero confrontarlos de alguna manera y ver como cambia el trazo según la dureza. No me importa tanto el resultado, lo que me interesa es cómo resuelvo el nexo entre las dos imágenes emparejadas. Al principio, este primer dibujo no me gusta nada, ya que no lo he desarrollado como lo suelo hacer normalmente, me parece que hay partes sueltas y que no refleja una única totalidad. Además la utilización simultanea del lápiz duro con el blando no me convence. Tengo la impresión de que al dibujo le falta una estructura “sólida”, una forma “organizada”. Pero lo dejo reposar e intento ver en el contexto del ejercicio. Ahora, una vez que ha pasado un tiempo, me parece que el dibujo funciona, tiene “algo” que queda fuera de control y esto me resulta interesante. Hay una extrañeza entre las distintas partes, que aparentemente son formas que se confrontan, pero también se crea una tensión que lo unifica todo. Además es el punto de partida, y me parece que después del primer dibujo consigo trabajar el ejercicio de una manera más cómoda (Fig.1).

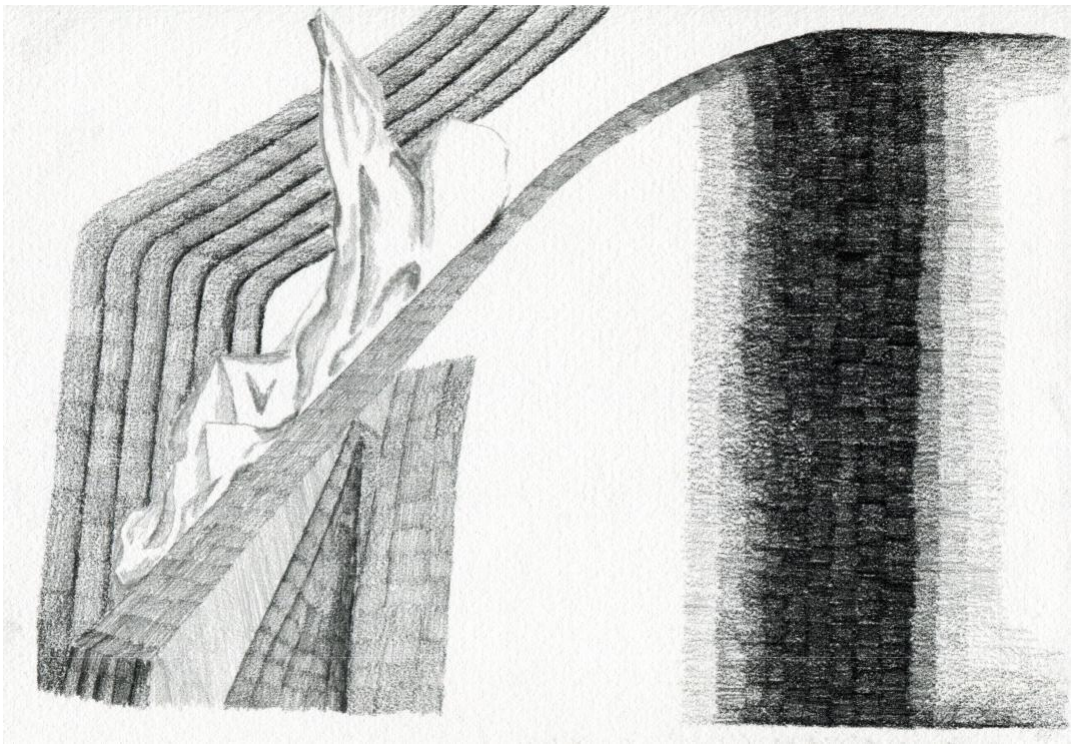


Fig.1. *TWIN ETA PEAKS*. Julen Agirre Egibar. Lápiz sobre papel. 2021

El segundo dibujo lo trabajo con mas facilidad, dibujo y observo las imágenes emparejadas correspondientes de manera simultánea. En el tercer dibujo vuelvo un poco a mi manera habitual de trabajar, ya que contiene formas más geométricas y ese trazo repetitivo. En este caso puedo decir que el ejercicio lo resuelvo más desde mi “terreno”. En el cuarto dibujo, vuelvo a las formas mas orgánicas y no tan rotundas.

El quinto dibujo (Fig. 2) me resulta interesante. Es curioso: me reconozco en este dibujo, pero al mismo tiempo hay algo que escapa, hay algo que no es habitual en mi manera de dibujar. La tensión que genera esa dualidad me parece atractiva. El dibujo tiene dos partes claramente diferenciadas; por un lado el elemento central y por el otro lado todo lo que rodea. El elemento central tiene un claro carácter arquitectónico, de hecho, está dibujado tal como aparece en una de las imágenes emparejadas, es la escalera que lleva a la habitación de Laura Palmer. Esta parte de la casa lo dibujé así, sin pensar mucho, de una manera casi inconsciente. Siempre me ha resultado motivador dibujar planos y formas que remiten a la arquitectura, y en este caso esto se ve en la parte central del dibujo. Pero esto contrasta con todo lo que le rodea, ya que se puede ver un trazo en forma de espiral. Este espiral no aparece directamente en las imágenes emparejadas correspondientes, es el resultado de una lectura propia de la oscuridad que sí que está en dichas imágenes. Aunque el dibujo muestra dos partes muy bien diferenciadas, también refleja una totalidad de si misma, hay una unidad clara. Pienso que este contraste se debe a la puesta en practica del ejercicio, ya que esto me ha permitido dibujar fuera de los limites de mi zona de confort.

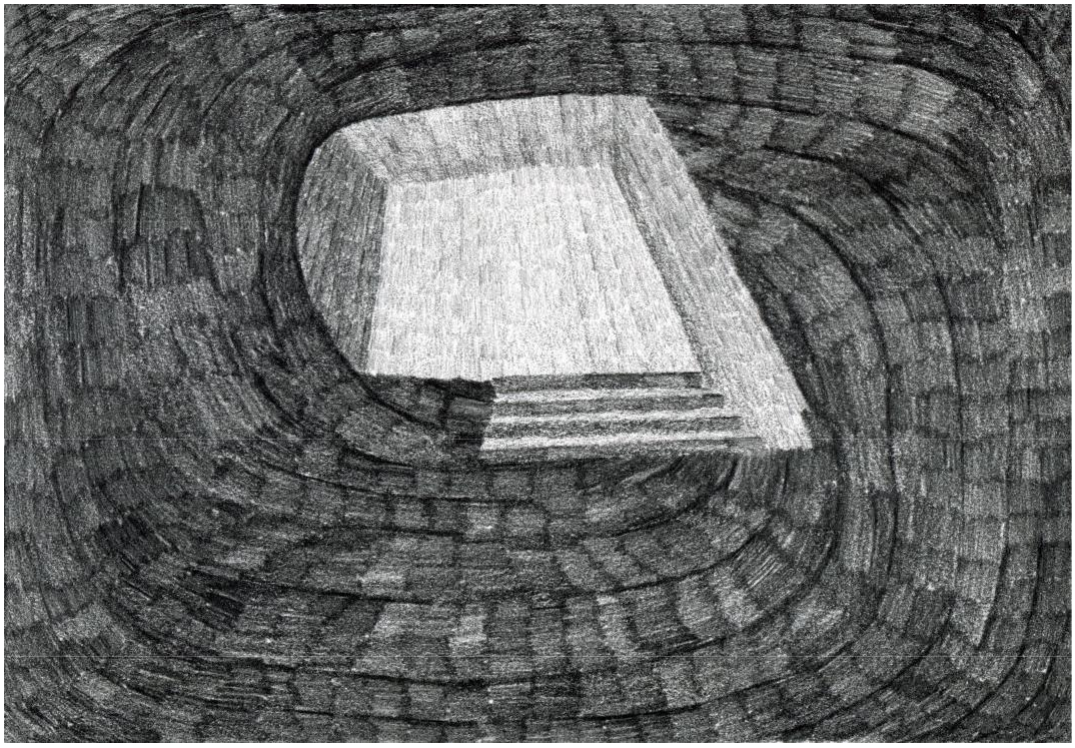


Fig. 2. *TWIN ETA PEAKS*. Julen Agirre Egibar. Lápiz sobre papel. 2021

En los siguientes tres dibujos sigo el mismo procedimiento, el resultado me satisface y ya no tengo las “dificultades” que tenía al principio, a la hora empezar cada dibujo. En el dibujo 9 sucede algo curioso, y es que por mas que intentaba observar las dos imágenes emparejadas no conseguía ver por dónde podía dibujar el nexo. En este caso, las imágenes eran dos paisajes, dos lugares, y al encontrarme con la dificultad para abordar el dibujo desde lo que veía, pensé dibujar aquello que no se ve, imaginar como sería el lugar intermedio entre los dos paisajes. Es el único dibujo totalmente figurativo de todo el ejercicio, ya que se reconoce claramente lo que hay y no da ninguna opción de hacer distintas interpretaciones, al contrario que sucede con el resto. También es el mas distinto de todos.

Los dibujos 10 y 11, siguen la línea de las anteriores, es decir, son medio abstractos y medio figurativos. Estos dos dibujos tienen un marcado carácter arquitectónico, en los dos aparecen formas que se pueden considerar como bloques o estructuras. El dibujo 12 en cambio es distinto, ya que el nexo entre las dos imágenes emparejadas

correspondientes es literal. Es decir, en este caso no he logrado realizar “bien” el ejercicio, ya que desde el principio no quería caer en la literalidad a la hora de dibujar los nexos, y los elementos que aparecen en el dibujo, la chimenea, la casa y las barras de halterofilia están en las imágenes utilizadas. Este dibujo sería un buen ejemplo de cómo no hay que realizar los nexos. A partir de este momento intento no caer en la literalidad, y de hecho no hay más dibujos de estas características.

El dibujo 13 (Fig. 3), me parece que necesita hacer una mención especial. Es un dibujo compuesto por dos formas rectangulares perpendiculares, una está en horizontal y la otra en vertical, y las dos están unidas por dos “líneas”. Es una especie de estructura. Este dibujo me interesa mucho no solo cómo resultado, que me gustó desde el momento en que lo hice, si no también cómo proceso. En este caso, la lectura que hago de las dos imágenes emparejadas para realizar el nexo, es una lectura totalmente abstracta, en ningún momento se pueden reconocer esas formas en las imágenes. Me interesa mucho lo que sucede en este dibujo. Por un lado recoge muy bien la idea del ejercicio, identificar y dibujar lo que se ve mas allá del primer plano de las imágenes. Por el otro lado el resultado refleja un carácter sintético, a la vez que en el trazo y en las formas me veo identificado de una forma clara. Es como si en este dibujo lograse el “equilibrio perfecto” entre la libre expresión del dibujo y las reglas inquebrantables del ejercicio.

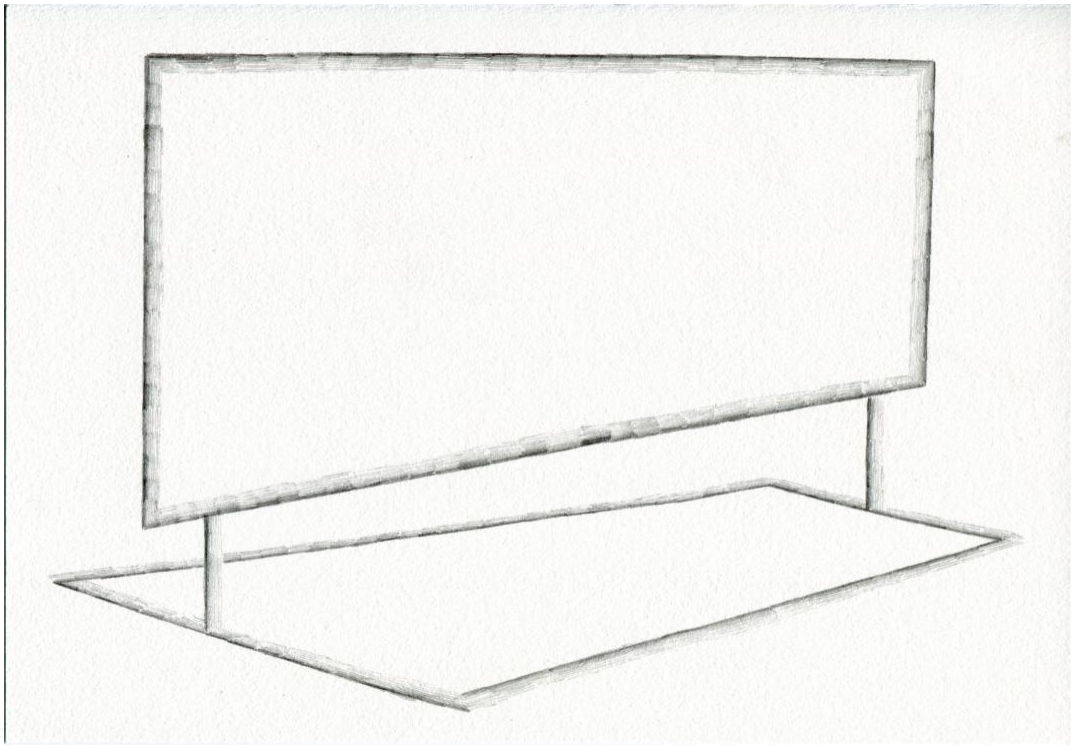


Fig. 3. *TWIN ETA PEAKS*. Julen Agirre Egibar. Lápiz sobre papel. 2021

El siguiente dibujo, el 14, es muy diferente. En este caso prevalecen formas orgánicas, menos rotundas, lo mismo sucede con el dibujo 15. En estos dos casos, uso un único lápiz en cada dibujo, pero intento jugar con la intensidad para sacar una gama de grises lo mas amplia posible. En el dibujo 16 los distintos elementos son mas reconocibles, hay mas figuración. El dibujo 17 en cambio es totalmente geométrico, y hay una repetición de una serie de

formas que en este caso, aparecen en los fondos de las dos imágenes emparejadas. El dibujo 18 es totalmente abstracto, aunque hay una intención de aislar algunas formas respecto al fondo dibujando los bordes con más suavidad.

El dibujo 19 (Fig. 4), tiene algo que me atrae. Este dibujo me parece que se identifica de una manera muy clara con la imaginería de *Twin Peaks*, me lleva directamente a la atmosfera de la serie. También pienso que en este caso, la operación del ejercicio se realiza de una manera correcta. Aunque el nexo de las dos imágenes emparejadas correspondientes se realiza desde formas y elementos que están en un primer plano, a la hora de trasladarlos al papel se transforman tanto, que es difícil identificar lo que son realmente. Y esto es lo interesante, que el nexo no sea literal y que en el dibujo aparezca otra cosa que no se vea en las imágenes emparejadas. Si que es verdad que el elemento central que está en negativo, por su silueta se puede decir que es una butaca, es algo identificable y reconocible. Pero al mismo tiempo y gracias a los motivos que se repiten, de alguna manera se pierde esa referencia y pasa a ser como un espacio vacío, hueco. Hay algo interesante en esos motivos que se repiten, ya que todos se parecen pero no son iguales. Dibujar el mismo motivo una y otra vez y que aparezcan diferencias y que estas diferencias sean mínimas, me resulta interesante. Ver que en cada repetición cambia algo.

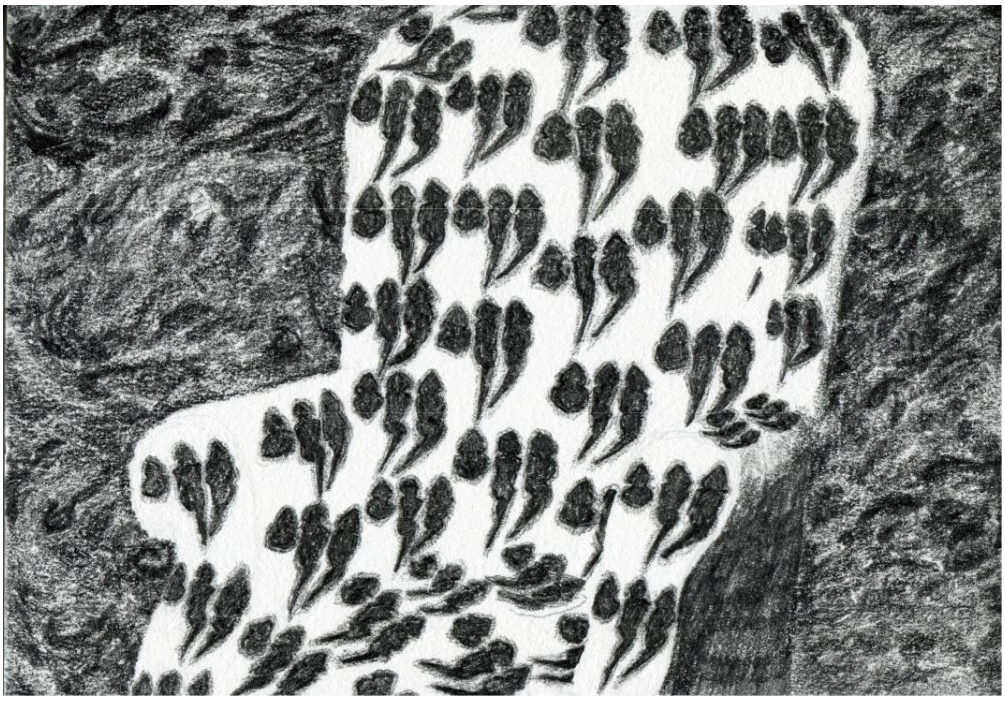


Fig. 4. *TWIN ETA PEAKS*. Julen Agirre Egibar. Lápiz sobre papel. 2022

Los dos últimos dibujos del ejercicio, el 20 y el 21, son bastante diferentes si comparamos el uno con el otro. El dibujo 20 está estructurado en cuatro franjas horizontales y algunas líneas verticales, en este caso utilizo un lápiz de grafito bastante duro, por lo tanto hay poca diferencia de intensidad en el trazo. En el dibujo 21 en cambio, hay una especie de figura orgánica central con unas formas irregulares. En este caso destacan los volúmenes de dicha figura central, y para eso utilizo tanto lápices blandos como duros, e intento dibujar con los dos tipos de lápices a la vez. Aunque al principio parece que pueden ser incompatibles, después veo que generan un contraste de intensidad del trazo, que funciona bien.

Pienso que la puesta en practica de este ejercicio ha generado en algunos aspectos cambios en mi manera de abordar el dibujo. Considero que estos cambios han sido positivos, ya que me han permitido desprenderme de algunos clichés que venia repitiendo en cada dibujo que hacia.

Lo primero ha sido no darle tanta importancia al resultado del dibujo, es decir, no desarrollar tanto el dibujo desde el interrogante de el *¿qué?* y mirar mucho mas al *¿cómo?*. Aunque parezca que esto sea obvio, y que al final siempre planteas el cómo dibujar, de una manera o la otra, en mi caso puedo decir que esto ha estado en un segundo plano, ya que siempre he desarrollado el dibujo proyectando el resultado final. El ejercicio *Dibujación,* de alguna manera, no me ha permitido pensar en el resultado, ya que tenía que fijarme en otros aspectos como los nexos y características de las imágenes emparejadas. Esto ha sido la razón por el que he podido dibujar de un modo más experimental. Es verdad que en todos los proyectos que he desarrollado prevalece la idea del proceso, dicho de otra manera, dibujo basándome en temas o formas que me interesan – estos los suelo considerar materiales de trabajo que cambian según el proyecto – y los voy desarrollando sin una idea preestablecida, pero siempre habiendo en mi mente una estructura final. En este caso no ha sido así. El mismo ejercicio, mediante sus “reglas”, me ha llevado a no pensar en ese resultado final, por lo tanto no he podido visualizar el punto final. Pienso que esto es algo positivo, ya que me ha “liberado” de tener en mi mente ese esquema del resultado. He trabajado pensando en *cómo tengo que dibujar*, y no solo buscando el trazo mas adecuado, sino también confrontándolo, forzándolo o transgrediéndolo.

Por lo tanto, esa idea del *cómo* también implica, de alguna manera, el cambio del trazo. Normalmente dibujo repitiendo el trazo, este trazo es un trazo lineal y mediante esa repetición surgen formas y volúmenes bastante geométricos. Es verdad que me interesa dibujar formas que se acercan a la arquitectura.

En los dibujos realizados durante este ejercicio en cambió, no prevalece ese trazo repetitivo, puedo decir que he experimentado mas con el trazo, incidiendo en el gesto, y esto en el resultado se percibe. Aunque en los dibujos se ve que hay una repetición del trazo, también hay una intención de confrontar distintos trazos, buscar la interrupción de esa repetición. En algunos momentos incluso me he dejado llevar, ya que quería salir de esa tendencia de trabajar de una manera contenida. Poner en práctica *Dibujación*, me ha servido para "liberarme" de una manera concreta de dibujar, aunque también tengo que decir, que mas de una vez me ha sido inevitable volver a mi modo de hacer.

Este cambio del trazo se traduce en las formas dibujadas. Diría que en estos dibujos, predominan las formas orgánicas por encima de las geométricas, y esto en mi manera de conformar los dibujos es un cambio. Son formas más indefinidas, más abstractas, que son el resultado de un trazo más libre e inconsciente. Evidentemente, hay dibujos que tienen una estructura más geométrica, donde se pueden ver formas más definidas, formas que remiten a un mundo arquitectónico. Para mi lo interesante es que en estos dibujos, hay esa dualidad en las formas, que en unos casos se confrontan y en otros en cambio se complementan. Esto genera una sensación de ambigüedad y extrañeza que está muy latente en cada uno de los dibujos, y más si los vemos todos conjuntamente. Me parece que todo esto responde muy bien a la atmosfera de *Twin Peaks*, y de alguna manera ese ambiente inquietante tan característico de la serie de televisión, se percibe también en los dibujos. Esto, lógicamente, se debe a que he utilizado imágenes de *Twin Peaks* para desarrollar el ejercicio, pero también pienso que la manera de dibujar ha ayudado en ello.

¿ES EL GRABADO UN DIBUJO PENSADO? DISCURSO SOBRE LA SÍNTESIS DE LA GRÁFICA MÚLTIPLE.

IS ENGRAVING A THOUGHT DRAWING? A DISCOURSE ON THE SYNTHESIS OF MULTIPLE GRAPHICS.

Javier Jurado García, Doctorando

Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Pintura y Conservación-Restauración

ORCID: https://orcid.org/ 0000-0003-3027-1568

Resumen

El grabado, conformado por los elementos matriz y estampa, ha sido usado desde los primeros momentos de la edad moderna como una herramienta de difusión de la información, en parte por su característica como arte múltiple. Sin embargo, con la entrada del siglo XX la matriz se convertiría en un territorio de experimentación, a modo de laboratorio, en el que los autores de las vanguardias investigarían el territorio de la gráfica hasta encontrar los límites creativos.

En este sentido, el artículo incide en la apertura de la gráfica a la vertiente critica-conceptual del arte, mediante una nueva reflexión sobre sí misma, contraponiendo sus principios básicos con los que definen al dibujo.

Summary

The engraving, made up for the elements matrix and print, has been used since the early modern age as a tool for disseminating information, partly due to its characteristic as a multiple art. However, with the beginning of the 20th century, the matrix became a territory of experimentation, like a laboratory, in which avant-garde authors investigated the territory of printmaking until to find its creative limits.

In this sense, the article focuses on the opening of graphic art to the critical-conceptual aspect of art, through a new reflection on itself, contrasting its basic principles with those that define drawing.

Palabras Claves

Estampa; matriz; dibujo; múltiple

Key Words

Print; matrix;[1] drawing; multiple

[1] No es usual el uso del térmico “matrix” (matriz) en lengua anglosajona, siendo común el uso de las palabras específicas: print block/plate/screen.

1. Introducción

En la actualidad, en lo referente al ámbito de las publicaciones del área del arte gráfico, encontramos una apremiante cantidad de investigaciones dedicadas a la técnica e historia de los sistemas de estampación e impresión, así como los artistas que han hecho uso de ellas, en detrimento de la vertiente crítica-conceptual sobre la creación gráfica. No obstante, encontramos en las últimas décadas en el ámbito hispano escritos referentes a la vertiente conceptual y pensativa que plantean nuevos aparatos críticos sobre este medio. En complementación con los textos, tanto antiguos como actuales que versan sobre la mecánica del arte gráfico.

Esta nueva línea de investigación acusa aún la falta de un sólido aparato crítico sobre el medio, ocasionado en parte debido a la dificultad tradicional del estudio del mundo de la estampación e impresión, dada la dificultad implícita en la especialización en torno a este arte, lo que junto a su carácter como especialidad secundaria limita su posible estudio.

Por ello, a grandes rasgos, en la presente investigación se analizan los elementos conceptuales e históricos, así como las consideraciones que limitan y conforman el medio gráfico, con un especial énfasis en la relación entre los términos productivos y conceptuales del dibujo y la estampa, más allá de su denominación equivalente: arte gráfico, bajo la noción de los procesos cognitivos e intuitivos.

2. Que es la estampa: preludio de una problemática

La obra gráfica seriada ha sido considerada por la historia del arte y la creación como un género artístico menor cuya función principal es la de servir como medio de difusión bajo el principio de la reproducción de las imágenes.

Como veremos, tales conceptos quedarán desfasados y conducirán a una inadaptación al medio por parte del pensamiento crítico no especializado, alejándose de las posibilidades de las técnicas gráficas y como estas han derivado en un complejo sistema que ha expandido el repertorio creativo de las técnicas y el medio hacia un modelo innovador con un definido lenguaje plástico propio.

En cuanto a lo formal, en el medio gráfico los materiales y las técnicas son el primer nivel de significancia y determinismo a través del que se accede a la estampa para descubrir todas aquellas limitaciones y posibilidades técnicas y conceptuales que la obra ofrece, siendo estas pues, el inicio desde el que avanzar hacia un estudio más complejo del contexto de la obra y el discurso del artista.

El principio de la obra gráfica, aunque variando en materiales y metodologías, se fundamenta en el mismo argumento desde su creación hasta la actualidad, caracterizándose por el uso de elementos creativos indirectos, cuyo principio básico se asienta en la transferencia de la imagen del soporte creativo: la matriz, a un nuevo soporte de la imagen: la estampa, a través de medios de estampación e impresión.

Más allá de estos conceptos primarios sobre la obra gráfica, existen nuevos niveles más complejos en el que nuevos conceptos como la multiplicidad, lo positivo y lo negativo, la tipología de materiales y la construcción del discurso, construyen una conceptualización compleja del medio, siendo estos conceptos desarrollados a lo largo del presente artículo.

3. La construcción de la imagen: matriz y estampa

La matriz se revela como el origen y el principio desde el que se genera la imagen obtenida por la acción del artista, cuyo fundamento es el de servir como medio transmisor hacia un nuevo soporte.

La matriz, en su conceptualización misma, se constituye como sujeto-ausente no directo, al ser en su mayoría de tiempo un objeto-no vidente, pues pasa a ser únicamente vidente cuando es intercedida por el medio transmisor, en este caso la tinta. Este momento, en la mayoría de las ocasiones íntimo entre el artista, el estampador y la obra, permite el acceso a otra visión y estadios no fijos desarrollados entre el acto final de la transmisión de la imagen a un nuevo soporte y el momento fijo que representa la matriz, pudiendo con ello acceder a nuevas realidades visuales intermedias en la que la imagen es intercedida por diferentes elementos formales, tales como: la tinta, las características de la matriz, la inversión especular previa a la estampación, etc.

En referencia a la matriz, el desgaste de la plancha se convierte en una de las etapas más señaladas junto a su creación en la etapa evolutiva del soporte, su desgaste conlleva la desaparición de la imagen y por lo tanto la pérdida y alteración de la memoria escrita en la obra, la información esencial de la imagen se ha volatilizado y no queda más que la ruina de los cimientos de las líneas que un día la habitaron. En este sentido, de la reflexión sobre los términos matriz-soporte se decreta una relación intrínseca entre la matriz y la magnitud tiempo. Así mismo, el subproducto de la matriz: la estampa, se promulga como la resolución físico-espacial, de los actos creativos transmitidos a un nuevo soporte en el que el factor tiempo se delimita a la permanencia de la imagen.

En cuanto a todo lo mencionado en el presente apartado, todo ello desemboca en un punto final: la obra estampada. En este último estadio del proceso gráfico se resuelve la incógnita vivida hasta ese momento, en el que la matriz solo revela un hipotético resultado visual, [2]resolviéndose tal problema al revelarse la imagen en el nuevo soporte manifestándose en esta nueva etapa el fundamento principal diferenciador con respecto al dibujo: la multiplicidad.

4. El dibujo como artificio y antecedente. la derivación de la imagen en lo múltiple

Para llegar a esta etapa final de la obra, el grabado ha pasado por un ciclo completo de creación en el que el dibujo actúa como agente previo preparativo de la obra. Este le permite al artista crear a partir de ideas primigenias un objeto pensado y definido, siendo posible ver tales metodologías y reflexión gráfica en ejemplos de artistas como John Cage, quien para su serie grabada *On the Surface (1980-82)* realizó de forma previa un estudio de 52 acuarelas que le llevo a la idea plástica final traducida en el lenguaje del grabado a través de la aguatinta. [3] En estos casos, aunque el proceso no es directo, es decir de la cognición primigenia a la matriz, sí que es bidireccional, en

[2] Estos estadios hipotéticos aparecen en otros procesos artísticos como es el caso del revelado analógico en fotografía.
[3] Vives, Rosa (2011). *Pensar el grabado*. Universidad de Barcelona, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Pintura, pp. 19-20.

tanto a la influencia ejercida desde un primer momento en el dibujo la constitución gráfico-material de la técnica y el soporte, ejerciendo una relevante influencia en el producto visual final.

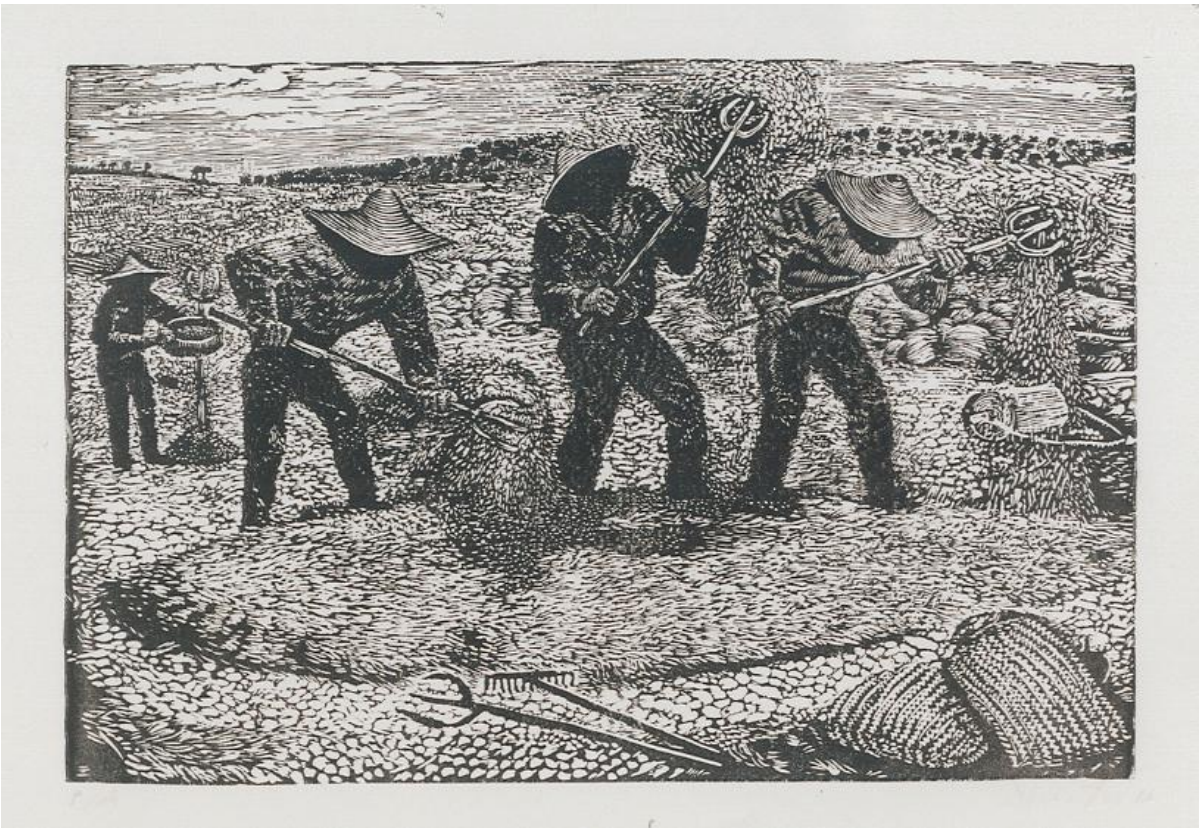


Fig. 1. *Los segadores*, Fondos Especiales, Biblioteca Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Papagueorguiu, Dimitri (Staghia 1928 – Madrid 2016), 1960, xilografía.

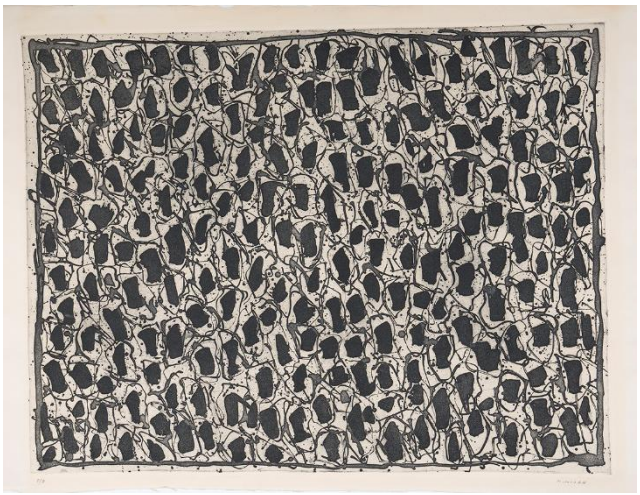


Fig. 2. *Sin título*, Gabinete de Estampas, Departamento de Dibujo y Grabado, Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid. Mitsuo Miura (Iwate Japón, 1946–), 1972, aguatinta y aguazucar.

No obstante, el grabado, lejos de ser símil del dibujo, presenta diferencias significativas con la producción gráfica en su concepción, en tanto a la mayor dificultad en el rango de movilidad y creación inmediata; que recae en la dificultad de realizar acciones espontaneas e innovadoras, diferencias en los materiales y medios, en el leguaje, así como en factores propios como son la creación especular y el lenguaje de lo positivo y lo negativo, entre otros. En este sentido, el artista Henri Focillon, expresa la necesidad del conocimiento técnico como medio para conseguir "la liberación de la mente y dar paso de forma libre e instintiva a la expresión",[4] noción que es propia del medio gráfico:

> "No me gusta esta técnica porque tengo la sensación de que no la controlo tanto como cuando dibujo. Siempre he preferido que las técnicas no posean esa atracción. Me considero un artista muy literal. Siempre he querido hacer lo que "he" querido hacer. Pero en el aguafuerte, la línea tiene un poder de distracción que funciona como un sismógrafo, como si el cuerpo fuese la tierra. En la tinta

[4] Westheim, Paul (1954). *El grabado en madera*. Fondo de Cultura Económica, México, p. 33.

negra del más pequeño trazo de una línea de aguafuerte ocurren cosas fantásticas, pero ninguna de ellas corresponde a lo que el artista quería hacer"[5]

El conocimiento técnico brinda al artista la noción de las posibilidades estéticas y las posibles derivaciones del trabajo, sin embargo, abre también la posibilidad a la aceptación del carácter azaroso como elemento propio del medio gráfico múltiple.

En el caso del dibujo directo sobre la matriz, el artista accede al soporte sin sujeto reflexivo intermedio, lugar que suele ocupar el dibujo, y expone de forma directa la representación visual de su cognición, circunstancia en la que lo intuitivo participa como agente esencial en la obra. Esta noción de acción directa desde el medio gráfico aparece en la técnica del aguafuerte y la aguatinta, así como especialmente en la litografía y la serigrafía directa, aunque es en la técnica del monotipo en la que mayores semejanzas conceptuales con el medio gráfico se encuentran.

El tercer proceso por el que pasa la obra gráfica es el de la estampación. Esta fase puede ser provisional para determinar el estado de la matriz, o definitiva para la realización de la edición final de la obra. Este periodo está determinado por la manipulación, traducción e interpretación, por parte del artista o estampador, de la información existente en la matriz, siendo este el momento en el que el papel recibe la información ajena y la convierte en propia, mutando hacia un nuevo estado en el que deja de ser pensado como papel y pasa a ser conceptualizado como estampa, convirtiéndose con ello en el almacén de la memoria visual contenida en la matriz.

No obstante, aunque el producto final ha sido concebido (la estampa), el artista puede seguir en la mayoría de los casos alterando, modificando o reproduciendo la imagen que aún es conservada en la matriz, no derivando ello en la concepción de los nuevos ejemplares como copia de la estampa primigenia, sino en la generación de nuevas obras independientes unas de las otras, siendo el único nexo entre ambas la posible similitud de la composición.[6]

[5] Young, Joseph (1969). Jasper Johns: An Apraissal. En: *Art International*, nº 13, pp. 50-56.
[6] Un ejemplo que permite entender este ejercicio es el humano: en el caso de la concepción de gemelos, estos, son conceptualizados como entes independientes uno de otro más allá de su similitud física.

Es gracias a la naturaleza múltiple del arte gráfico por el que el estampador u artista puede investigar al máximo el carácter experimental de la imagen en términos plásticos, al poder acceder a la misma imagen fijada en la matriz de forma ilimitada sin un peligro de pérdida de esta.[7] Es este principio de la multiplicidad el que determina la principal diferencia entre el dibujo y el arte gráfico seriado, en el que la disyuntiva entre lo único y lo múltiple adquiere una especial relevancia.

Este rasgo de la obra gráfica históricamente ha sido entendido de forma diferente en dos etapas: aquella pre-fotográfica, y aquella otra post-fotográfica, pudiendo encontrar dentro de este último, un nuevo periodo con la entrada de lo digital en el mundo gráfico.[8]

El periodo pre-fotográfico en el arte gráfico abarca desde su introducción en Europa en el siglo XV hasta el descubrimiento de la fotografía y los medios fotomecánicos en la segunda mitad del siglo XIX. Con el descubrimiento de tales medios las técnicas gráficas se verán liberadas del uso que hasta ahora había ocupado como medio de reproducción y difusión de imágenes, pasando a centrar su actividad fundamentalmente en la vertiente de la creación artística, lo que llevará a la superación del imperativo del grabado de reproducción como representación mimética con el solo fin de reproducir una imagen, siendo en estos casos el valor artístico un mérito secundario.

Es pues, en este momento histórico, cuando nace la idea y el concepto de lo múltiple como antónimo de lo único y, por lo tanto. especial, cayendo en aquello que Walter Benjamin denominaba “la pérdida del aura especial de la obra como objeto autónomo restringido", en contra de la singularidad del goce individual, lo que a su vez permite la democratización universal de la singularidad de la obra y del artista, rompiendo con el esquema de lo individual en post de lo colectivo.[9]

---

[7] Jean Dubuffet tratará en uno de sus escritos este carácter del arte gráfico con respecto a sus homólogos como un medio indicado para la experimentación debido a su carácter múltiple. Dubuffet, Jean (1975). Notas sobre las litografías mediante reportes de ensamblados y sobre la continuación de los fenómenos. En: *Escritos sobre Arte*, Barcelona, pp.195-196.

[8] Griffiths, Anthony (2016). *The Print Before Photography*. The British Museum.

[9] Esta característica será usada por amplios movimientos y grupos sociales, así como por el modelo capitalista industrial.

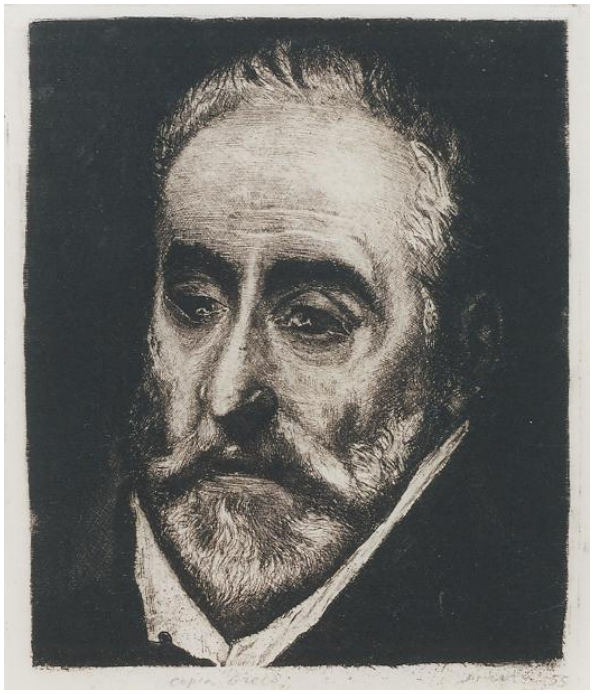


Fig. 3. *Retrato del Greco*, Fondos Especiales, Biblioteca Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Papagueorguiu, Dimitri (Staghia 1928 – Madrid 2016), 1954, Aguafuerte y aguatinta.

Tras el reenfoque que sufrieron los medios gráficos, el tejido artístico que conformaba el medio se vio liberado de la edición masiva pasando a una reformulación de los conceptos de trabajo, lo que conllevo a la realización de ediciones acotadas a un número máximo de ejemplares. Es en este periodo donde surgirán notables talleres profesionales de estampación con planteamientos más abiertos y directos hacia la creación, posibilitando la entrada al medio gráfico a través de estos agentes a artistas de primer orden no familiarizados con las técnicas de estampación, como es el caso de Picasso o Matisse. En esta tarea jugaron un importante papel la figura de los talleres de impresión, encontrándose los principales centros de estampación como Hayter o Mourlot en Paris, lo que posibilitó la eclosión del arte gráfico en el medio artístico europeo del momento. Con el cambio del foco artístico de la capital francesa a las ciudades estadounidenses, se producirá una migración de los talleres a Estados Unidos, lo que produciría el surgimiento posterior de talleres norteamericanos como

Tamarind, ULAE (Unlimit art edition) o Geminis, lo que propició el surgimiento de un fuerte tejido de artistas gráficos norteamericanos.

En la actualidad, con la entrada del último siglo, las nuevas prácticas gráficas además de conferir al trabajo impreso una identidad estética contemporánea, se expandieron a otras posibilidades en las que los campos lineales se rompieron en post de nuevas metodologías híbridas, remarcando en este aspecto el papel desempeñado por el laboratorio de I+D de impresión de la Calcografía Nacional en el contexto español y el proyecto del centro de Cálculo de la Universidad Complutense de Madrid.

5. Conceptos y conceptualizaciones entorno a las estrategias gráficas

Finalmente, y a modo de conclusión, gracias al desarrollo histórico del arte gráfico múltiple, la noción de “grabado” se ha liberado del principio de reproducción y uso industrial al cual ha estado ligado desde su creación.

Esta liberación, en parte tardía y aún no sintetizada en su totalidad, ha conllevado una liberación de la técnica hacia planteamientos artísticos, tanto prácticos como reflexivos, hasta ahora solo presentes históricamente en casos aislados, consiguiendo una equiparación con el resto de las especialidades artísticas.

Ello llevará, además de la aparición de nuevas redes de creación artística, a la posibilidad de la reflexión en torno a los planteamientos y prácticas que conllevan el uso de estas técnicas. Siendo pues, planteado en la investigación un estudio sobre los procesos y características que definen y fundamentan la noción de la obra gráfica múltiple, en tanto al carácter binominal (matriz y estampa) del grabado, la multiplicidad y la diferencia en los procesos de creación.

Además de ello, la investigación enfoca su síntesis en el análisis de los elementos estéticos, mecánicos y conceptuales entre el dibujo y la estampa, llegando a la conclusión de que lejos de la cercana apariencia estética existe una considerable diferencia cognitiva en su concepción. En el grabado el artista debe de gestionar un mapa mental en el que todo el proceso de la obra ha de estar presente desde el primer momento de su concepción mental, en tanto a la dificultad de la intencionalidad estética

y conceptual del material del soporte, a los colores que se pretenden usar para la realización de las correspondientes matrices, así como el carácter especular y espacial, en el que lo positivo (área de color del papel) y lo negativo (área de la tinta) juegan un papel fundamental.

6. Bibliografía

Alcalá, José Ramón (2011). *La piel de la imagen. Ensayos sobre gráfica en la cultura digital.* Sendemà editorial, Valencia.

Blas, Javier; Ciruelos, Ascensión y Barrena, Clemente, (1996). *Diccionario del dibujo y de la estampa. Vocabulario y tesauro sobre las artes del dibujo, grabado, litografía y serigrafía*. Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Calcografía Nacional, Madrid.

Benjamin, Walter (1936). *La obra de Arte en la época de su reproductibilidad técnica.*

Dubuffet, Jean (1975). Notas sobre las litografías mediante reportes de ensamblados y sobre la continuación de los fenómenos. En: *Escritos sobre Arte*, Barcelona.

Griffiths, Anthony (2016). *The Print Before Photography*. The British Museum.

Hayter, Carla Exposito (2007). *The Monotipe.The History of a Pictorical Art*. Skira.

Martínez, Juan (2008). *Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo XXI).* Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Vives, Rosa (2011). *Pensar el grabado*. Universidad de Barcelona, Facultad de Bellas Artes, Departamento de Pintura.

Westheim, Paul (1954). *El grabado en madera*. Fondo de Cultura Económica, México.

Young, Joseph (1969). Jasper Johns: An Apraissal. En: *Art International*, nº 13.

FIGURANTES / EXTRAS

Jorge Yeregui Tejedor

Artista visual

Profesor asociado. Departamento de arte y arquitectura. Universidad de Málaga

Resumen

Figurantes es una obra artística compuesta por 50 dibujos realizados con un programa de CAD (Computer-aided design) que forma parte del proyecto *Sobre el derecho a la ciudad*, en el que se analiza la producción de nuevos espacios urbanos a partir de sus propias herramientas de diseño y comunicación.

En el desarrollo del artículo se expone la transformación que ha sufrido una parte de la producción arquitectónica para adaptarse a los ritmos y las demandas del mercado y como esta se refleja, igualmente, en la evolución que ha experimentado el empleo del dibujo y otras técnicas de representación, automatizando los procesos y reduciendo el espacio para la investigación, la experimentación y la innovación.

A modo de ejemplos, se presentan tanto la obra *Figurantes* como *Tomar la calle* y *Un marco entrañable*, todas ellas realizadas mediante técnicas de dibujo asistido y representativas de esta transformación en los modos de producir y comunicar arquitectura.

Abstract

Figurantes (*Extras*) is an artistic work composed of 50 drawings made with a CAD program (Computer-aided design). It's part of the project *Sobre el derecho a la ciudad* (*On The Right to the City*), which analyzes the production of new urban spaces from their own design and communication tools.

Along the article, I introduce the transformation experienced by a wide part of the architectural production to adapt to the rhythm and the demands of the Real Estate market. This is also reflected in the evolution that drawing and the use of other representation techniques have experienced during this time, having to automatize part

of the design processes and reduce the time for research, experimentation and innovation.

As examples, the works *Figurantes* (*Extras*), *Tomar la calle* (*Take to the streets*) and *Un marco entrañable* (*An endearing setting*) are presented at the end of the article, as they all have been executed using computer-aided design programs and reflect on the transformations experienced in the way that architecture is being designed and communicated.

Palabras clave

Ciudad, herramientas gráficas de diseño, mercado inmobiliario, planeamiento.

Key words

City, design tools, Real Estate market, urban planning.

> “Entre estos derechos en formación figura el *derecho a la ciudad* (no a la ciudad antigua, sino a la vida urbana, a la centralidad renovada, a los lugares de encuentros e intercambios, a los ritmos de vida y empleos del tiempo que permiten el *uso* pleno y entero de estos momentos y lugares, etc.)” (Lefebvre, 1969)
>
> “El derecho a la ciudad es mucho más que la libertad individual para acceder a los recursos urbanos: es un derecho a cambiarnos a nosotros mismos cambiando la ciudad”. (Harvey, 2008)

1. Sobre las transformaciones del dibujo en arquitectura (Introducción)

¿Hasta que punto puede el manejo de una herramienta gráfica condicionar el pensamiento asociado a su uso? ¿Se podría prever un repertorio de resultados a partir de la elección de una técnica de representación?

Como profesor del área de Expresión Gráfica en la Escuela de Arquitectura de Málaga, estas son preguntas que habitualmente se han puesto sobre la mesa a la hora de organizar los programas docentes y el contenido de las asignaturas, así como a la hora de priorizar el uso de unas herramientas gráficas sobre otras entre las habilidades del estudiantado.

Antes de profundizar en el tema conviene puntualizar que, tanto en la formación como en el ejercicio profesional de la arquitectura, las técnicas de expresión gráfica, y el dibujo en concreto, son un medio y no un fin en sí mismo. Como se acaba de señalar, se trata de una herramienta, de un utensilio que se emplea para alcanzar un objetivo diferente del que se deriva directamente de su puesta en práctica. Para un/a arquitecto/a realizar los bocetos de un proyecto básico puede ser tan gratificante o tedioso como hacer los cálculos para una instalación de aire acondicionado y, en ambas situaciones, utilizan los medios que tienen a su alcance. Esta puntualización establece una clara diferencia en el uso del dibujo respecto a otras disciplinas en lo que concierne a la experimentación dentro del propio medio y también respecto a la interpretación de los resultados.

Dentro de la práctica arquitectónica el empleo del dibujo está asociado a la fase inicial del proyecto, tanto al proceso de ideación como al de definición técnica y se emplea principalmente para comunicar al resto de personas que intervienen qué se quiere hacer y cómo se quiere llevar a cabo. Ya sea mediante bocetos, croquis o planos de ejecución, tanto el cliente como la dirección técnica van a conocer el diseño y la manera de ejecutarlo.

Pero, además de la comunicación, el dibujo desempeña otro papel previo y determinante dentro de este proceso ya que es la manera que tienen los/as arquitectos/as de dar forma a las ideas. Tradicionalmente la fase de ideación ha estado asociada al dibujo a mano alzada en la que, mediante bocetos, se iba modelando el volumen exterior de un edificio y las características de los espacios interiores. Un tipo de dibujo muy apreciado en la profesión en el que los trazos sobre el papel –o sobre una servilleta, imagen romántica que se repite una y otra vez en las conferencias sobre arquitectura– van definiendo la escala y proporciones, el tratamiento de la luz o la manera en la que el edificio se quiere insertar en el contexto.

Hoy día el proceso de ideación no se limita al uso del lápiz y se extiende al uso de collages y fotomontajes, al modelado por ordenador, la construcción de maquetas y otra serie de procesos creativos mediante los cuales los despachos de arquitectura van dando forma a sus propuestas. Pero a la hora de definir el proyecto, de traducir esas ideas a formas y volúmenes, y especialmente a la hora de “meterlas en escala”, el dibujo asistido por ordenador –en sus diversas presentaciones– es una herramienta inevitable. Si antiguamente esta tarea la realizaban los/las delineantes en una tarea guiada por el/la arquitecto/a independiente del proceso creativo, cada vez es más frecuente encontrar a jóvenes profesionales de la arquitectura que, ya sea en sus propios despachos, en grandes firmas o trabajando para promotoras del sector inmobiliario, combinan ambas tareas –diseño y delineación– para tratar de adaptarse a los ritmos que demanda el mercado.

Inicialmente los programas de dibujo vectorial introdujeron dos grandes ventajas, por una parte, que los planos se podían corregir puntualmente sin necesidad de repetir todo el proceso de delineación y, por otra, que se podía modificar su escala, tanto en una zona concreta como en el conjunto. Mediante herramientas como “copiar y pegar”, “alargar”, “estirar”, “recortar” o “factor de escala” era posible modificar una parte del

diseño conservando intacto el resto del plano. Esto facilitaba enormemente la posibilidad de ir introduciendo variaciones a la vez que se delineaba el proyecto, flexibilizando el proceso en una combinación del tiempo creativo o de experimentación y el tiempo de la definición formal.

De forma similar, la creación e inserción de “bloques” permitía salvar elementos del diseño en archivos autónomos que después se podrían insertar de nuevo, ya sea en el mismo dibujo o en otros planos. Una vez creados se podían guardar en bibliotecas, junto a los que ya traía el programa por defecto, e importarlos cuando fuera necesario para ganar tiempo. Una utilidad que inicialmente se limitaba a elementos del mobiliario –representados en planta o en alzado– que se utilizaban para dotar de escala a un espacio, pero que también servían para explicar cómo se estaba imaginando esa estancia en uso. Bastaba con teclear la orden “insertar bloque” para acceder a la biblioteca, elegir entre los modelos disponibles, insertarlos en unas coordenadas precisas y ajustarlos a la escala y proporciones del dibujo. Al distribuirlos y ajustarlos dentro de las estancias el/la arquitecto/a podía comprobar la idoneidad del espacio y, en caso de necesidad, realizar nuevas modificaciones combinando, de nuevo, ideación y delineación en un mismo proceso. Se trata, por tanto, de una utilidad que facilita y enriquece la elaboración de la planimetría pero cuya inmediatez y uso indiscriminado, en ocasiones, ha llevado a combinaciones poco contradictorias, como cuando aparecen coches de alta gama “aparcados” en proyectos de vivienda social o mobiliario de diseño exclusivo en viviendas de protección oficial.

En la actualidad, nuevos programas de dibujo asistido permiten “delinear” con elementos tridimensionales. Frente a los procesos tradicionales en los que el dibujo en diédrico obligaba a ir encajando el proyecto en medida en una combinación de plantas y alzados, estos programas han introducido la posibilidad de trabajar con elementos tridimensionales desde el primer momento. En estos casos el proceso es mas parecido al de los puzles tridimensionales con los que niños y niñas se divierten apilando cubos, prismas, cilindros conos y pirámides hasta obtener construcciones reconocibles. Los muros, tabiques y forjados adquieren entidad propia y se distribuyen conformando espacios de forma casi pornográfica, desterrando por completo la abstracción –y el misterio– del dibujo en diédrico.

A diferencia de los primeros programas que elaboraban modelos en tres dimensiones, ya no es necesario completar el diseño en plantas, alzados y secciones para poder “levantarlo” y obtener una imagen volumétrica del proyecto. Un proceso virtual que se asimilaba enormemente al proceso constructivo tanto en la secuencia de acciones, como en la laboriosidad o en la rigidez del resultado ya que, en caso de necesitar alguna modificación, esta resultaría tan tediosa como tirar un tabique en la obra real. En cambio, los nuevos programas de dibujo tridimensional trabajan directamente con los paramentos que conforman los espacios y, una vez completado el diseño, la precisión del modelo permitiría cambiar la vista al modo cenital o frontal y obtener una planimetría de forma casi automática.

Si las posibilidades que ofrecen estos programas inicialmente parecen mejorar la tarea de los arquitectos y arquitectas generando un espacio de trabajo tridimensional fácil e intuitivo, también es cierto que en ocasiones se perciben como un entorno excesivamente limitado, al estar trabajando con un repertorio acotado de formas y volúmenes que coartan el proceso creativo. Algo similar a lo que sucede con los juguetes de construcción para niños/as que se citaban unas líneas más arriba en los que, a pesar de la libertad inicial, los resultados son habitualmente parecidos.

En la línea de los programas que trabajan directamente en un espacio tridimensional, la necesidad de optimizar los procesos y acortar los plazos para afrontar la competitividad del mercado ha motivado la aparición de nuevas aplicaciones, aún más avanzadas, que permiten diseñar en tres dimensiones con forjados, muros, tabiques o carpinterías en los que se pude definir de forma predeterminada tanto la técnica constructiva como los materiales empleados. De esta manera, no solo es posible diseñar y delinear el proyecto al mismo tiempo, sino que el programa informático puede ir calculando el tipo y la cantidad de ladrillos, hormigón o ventanas que se van a emplear y, al concluir el proceso, ofrecer una medición bastante precisa de los mismos.

En apenas tres décadas el dibujo en arquitectura ha experimentado una transformación radical pasando de los bocetos a mano alzada y la delineación con escuadra y cartabón, a complejas aplicaciones informáticas en las que el edificio se va moldeando en la pantalla en una coreografía que aglutina el diseño formal y espacial, la delineación, los procedimientos constructivos y la definición de los materiales. Estos protocolos de trabajo responden en gran medida a los ritmos que imponen tanto el

mercado como unos modos de vida acelerados en los que resulta imprescindible optimizar cada acción para rentabilizar el tiempo empleado. Al combinar varias tareas en una, estos programas han logrado reducir enormemente el tiempo que tradicionalmente se dedicaba al diseño de edificios y de espacios urbanos pero, como se apuntaba con el ejemplo de los juegos de construcción para niños, podrían estar limitando tanto la investigación como la búsqueda de soluciones para las nuevas problemáticas que en la actualidad se plantean en torno a la arquitectura o al urbanismo. En primer lugar, porque el tiempo que habitualmente se dedicaba a la ideación se ha visto "contaminado" por otras consideraciones que limitan enormemente el proceso creativo, no entendido como un acto de creación pura, sino como un tiempo de reflexión en torno a la especificidad de una problemática concreta que el despacho de arquitectura debe afrontar para poder proponer soluciones. Por otra parte, porque los procesos de diseño condicionados por este tipo de programas informáticos deben ajustarse a protocolos bastante herméticos que es necesario seguir para poder beneficiarse de las ventajas que ofrecen. Por último, porque en gran medida funcionan a partir de bibliotecas de elementos prediseñados y, aunque es cierto que cuanto más se usan mas crecen y el repertorio de elecciones es mayor, tienden a la estandarización de problemas y soluciones y, por tanto, a la repetición.

Esto no quiere decir que todos los despachos de arquitectura hayan aceptado estas reglas del juego, o que estén predeterminados a un empobrecimiento en sus proyectos motivado por el uso de determinadas herramientas de dibujo, pero sí es cierto que, tanto en las escuelas como en el ejercicio profesional, cada vez se percibe con mayor claridad la proliferación de un tipo de producción arquitectónica estandarizada en la que se priorizan la optimización de los procesos y se persigue maximizar la rentabilidad económica, frente a la experimentación o la especificidad del diseño. En este contexto, herramientas de dibujo como la que se acaba de describir facilitan enormemente la tarea, pero podrían generar una espiral en la que un proceso de diseño instrumentalizado daría como resultado un modelo que tiende a la estandarización y, en sentido inverso, un modelo de producción de ciudad sistematizado estaría demandando unas herramientas y protocolos de diseño que agilicen esa mecanización.

2. Sobre el derecho a la ciudad



Fig. 1. *Sobre el derecho a la ciudad*, SIMA Salón Inmobiliario de Madrid.

Jorge Yeregui, 2021.

Para abordar estas cuestiones y proponer una reflexión en torno a las mismas, en el año 2019 se inicia el proyecto de investigación y creación artística *Sobre el derecho a la ciudad* con el que se pretende analizar la influencia que tanto las estrategias como las herramientas de diseño y comunicación en arquitectura pueden tener sobre la construcción de nuevos espacios urbanos.

El título *Sobre el derecho a la* ciudad hace referencia tanto al libro publicado por H. Lefebvre (*El derecho a la ciudad*, 1968) como al texto con el que D. Harvey revisa estos conceptos 35 años después. En el primero, Lefebvre reivindicaba la posibilidad de una vida urbana en la que poder desarrollar un uso pleno y entero tanto del tiempo como del espacio. En el segundo, publicado bajo el mismo título, su autor reclamaba no solo el derecho de uso sobre este espacio, sino la posibilidad de cambiarnos a nosotros mismos transformando el entorno en el que habitamos. En ambos casos, con mas de tres décadas de diferencia, se alerta sobre la influencia determinante que el mercado

inmobiliario ejerce en la transformación y crecimiento de las ciudades. Como detalla Harvey, finalmente es la necesidad de dinamizar grandes capitales a escala global la que actúa como principal motor en los procesos de transformación urbana, en los que se incorpora a urbanistas y diseñadores como meros ejecutores técnicos en la redacción del planeamiento.

La ciudad es el intento más ambicioso del ser humano por rehacer el espacio en el que habita, tanto para satisfacer sus necesidades esenciales como también estéticas y sociales. Por tanto, las ciudades devuelven una imagen bastante nítida de las sociedades que las habitan en cada momento y en cada lugar. Los intereses, preocupaciones, anhelos y también fracasos que motivan a una sociedad quedan reflejados en la manera en que se priorizan unas cuestiones sobre otras a la hora de modificar el entorno. De esta manera la importancia que se otorga al desplazamiento de personas o mercancías queda plasmada en la cantidad y calidad de las vías y nodos de comunicación, en las redes de transporte público, en los centros logísticos o en la inversión en grandes infraestructuras como puertos y aeropuertos. De igual forma, la preocupación por el medio ambiente y por la construcción de un entorno mas saludable se evidencia cuando se priorizan unos sistemas de transporte frente otros, cuando se trata de limitar la emisión de gases contaminantes o cuando se favorece la construcción de parques y jardines.

Frente a otros periodos de la historia en los que el urbanismo trataba de dar forma a ideales o a ideologías, hoy día los planes de crecimiento en las ciudades responden con frecuencia a intereses especulativos y ofrecen espacios rigurosamente medidos y optimizados dentro de esta lógica. Lugares que también dejan su huella en el entramado de la ciudad y ayudan a completar esa imagen que se citaba unas líneas más arriba, en la que a través del espacio urbano se retrata a las sociedades que lo construyen y lo habitan. En ocasiones, un retrato tan contundente como los paisajes que dejó tras de sí la crisis del mercado inmobiliario que se inició en el año 2008.

Sobre el derecho a la ciudad propone una reflexión sobre los modos de producción del espacio urbano en un momento concreto en el que el mercado ha tomado la delantera a los urbanistas. Para ello, pone especial atención en la manera en la que se imaginan, diseñan y difunden estos nuevos lugares de crecimiento y explora las posibles conexiones entre las herramientas empleadas y el tipo de espacios que se generan. En

este sentido, el proyecto de investigación y creación artística recurre al carácter proyectivo y evocador que incorporan las herramientas de expresión grafica propias de la arquitectura y el urbanismo a la hora de representar la ciudad imaginada –dibujos de CAD, infografías, render, fotomontajes, etc.– para incidir en la idea de futuro, en consonancia con las reflexiones de Lefebvre y Harvey que abren este artículo, según las cuales el derecho a la ciudad no se refiere a la ciudad antigua sino a la vida urbana, al uso pleno del tiempo y el espacio, y al derecho a cambiarnos a nosotros mismos cambiando la ciudad. De esta manera, el proyecto se centra en los espacios que están por venir frente a los ya consolidados, así como en la manera en la que se imaginan y representan estos lugares.

Por otra parte, la propuesta se apoya también en las estrategias de diseño y comunicación propias del sector inmobiliario en las que el carácter comercial de las imágenes habitualmente se maquilla incorporando mensajes o una estética que hace referencia a temas de actualidad. Cuestiones como la preocupación por el medio ambiente, la seguridad o la importancia de desarrollar espacios que favorezcan el encuentro y la sociabilidad se incorporan al mensaje publicitario en un claro ejercicio de greenwashing. Este aspecto favorece que el proyecto artístico, bajo el paraguas general del crecimiento urbano, pueda estructurarse en capítulos y abordar cuestiones específicas y de gran importancia como la sostenibilidad, la pérdida del espacio público, la identidad personal y colectiva, la exclusión, la especulación o el sentimiento de colectividad.

2.1. *Figurantes*



Fig. 2, 3, 4. *Figurantes* (detalles). Jorge Yeregui, 2019.

La obra *Figurantes* está compuesta por 50 bloques de CAD (Computer-aided design) seleccionados entre cientos de imágenes similares (Fig. 5). Como se ha explicado unas líneas más arriba, los programas de dibujo vectorial ofrecen la posibilidad de importar dibujos a partir de bibliotecas. Inicialmente, estas estaban compuestas por un repertorio de muebles y sanitarios con los que el delineante podía representar, tanto en planta como en alzado, la distribución de los aseos o la cocina, así como posibles soluciones en la organización del salón o los dormitorios. Incluso en aquellos casos en los que planos mostraban proyectos de vivienda social o de protección oficial, estas representaciones servían también para justificar que todas las actividades previstas cabían en tan reducidos espacios.

Con el tiempo, estas bibliotecas han incorporado otros elementos como personas, árboles y coches cuya presencia en los planos de un proyecto básico han servido para introducir un factor de escala y, especialmente, para suavizar el aspecto técnico y dotarlos de una atmósfera más humana.

Estos pequeños dibujos o bloques se realizan, al igual que los elementos arquitectónicos que aparecen en cualquier plano, mediante el uso del dibujo vectorial y, por tanto, se insertan asignándoles un origen de coordenadas y se pueden trasladar,

estirar, deformar o escalar sin que se produzca una pérdida de calidad. En cambio, en lo que respecta a la coherencia del dibujo, cuanto más definidos estén más se alejan de los principios que rigen el sistema de representación diédrico, que es el que utilizan los programas de CAD. Este método de dibujo proyecta la forma del elemento tridimensional sobre los tres planos que componen el eje de coordenadas X, Y, Z y, con un cierto grado de abstracción, se obtienen las plantas alzados y secciones. En cambio, a la hora de elaborar los bloques de personas y animales, en beneficio de una mayor naturalidad, se hace un uso libre del dibujo, más próximo al boceto o al apunte. Aunque estos se dibujan vectores que están referenciados a un eje de coordenadas, carecen de interpretación tridimensional y solo resultan comprensibles en el plano en el que se han dibujado. Incluso en ocasiones el propio dibujo bidimensional hace uso de las reglas de la perspectiva para aparentar volumen e incluso movimiento (Fig. 2, 3, 4). Por lo tanto, se trata de elementos generados desde una lógica que trasgrede las leyes del sistema de representación en el que se insertan para, una vez que la delineación del proyecto ha concluido, tratar de “humanizar” la planimetría.

Figurantes hace referencia al carácter accesorio de estos pequeños dibujos que, aun cuando representan a los futuros habitantes del barrio o del edificio, no aparecen hasta el ultimo momento. Organizados en bibliotecas por “tipologías” –niños, deportistas, ejecutivos, etc.– se insertan y clonan en diferentes partes del plano para representar escenas domésticas en las que se muestra una visión sesgada de la población y en las que se refuerzan determinados estereotipos sociales asociados a la idea de éxito.



Fig. 5. *Figurantes*, ARCOmadrid 2020, IFEMA. Jorge Yeregui, 2019.

2.2. *Tomar la calle*

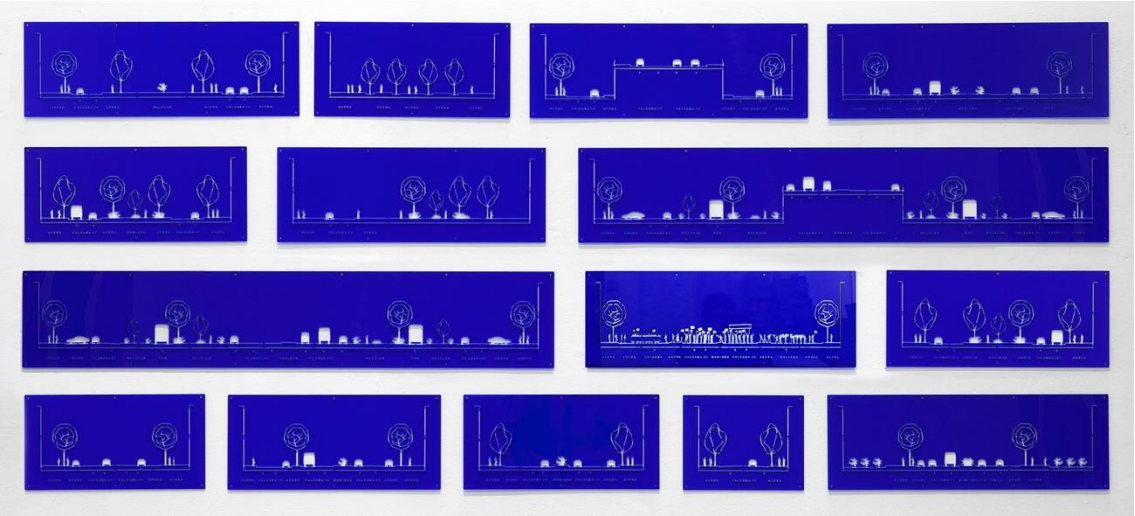


Fig. 6. *Tomar la calle* (instalación). Jorge Yeregui, 2019.

Expresiones como “tomar la calle” dan cuenta del valor simbólico que esta tiene dentro del imaginario social, cultural y político en un contexto urbano. Se trata de proclamas que reivindican la calle como espacio público, como lugar de encuentro, intercambio, reunión e incluso de revolución. Un espacio de libertad desde el que imaginar el futuro de manera colectiva.

En cambio, la obra *Tomar la calle* presenta un conjunto de plantillas de dibujo realizadas a partir de las primeras imágenes de un barrio residencial de nueva creación a las afueras de una gran ciudad (Fig. 6). En los planos, de carácter técnico, se establece la implantación, la superficie y la altura que van a ocupar las edificaciones, y se define la estructura de las calles distribuyendo los ejes principales y secundarios, organizando el número de carriles, las bandas de aparcamiento y el acerado, así como la distribución y porte del arbolado.

En las 29 secciones con las que se define este nuevo barrio tanto las imágenes de personas, como de coches o de arbolado corresponden a bloques de CAD y se han clonado en los planos de forma similar a como se explicaba unas líneas más arriba para la obra *Figurantes*. Entre todas las secciones se ha intervenido una con la

representación de una manifestación, alterando los bloques para que portasen pancartas, carteles o megáfonos, así como para que se agrupasen en una marcha que ocupase mayormente el ancho de la calle (Fig. 7).

El carácter técnico de los dibujos y la construcción de unas plantillas que sirven para repetirlos una y otra vez contrasta con la pieza intervenida y el carácter reivindicativo del título, y sirve para poner de manifiesto la enorme distancia que separa la manera en la que se proyectan estos espacios en el planeamiento –como una línea horizontal rotulada como “acera”– y la forma en la que se representan en el imaginario colectivo, al menos en el de una parte de la población que, como Lefebvre y Harvey, defiende la importancia del espacio público como un lugar de desarrollo personal y colectivo.



Fig. 7. *Tomar la calle* (detalle manifestación). Jorge Yeregui, 2019.

2.3. *Un marco entrañable*

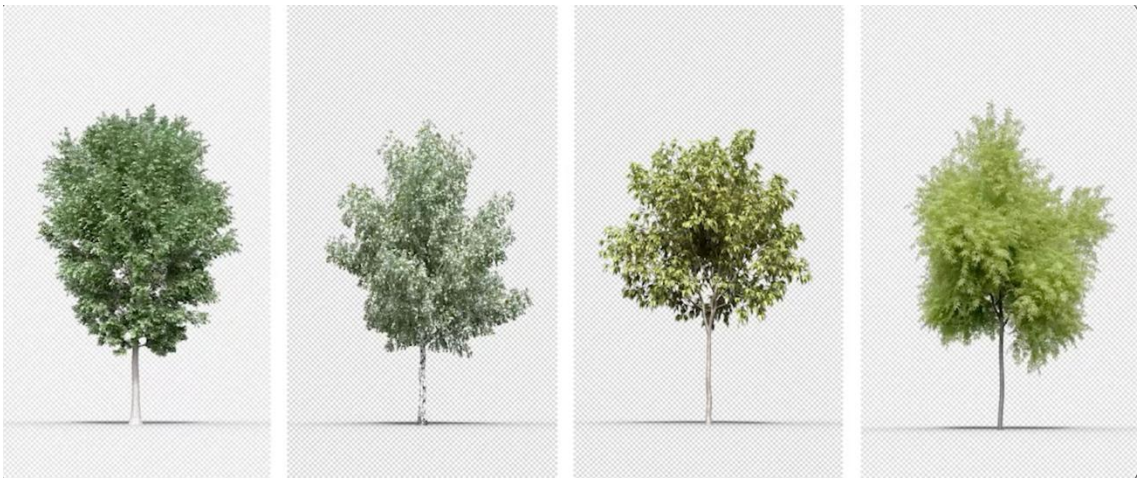


Fig. 8. *Un marco entrañable* (instalación). Jorge Yeregui, 2019.

La proliferación de nuevas leyes y decretos que promueven y regulan la presencia de arbolado en las ciudades denota la creciente importancia que, tanto el planeamiento como las administraciones que gestionan la ciudad, otorgan a la presencia de elementos y espacios naturales en el contexto urbano. No solo en lo que se refiere a la calidad ambiental –como un elemento que ayuda a sanear el aire o produce sombra– sino también sensorial, además de por su connotación simbólica como imagen de una extendida preocupación por el medio ambiente.

En este contexto –y aunque en las secciones de *Tomar la calle* la presencia de arbolado sea muy escueta– los despachos de arquitectura y urbanismo utilizan habitualmente imágenes cada vez mas elaboradas de arboles y otro tipo de plantas para incorporarlas a sus diseños y escenificaciones, por lo que la representación de elementos vegetales ha experimentado grandes avances.

Un marco entrañable se inicia mediante la compra de varios árboles 3D a través de internet. Estos se seleccionan a partir de un catálogo con mas de cien especies y, una vez efectuado el pago, se obtienen varios archivos y sus correspondientes licencias de uso. En esta ocasión el proceso de dibujo como tal ha desaparecido completamente,

como acto y como representación, y se condensa en la adquisición de un fichero compuesto por unos y ceros que solo resulta compatible con determinados programas de visualización o de edición. Para dar forma a la obra y construir un pequeño jardín virtual, estos archivos se animan en una secuencia de rotación sobre su propio eje y se muestran contra un fondo png, sobre el que exhiben una detallada composición de formas y texturas que va cambiando en función de la iluminación (Fig. 8 y 9).



Fig. 9. *Un marco entrañable* (detalle). Jorge Yeregui, 2019.

3. Bibliografía

Lefebvre, H. (1969). *El derecho a la ciudad*. Península.

Harvey, D. A. (2008). T*he right to the city*. New Left Review. https://newleftreview.org/issues/ii53/articles/david-harvey-the-right-to-the-city

NO MORIRÉ POR COMPLETO: DIBUJO Y DESEO DE POSTERIDAD

NOT ALL OF ME WILL DIE: DRAWING AND DESIRE OF POSTERITY

David Maroto

Doctor en Bellas Artes, Universidad de Edimburgo

Resumen

El presente artículo examina un proyecto propio de investigación práctica en el área del dibujo contemporáneo. Trata sobre la naturaleza común de la escritura y el dibujo, la conexión que ambas mantienen con la memoria y la muerte, en tanto que ambas constituyen índices (en el sentido semiótico del término), marcas, trazos de una presencia corporal ahora ausente. El dibujo aparece como un medio a través del cual expresar un deseo de posteridad, de ser recordado más allá de la muerte. Paradójicamente, la exploración del futuro me ha llevado a investigar el origen de la escritura en el pasado remoto, en la antigua Mesopotamia. Este proyecto desarrolla el dibujo de manera expandida a través de medios tales como la instalación y la performance. Gracias a su inherente flexibilidad, el dibujo permite su expansión en el contexto (espacial, social, cultural) en el cual tiene lugar y con el cual se relaciona.

Abstract

The present paper examines my own practice-based research project in the area of contemporary drawing. It deals with the common nature of writing and drawing, the connection that both hold with memory and death, in that both constitute indexes (in the semiotic sense of the term), marks, traces of a bodily presence now absent. Drawing appears as a medium through which to express a desire of posterity – of being remembered beyond death. Paradoxically, the exploration of the future has led me to research the origin of writing in the distant past, in ancient Mesopotamia. This project develops drawing in an expanded manner, by means of artistic media such as installation and performance. Thanks to its inherent flexibility, drawing allows its expansion in the (spatial, social, cultural) context where it takes place and with which it relates.

Palabras clave

dibujo; escritura; muerte; memoria; deseo; posteridad.

Keywords

drawing; writing; death; memory; desire; posterity.

Entre 2014 y 2018, llevé a cabo un proyecto de doctorado en la Universidad de Edimburgo con el título *La novela de artista: La novela como medio en las artes visuales*.[10] Como profesional del mundo del arte, habituado a un ritmo de producción a menudo acelerado, acogí con muy buena disposición la parsimonia propia del proceso de investigación. No en vano, los resultados de un proyecto como éste pueden demorarse años.

Sin embargo, al cabo de un tiempo, empecé a sentir esa desaceleración como una circunstancia que necesitaba asimismo una cierta compensación. La formación procesual de conocimiento estimuló mi deseo de desarrollar un método de producción paralelo al proyecto de doctorado. De modo que comencé a concebir un esquema artístico que diera respuesta a la necesidad de desarrollar procesos cognitivos de manera más inmediata. Es así como recuperé la práctica sistemática y programática del dibujo en mi trabajo, iniciando un proyecto propio de investigación práctica en el área del dibujo contemporáneo que aún continúa en la actualidad y que explicaré en este artículo.

Mi interés inicial trataba de enfatizar el hecho de que el dibujo es una marca inscrita a través de un simple movimiento del cuerpo, el cual deja un rastro visible tras de si. Tal como afirma el filósofo alemán Boris Groys (2014): “Durante el s. XIX, se consideraba que la pintura y la escultura eran extensiones del cuerpo del artista, y así evocaban la presencia de su cuerpo, incluso después de la muerte.” (p. 119) Esta condición se aprecia con especial claridad en el caso específico del dibujo entendido como trazo, como marca que persiste en el tiempo más allá de la ausencia del autor.

Confrontado con la desaparición biológica de su cuerpo, el artista aspira a que el dibujo permanezca en el futuro como prueba de su existencia. No se trata solo de preservar la integridad física de la obra, sino también, de manera crucial, el nombre del autor adjunto a ella y, con él, su memoria. De este modo, el dibujo funciona como un medio a través del cual expresar un deseo de posteridad – de que el nombre de uno sea recordado tras su muerte. Roland Barthes (2010) ofrece una reflexión similar en relación con la escritura: “La escritura pasa por el cuerpo. … La opinión pública tiene

[10] Una adaptación de mi tesis ha sido recientemente publicada en dos volúmenes con el título *The Artist’s Novel: The Novel as a Medium in the Visual Arts* (Maroto, 2020).

una concepción reducida del cuerpo: siempre es, al parecer, lo que se opone al alma; toda extensión un poco metonímica del cuerpo es tabú." (p. 80, mi traducción)

Desde ese punto de vista, considero el dibujo similar a la escritura (manuscrita), en tanto que ambos constituyen una "extensión metonímica del cuerpo", un signo indiciario que revela una presencia física ahora ausente. Por tanto: la escritura como prueba de la existencia de una persona. Me interesa llevar a cabo una reflexión sobre la escritura y el dibujo en tanto que ambos son expresiones de un deseo de sobrepasar nuestro límite temporal, de perpetuar nuestra memoria en el futuro, de resistir al olvido por medio de una marca que permanecerá y que podrá ser leída largo tiempo después de que el autor haya desaparecido. Todos estos son elementos de lo que llamo *deseo de posteridad*. Convencido de que, aunque no lo verbalicen en estos mismos términos, la mayoría de artistas comparten este deseo como motivación última para llevar a cabo su trabajo. Sin duda alguna, creamos obras para establecer un diálogo con nuestros contemporáneos. Pero ello no entra en contradicción con el hecho de que, al mismo tiempo, también aspiramos a que esas mismas obras continúen siendo significativas en el futuro, incluso cuando ya no estemos aquí.

Formalmente, mi técnica de dibujo con tinta china sobre papel se aproxima a las cualidades visuales de la escritura (Fig. 1).[11] Cada dibujo representa un elemento autónomo, negro sobre blanco, sin más fondo o contexto que el papel mismo. De este modo, cada dibujo constituye un componente que se añade a la creación de un nuevo vocabulario artístico. Mi proyecto establece una reflexión sobre la naturaleza común de la escritura y el dibujo, la conexión que ambas mantienen con la memoria y la muerte, en tanto que, más allá de su valor icónico y simbólico, ambas constituyen índices (en el sentido semiótico del término) y expresiones de un deseo de permanencia en el futuro.[12]

[11] En este artículo, todas las ilustraciones representan obra mía, por lo que no es necesario incluir el nombre del autor en cada pie de foto. Igualmente, soy el autor de todas las fotos, salvo en los casos en los que se especifica lo contrario.

[12] Desde una perspectiva semiótica, podría decirse que la base de mi trabajo sobre la novela de artista es justamente la investigación de la significación simbólica de la escritura en el contexto del arte contemporáneo. Tras la publicación de mi tesis, mi interés en el cruce entre la escritura y las artes visuales continúa, pero ahora enfocado en su aspecto indiciario, esto es, como signo que está conectado físicamente con su objeto.



Fig. 1. Set de dibujos en tinta china sobre papel (dimensiones máx. 48x36 cm).

Galería Joey Ramone, Róterdam, 2017. Foto: Kiki Petratou.

En el contexto de mi interés en la relación entre la escritura y la muerte, he producido una serie de dibujos bajo el título genérico de *Siete Máscaras*, los cuales retratan los rostros de mis siete escritores muertos favoritos: Dante Alighieri, Roland Barthes, Samuel Beckett, Jorge Luis Borges, Fiódor Dostoievski, Marcel Proust y W.G. Sebald (Fig. 2). En estos retratos a tinta china, el fondo ha sido recortado, de manera que el límite del dibujo coincide con el límite del papel. Esta es una manera de aproximar la imagen a la tridimensionalidad de un objeto, dando mayor literalidad al rostro representado, que se asemeja así a una máscara de muerte. El origen de estas siete máscaras apareció por vez primera en un pasaje de mi novela de artista *Illusion* (2011), en el capítulo 7 titulado *Casa Diógenes*. Años después, decidí extraer esta pieza de la ficción y materializarla en la realidad – una circunstancia que subraya aún más la relación entre dibujo y escritura en mi obra.[13]

[13] Se da el hecho de que estos escritores aparecen a menudo en mis otras novelas de artista. Por ejemplo: Beckett, Proust, Dante y Barthes son referenciados en *Not All of Me Will Die* (Maroto, 2021), de la cual hablaré más adelante.



Fig. 2. *Beckett, Borges, Barthes*, de la serie *Siete Máscaras* (tinta china sobre papel, 40x27 cm cada uno, aprox.), 2022.

A través del dibujo he ido desarrollando un vocabulario artístico basado en la exploración y representación de objetos e ideas cruciales en el origen de la escritura en la antigua Mesopotamia. Mientras que la escritura aparece de manera independiente en distintos lugares y momentos de la historia (Mesopotamia, Egipto, China, Mesoamérica), es en la antigua Mesopotamia donde surge por primera vez (Schmandt-Besserat, 2014), y donde con más claridad se puede observar el carácter indiciario al que me refería anteriormente.

El origen de la escritura tal como la entendemos hoy está fundamentalmente entrelazado con una función funeraria y un deseo de posteridad. Tal como explica Denise Schmandt-Besserat (2015), tras siglos de dedicación total a la contabilidad y los registros administrativos, la escritura cambió de curso en la ciudad Sumeria de Ur (actual Irak), en 2700–2500 AC. En 1924, durante excavaciones en el conocido como Cementerio Real de Ur, arqueólogos descubrieron un ajuar funerario en la sepultura

privada de un hombre, cuyo esqueleto fue hallado sujetando un recipiente entre sus manos. Se trata de un cuenco de oro con la inscripción “Meskalamdug”, palabra que no es sino el nombre propio del individuo hallado en esa tumba. Por primera vez, la escritura se había empleado para representar sonidos fonéticos, de tal manera que los signos inscritos en el cuenco constituyen instrucciones visuales para que un lector futuro pueda reproducir el nombre del fallecido en voz alta y rescatarlo así del olvido.

Asimismo, un grupo de privilegiados y sus sirvientes fueron enterrados junto con Meskalamdug en el Cementerio Real de Ur. Por ejemplo, la Fig. 3 representa los restos hallados de la reina Puabi, cuyo nombre también apareció inscrito, esta vez en un sello cilíndrico hecho de lapislázuli.



Fig. 3. *Reina Puabi* (tinta china sobre papel, 110x80 cm), 2020.

De manera similar, el dibujo en la Fig. 4 representa un collar de 35 cuentas de cornalina y ágata (ca. 2000 AC). Una de las cuales lleva la inscripción: “Tiamat-Basti, amada consorte de Šu-Sîn, rey de Ur” (Stor, 2016, p. 484). Es de notar que, mientras que en la antigua Mesopotamia la escritura cuneiforme se llevaba a cabo usualmente sobre tablillas de arcilla sin cocer, la elección de materiales duraderos (ágata, oro, lapislázuli), revela el deseo de sus dueños de que sus nombres sean inscritos en soportes que resistan el efecto del tiempo – un deseo de posteridad que, efectivamente, acabó realizándose milenios más tarde.



Fig. 4. *Tiamat-Basti* (tinta china sobre papel, 110x80 cm), 2020.

Además de la lectura de literatura especializada, he llevado a cabo mi investigación del origen de la escritura en la antigua Mesopotamia por otros medios, entre los cuales ha sido crucial la colaboración con el Instituto Neerlandés para el Oriente Próximo (NINO en sus siglas en holandés), en Leiden, a través de la cual me ha sido posible entrevistar a expertos asiriólogos y arqueólogos. NINO también me ha facilitado el acceso y estudio de su colección de alrededor de 3000 tablillas de barro con escritura cuneiforme.

Esta investigación ha continuado materializándose en retratos de personajes relacionados con el origen de la literatura, tales como Gilgamesh (Fig. 5) y Enheduanna (la primera escritora de la que se tiene noticia). *La epopeya de Gilgamesh* constituye la primera gran obra de literatura de la historia. Los temas que trata son absolutamente contemporáneos: la búsqueda de la inmortalidad, el fracaso en alcanzarla, y la idea de que los mortales solo pueden obtener la vida eterna de manera oblicua, es decir, a través de la creación de algo tan grandioso que permanezca siendo significativo para las generaciones futuras. El secreto de la *epopeya* es que su escritura, la narración misma del fracaso del protagonista en conseguir la inmortalidad, es el medio por el cual la memoria de Gilgamesh ha perdurado a través de los milenios, llegando hasta nuestros días.

En la Fig. 5, muestro el retrato de Gilgamesh en un mural que realicé a partir de un dibujo previo. El dibujo es un medio que ofrece una gran flexibilidad, lo que me permite emplearlo como base a partir de la cual crear un vocabulario artístico que, más adelante, es articulado en murales, instalaciones, performances, ilustraciones de libros, etc. De este modo, los procesos cognitivos específicos del dibujo son expandidos por otros medios artísticos. En aquellas situaciones en las que sirve de base para una pintura mural, la imagen entra en diálogo con el contexto espacial en el que se encuentra, modificando la relación con el espectador: en lugar de trazos sobre una superficie plana y autónoma que puede ser aprehendida de una sola mirada, el dibujo convertido en mural requiere una aproximación física diferente, envolviendo al espectador, compenetrándose con su entorno arquitectónico, social y cultural.



Fig. 5. *Gilgamesh* (mural, 220 cm altura), Galería Secreta, Róterdam, 2019.

En determinados momentos, la expansión del dibujo en el espacio sirve de anclaje para una performance narrativa que transmite los contenidos de la investigación directamente al espectador de manera oral. Por ejemplo, *Meskalamdug* (Fig. 6) es una instalación performativa que mostré en el espacio de arte contemporáneo A Tale of a Tub (Róterdam), durante una exposición colectiva comisariada por Tiago de Abreu Pinto en 2020. La instalación estaba formada por una escultura, *Black Bread*, y una pintura mural basada en un dibujo mío, a su vez inspirado en un sketch elaborado por el arqueólogo que halló el cuenco dorado de Meskalamdug que mencioné anteriormente.

Solicité al comisario y A Tale of a Tub que no escribieran nada sobre esta pieza. En su lugar, la necesaria contextualización era provista por medio de comunicación oral. La instalación era activada de manera narrativa por el performer iraquí Akram Assam (con quien previamente trabajé para prepararla) en momentos específicos durante la

exposición (Fig. 7). La performance era una reflexión semi-improvisada sobre el origen de la escritura en la antigua Mesopotamia, tradiciones orales, la muerte y la memoria, entremezclada con experiencias personales de Akram y los recuerdos de su nativa Irak.

Como complemento a su performance, Akram empleaba una *prop card*, es decir, una tarjeta/tableta donde realicé un dibujo del esqueleto de Meskalamdug sujetando el cuenco contra su pecho, tal como fue hallado en su tumba. Con el tiempo, he seguido desarrollando estas *prop cards* como soporte de una serie de dibujos (catorce hasta la fecha) que mantienen el potencial de ser activadas como elemento de apoyo en performances de transmisión oral.

Podría parecer paradójico que, en un proyecto que investiga el origen y la naturaleza de la escritura, el texto como herramienta de mediación de la experiencia artística sea reemplazado por comunicación oral. La escritura es una tecnología que permite la comunicación entre individuos a través del tiempo y el espacio sin necesidad de verse frente a frente. La consecuencia inmediata de renunciar al texto escrito es que la presencia física del autor (o un colaborador) sea ineludible para expresar los contenidos del texto de manera hablada. Existe una tensión entre el deseo de comunicarse con audiencias futuras (por medio de la permanencia de la obra) y el compromiso con la audiencia contemporánea (en la presencia del performer frente al público). Pero es justamente esa tensión, quizá paradójica, la que mi proyecto de investigación intenta explorar.



Fig. 6. *Meskalamdug* (instalación), A Tale of a Tub, Róterdam, 2020. Foto: LNDWstudio.

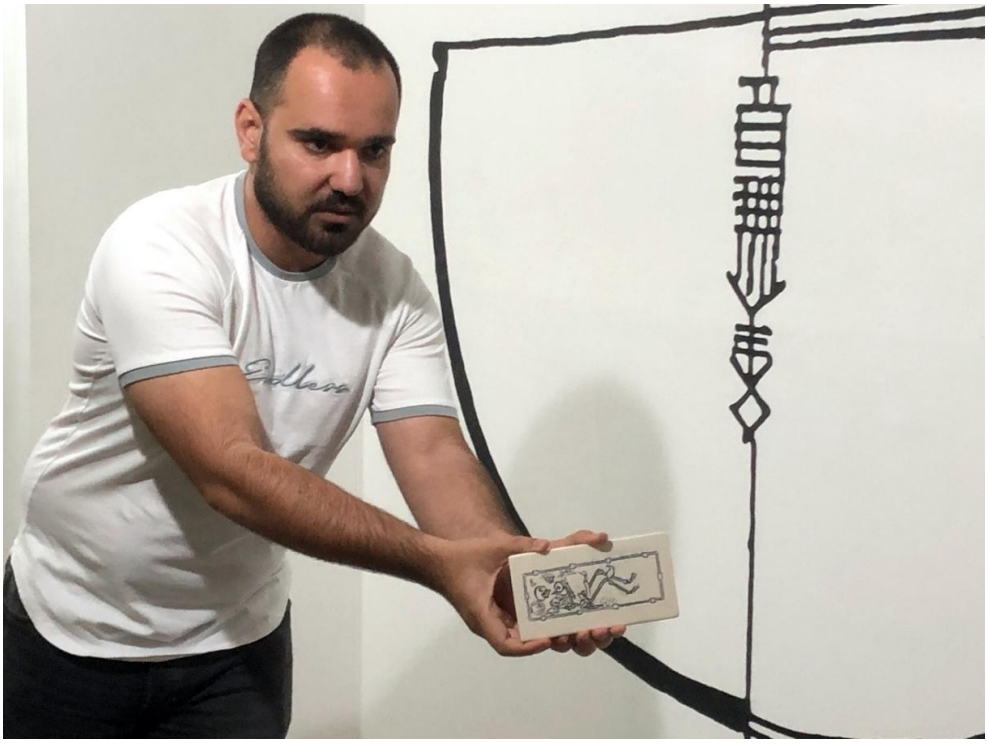


Fig. 7. *Meskalamdug* (performance con la colaboración de Akram Assam – en la imagen), A Tale of a Tub, Róterdam, 2020.

El potencial creativo de la expansión del dibujo en otros medios artísticos encuentra quizá su expresión más completa en el proyecto transdisciplinar *No moriré por completo*.[14] Este proyecto existe en primer lugar como una novela de artista (Maroto, 2021) escrita de manera fictocrítica – es decir, en un estilo que aglutina elementos de escritura creativa (narración, ficción) con elementos críticos y teóricos. *No moriré por completo* es una reflexión sobre la muerte, la memoria, la escritura, el deseo de posteridad y su contrario, es decir, la posteridad sobrevenida y no deseada. Conecta cuestiones aparentemente lejanas como el origen de la escritura en la antigua ciudad sumeria de Ur y la investigación alrededor de la muerte de mi abuelo Manuel, el cual sigue enterrado en una fosa común en Valdepeñas, el pueblo de mis padres, desde 1936, a causa de la Guerra Civil Española. La narración sigue el desarrollo de mis esfuerzos por identificar y exhumar el cuerpo de Manuel, y enterrarlo de nuevo junto con su esposa, mi abuela Manuela. El texto examina cómo la historia de violencia y trauma colectivo de una sociedad toma cuerpo en la experiencia personal, reprimida a través del miedo y el silencio en la historia familiar.

A continuación, reproduzco las primeras líneas de *No moriré por completo*:

> La posteridad sigue caminos extraños, a menudo de manera serendípica. Mientras que alguna gente vive con la obsesión de ser recordada después de la muerte, solo para ser olvidada igualmente, otros adquieren remembranza perpetua sin ningún deseo de que ese sea el caso. A pesar de sí mismos, logran algo tan memorable que dejarán una impresión en generaciones futuras. Tomemos, por ejemplo, el caso del tío Alejo. (Maroto, 2021, p. 6)

En principio, *No moriré por completo* existe como un único ejemplar manuscrito (Fig. 8). En su elaboración, seguí los pasos habituales en cualquier proceso de publicación (trabajé con un editor, el libro posee ISBN, etc.). La diferencia estriba en que la reproducción del libro no se realiza por medios mecánicos. Es decir, no acudí a una imprenta para producir nuevos ejemplares. En su lugar, las copias de *No moriré por*

[14] *Not All of Me Will Die* en su título original. Se trata de una cita del poeta romano Horacio: *non omnis moriar* (2018, p. 206).

completo se crean en una performance durante la cual dicto los contenidos de la novela de artista a un grupo de participantes. Siguiendo este método pre-Gutenberg, el libro se publica en tantos nuevos ejemplares como personas hayan tomado parte del evento. La performance no es solo un momento de producción, sino también de distribución, ya que cada participante es también dueño de su copia y libre de llevársela a casa. Al final de la performance, cada uno habrá adquirido su propio ejemplar, igual a los demás y único al mismo tiempo.

Esta performance ha tenido lugar hasta ahora en tres ocasiones:

> 17 abril 2021. Index, The Swedish Contemporary Art Foundation, Estocolmo (10 ejemplares).
>
> 17 junio 2021. Galerie La Box, Bourges (7 ejemplares).
>
> 29 enero 2022. Het Wilde Weten, Róterdam (10 ejemplares).

El dictado de la novela de artista, y por tanto la performance, dura alrededor de cinco horas, incluyendo pausas. Al inicio, cada participante recibe un libro en blanco y un bolígrafo idénticos a los que empleé para crear el original.

El libro incluye cuatro dibujos, los cuales son expandidos en el espacio como murales que crean el entorno en el que la performance tiene lugar. En la iteración más reciente de esta pieza, que tuvo lugar en el espacio de arte Het Wilde Weten, en Róterdam, expuse una instalación durante las semanas previas a la performance. La instalación estaba compuesta por el manuscrito original como elemento central, rodeado de murales, dibujos y esculturas que emanaban de su texto narrativo (Fig. 9).

La estructura que une las piezas de la instalación depende de una narratividad común a todas ellas. La narratividad es, de acuerdo con H. Porter Abbott (2014), una cualidad que puede ser atribuida a un objeto independientemente de que éste sea narrativo. La narratividad consiste en “ser capaz de inspirar una respuesta narrativa” (pp. 592–593, mi traducción). Desentrañar la narratividad que conecta las diferentes capas de esta instalación requiere un particular modo de interpretación, porque el contenido de las mismas no es un concepto, sino una historia. Y el acto de contar una historia requiere su propia temporalidad.

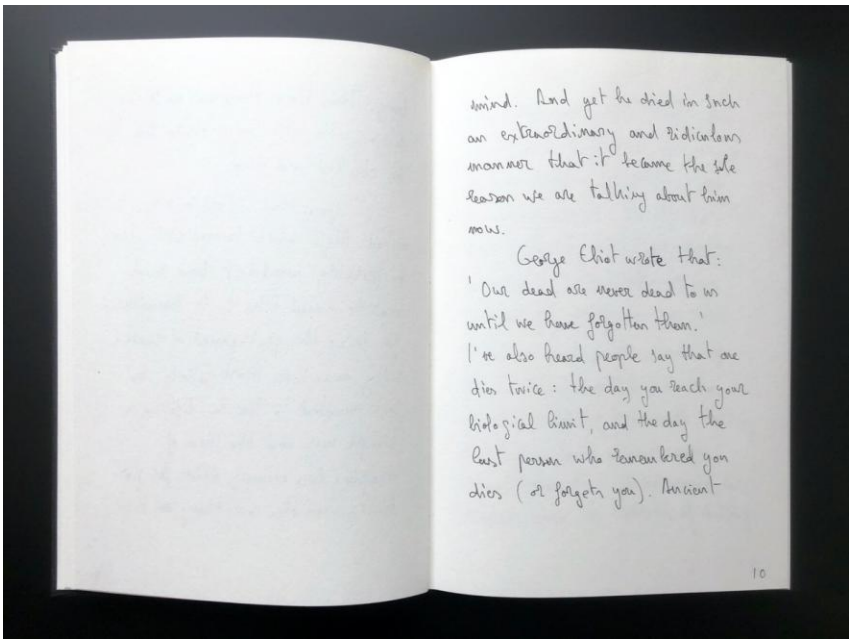


Fig. 8. *No moriré por completo.* Novela de artista, 2021.



Fig. 9. *No moriré por completo* (instalación), Het Wilde Weten, Róterdam, 2022.

Para un visitante de la instalación, los objetos e imágenes expuestos constituían un conjunto de obras artísticas similar a los que uno se puede encontrar en una exposición. Durante la performance, sin embargo, el estatus de esas obras se vio alterado para pasar a constituirse como elementos performativos. Cada vez que el texto llegaba a una página que contenía un dibujo, el dictado se detenía durante cinco minutos, durante los cuales un mural (que no era sino una versión expandida del dibujo en cuestión) servía de modelo para que los participantes hicieran una copia en su ejemplar de *No moriré por completo*.

En la Fig. 10 se puede observar algunas vistas interiores de ejemplares producidos por los participantes de la performance, abiertos por la página en la que realizaron una copia del retrato de Gilgamesh (Fig. 5).

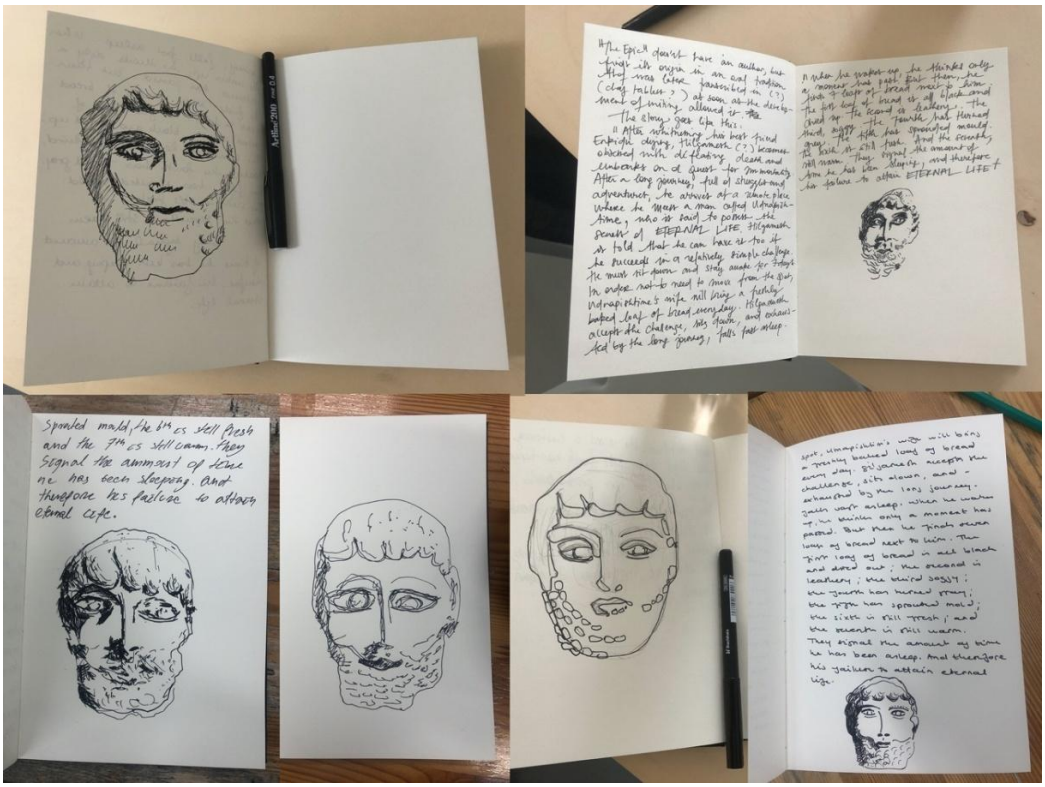


Fig. 10. *No moriré por completo.* Vistas interiores de ejemplares producidos por diferentes participantes de la performance. 2021–22.

En este artículo he examinado un proyecto propio de investigación práctica en el área del dibujo contemporáneo. Una cuestión central es la experimentación a través del dibujo como signo indiciario que se relaciona con procesos de significación corporales. En otras palabras, empleo el dibujo como medio en un proceso cognitivo asociado a una investigación sobre la memoria, la muerte y el deseo de posteridad.

Desde ese punto de vista, establezco una correlación entre dibujo y escritura (manuscrita) en tanto que ambos constituyen un trazo, una marca que encapsula el anhelo del autor de resistir la desaparición y el olvido; que expresa el deseo de que su memoria, o su nombre al menos, sea recordado en el futuro gracias a la perduración de su obra.

Paradójicamente, la exploración del deseo de posteridad y, a través de éste, de la noción de futuro, me ha llevado a investigar el origen de la escritura en el pasado remoto, en el inicio de la historia en la antigua Mesopotamia. Tal como la entendemos hoy, la escritura apareció como respuesta al deseo de preservar inscripciones que funcionaran como instrucciones visuales para la producción de sonidos fonéticos. Estas inscripciones no representaban palabras cualesquiera, sino los nombres propios de los individuos que no querían que su existencia sucumbiera al olvido tras su muerte. El lector contemporáneo se convierte así en un agente performativo que actualiza esos nombres en su propio presente (es decir, el futuro del autor que creó esas inscripciones).

El dibujo constituye la base de un proyecto que examina estas cuestiones de manera práctica y que se articula de manera transdisciplinar a través de otros medios artísticos, tales como la instalación y la performance, en los que la presencia física y la comunicación oral ocupan un lugar central. Gracias a su flexibilidad como medio artístico, el dibujo funciona como el fundamento sobre el cual desarrollar un vocabulario artístico que permite su expansión en el contexto (espacial, social y cultural) en el cual tiene lugar y con el cual se relaciona.

Referencias

Abbott, H. P. (2014). Narrativity. En P. Hühn, J. C. Meister, J. Pier y W. Schmid (Eds.), *Handbook of Narratology* (2ª ed., Vol. 2, pp. 592–612). Berlín: De Gruyter.

Barthes, R. (2010). *Roland Barthes by Roland Barthes* (Trad. R. Howard). Nueva York: Hill and Wang.

Groys, B. (2014). *Volverse público* (Trad. P. Cortés Rocca). Buenos Aires: Caja Negra.

Horacio (2018). *Epodos. Odas* (Trad. V. Cristóbal). Madrid: Alianza.

Maroto, D. (2011). *Illusion*. Nueva York: CreateSpace.

Maroto, D. (2020). *The Artist's Novel: The Novel as a Medium in the Visual Arts*. Milán: Mousse Publishing.

Maroto, D. (2021). *Not All of Me Will Die*. Autoedición.

Schmandt-Besserat, D. (2014). The Evolution of Writing. En J. Wright (Ed.), *International Encyclopedia of Social and Behavioral Sciences* (2ª ed.). Ámsterdam: Elsevier.

Schmandt-Besserat, D. (2015). *From Accounting to Writing* [Archivo PDF]. https://sites.utexas.edu/dsb/tokens/from-accounting-to-writing

Stor, M. (2016). *Women in the Ancient Near East*. Berlín: De Gruyter.

EL CAPITAL REVISITADO

DAS KAPITAL REVISITED

Miguel Ángel Rego Robles

Profesor asociado del área de Escultura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Salamanca / Profesor ayudante doctor en la Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño de la Universidad Europea. La investigación de este texto ha sido financiada gracias al proyecto Ontologías híbridas: objetos científicos y culturas visuales entre la industria, la clínica y el laboratorio (PID2019-106971GB-I00) y a mi trabajo dentro del Grupo de Investigación Complutense, Investigación, Arte, Universidad: Documentos par un debate (UCMGR17-970772) y del Grupo de Investigación Reconocido, Conexiones y extensiones de la escultura en el s. XX y s. XX (Escultura expandida) (CEXE) de Ia USAL.

ORCID: 0000-0003-4274-9098

Resumen

En este texto se realiza un recorrido sobre las experiencias históricas, matemáticas, políticas y filosóficas que han servido de inspiración para el desarrollo del proyecto *Das Kapital revisited* (2021 -)*,* una serie de dibujos donde el primer volumen de *El Capital: crítica de la economía política* (1867) de Karl Marx es transcrito a lenguaje de programación electrónica. La primera parte se centra en los antecedentes intelectuales que sirvieron a Alan Turing para desarrollar sus célebres máquinas homónimas. La segunda parte está basada en las contradictorias tesis de Francis Fukuyama desde su publicación *The End of History* hasta la actualidad. La tercera parte versa sobre las estrategias corporativas del uso del lenguaje en multinacionales surgidas en su mayoría en la costa oeste de EEUU, así como la ideología que encierra su aplicación tecnológica. Por último, se analizan los orígenes del proyecto *Das Kapital revisited*.

Abstract

This text takes a tour of the historical, mathematical, political and philosophical experiences that have served as inspiration for the development of the project *Das Kapital revisited* (2021 -), a series of drawings where the first volume of *Capital: a*

critique of Political Economy (1867) by Karl Marx is transcribed to electronic programming language. The first part focuses on the intellectual background that served Alan Turing to develop his famous homonymous machines. The second part is based on the contradictory theses of Francis Fukuyama from his publication *The End of History?* to the present. The third part deals with the corporate strategies for the use of language in multinationals that have emerged mostly on the West Coast of the USA, as well as the ideology behind its technological application. Finally, the origins of *Das Kapital revisited* project.

Palabras clave dibujo; matemáticas; informática; contradicción; tecnología; Das Kapital.

Keywords drawing; mathematics; computer science; contradiction; technology; Das Kapital.

1. Prólogo

Kurt Gödel (Breno, 1906 - Nueva Jersey, 1978), uno de los más prestigiosos matemáticos de todos los tiempos, demostró gracias a la lógica matemática que algunas afirmaciones, aun siendo ciertas, no podían ser demostradas (1931). La lógica matemática había servido, precisamente, para confirmar los propios límites de sí misma; una ciencia dura que pretende concretar y resolver certidumbres sumida en contradicción. Su 'Teorema de la Incomplettud' contradijo el pensamiento de David Hilbert (Königsberg, 1862 - Gotinga, 1943)[15] y enfrentó la idea clásica de la lógica y la deducción formal como único pilar de certeza matemática. El sueño renacentista, donde todo podría demostrarse gracias a la lógica y a las matemáticas, se habría desmoronado con los teoremas de Gödel.

Recorriendo el Gran Patio de la Universidad de Viena, podemos descubrir algunas de las personas que compartieron las aulas de este centro neurálgico. Los bustos al reconocimiento de sus carreras tienen la particularidad de delimitar la historia de las ciencias y el pensamiento. Gödel, al enfrentarse a las nociones clásicas de la lógica matemática, fue vetado al reconocimiento y, por tanto, a esa historia cercenada ubicada en el Patio de la Universidad de Viena. Hoy en día, entre todos estos bustos, no podemos contemplar la imagen del matemático austriaco.

A pesar de todo, su 'Teorema de la Incompletitud' tus tal influencia que fue desarrollado por uno de los precursores de la computación, el inglés Alan Turing (Londres, 1912 - Wilmslow, 1954). Precisamente, en la simplificación del teorema un tanto abstracto de Gödel, Turing llegó a la conclusión de que no sólo había problemas imposibles de resolver, sino que también era inalcanzable saber de antemano cuáles eran. Su estudio queda recogido en el texto *On computable numbers, with an application to the Entscheidungsproblem* (1938) donde Alan Turing sustituyó el lenguaje formal de Kurt Gödel por sus conocidas 'Máquinas de Turing'. Estas máquinas fueron desarrolladas con el objetivo de implementar cualquier problema representable mediante la forma de algoritmo. De dicha aplicación teórica, parte uno de los orígenes de la computación.

[15] David Hilbert fue uno de los más influyentes matemáticos del siglo XIX y principios del XX.

Cualquier teoría, concepto, análisis, etc… representable de forma matemática, ya sea a modo de ejemplo o como traducción directa, podría implementarse mediante las mencionadas ´Máquinas de Turing´ y, por tanto, sería computable. Como evolución directa, han surgido los sistemas informáticos modernos, el lenguaje ensamblador o las computadoras electrónicas programables.

A continuación, se expone un ejemplo de Máquina de Turing a partir de una situación representable en forma de algoritmo (Fig. 1):

1.- Problema: Intención de leer un libro hasta la última página:
2.- Estado A: ¿Tengo el libro entre las manos?. Posibilidad 0: No, buscar el libro para leerlo. Posibilidad 1: Si, pasar al siguiente estado.
3.- Estado B: ¿He llegado a la última página?. Posibilidad 0: No, seguir leyendo hasta alcanzar la página.
Posibilidad 1: Si, pasar al siguiente estado.
4.- Estado C: Fin.

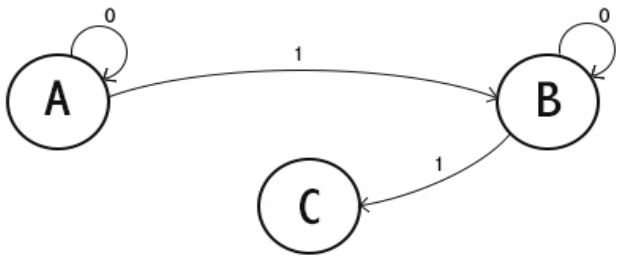


Fig. 1. Máquina de Turing básica.

En la simulación de la lógica de cualquier algoritmo, se establecen dos posibilidades: en la primera, no existe ningún impedimento para alcanzar su resolución; en la segunda, se trabaja con algo irresoluble que previamente desconocíamos si lo era o no. En este segundo caso, la máquina no pararía, volviendo a repetirse su proceso en infinitas ocasiones. Es lo que Turing bautizó como ‘Problema de la Parada’. Turing,

además de afirmar a Gödel, abrió las puertas al nacimiento de la computación moderna. El matemático inglés tenía una idea persistente en la cabeza: que en el futuro las computadoras pudiesen concebirse como la mente humana, y viceversa. Defendía que el comportamiento generado en sus 'Máquinas de Turing' se asemejaba al de muchos de sus compañeros de profesión, que acababan sumidos en la locura al no encontrar resolución a sus investigaciones.

Si se demostraba que la mente se comportaba como una computadora, la 'Teoría de la Incompletitud' se asignaría también a las personas y, por tanto, las limitaciones de la lógica serían también las nuestras. De ser esto así, no seríamos capaces de imaginar cosas más allá de la lógica.

2. La capacidad de imaginar cosas más allá de la lógica

El profesor de Política Pública, Francis Fukuyama, escribió 10 años después de la publicación en 1989 de *The End of History* en el magazine 'The National Interest', una revisión del tan aclamado artículo. En él, reafirma que tras las 'viejas' ideologías que predominaron en el siglo XX, la única alternativa viable es la economía de mercado y la democracia liberal. Un orden que según sus palabras, prevalece en la totalidad del mundo a pesar de las crisis acontecidas en el continente asiático en 1997-1998 o el estancamiento reformista de la Rusia pos-soviética (Fukuyama, 1999), a los que se refiere como lastres previos a 1989. Según el politólogo, tras la caída del Muro de Berlín, no existe otra disyuntiva histórica en su sentido hegeliano y marxista, menos aun cuando las tecnologías de la información, por una parte, se han democratizado y por otra, a muchos niveles, nos han 'democratizado'.

El fin de los 'Grandes Relatos' decretado por los teóricos posmodernos, no ha hecho más que fortalecer ese otro gran relato al que hace referencia Francis Fukuyama, la unicidad económica y política, y que parece pasar desapercibido como tal: el Estado homogéneo universal, tal y como acuñó Kojève; un Estado libre de conflictos y contradicciones donde todas las necesidades humanas son satisfechas. Ya en su día, el teórico marxista Fredric Jameson rezó: "alguien dijo una vez que era más fácil imaginar el fin del mundo que imaginar el fin del capitalismo" (Jameson 1994: 12). Este

relato único que hoy perdura como forma simbólica y real vigente es el que nos hace imaginar antes el fin del mundo que su propio fin. Jameson califica el posmodernismo como la "lógica cultural del capitalismo tardío" donde "lo nuevo se define a sí mismo como respuesta a lo establecido; y al mismo tiempo, lo establecido tiene que reconfigurarse a sí mismo respondiendo a lo nuevo" (Fisher 2009: 3).

En 2009, veinte años después de la publicación de *The End of History* (1989) Fukuyama escribió el artículo *Thinking About the Future of American Capitalism* (2009) para el portal 'The American Interest'. En él se muestra crítico con la deriva político-económica de los EEUU. Achaca los problemas de la crisis iniciada un año antes (2008) al epicentro de las finanzas del país norteamericano y a "la fe de los americanos por la habilidad del libre mercado de regularse a sí mismo, un aspecto clave del reaganismo y del llamado modelo de capitalismo anglosajón". El artículo finalizaba señalando la reforma que está sufriendo el sector público a causa de la mencionada crisis y que "es necesario pasar del estupor a un modelo diferente de capitalismo para arreglar su propia economía y recuperar una pizca de credibilidad en la escena mundial". En este artículo, Fukuyama reculaba su hipótesis inicial sobre el papel del Estado en la intervención del mercado en pro de la ley de oferta y demanda, derribando la idea positivista del cumplimiento de las necesidades básicas humanas dentro de una idea universal de sociedad.

En 2022, en una entrevista concedida al diario El País con motivo del lanzamiento de su libro *El liberalismo y sus desencantados*, realizó la siguiente afirmación: "nunca dije que la democracia liberal fuera a triunfar en todas partes, ni que fuera el sistema que acabaría con todos nuestros problemas" (2022).

3. Lo nuevo y lo establecido

La creación de Facebook comenzó durante los primeros años del nuevo milenio. Obviando la polémica que rodea a Mark Zuckerberg[16] y el origen de la red social, esta plataforma, que en principio se utilizó para establecer comunicación y compartir

[16] Mark Zuckerberg es un joven programador y empresario, creador de la red social Facebook.

información entre los estudiantes de Harvard, se expande en la actualidad hasta cualquier punto de la geografía mundial. A día de hoy, ha perdido bastante afluencia debido a la introducción al mercado de otras redes sociales como Instagram (propiedad de Meta, del propio Zuckerberg) o Tik Tok. En Facebook se almacenan extensas cantidades de datos sobre nuestra información personal y no es una tarea fácil eliminarla al darse de baja de la plataforma.

Peter Thiel, hasta el año 2022, fue uno de los integrantes de la junta de Facebook (Meta tras la remodelación del conglomerado de redes sociales propiedad de Zuckerberg). Thiel, además de ser cofundador de la empresa estadounidense Paypal, escribió el libro *El mito de la diversidad: el multiculturalismo y la política de la intolerancia en Stanford* en el año 1995. Este volumen es un claro alegato contra el multiculturalismo posmoderno, donde se enaltece la defensa de la intelectualidad y la cultura occidental blanca a partir de la visión actual que se tiene de ella, como racista o hegemónica hacia otras culturas. No es baladí mencionar que su abandono de la junta del consejo de Facebook viene propiciado por el apoyo a Donald Trump en las elecciones presidenciales de EEUU en 2024.

En el artículo de Tom Hodgkinson[17], *With Friends Like These…* (2008), publicado en 'The Guardian', el escritor inglés enfatizó críticamente la postura ideológica de las tres personas que conformaron la junta de Facebook en sus inicios. Hodgkinson, mediante una serie de citas en el mencionado artículo, enfatizó la relación que existe entre aspectos comunes de las ideologías seducidas por las utopías modernas y el pensamiento neoliberal actual.

Entre ellas destacan algunas como:

- "Vanguard.org (grupo de presión del que forma parte Peter Thiel) es una comunidad en línea de norteamericanos que creen en los valores conservadores, en el libre mercado y en limitar la interferencia del Estado".

[17] Tom Hodgkinson es un escritor inglés y editor del magazine anual 'The Idler'

- “Compartir es la palabra de Facebook para publicitar”.

- “Este negocio americano enormemente acertado, se describe a sí mismo como una herramienta social que te conecta con la gente que te rodea”.

Compartir, comunidad, social…. todos ellos conceptos vinculados al auge ideológico de las utopías modernas y, actualmente, apropiados para servir de base al capitalismo de nuevo cuño, o tardío en palabras de Jameson’, sostenido desde la economía liberal y la tecnología digital.

4. Return of Class Power and Privilege

El proyecto *Return of Class Power and Privilege* (2014) podría considerarse como el germen inicial del proyecto *Das Kapital revisited* (2021 -) presentado a las III Jornadas de Dibujo Contemporáneo, acontecida el 4 de abril de 2022 en el Salón de Grados de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, a cargo del Grupo de Investigación Dibujo y Conocimiento. El proyecto *Return of Class Power and Privilege* consta de tres dibujos donde se interpreta y transcribe, al sistema electrónico digital (que sirve como base de la computación hardware), algunos de los pasajes más representativos de la obra *Das Kapital* de Karl Marx. La obra del pensador alemán, que corresponde a una “crítica de la economía política”, tal y como reza su subtítulo, ha conformado la base de entendimiento del funcionamiento de la sociedad moderna a través de una perspectiva de pensamiento materialista histórica. La interpretación matemática de ciertos apartados o conceptos claves de *Das Kapital* ha permitido traducir como metanarrativa su aplicación teórica. Los conceptos 'curso de la moneda', 'trabajo simple y complejo’ (Fig. 2) o 'capital constante’, acuñados por Marx, han sido primero ejemplificados como operaciones matemáticas simples y después reproducidos como fórmulas de sistemas electrónicos digitales. Estos sistemas resultantes ejecutan de forma práctica (físicamente mediante circuitos electrónicos y virtualmente mediante simulador) dichos problemas matemáticos, devolviendo una explicación intuitiva de los conceptos mencionados en una interfaz gráfica o física.

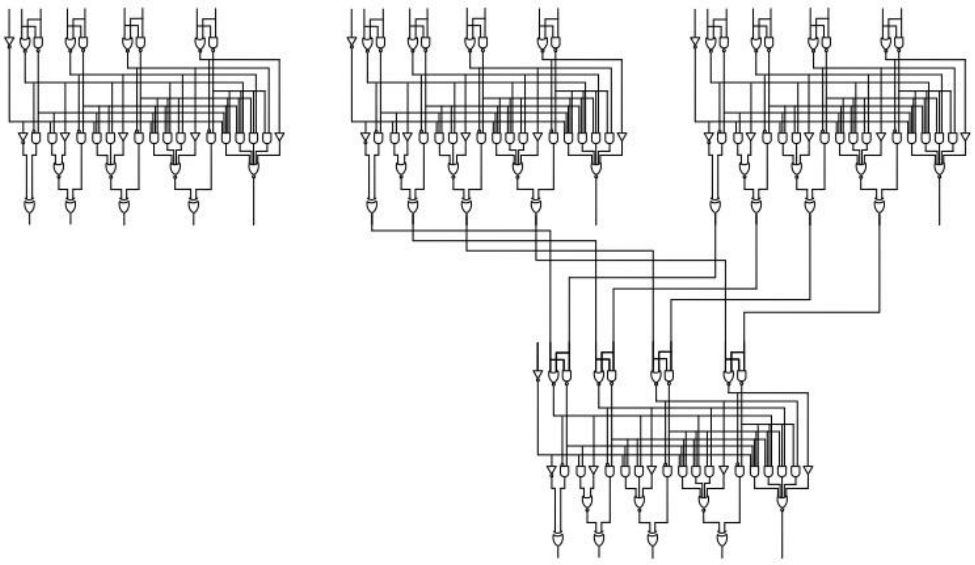


Fig. 2. El proceso de producción de capital - Mercancía y dinero - La mercancía - Carácter doble del trabajo representado en las mercancías

En el devenir actual del sistema económico y en su establecimiento como único horizonte ideológico, la obra cumbre del marxismo es traducida en términos tecnológicos. Términos que fundamentan las tecnologías y plataformas digitales tan importantes en la economía financiera y de mercado actual. Analizando este sistema, sustentado en parte por la apropiación de ‘otras' ideologías en forma de mercado, dos grandes pensadores coinciden en este planteamiento: “Para David Harvey y Alain Badiou, las políticas neoliberales no se basan en lo nuevo, sino en un 'retorno' del poder de clase y el privilegio” (Fisher, 2009: 28).

La representación de la obra de Marx en formato de sistema electrónico digital contempla la estrategia de apropiación e inclusión de elementos utópicos modernos en el discurso económico-ideológico-cultural actual. De esta forma, la traducción dentro del terreno tecnológico analiza no sólo el funcionamiento de un planteamiento

matemático concreto, sino también la mecánica neoliberal de mercado basada en la dualidad fagocitosis-rentabilidad.

Esta serie de tres dibujos de grandes dimensiones estaba basada en dos pretensiones: por una parte, el interés por representar la obra *Das Kapital* (1867) de Karl Marx, considerada como una de las obras más influyentes en la teoría económica y política, en otro tipo de lenguaje relacionado con las nuevas tecnologías y, por otra, que ese lenguaje estuviese vinculado a la disciplina del dibujo a lápiz como herramienta de conocimiento. Tras una segunda lectura personal de la obra de Marx y, a pesar de los innumerables ejemplos que el pensador alemán redactó en su obra, sentí la necesidad de utilizar otro tipo de lenguaje para comprender la complejidad de su contenido. Estas dos pretensiones, por una parte el uso del dibujo tradicional como herramienta de conocimiento y por otra la transcripción al lenguaje electrónico de programación para la comprensión y actualización de sus contenidos, me permitieron realizar otra forma de lectura y entender el libro. De esta forma, pude entrelazar dos periodos históricos diferentes desde el punto de vista de los regímenes escópicos: la imagen materia con el dibujo a lápiz y la e-image vinculada al estadio de lo digital (Brea, 2010). La elección de la técnica del dibujo queda estrechamente vinculada al proceso manual propio de la producción económica de mediados del siglo XIX, en pleno desarrollo de los contenidos del texto *Das Kapital.* En este dibujo (Fig. 3) se ha transcrito el pasaje del libro primero, sección tercera, llamada ‘La producción de la plusvalía absoluta’, capítulo noveno ‘Cuota y masa de plusvalía’, título ‘Capital constante, capital variable y plusvalía’. Para elaborarlo, se ha creado una máquina electrónica que representaría el lugar de producción de mercancías, donde se inserta el valor de nueve.

En cada ciclo de reloj, una partida de ese valor irá al capital constante, que sería aquel dedicado a reponer maquinaria y materia prima usada, desgastada o agotada, la siguiente al capital variable, que sería el utilizado para el pago de los salarios de los trabajadores y, por último, el valor restante sería la plusvalía o ganancia después del proceso de fabricación y venta de las mercancías.

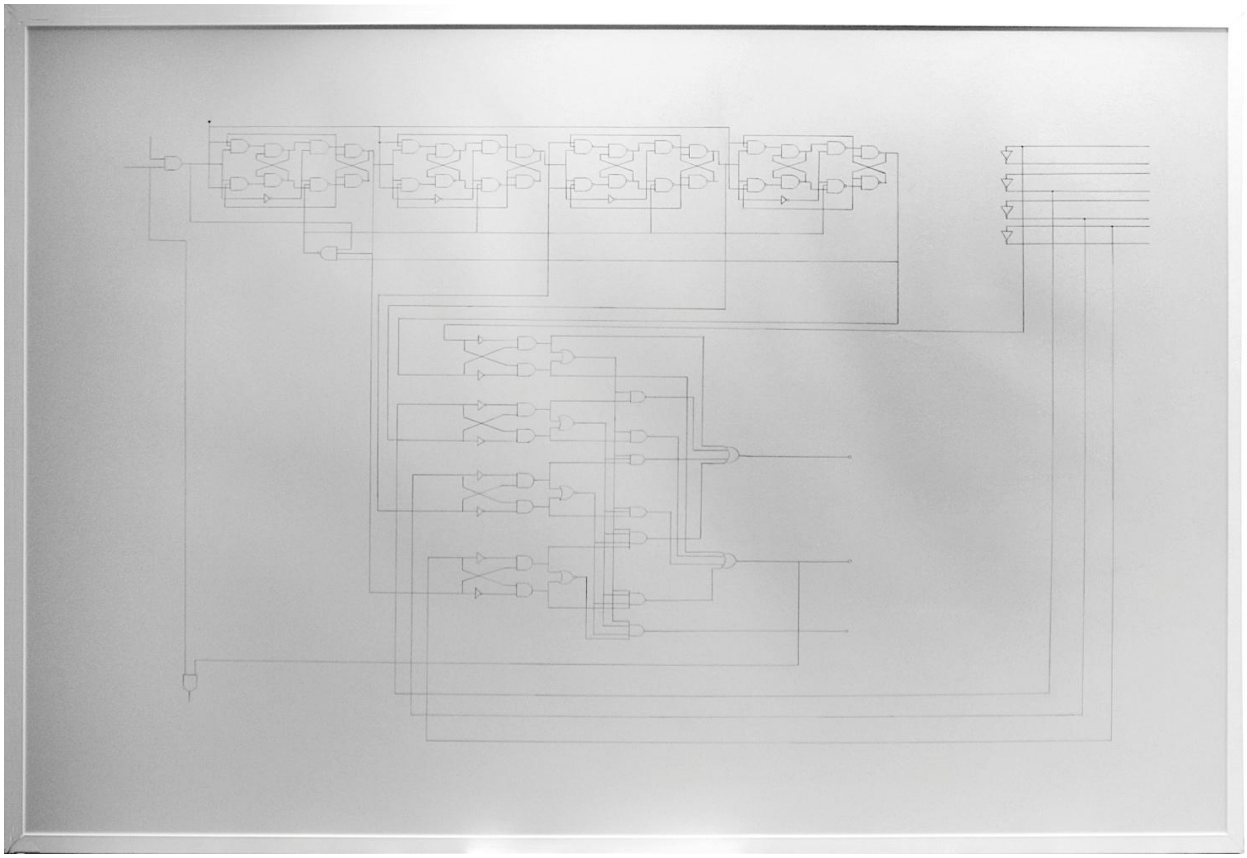


Fig. 3. El proceso de producción de capital - La producción de la plusvalía absoluta - Cuota y masa de plusvalía - Capital constante, capital variable y plusvalía.

Das Kapital Revisited (2021 -) pretende transcribir el primer tomo del primer volumen de *Das Kapital* de Marx en una serie de 44 dibujos de pequeño formato que empecé en 2021, al comenzar una tercera lectura del libro. A continuación, se muestran parte del proceso. Por una parte, tras la lectura del pasaje en cuestión, se idea el tipo de fórmula electrónica que pueda transcribir sus ideas generales. Tras ello, se realiza el dibujo en una software vectorial para después pasarlo a lápiz. Seguidamente, se establece su composición en el dibujo físico con el corte del papel, que guarda estrecha relación con

aquello que encierra el paisaje específico (p. ej. aquel donde Marx analiza el trabajo simple y el trabajo complejo, donde comenta que un trabajador con una habilidad y dotes expertas necesitará menos tiempo de trabajo necesario para la elaboración de una mercancía que un trabajador sin cualificar) (Fig. 4).

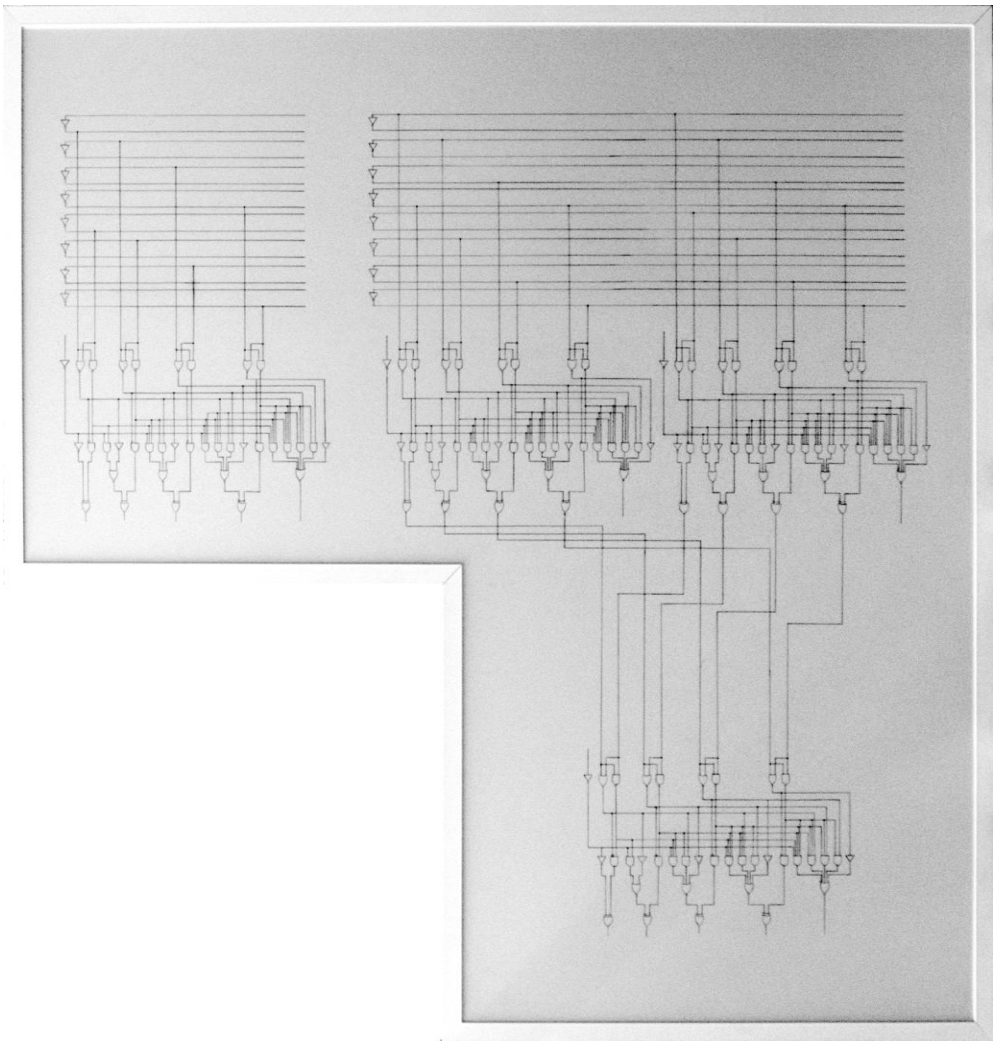


Fig. 4. Dibujo basado en la figura 2: El proceso de producción de capital - Mercancía y dinero - La mercancía - Carácter doble del trabajo representado en las mercancías

Vemos cómo la representación del trabajador experimentado, a la izquierda, necesita la mitad de papel que la máquina compleja de la derecha, que representa a dos trabajadores sin cualificar para la realización de la misma tarea y, por tanto, el doble de material de papel para su representación. Por último, como último eslabón en el proceso de formalización de cada uno de los dibujos de la serie, se encuentra el proceso del enmarcado, también realizado de manera artesanal. Un proceso de confección que camina entre los regímenes escópicos propios del siglo XIX y los del siglo XXI (Fig. 5).

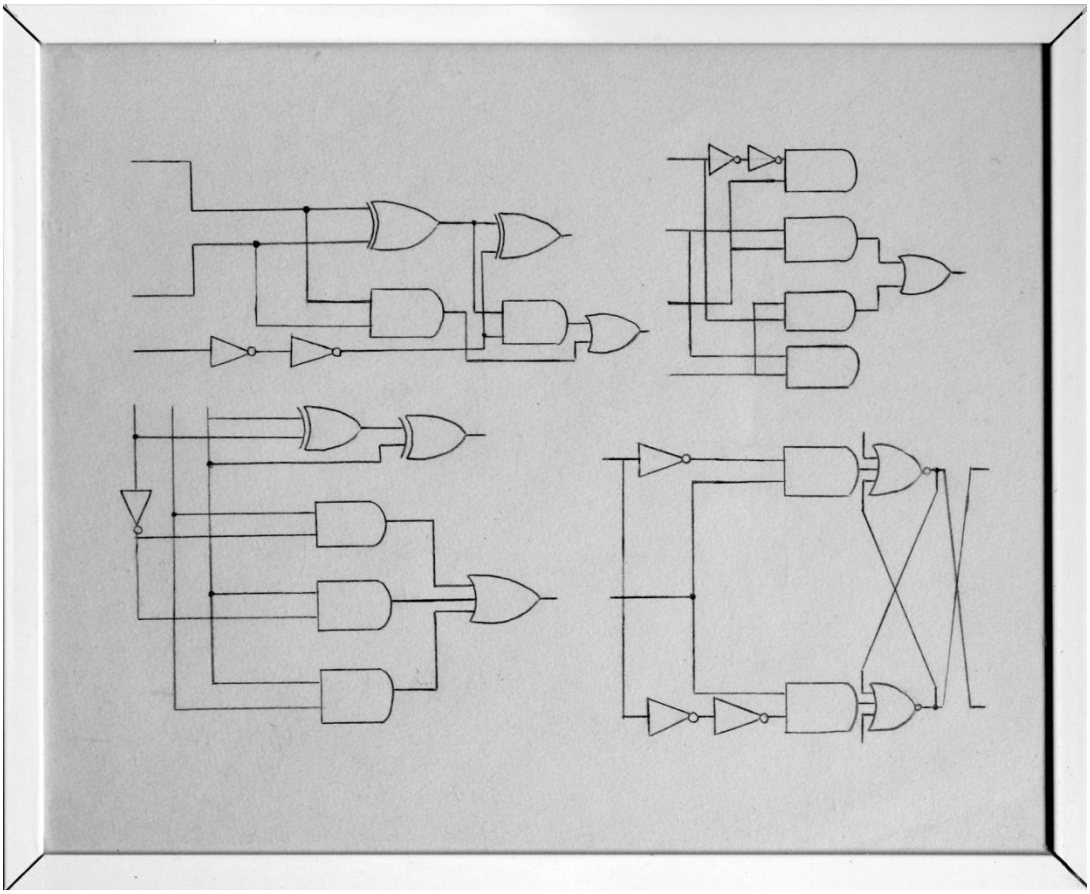


Fig. 5. El proceso de producción de capital - Mercancía y dinero - La mercancía - Los dos factores de la mercancía: valor de uso y valor de cambio o valor propiamente dicho

5. Bibliografía

Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image* (Vol. 6). Ediciones Akal

Fanjul, S. (2022) Francis Fukuyama: “Los neoliberales fueron demasiado lejos. Ahora hacen falta más políticas socialdemócratas”. *El País.* https://elpais.com/cultura/2022-09-06/francis-fukuyama-los-neoliberales-fueron-demasiado-lejos-ahora-hacen-falta-mas-politicas-socialdemocratas.html

Fisher, M. (2009). *Capitalist Realism.* Reino Unido: Zero Books.

Fukuyama, F. (1989). The End of History? *The National Interest*, *16*, 3-18.

Fukuyama, F. (1999). Second thoughts: the end of history 10 Years Later. *New Perspectives Quarterly*, *16*(4), 40-42.

Fukuyama, F. (13 de marzo de 2009). Thinking About the Future of American Capitalism. *The American Interest.* https://www.the-american-interest.com/2009/03/13/thinking-about-the-future-of-american-capitalism-2/

Gödel, K. (2012). On Formally Undecidable Propositions of Principia Mathematica And Related Systems I1 (1931) en *Gödel's Theorem in Focus* [Shankker, S. G. (ed.)]. Londres: Routledge. Pg. 17-47.

Hodgkinson, T. (14 de enero de 2008). With friends like these… *The Guardian.* https://www.theguardian.com/technology/2008/jan/14/facebook

Jameson, F. (1994). *The seeds of time*. Nueva York: Columbia University Press.

Sacks, D. O., & Thiel, P. A. (1995). *The Diversity Myth." Multiculturalism" and the Politics of Intolerance at Stanford*. California: The Independent Institute.

Turing, A. M. (1938). On computable numbers, with an application to the Entscheidungsproblem. A correction. *Proceedings of the London Mathematical Society*, *2*(1), 544-546.

EL DIBUJO COMO UN REGALO INVISIBLE. UN ESTUDIO FENOMENOLÓGICO DE LAS PRÁCTICAS PERFORMATIVAS DEL DIBUJO

DRAWING AS AN INVISIBLE PRESENT. A PHENOMENOLOGICAL STUDY OF A PERFORMATIVE DRAWING PRACTICE

Greig Burgoyne

Subject Leader BA Fine Art- University for the Creative Arts Farnham UK

Resumen

Este texto tratará de proponer que el dibujo es el encuentro del pensamiento y la performatividad, afín a una fenomenología de lo paradójico. Paradójico porque cuando hacemos un dibujo, es decir, hacemos visible algo o visualizamos algo, al mismo tiempo estamos ocultando o disimulando otra cosa. Ese algo más debe entenderse aquí como el dibujo en sí mismo. No la cosa presentada o su apariencia resultante. Como tal, revelar aquello que siempre estuvo presente pero no visible.

Se trata de desentrañar una obra reciente titulada Clearing 2021. Un dibujo performativo que cuestiona el papel y la afirmación de que el dibujo es un medio para cubrir, debatiendo si esto simplemente intensifica la producción de lo virtual y la apariencia en contraposición a la verdad interior de que el dibujo es una inmersión a través de esa dualidad de material y acción. Esto significa ampliar aspectos clave de la fenomenología y el papel de la materialidad (Heidegger), la corporeidad (Levinas) y la incorporación (Husserl y Merleau-Ponty).

Abstract

This text will aim to propose drawing is the meeting of thinking and performativity, akin to a phenomenology of the paradoxical. Paradoxical because when we make a drawing, i.e., make visible something or visualise somethinh, we are at the same time in the process of hiding or concealing something else. That *something else* will here to be understood to denote the drawing-in-itself. Not the thing presented or its resulting appearance. As such, reveal that which was always present but not visible.

This will be to unpack a recent work entitled *Clearing* 2021. A performative drawing that contests the role and assertion that drawing is a means to cover, as such debating whether this simply intensifies the production of the virtual and appearance as opposed to the inner truth that drawing is an immersion through that duality of material and action. This means to expand upon key aspects of phenomenology and the role of materiality (Heidegger), embodiment (Levinas) and incorporation (Husserl & Merleau-Ponty).

Palabras Clave

paradoja; ocultación; no ocultación; materialidad; incorporación; aura.

Key words

paradox; concealment; unconcealment; materiality; incorporation; aura.

Meaning is invisible, but the invisible is not the contradictory of the visible: the visible itself has an inner framework (membrane),and the in-visible is the secret counterpart of the visible. It appears only within it, one cannot see it there and every effort to see it makes it disappear, but it is in the line of the visible, it is inscribed within it… The visible is pregnant with the invisible (1968:215-6)

Clearing evolved out of a series of works that explore drawing on surfaces and sites. Not through an engagement with 2 dimensions, but through 3 dimensional forms or spaces, including situations that move. This includes cloth (*Inside drawing* 2022 (see fig 1); the body- *Classic workout* 2022 (fig.2), negotiating beachballs and floors -Sticky walk(fig.3) and Beachballs 2019 (fig.4)





fig.1 left. *Inside drawing* PS2 Gallery Belfast 2022 ©greigburgoyne2022

fig.2 below right. *Classic workout* 2022 Museo dell'Arte Classico Rome. ©burgoyne2022



Fig.3 Below. *Sticky walk* 2019 The Lowry Manchester ©griegburgoyne2019



Fig.4 below. *Beachballs* Hickster Projects Italy ©greigburgoyne2019

The title of the work to be discussed-*Clearing* (see fig.5), references the concept of an unconcealment of the invisible by Martin Heidegger.

In this he tells us, it is where truth displaces us, a holding apart comes about where we can encounter that concealment. In doing so, we encounter the being we are and not the beings we think we are. In referring to an artwork, the being beyond the aesthetic object or product that Heidegger says is not art.

We will also be referring to the writing of Henri Michaux, the theories of Edmund Husserl, Maurice Merleau-Ponty and Emmanuel Levinas as means to test these concepts and subsequently apply them to the work *The clearing* (see Fig.5)



Fig.5 below. *Clearing* (stills from live performance) Paper gallery, Manchester 2021 ©Burgoyne2022)

In *The primacy of perception* Merleau-Ponty speaks of bodily action as an intertwining of vision and movement and in *Clearing* it is a performance drawing- that wrestles with the verb to cover both in terms of seeing and the noun of action.

The starting point for this work, the gallery area is measured in sheets of paper. In the performance the paper is traversed by line on both sides, in this case using black electrical insulating tape.

Even at this stage of the performance and its evolution, it's important we are aware the drawing is happening albeit it is not bringing into appearance an image of any kind.

This 'paper space' in its unwieldy nature is temporally inhabited by the artist while he seeks to negotiate in line, its surface area, its sides, its front, its back, its territory. In doing so, the performance shifts from a visual dialogue to a thing and situation of deterritorialization and reterritorialization. We can say at this stage that the action of *Clearing* is like the concept we are aligning this performance with. The clearing for Heidegger is an event not simply a thing, but of being coming forth.

In the performance, there is an energy and immersion that is both sporadic and inchoate. In this way we are seeing Drawings' visuality advance as both an expansion of its thingness and being and an unforming of the paper as surface and site for the making of images. The artist is immersed in the action and as such is not seeing drawing but is instead *in* drawing. To be within it, is indicative of that state, akin to dasein. The being of the drawing in- its-self resides from that fusion of the paper substrate, the line traversing it by body and movement in that action of fusion and collision of site the drawer begins with and the space that results. In this, Husserl is helpful. He advocates, that our actions are the life worlds we make, in the world we inhabit. This meeting of a corporeality and corporal world, flesh and flesh, is to acknowledge the world is not as we are often led to believe Infront of us but is all around us. As such, that world is one of incessant change and uniqueness each time we engage with. Through these sensorially events is to appreciate we are embodied beings.

Our habits, more particularly in this process led and rule-based drawing, are indicative of that sedimentation through familiarity, but also that opening up of space and site of

new actions and gestures as they are revealed in themselves. In doing so, drawings matter is incorporated into the body. Through incorporation exposing the doing of drawing not as a tool we use or exploit for our needs at the end of the hand or leg, but the lived body experience and as such, an extension of that body in our advancement and wonder. Prior spatial boundaries that may have been around us of the gallery environment and body, action and matter, are now part of us and us of it-the flesh meeting the worlds flesh. *Clearing* is therefore a situation of both absorption and concealment whilst concurrently one of revelation and unconcealment.

For something to be around us, is a situation of covering. We can recognise this in the verb to cover, as symptomatic of a traditional trope in which drawing is an act of covering a surface, be it with images, signs, diagrams or marks etc. To be clear, this reminds us that drawing may only be a means to record the outside not the inner truth of the thing in-itself that is seen or experienced. *Clearing*, I am keen to suggest is a both a forming and implosion of that which was previously visible to a concealed unconcealment of drawing, in that synergy of action and matter, liminality akin to inside of an outside.

In his book The visible and the invisible, albeit published posthumously, Merleau Ponty stated ‘ it would be naïve to seek a solidity in a heaven of ideas, or in a ground of meaning- it is neither above or beneath appearances but at their joints’ (1968:116)

In *Clearing* the substrate of drawing i.e., paper in its being revealed it is simultaneously consumed by an alternate and perhaps more urgent reality, indicative of drawing between object and subject, that may be supersede that tabula rasa. It is however neither exclusively one situation or another. Neither the solidity we wish, nor the appearance or image we know, but instead at that meeting of the two.

The paper substrate is a situation of potentiality, a fullness of possibility, yet the moment it is marked or worked upon that horizon is depleted, and that collision and subsequent tension between showing and emergence appears in its place. Advancing upon this paradox, Materiality Heidegger tells us is absorbed into a thing’s fabrication, it disappears into it. In doing so, we could say that its being is less that thing but specifically that substance, and this may be a way we can apprehend *clearing*. This is opposed to the drawing being an oscillation between seeing and recording the

exteriority of world and things, albeit by the very act of traversing that outside/ or outer space of something, in this case the site and the paper space. There are 3 distinct aspects to this we need to consider: the physical action of making the work, in-itself an act of removal and withdrawal as a means of positing something 'there', the visual if shifting appearance of the process we witness, and the mental; This the memory of drawing for both observer and drawer-a situation paradoxically out-with immediate time and space-we are paradoxically working within as we go beyond it.

So, we are proposing *Clearing* as that absorption of drawings substrate/its exteriority (the paper- a space – a temporality). Through that implosion and absorption,

an expansion of drawings thingness can transpire as a result. For Heidegger, in *dasein* there's always something still to be encountered, yet to come into being. In phenomenology that encounter is with the endless stream of what Merleau-Ponty termed raw facticity.

In this way overcoming aesthetics, and elevating drawings thingness, by firstly acknowledging the elemental nature of this work and drawing, over its appearance. For Merleau-Ponty we meet the elemental, real and actual, before we encounter the appearance. In contrast, this can be understood as the virtual and the unreal. Blanchot said 'Reality had never been as pressing as in this slip toward disappearance' (1993:33). *Clearing* is never complete but instead is endlessly seeking to maintain its presence in that dissolution. This reminds us that language in bringing forth appearance, as all things have a visuality, may be renouncing that corporality of drawing, site and drawer, as such constituting something outside that reality. In seeking to make something appear is to de-realize all that is shown in that situation in the first place. Paradoxically *Clearing* is a state of concealing site in order to reveal its being.

Thus, *Clearing* is a situation between the virtual and the actual, the ideal and real, as such oscillating between thing and event, an almost *here*, but never *there*. Merleau-Ponty said that in looking we reside in the object. In this context, the paper and site is missing from its place, hidden yet somewhere visible but incorporated into reality by the action of drawing as an extension of the body.

This is to be directed not simply to the actuality of this doing of drawing, but that moment offered at the works conclusion where the work is neither a thing nor event, but between the two. One trope of drawing has occurred yet the very thing that results is now that thing that hides in its resulting appearance. Sensorially it is there, hidden in plain sight. A subjectivity of world (drawing) alongside an intersubjectivity (worlds world) in a mutual incorporation in which the performance takes us in, around, through and along this fluctuation of object and subject.

A sensing akin to drawings substrate but also a synergy with the sensorial field beyond it. M/Ponty tells us that despite a horizontality of perception, we nevertheless experience things i.e. to see something, we also sense its sides, other aspects. Thinking about drawing, this is also sensorially that incorporation of drawing and drawer. *Clearing* as already stated, is therefore to embrace these properties fully and primordially for what they are in themselves.

So *clearing* is 'doing' drawing, an agency that is active, between the sedimentary (mine) and generative (ours) in regard to that experience, between drawer and viewer, space and situation.

Henri Michaux in his series of drawings & writings entitled Movements*' from 1950-1* spoke of 'dislocation, and inner exasperation, movements of explosion, of dislocation, rewinding inward coiling's, residual movements, movements in place of others, importantly, which cannot be shown, but which inhabit the mind, of dust, of stars, of crumbling' (1951:69)

This is a state of continual evolution over attainment he tells us, universality over the particular. *Clearing* is making and unmaking, between invention and transformation in a state of being within drawing, akin to an act of perpetual forming and unforming in drawings midst.

Clearing is a process of *situating* -a site of being here by trace, yet paradoxically, withdrawal where that which is withdrawn into the body (the paper substrate) sees a counter-memory of being posited there.

Drawing- that tension between the aura of that presence in time and space, and one of seeming invisibility and absence from it. Instead in drawing out / -in, *Clearing* is to be

located somewhere between these states, where the present is never present but instead may be in a state of ongoing annihilation.

Husserl reminds us that to perceive a thing is to anticipate its possibilities. *Clearing* seeks to activate drawing to be less one or other extreme, not objectivity nor solely a subjectivity, but simultaneously both, between the object we see and the situation we sense and its being absorbed by that performativity.

This takes us toward an aroudnness of a being, an insideness on space, the space at hand, the spatiality of being in the world, and spatiality of dasein and space. This brings us to the notion of handling things.

In handling things, drawing finds a place. Drawing is a physical activity, and perhaps logically motivated as such. In the performance, Clearing, it has a logic of rules, what the drawer will do is known to them, albeit its concluding forming/ unforming is not known- but without this handling, things Heidegger says, just ‘hang around’. So where does that journey of drawing take us-where might the drawing be located?

If drawing is that oscillation between the memory of an activated cognitive logic that could be the actioning of drawing with all that is reflective, alongside the pre-reflective, a phenomenological field of fluctuating habitation, then where does *Clearing* exist as a result.

As Heidegger articulates, in constructing things materials are concealed in the making, *Clearing* seeks to disclose an ontology of its site beyond exteriority and aesthetic appearance, whereby the drawing is that opening up, in an attempt to reveal its dasein in that concealment that is absent but sought to make present by that action of drawing. Paradoxically, it is in that performing of that enclosing that its being is unhidden.

Levinas suggests that memory makes the past available to me as material for my future. In Clearing, the phenomenon of drawing, is caught between the act of perceiving i.e. the impression and that intention to locate and maintain the duality of expanding upon, in and around drawings space alongside its collapse and implosion. Levinas goes on to suggest that an impression lacks intention, therefore is *emptied of substance*.

In referencing these contexts, *Clearing* looks to align the knowledge we bring to a situation and site, and the experience of that site, as one in which we co-create. Whilst an event that is intended, this is a pre-reflective situation in which we immerse in the rich transformation through drawing of a site's raw and shifting facticity.

Clearing in its evolution is ultimately in a process of unconcealment in plain sight, an interspace between past and future that is present through its dispersal if not annihilation- indeed as Levinas suggests this 'non representability is the surplus of the lived body over the representation of it.' (2015:43)

This is our consciousness, beyond itself through intention, generating surplus beyond what we have apprehended up till then. This very paradox of connectivity of drawing and site, paper and tape, incorporation of object into body, is also indicative of our separateness. In this Levinas says 'it frees us from the site of the past', in doing so we transcend that site by virtue of the intention we give it.

This is can be seen as the lived body grappling with the worlds fabric, not drawing making notes and studies of what is being seen. As such, *Clearing* is in the world and the world is in it through that intertwining of vision and movement- *to paraphrase Merleau-Ponty.*

In making this work, drawing is put away, in making distance disappear, it brings drawing's being nearer, what was previously at hand and literally immersed within is now further away. A good way to understand this is to return to Heidegger- in the example of the radio, a thing physically close by, but the voice we hear closer still. So, drawings being is right there, but not in view. From this action of drawing, *Clearing* may be that close proximity, but is what we spoke of earlier-that which is outstanding- but that is there. Like a crescent moon, it's not in sight but its right there.

As such the drawing performance *Clearing* is a corporal immersion and intensification in which drawing may be that concealment and opening out of absence where one aura of a presentness of time and space, meets another; an aura of nothingness and absence.

To seek to retrieve that original thing (paper/substrate) that which was part of the interchange between virtual and actual, would only extinguish not reveal any evidence of it ever existing.

In conclusion, clearing is not indicative of surface or exteriority, but instead perhaps an invisible presentness that which is there but not distinctly here. Neither the line that traversed it nor the paper space that it consumed, instead akin to a fugitive in plain sight. In conclusion *Pier dig* is symptomatic of a dragging and pushing of space and matter in a convergence between 2 points. Displacement of the memory origination of a site we began with, and the extending of that spatiality through drawing toward alternate horizons and destinies that are uncontainable: 'Drawing wants to show the truth, not what has appeared or its appearance, but of the coming into appearance… this is about showing what does not show itself' (2003:92) declares Jean-Luc Nancy.

In this it is perplexing, where rules and process-led drawing move less toward unity of site and its histories, but instead an in-betweenness of shifting plates of sedimentation, indicative of the potential of separation and visuality of concealment –

Clearing is therefore an implosive expansiveness to quote Blanchot 'where nothing is ever completely realized, and nothing proceeds to its ultimate possibility'(1987:16)

In this act of drawing, we immerse in drawings materiality, and in that forming and unforming we are evolving that appearing, but will not see it, yet it is there in plain sight. So visible yet we invisible.



Fig.6 below. *Clearing* (still from live performance) Paper gallery, Manchester 2021 ©Burgoyne2022)

Bibliography

Merleau-Ponty, Maurice. (1968) *The visible and the Invisible* Northwestern University Press Chicago Illinois USA pg.116, pgs.215-216

Mensch. James R. (2015) *Levinas's existential analytic* Northwestern University Press Evanston Illinois USA pg. 43

Blanchot, M., & Hanson, S. (1987). *Everyday Speech. Yale French Studies*, *73*, 12–20. https://doi.org/10.2307/2930194 Accessed 29th august 2022

Blanchot, Maurice. (1993) *The one who was standing apart from me*

Station Hill literary editions Barrytown USA pg.33

Nancy, Jean-Luc. (2013) *The pleasure in drawing* Fordham University Press New York pgs.92,93

Michaux, Henri (1978). *Movements 1950-51 Centre Georges Pompidou/* Gallimard Paris pg.69

SOBRE EL TERRENO: CAMINANDO UN DIBUJO, CONSTRUYENDO UN PAISAJE

ON THE FIELD: WALKING A DRAWING, SHAPING A LANDSCAPE

Tania Castellano San Jacinto

Profesora contratada doctora, Área de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de La Laguna

ORCID: 0000-0002-5332-9913

Resumen

Sobre el terreno es una de las propuestas de la exposición *De pliegue en pliegue* (2021), llevada a cabo gracias a la residencia artística Tarquis-Robayna, en el Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. En ella desarrollé un proyecto de investigación basado en un trampantojo del siglo XIX, perteneciente a la colección del museo. La instalación de la lengua de lava que propone una doble dimensión donde se solapan las nociones de lugar y paisaje. Por un lado, los 10 metros de una bobina de papel se transformaron en un espacio performático, donde el deambular quedó registrado a base de pasos entintados. Por otro lado, el plegado manual de toda esta superficie confirió al soporte un aspecto geométrico en contraste con su oscura textura caprichosa. Una vez instalado sobre la pared y el suelo de la sala de exposición, las elevaciones y depresiones en el papel dieron lugar a la apariencia de un paisaje volcánico.

Abstract

On the Field is part of the *Fold to Fold* (2021) exhibition, carried out in the Fine Arts Museum of Santa Cruz de Tenerife, thanks to the artistic residency Tarquis-Robayna. There I developed an investigation project, based on a 19th century trompe l'oeil, belonging to the museum collection. The lava torrent installation suggests a double dimension where the place and the landscape notion overlap. On the one hand, the 10 meters of a paper roll transformed into a performatic space, where my wandering was registered through inked paces. On the other hand, the manual folding of this whole surface provided the paper with a geometric aspect, in contrast with its dark whimsical

texture. Installed over the wall and the floor of the exhibition space, the elevations and depressions of the paper led to the appearance of a volcanic landscape.

Palabras clave trampantojo, dibujo, *performance*, pliegue, lugar, paisaje

Keywords trompe l’oeil, drawing, performance, fold, place, landscape

1. El proyecto *De pliegue en pliegue*

Sobre el terreno (Fig. 1) es una propuesta de dibujo instalativo que surge de un proyecto de investigación desarrollado a partir de un trampantojo del siglo XIX; una acuarela de Lorenzo Pastor y Castro (Tenerife, 1784-1860) expuesta de forma permanente en el Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife.[18] La instalación *Sobre el terreno* fue ubicada en una de las secciones de la exposición *De pliegue en Pliegue*, que tuvo lugar entre julio y septiembre de 2021, en una de las salas de exposiciones temporales del propio museo.

Considerando la pieza de trampantojo de Pastor y Castro como punto de partida, el conjunto del proyecto exploraba supuestas dicotomías como ficción y realidad, mentira y verdad, así como virtualidad y presencialidad, pues se comenzó a idear durante el confinamiento de 2020. El pliegue, presente en el papel que se erige como protagonista de la obra de referencia, supuso el hilo conductor a través del que se interrogaban aquellos pares de sobreentendidos contrarios. De esa manera, no sólo apareció físicamente bajo diversas formas –como pliegues orgánicos y pliegues geométricos–, sino también evolucionando conceptualmente desde la doblez hasta el. Incluso sin existir literalmente en todas las propuestas, la figura del pliegue –una línea separadora y conectora a la vez de opuestos o, al menos, de diversos– se hallaba implícitamente presente en el conjunto expositivo, en tanto el proyecto trataba de abordar dicotomías ambiguas mediante diferentes aproximaciones.

[18] El proyecto se llevó a cabo dentro de la residencia artística Tarquis-Robayna, concedida por el Organismo Autónomo de Cultura del Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.



Fig. 1. *Sobre el terreno*, Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. Tania Castellano San Jacinto, 2021. (Tania Castellano San Jacinto)

2. Puntos de partida

En relación al trampantojo de partida del proyecto –la obra del siglo XIX–, *Sobre el terreno* también propone el papel y los pliegues como la materia de referencia en su instalación, generando un trampantojo a modo de paisaje volcánico, a partir de la tercera dimensión conferida por el pliegue. En la acuarela de Pastor y Castro (Fig. 2), el trampantojo consiste en la representación bidimensional de un papel de seda que se pretende objeto real, a razón de "generar una sorpresa radical de las apariencias" (Baudrillard, 2017 p. 32). Como todo trampantojo clásico: "El *trompe-l'oeil* nunca pretende confundirse con lo real, sino que produce un simulacro, siendo plenamente consciente del juego y el artificio: mimando la tercera dimensión arroja una duda sobre la realidad de esa tercera dimensión" (Baudrillard, 2017 p. 32). En cambio, *Sobre el terreno* juega con una representación en tres dimensiones que no aspira a emular el referente con una intención tan verosímil como un verdadero trampantojo. La "sorpresa radical de las apariencias" reside, sin embargo, en que esa dimensión de representación de un paisaje se superpone a otra dimensión real que surge de la configuración de un lugar a base de recorridos sobre la superficie del papel. Es por ello que el papel se transforma, dentro de una fase previa al paisaje, en terreno sobre el que se camina, modificándose conceptualmente el espacio de esta manera. Esta superficie de contacto real, el terreno-lugar caminado y abarcado, es el que se convertirá dentro de una segunda fase del trabajo en materia de paisaje, entendido éste desde la noción de distancia.



Fig. 2. *Ramo de flores con papel de seda*, Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. Lorenzo Pastor y Castro, s. f. (Tania Castellano San Jacinto)

Aparte de ello, otra conexión con el trampantojo de partida se establecía a través de la modulación entre orientación vertical y horizontal. Siendo para la acuarela la disposición corriente en el museo la posición vertical –como todo cuadro clásico al uso– ésta en realidad desactivaba cualquier ilusión que el trampantojo pudiera trasladar. Únicamente brindando una disposición horizontal a la acuarela era posible preservar la posibilidad de activación del trampantojo por parte del espectador o espectadora y conservar la ilusión de realidad, interpretando el papel como elemento presente. Por esta razón, la obra de Pastor y Castro se expuso de forma horizontal en una de las salas de la exposición *De pliegue en pliegue*, devolviéndole así por fin su potencial como trampantojo. *Sobre el terreno*, por su parte, abarca las dos orientaciones, vertical y horizontal, plateándose perfectamente intercambiables, puesto que se desarrolla de forma continua a lo largo de muro y suelo. Este aspecto despierta, por un lado, la pretensión de recuperar una mirada en ángulo picado –dirigida hacia el plano horizontal–, que reclama la obra de partida y que, sin embargo, se opone a la extendida mirada frontal del cuadro-ventana. Por otro lado, también apuesta por una ambigüedad entre orientaciones que se repite en diferentes propuestas de la exposición, afectando igualmente a otras dimensiones, como interior y exterior. En todas ellas el pliegue se plantea como elemento que relativiza y transforma dichas nociones.

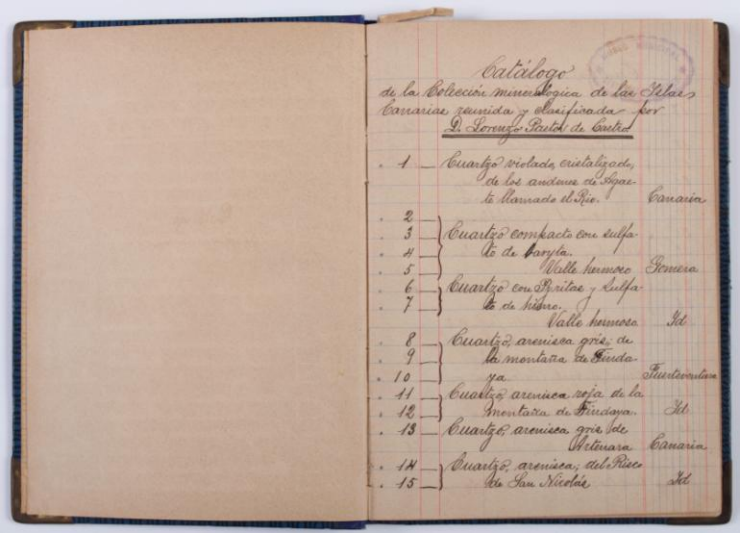


Fig. 3. Catálogo de mineralogía, Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. Lorenzo Pastor y Castro, s. f. (Adrián Alemán)

A lo largo de mi investigación, en los fondos del museo hallé otra producción también del autor del trampantojo, Pastor y Castro, pero de muy distinta naturaleza; un catálogo de mineralogía de las Islas Canarias llevado a cabo de forma *amateur* (Fig. 3). En él se describen, con una esmerada caligrafía y adjetivos especialmente gráficos y específicos, más de mil trescientos ejemplares de una colección de minerales actualmente desaparecida. El hecho de no poder comparar las descripciones de las rocas con las mismas, además de la destacada calidad plástica de los textos, me llevó a imaginar dichos minerales como *formas de dibujo*. De ahí que en un primer momento intentara restituir la colección a través de las palabras, reconfigurando los ejemplares desaparecidos mediante un dibujo volumétrico. Terminé, sin embargo, amalgamando en una todas aquellas descripciones y centrándome en las calidades del territorio volcánico más superficial, pensando no ya en los componentes –los minerales–, sino en la particular apariencia del terreno canario. Y es que, como peninsular que soy, considero un aspecto sumamente extraordinario la naturaleza lávica que compone la geografía de Las Canarias. Finalmente, *Sobre el terreno* adquirió la forma de un terreno volcánico oscuro e irregular. Un lugar en el que la verticalidad y la horizontalidad eran susceptibles de tener una apariencia prácticamente idéntica, configurando a su vez los dos planos de un único pliegue (Figs. 4 y 5). Se dibuja un recorrido entre suelo y pared compuesto por los mismos materiales, que invitaba así a transitar verticales y erguir horizontales.





Figs. 4 y 5. *Sobre el terreno*, Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. Tania Castellano San Jacinto, 2021. (Tania Castellano San Jacinto)

3. Terreno y paisaje

Al igual que el trampantojo de Pastor y Castro, *Sobre el terreno* aborda la doble dimensión de realidad y representación. Desafiando al observador a situarse en un espacio incierto entre ambas, este trabajo trata simultáneamente las nociones de terreno y paisaje. O más bien se desdobla en dos facetas que tienen que ver, por un lado, con la cuestión del espacio físico y el contacto –y, por ello, con el sentido de realidad– y, por otro, con la representación del lugar como paisaje, que supone la ficción del aspecto de un lugar real y la manifestación de su distancia.



Fig. 6. Elaboración de *Sobre el terreno* en el estudio, Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. Tania Castellano San Jacinto, 2021. (Tania Castellano San Jacinto)

Con objeto de conferirle la dimensión de lugar al soporte, se caminó repetidamente cada palmo de los 10 metros de una bobina de papel, impregnando con tinta toda su superficie en varias capas a través de pisadas (Fig. 6). Por lo que se podría decir que es el dibujar (deambulando) lo que confirió al papel su entidad de terreno. Este continuo caminar supone un ejercicio de reconocimiento del soporte, pues, como señala Tim Ingold “moverse es conocer. El caminante conoce al ir avanzando” (2018, p. 79). Es por ello que el papel se vio recorrido en su totalidad mediante múltiples coreografías de movimientos, tanto planificadas como improvisadas, tanto medidas y adaptadas a la geometría de papel como orgánicas y caprichosas. Los diferentes “transitares” fueron depositando capa sobre capa la materia que oscureció el soporte original, procurando no dejar ningún espacio sin cubrir y densificando así una superficie que también habla de esa manera del tiempo inscrito en ella. Acumuladas, las pisadas configuraron un tono negro donde las impresiones individuales se disolvían en una amalgama común (Fig. 7). Una visualización opaca, sin embargo, de tantos paseos que recorrieron ese soporte como lugar. De ahí que el desciframiento de su superficie final demande una necesaria atención, ya que sería el público suficientemente apercibido el que discerniese ciertas siluetas de plantas de pie dentro de la masa oscura. No obstante, una pista sobre su consecución a base de pisadas permanece visible, en uno de sus extremos, donde, las huellas aparecen individualizadas en una estrecha franja todavía blanca (Figs. 1 y 10).



Fig. 7. Elaboración de *Sobre el terreno* en el estudio, Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. Tania Castellano San Jacinto, 2021. (Tania Castellano San Jacinto)

En cuanto a su dimensión como paisaje, el dibujo se configuró como tal gracias a la adquisición de volumen por parte del papel, a partir de pliegues. La totalidad del soporte se plegó a mano durante su confección en cuatro direcciones diferentes, creando una trama geométrica, que, sin embargo, contrasta con su textura acumulada y anárquica una vez se instala la obra. Su superficie se eleva y se deprime en la sala de exposición configurando un paisaje rocoso y volcánico; una lengua de lava que se constituye como pared y suelo a la vez. Dentro de tal indefinición, la horizontalidad juega a trepar, mientras que la verticalidad se inclina sobre el público, evocando aquella imposición que supone el relieve montañoso de estas islas para quien las habita. Como resultado, el material plegado y su apariencia de roca resulta ser una especie de escenografía del verdadero lugar aludido, declarando así su evidente

naturaleza de ficción paisajística. Cada vez que *Sobre el terreno* se instale, su apariencia adoptará formas distintas, re-creando otros relieves desde el mismo patrón geométrico, aunque igualmente reconocibles en su conjunto como lengua de lava solidificada. Pretende así, como si se tratara de plegamientos orográficos, actuar según los mismos principios de la naturaleza que emula; partiendo de la misma causa, pero sin definir el efecto final anticipadamente.

Solapadas, las dimensiones de lugar –real, transitado– y de paisaje –ficticio, puesto en escena– ocupan simultáneamente el mismo papel y actúan en conjunto como pliegue: aquella unión conectora de dos planos distintos. Resulta paradójico que, precisamente, dentro del contexto canario, aquellas porciones de terreno áridas, generadas a partir de lava solidificada, se denominen “malpaíses”. Se definen así terrenos volcánicos difíciles de transitar y no aptos para la agricultura. Es decir, terrenos sin lugar. Por lo que, esta apariencia de terreno inhóspito que toma la propuesta, surge en realidad de un trabajo a conciencia por construir mediante la huella una dimensión conocida y familiar que lo distinga de otras suiperficies de él que permita reconocerlo. Mientras que la noción de malpaís carece precisamente de huella, es la huella la que conforma el territorio que *da lugar* al paisaje de la instalación.

En cuanto a su aspecto performático, las dos etapas que atraviesan su realización –entintado y plegado– entablan relación con su carácter táctil. Precisamente por tratarse de un dibujo volumétrico –derivado de las sensaciones plásticas que las descripciones de los minerales me causaron– alude a la tactilidad de la instalación más allá de la supuesta bidimensionalidad de la imagen dibujística. Sin embargo, la elaboración del trabajo reclama igualmente la importancia del tacto en sus procesos. Por un lado, el continuo contacto de los pies entintados recorriendo el papel lo relaciona con una experiencia más bien lúdica, descubriendo y perfeccionando propiedades de la huella a través de los pasos. Por otro, el plegado manual de una trama tan reducida en relación con las dimensiones totales del papel (4x4 centímetros de cada división en contraste con los 10x1,40 metros de la bobina) estableció su elaboración como un trabajo repetitivo y costoso. El esfuerzo que supuso realizar todos los pliegues planteó un cuerpo a cuerpo dentro del proceso de elaboración: mi propio cuerpo implicado, rodeado por el soporte, y el cuerpo resultante de la obra, deformado a conciencia y transformado de superficie a objeto proteico. Ambos cuerpos sufrimos un maltrato

recíproco y continuo, de donde surgieron las marcas que nos acompañaron durante las largas jornadas de plegado en serie.

4. Complementariedades

Sobre el terreno protagonizaba uno de los espacios de la exposición *De pliegue en pliegue* acompañada por otras dos piezas pertenecientes a los fondos del museo: un catálogo de mineralogía del mismo autor de la acuarela y una selección de planchas de fotograbado de principios de siglo XX. Todas ellas triangulaban un diálogo en la sala, interconectándose desde diferentes planos de sentido.

En un espacio opuesto, al lado de la entrada, se encontraba el catálogo de mineralogía de Lorenzo Pastor y Castro, de donde surgió la idea de *Sobre el terreno*. Accediendo mediante un código QR situado al lado, se posibilitaba visualizar diferentes páginas del interior del cuaderno (Fig. 3) [19], permitiendo así hojear el material virtualmente. En él se leían los adjetivos y expresiones que describen los más de mil trescientos ejemplares, tales como: “mamilada”, “concoedal”, “lineado”, “ladiforme”, “porfiroide”, “variolítico”, “esquistoso”, “tuberoso”, “globuliforme”, “lamellizado”, “escuarniforme”, “recemoso”, “formando confites”, “fibrosa radiada”, “ojoso”, etc. A partir de estas palabras, para la gran mayoría de lectores/as desconocidas, es posible dibujar imaginariamente en base a conjeturas visuales. De tal manera, tanto las conexiones lingüísticas con otros términos similares como la sonoridad de las propias palabras configurarían interpretaciones de diferente índole sensitiva, pero sobre todo, de tipo plástico. A tal efecto, y partiendo de mi propia experiencia con él, el cuaderno se presentaría como un potencial dispositivo de *dibujo sugerido* dentro de un plano imaginario.

[19] Agradezco a Adrián Alemán, su generosidad al cederme las fotografías de las páginas del interior del cuaderno.



Fig. 8. *Sobre el terreno*, Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. Tania Castellano San Jacinto, 2021. (Tania Castellano San Jacinto)

El otro elemento que dialogaba con la instalación era una serie de planchas de fotograbado de principios del siglo XX, provenientes de tiradas de prensa de la época y encontradas en los fondos del museo. Entre un variado abanico iconográfico, se seleccionaron cinco de ellas que mostraban localizaciones de las islas en las que aparecía de manifiesto su relieve. Sin embargo, pese a establecer dentro de lo representativo esa conexión con el paisaje montañoso, el aspecto más destacable de las planchas era su oscura superficie degradada. Cubiertas con una película negruzca a razón del paso del tiempo, el tono y las texturas remitían a aquellos paisajes

volcánicos que precisamente representaban. Como si cada matriz se hubiera dejado contagiar por su apariencia –en este caso, del contexto volcánico–, las imágenes fotográficas permanecían entumecidas bajo una contundente pátina negra. Esta serie de planchas, colocadas frente a *Sobre el terreno,* y como prolongación del mismo, aludían igualmente al trampantojo, presentando un doble solapamiento entre realidad y representación. Si bien el envejecimiento de los materiales había derivado en una capa oscura, real y palpable, la representación fotográfica de los paisajes canarios evocaba, por su parte, la naturaleza volcánica de las islas.

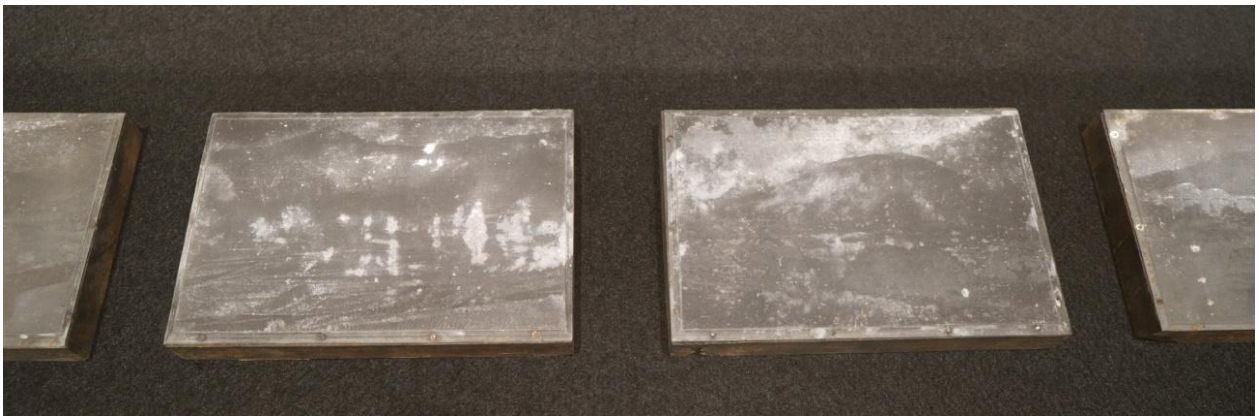


Fig. 9. Planchas de fotograbado, Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. Colección del museo, anónimo. (Tania Castellano San Jacinto)

El hecho de descontextualizar ciertas piezas halladas en los fondos del museo, como el libro de mineralogía y las planchas de fotograbado, para emplazarlas en la sala de exposición, respondía, por una parte, a la voluntad de mantener en todo momento un diálogo con la institución que me acogía a través de sus obras. De esta forma, y bajo la condición de *ready made*, hice míos los objetos seleccionados –descontextualizándolos y situándolos con otro orden y posición – para que no sólo participaran del espacio ocupado por *Sobre el terreno*, sino con el fin de que completaran el sentido de la propuesta. Por otra parte, la ambigüedad entre las dicotomías abordadas –lo real y la representación, realidad y ficción, etc.– interpretada también en estos objetos –a través de la descripción científica y las configuraciones imaginadas,de la veracidad fotográfica y la materialidad causal–, ampliaron y descentraron mis propios enfoques sobre el

tema. Por lo que, intentar ir más allá de mi propia producción gracias a la inclusión de estas piezas fue sin duda una vía que contribuyó a engarzar con más sentido mi proyecto con el propio museo –punto de partida, lugar de trabajo y espacio de exposición–, pero también me ayudó a *escuchar* lo que la institución tenía que aportar a mi objeto de investigación.

5. Pliegues del lenguaje

El título *Sobre el terreno* apuesta por trasladar desde el contexto de lo lingüístico significaciones pertenecientes al carácter de la obra. Siendo la expresión "sobre el terreno" aquella que define circunstancias, plantea, por un lado, el sitio donde se desarrolla o se debe resolver aquello que se trata. En mi caso, el pliegue entre realidad y representación. Por otro lado, la expresión también equivale a realizar algo sin preparación, de improviso, lo cual tiene que ver con los recorridos de tinta, realizados a base de derivas. Durante la consecución de esta fase del trabajo, la propia experiencia del caminar dictaba en cada momento la descripción del recorrido y, al mismo tiempo, ésta se transformaba en inscripción, gracias a la tinta sobre el papel. Aparte de ello, este mismo carácter improvisado se hallaba igualmente en la instalación de la obra, pues las formas adquiridas por los pliegues se iban formando de una manera totalmente casual, sin patrones establecidos previamente. Un modo similar, en verdad, a lo que ocurre con la configuración arbitraria del terreno lávico.

Volviendo a la expresión "sobre el terreno", me gustaría diferenciar igualmente otro solapamiento en ella. La preposición "sobre" aludiría también a las dos dimensiones presentes en la propuesta. Entendida como "encima de", describiría esa primera fase performática en la que la experiencia sucedería *sobre* el papel y plantearía su asunción como terreno, como lugar. En cambio, en su acepción como "acerca de", daría cuenta de todo lo que se traslada desde mi propia experiencia *sobre* la morfología del relieve canario y los efectos de su paisaje en mi persona. De este modo, la condición de isla, la imposición de la verticalidad y el protagonismo del terreno de naturaleza lávica se plasman en la propuesta como epítome del paisaje canario bajo mi perspectiva particular.



Fig. 10. *Sobre el terreno*, Museo de Bellas Artes de Santa Cruz de Tenerife. Tania Castellano San Jacinto, 2021. (Tania Castellano San Jacinto)

6. Epílogo

Al final de la exposición, también sobre el terreno, se sumó otro pliegue dentro del acontecer cotidiano, pues cuando terminaba la muestra, el volcán de la isla de La Palma comenzó a erupcionar. Las imágenes mediáticas emitidas y las que llegaban por otras vías desde el propio lugar contribuían a hacer más presente la noción de isla a través de la brutalidad con que la naturaleza se manifestaba a esa altura. Fue así cómo el avance de las fajanas y la reconfiguración del territorio a partir del recorrido de la lava afectó a la visión previa de *Sobre el terreno* –que para mí constituía una metonimia de la isla volcánica–, activándola de una forma distinta en su relación con esa otra dimensión real.

7. Bibliografía

Baudrillard, J. & Calabrese, O. (2017). *El trompe-l'oeil*, Casimiro.

Castellano, T. (2023). *De pliegue en pliegue*, Organismo autónomo de cultura de Santa Cruz de Tenerife [próxima aparición].

Ingold, T. (2018). *La vida en las líneas*, Universidad Alberto Hurtado.

La Academia y el Museo. Conmemoración de un Centenario 1913-2013 [catálogo] (2013), Organismo Autónomo de Cultura, Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife y Real Academia Canaria de Bellas Artes de San Miguel Arcángel.

OJOS QUE NO VEN, CORAZÓN QUE NO SIENTE.

EYES THAT DO NOT SEE, HEART THAT DOES NOT FEEL

David Camilo Gutierrez Almonacid

Investigador. Universidad Complutense de Madrid

Resumen

A pesar de que a mediados de los años noventa se tomase nuevamente un planteamiento critico por parte de teóricos, investigadores, reporteros gráficos y artistas, acerca de la naturaleza ilusoria de la fotografía, hoy se sigue manteniendo como uno de los mecanismos institucionales por excelencia para informar a la opinión publica acerca de los distintos acontecimientos de actualidad que ocurren en la sociedad ya que se conserva en el imaginario colectivo el carácter de objetividad plena.

En la obra *Ojos que no ven, corazón que no siente* el artista colombiano David Gutierrez realiza una serie de *trompe-l'œil* (trampantojos) a partir de dibujos en grafito, tiene como objetivo generar un engaño al espectador de manera perceptual al confundir los dibujos con fotografías históricas, al ser estas fotografías cuestionadas por su probabilidad de haber sido manipuladas. Esta serie busca generar una reflexión acerca del carácter al concepto de “verdad” que se le adjudica a fotografía como también la incapacidad de los sentidos para diferenciar la realidad de la ficción.

Abstract

In spite of the fact that in the mid-nineties a critical approach was again taken by theoreticians, researchers, graphic reporters and artists about the illusory nature of photography, today it continues to be one of the institutional mechanisms par excellence to inform public opinion about the different current events that occur in society, since it preserves in the collective imagination the character of full objectivity.

In the work Ojos que no ven, corazón que no siente, Colombian artist David Gutierrez creates a series of trompe-l'œil (trompe l'œil) based on graphite drawings, with the objective of perceptually deceiving the viewer by confusing the drawings with historical

photographs, as these photographs are questioned for their probability of having been manipulated. This series seeks to generate a reflection on the nature of the concept of "truth" that is attributed to photography as well as the inability of the senses to differentiate reality from fiction.

Palabras clave

fotografía; ficción; trampantojo; engaño;

Key words

photography; fiction; trompe l'oeil; deception;

Desde el momento en que Louis-Jacques-Mandé Daguerre, más conocido como Louis Daguerre, presentó el *Daguerrotipo* en la Academia de la Ciencias en París el 10 noviembre de 1839, generó una preocupación para los pintores ya que a través de un efecto físico de la luz y un proceso mecánico manipulando elementos químicos, podía obtener una imagen de una correspondencia con lo real que sobrepasaba cualquier método de representación conocido anteriormente y que producía resultados "instantáneos" a diferencia del pintor, en donde era común que se tomara días, meses o incluso años para ser terminada. Su avance técnico en la búsqueda de la instantaneidad, su reproductibilidad y su fácil acceso implicó la ruptura en las formas de representar la realidad que hasta ese momento se encontraban monopolizada por la pintura al enfocarse en la búsqueda de la fidelidad de lo representado, lo que permitió a la pintura liberarse de la necesidad de representar a presentar su independencia y autonomía del medio, como también, abrir oportunidades a pintores que posteriormente adoptarían la fotografía como su forma de trabajo y expresión.

A pesar del carácter innovador que representó en su momento la fotografía, se mantuvo durante mucho tiempo en un segundo plano al ser considerado únicamente como una reproducción mecánica de la realidad mas que un medio con potencial para la expresión artística. Quizás el echo de que el nuevo medio fuese publicado desde la validación científica provocó sospechas en los artistas en cuanto a su potencial expresivo. La corriente filosófica del *Positivismo* en su momento impulsó el uso de la imagen fotográfica como una herramienta auxiliar al servicio de la ciencia ya que por sus cualidades técnicas resultaba ser el medio técnico e ideológico ideal en la investigación científica por su carácter de huella de lo real.

Estos planteamientos terminarían influenciando posteriormente a teóricos, semiólogos, filósofos como Roland Barthes que en su libro *la Cámara lucida* realiza un planteamiento teórico afirmando la posición realista de la imagen fotográfica, proporcionándole cualidades como de "connaturalidad con el objeto fotografiado" o el carácter de "huella de lo real" o poseedora de "una realidad que ya no se puede tocar" manteniendo su estatus de objetividad plena.

Estos planteamientos han validado el uso de la fotografía en la actividad periodística en donde dentro de sus principios éticos se encuentra la búsqueda de la verdad, la objetividad y transparencia en la transmisión de información a las masas y que además a través de los años se estableció una clase de contrato social con las comunidades bajo esos términos, sin embargo al revisar el desarrollo y evolución de la fotografía se pueden encontrar distintos ejemplos en donde las imágenes son manipuladas con fines políticos para el beneficio de los gobiernos en turno, instituciones privadas o personas publicas.

Desde los planteamientos de la corriente *Positivista* no busco otro camino hasta los años 30 del siglo XX. En su libro *La Obra de Arte en la Época de su Reproductibilidad Técnica, Walter Benjamin* comienza a cuestionar la valides de la fotografía como un documento de objetividad plena, en donde la fotografía a pesar de acerca a los acontecimientos del pasado, siempre hay un proceso de fragmentación en donde se recorta y seleccionar partes de la escena un fragmento que se aísla y se descontextualiza de las situaciones que ocurren a su alrededor involucrando por otra parte aspectos compositivos que vienen mediado por la subjetividad del que esta detrás del lente.

Cuando se revisa la historia se puede evidenciar que la manipulación de la fotografía es muy antigua, en donde se pueden encontrar el coloreado con el pincel para dar la ilusión de color a Daguerrotipos, Ambrotipos y Albuminas, resaltando u ocultando rasgos faciales de los retratados, el uso de telones con paisajes exóticos para ubicar a una persona donde nunca había estado o modificar la iluminación para resaltar aspectos de las figuras.

Ediciones controladas que fueron utilizadas ya sea para favorecer a los personajes retratados, que resultaban ser especialmente los burgueses, burócratas o políticos en actos noticiables.

Hoy en día no es distinto, la fotografía es un cúmulo de distorsiones específicas, que por simples que parezcan resultan ser significativas, lo que hace de cualquier vínculo con su realidad anterior sea algo para siempre ser cuestionado: La distorsión óptica y cromática que producen los lentes, las diferentes reacciones químicas de los soportes fotosensibles disponibles en el mercado, la morfología del rectángulo de visión que está basada en la tradición pictórica pero que no corresponde con la visión humana [6] y el factor humano del fotógrafo que toma la decisión del tipo de plano a usar, qué encuadrar y qué dejar por fuera del plano sumado a las posturas políticas e ideológicas propias del fotógrafo o de la institución que representa.

A pesar de que a mediados de los años noventa, teóricos, investigadores, reporteros gráficos y artistas, retomaran nuevamente los planteamiento critico en su expuestos por Walter Benjamin, acerca de la naturaleza ilusoria de la fotografía, hoy se sigue manteniendo como uno de los mecanismos institucionales por excelencia para informar a la opinión publica acerca de los distintos acontecimientos de actualidad que ocurren en la sociedad.

En la obra *Ojos que no ven, corazón que no siente* el artista colombiano David Gutierrez realiza una serie de *trompe-l'œil* (trampantojos) a partir de dibujos en grafito, tiene como objetivo generar un engaño al espectador de manera perceptual al confundir los dibujos con fotografías históricas, al ser estas fotografías cuestionadas por su probabilidad de haber sido manipuladas como son los caso de:

1.- Las imágenes del viaje a la luna por la misión de Apolo 11 de los Estados Unidos han sido una y otra ves objeto de debate por las aparentes modificaciones e inconsistencias de las fotografías y videos y con el motivo de ganar lo que se llamó la carrera espacial. La imagen de la huella de la bota de Edwin Aldrin sobre la superficie lunar (Fig. 1) es una de las más famosas de la misión. Fue tomada con la cámara de 70 mm que llevaban los astronautas y con la que querían dejar constancia de su llegada a la Luna.



Fig. 1. Huella del astronauta Buzz Aldrin. Autor: NAZA / Buzz Aldrin.

Fecha: 21 julio 1969. CC Dominio publico.

2.- *The Oswald Backyard Pictures* son las fotografías realizadas por el fotógrafo de prensa *Ike Altegns,* enviado por Associated Press que pusieron en duda la culpabilidad de *Lee Harvey Oswald* en el asesinato de John F. Kennedy el 22 de noviembre de 1963 por lo anormal de su postura corporal, la longitud del fusil Carcano M91/38 y las inconsistencias en la proyección de sombras entre el fondo y la figura La foto está tomada en el jardín trasero de la casa de Oswald (Fig. 2).



Fig. 2. Foto de Lee Harvey Oswald con rifle, tomada en el patio trasero

3.- La fotografía realizada por Robert Capa, titulada *Muerte de un Miliciano* (Fig. 3) es una de las fotografías más conocidas de la Guerra Civil española tomada el 5 de septiembre de 1936, en el término municipal de Espejo (Córdoba). Esta fotografía está considerada como una imagen icónica del siglo XX. La veracidad de la foto ha sido cuestionada por varios motivos: en primer lugar han existido dudas sobre su autenticidad por su posible preparación previa; sin embargo, varias investigaciones intentan, sin demasiada credibilidad, demostrar que la foto es real; en otros casos se ha dudado de la identidad del miliciano muerto, e incluso del lugar donde se hizo la toma, ya que durante años se localizó en el Cerro Muriano.



Fig. 3. Muerte de un Miliciano. Autor: Robert Capa.
05 septiembre 1936. CC BY-SA 4.0

4.- Durante el periodo de la URSS fueron frecuentes en la destrucción o edición de documentos históricos oficiales para reescribir la historia en donde la fotografía fue uno de los archivos mas manipulados. Podemos encontrar una fotografía realizada 1919 (Fig. 4) en donde muestra a Lenin y varias personas más celebrando el segundo aniversario de la Revolución de Octubre. En la fotografía original puede verse, a Kamenev, Trotsky, sin embargo en la fotografía manipulada puede verse cómo ha desaparecido.



Fig. 4. Celebración del segundo aniversario de la Revolución de Octubre en Moscú. 1919. Una de las fotos de las que fue borrada la imagen de Trotski, junto con las de Lev Kámenev y Artemi Jalátov, ejecutados en 1936 y 1938, respectivamente. Autor: L. L. Leonidov. 7 de noviembre de 1919. CC Dominio publico.

Otro ejemplo también de la época se encuentra una fotografía en donde aparece Stalin (en el centro) con Nikolai Yezhov a su izquierda. Luego de la ejecución de Yezhov, fue eliminado de la fotografía. Yezhov se ganó el apodo “El Comisario Esfumado” entre los historiadores de arte, por su desaparición en las fotos, luego de su ejecución en 1940. Yezhov, un fiel estalinista, fue jefe de la policía secreta durante la Gran Purga de Stalin, supervisando arrestos y ejecuciones masivos de aquellos que se estimaban desleales al régimen soviético, e irónicamente, fue arrestado, torturado, juzgado y ejecutado por traición[10].

Podemos encontrar fotografías que se encuentran entre lo real y la ficción como por ejemplo fotografías de criaturas mitológicas o de los objetos voladores no identificados. Ente uno de sus ejemplos mas famosos podemos encontrar la fotografía tomada por *R.K. Wilson* que despertó nuevamente el interés por la leyenda local del monstruo del lago Ness, en donde aparece una imagen borrosa que aparentaba una forma de una enorme criatura de cuello largo que se asomaba en el agua. Sin embargo décadas más tarde, el yerno de Marmaduke Wetherell afirmó que Wilson había falsificado esa fotografía tras ser empleado por el periódico *Daily Mail* con el objetivo de encontrar a Nessie; indicando también que Wilson no habría tomado la foto y que su nombre fue utilizado solamente para darle más credibilidad a la misma. Sin embargo y a pesar de la confesión de la falsificación, esta fotografía ya había sido difundida y generando un alcance mundial como una “evidencia absoluta”.

No es gratuito que todo este abanico de eventos se utilice la imagen fotográfica para engañar al espectador; es a través de ella y los canales de divulgación que validan la información como la prensa escrita o audiovisual que se aprovecha la confianza del espectador en las instituciones y el arraigo en el imaginario colectivo de su carácter de verdad y objetividad para poder manipularlo y sacar provecho de él.

Para construir la serie, David se baso en referentes históricos y actuales del *trompe-l'œil*, también conocido como Trampantojo, el cual consiste en elaborar obras de arte que pueden ser en diferentes medios y que generan un engaño al sentido de la vista en el espectador utilizando la perspectiva, el juego entre el color, la luz y la sombra para conseguir efectos ópticos en busca de una realidad intensificada, una sustitución de lo real o una hiperrealidad.

La selección de las imágenes para construir la serie busca generar una relación entre la selección de las fotografías históricas y la ilusión de realidad, con el engaño perceptual al utilizar la amplia gama de grises que proporciona la técnica del grafito sobre papel. Utilizando las cualidades plásticas propias del dibujo como el trazo y la mancha para simular el grano de los haluros de plata en las películas analógicas, el efecto de los *barridos* que generan las imágenes movidas de manera intencional o no, y los desenfoques particulares que poseen estas fotografías históricas que en su mayoría fueron tomadas en película de negativos Blanco y Negro.



Fig. 5. Dibujo en grafito de la fotografía *Huella del astronauta Buzz Aldrin* . Autor: David Camilo Gutiérrez Almonacid . Fecha: 2021.



Fig. 6. Dibujo en grafito de la fotografía elebración del segundo aniversario de la Revolución de Octubre en Moscú. 1919. Autor: David Camilo Gutiérrez Almonacid . Fecha: 2021.

Referencias

BARTHES, Roland, *Notas sobre la fotografía. La Cámara Lúcida*. Ediciones Paidós Ibérica, 1989.

TAGG, John. Introducción. *El Peso de la Representación*. Lugar: Editorial Gustavo Gili SA, 2005.

ADES, Dawn. Introducción. En: Fotomontaje. Lugar: Casa Editorial SA. 1977.

CABALLO, Diego. CABALLO, Daniel. *Fotografía Sin Verdad, El poder de la mentira*. Editorial Universitas S.A., 2011,

CRÓNICA VIVA, MEMORIA TRAZADA

LIVE CHRONICLE, TRACED MEMORY

Antonia Santolaya Ruiz-Clavijo

Artista

Resumen

Proyecto artístico en el que el proceso creativo es un fin en sí mismo, que tiene como objetivo generar, a través del dibujo, un espacio de intercambio y convivencia para el acompañamiento en la vivencia del cáncer de mama, sin juicios ni valoraciones, libre de consejos, orientado exclusivamente a recorrer esa parte del camino marcada por la enfermedad. Se basa en el trabajo conjunto entre la artista Antonia Santolaya y su madre Adoración Ruiz-Clavijo. Juntas generan una crónica viva en el que las manos de la madre tejen los dibujos que Antonia crea y les trasporta a vivencias pasadas y a espacios donde el cuerpo y la mente recorren una memoria trazada por el cáncer.

Propone dos líneas de trabajo, uno personal del artista con su madre en el que crean almohadas con dibujos bordados y la otra propuesta se centra en un dibujo repetitivo terapéutico, meditativo y sanador.

Abstract

Artistic project in which the creative process is an end in itself, which aims to generate, through drawing, a space for exchange and coexistence to support the experience of breast cancer, without judgment or evaluation, free of advice, oriented exclusively to travel that part of the road marked by the disease. It is based on the joint work between the artist Antonia Santolaya and her mother Adoración Ruiz-Clavijo. Together they generate a living chronicle in which the mother's hands weave the drawings that Antonia creates and transport them to past experiences and spaces where the body and mind go through a memory traced by cancer.

It proposes two lines of work, a personal one of the artist with his mother in which they create pillows with embroidered drawings and the other proposal focuses on a therapeutic, meditative and healing repetitive drawing.

Palabras claves

dibujo; cáncer; inconsciente; tejer; comunicación; arteterapia

Keywords

drawing; cancer; unconscious; weave; communication;

1.Contexto

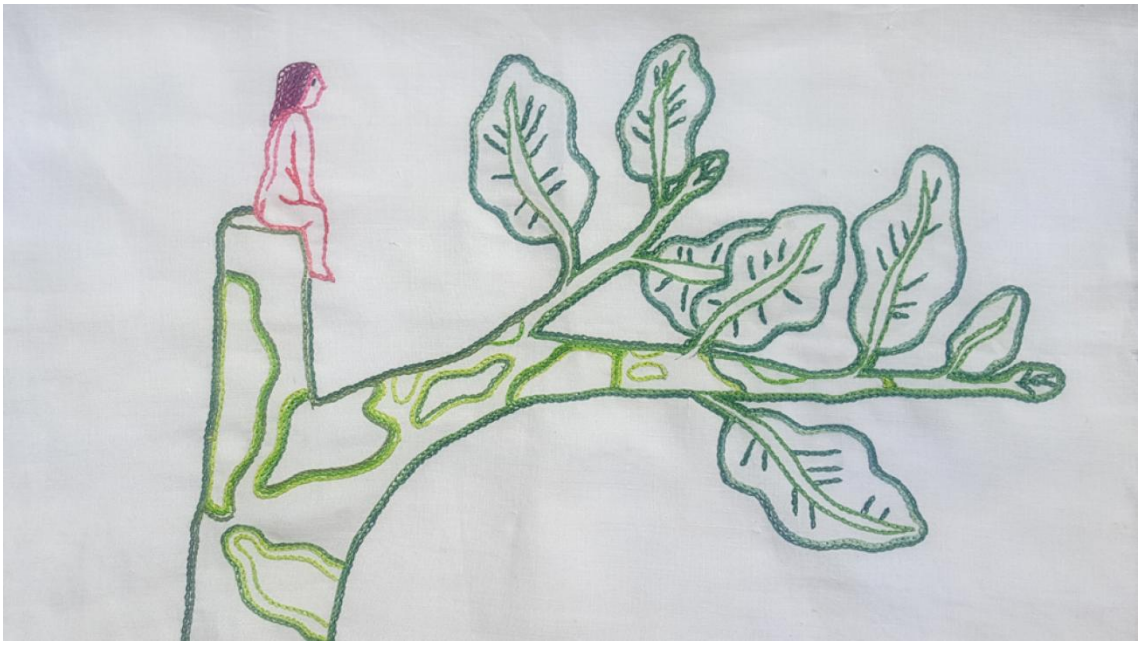
El dibujo es un medio de comunicación con el inconsciente y toda esa información sistémica, de arquetipos y símbolos, que ha sido recogida y traspasada desde nuestros ancestros hasta la actualidad. Todo lo vivido con anterioridad forma un tejido-red en nuestro cerebro. La creación artística revela ese tejido y todos los vínculos emocionales que lo envuelven.



CRÓNICA VIVA
MEMORIA TRAZADA

En este proyecto, *Crónica Viva. Memoria Trazada,* colaboro desde hace cinco años con mi madre para unir saberes. Desde su entorno rural, ella, como muchas otras antes, ha creado replicando patrones hasta el infinito dándole a ese proceso utilidad y ofreciendo con él cuidados a su entorno. El acto de tejer solía quedarse en el terreno de lo funcional y doméstico sin contar con un reconocimiento mayor. Al margen de prejuicios generacionales que yo misma he tenido sobre este hacer lento y considerado propio de mujeres, he observado que coser le proporcionaba un vacío mental, se convertía en su “habitación propia” de Virginia Wolf, era el espacio que ella creaba para ensimismarse y relajarse. En ese no pensar y tejer, conseguía encontrar alivio de duelos, un respiro en la crianza de nueve hijos, un descanso a su trabajo en el colmado familiar y en los trabajos agrícolas.

Este proyecto visibiliza la expresividad de una herramienta que lleva con nosotras tanto tiempo acompañándonos y que tiene el potencial de relatar lo que se vive dejando un rastro, como los anillos de los troncos de los árboles, traspasando la frontera de lo doméstico a lo público.



Juntas hemos trabajado en la realización de piezas que conformarán una instalación compuesta por cerca de cien almohadas y cojines de distintos tamaños y varios grupos de cortinas.

Mi aportación como dibujante ha sido crear dos líneas de trabajo. Una de ellas compuesta por imágenes inconscientes a partir del cáncer, del conflicto, de la vida y sus procesos de cambio, que son representados en las almohadas mediante bordados.

La otra propuesta está centrada en un dibujo repetitivo que, como un mantra gestual, tiene la finalidad de ayudar a la representación de emociones. Este proceso lo planteo realizar a través de talleres dirigidos a mujeres para acompañarles en la búsqueda de su propio imaginario y gesto trazado.

El proyecto parte de la experiencia en primera persona del cáncer de mama de Ana Alonso y su posterior poemario “Todo lo abierto” con el que obtuvo el premio Miguel Acuña en México. La necesidad de afrontarlo como conflicto no solo personal, sino interpersonal y cultural, al tratarse de una enfermedad que conduce al

cuestionamiento de la identidad como mujer, en el que se ponen de manifiesto todas las contradicciones de la cuestión de género.

Aportar mi visión de la enfermedad como proceso de maduración y aceptación personal desde el terreno plástico es el punto de partida para un trabajo artístico interdisciplinar, en el que el proceso creativo se convierte en un fin en sí mismo y en una experiencia compartida que se enriquece con las aportaciones de la comunidad (tanto de las mujeres que han sufrido la misma enfermedad, como de otros colectivos que han desarrollado un trabajo de crecimiento a partir del dolor físico o psicológico).

La práctica artística traduce impulsos internos, arroja luz y abre caminos frente a conflictos, temores y obstáculos. La creatividad refuerza el espíritu frente a cualquier tipo de dificultad y supone un gran aliado contra la resignación y el abandono, clave para la vivencia de una realidad en constante transformación.



Cada arte vivido es una fuente de acceso al saber que estimula el conocimiento, el placer del descubrimiento, la curiosidad, la interacción de la expresión corporal, emocional y estética, creando en las manifestaciones artísticas nuevas formas de vernos y de relacionarnos con el exterior. En este proyecto artístico el proceso creativo es un fin en sí mismo. Un fin que tiene como objetivo generar un espacio de intercambio y convivencia para el acompañamiento en la vivencia del cáncer de mama, sin juicios ni valoraciones, libre de consejos, orientado exclusivamente a recorrer esa parte del camino que se está viendo marcada por la enfermedad.

Asimismo, pretende profundizar en las relaciones entre arte y enfermedad, conectadas por la capacidad de transformación, incorporando a nuestros recursos intelectuales y sensibles la capacidad del arte para ampliar y modificar horizontes.

Este proyecto presenta la creatividad como clave para generar herramientas y recursos propios. Además, busca transformar la valoración de procesos artísticos que han sido invisibilizados y apartados al ámbito tradicional y privado de la mujer y hacerlos públicos.

El bordado, la costura son artes consideradas menores que han estado siempre vinculadas con la mujer, un arte femenino frente a las Bellas Artes, de tradicional dominio masculino. El bordado de telas con hilos de colores es una práctica que a menudo se ha realizado en colectividad. Los grupos de mujeres reunidas en torno a una labor manual y creativa han sido, a lo largo de la historia, una oportunidad para la conversación y el intercambio. El tejido que se elabora en esas circunstancias va más allá de lo puramente textil, la actividad genera un tejido de relaciones humanas que trasciende la actividad plástica cobrando una dimensión más amplia.

A través del arte, pretendo generar espacios para que las pacientes puedan vivir su proceso como ellas quieran, ofreciendo herramientas para afrontar el conflicto de manera lúcida y constructiva.



Cada una tiene un relato que contarse. Aquello que nos contamos importa para como nos sentimos. Uno de los procesos por los que la mayoría de las mujeres con cáncer de pecho pasan es la quimioterapia. Las sesiones de quimio pueden ser largas y muchas mujeres llevan consigo almohadas que les hacen estar más cómodas. Este objeto se toma en este proyecto artístico como referencia de los cuidados propios y se llenan de relatos a través de imágenes que aportan acompañamiento y simbolismo a esa espera.

2. Dibuja lo que no se ve

“Dibuja lo que no se ve”, me increpó un hombre alterado cuando hacía apuntes de la vida callejera en Bolonia (Italia).

Registrar aquello que tenemos ante nuestros ojos es una de las cualidades del hecho de dibujar. Miras, analizas, seleccionas, pones el foco de tu mirada en un ángulo o en un elemento determinado y cuestionas lo que ves. En este proceso, la experiencia da profundidad e intensidad, incrementa las sensaciones y memorias. Pero, hay otras formas de acercarse al dibujo.

En el proyecto artístico *Crónica Viva. Memoria Trazada* la realidad externa la produce el dibujo, se desvela ante mí, convirtiendo a la emisora en receptora. Todo aquello que aparece de una forma incontrolada nos desvela algo que quiere ser mostrado de nosotros mismos.

El dibujo surge, como un exorcismo, de las sombras que no vemos, pero nos afectan. Según el artista e investigador Nick Souanis, en su novela gráfica *Unflattening* (2015 Harvard University Press), considerada un experimento de pensamiento visual, el dibujo expande nuestra forma de mirar el mundo incorporando nuevas perspectivas, convirtiéndonos es un Hermes que vuela con sus sandalias aladas por el espacio dejando atrás la cueva de Platón. Así pues, incorpora otra forma de pensar, encauza procesos internos que al desvelarse encuentran espacio de alivio y nuevas posibilidades.

Lo que viene a ser dibujado no necesita ser entendido por nuestra mente racional, pero sí ser visto. El proceso y el resultado acompañan a quien lo realiza. Dentro de un contexto vital de shock, por distintas causas posibles, el dibujo atiende la vivencia, transitando por la parte más inconsciente del ser humano.

Este proyecto creativo pone el foco en el auto acompañamiento que produce dibujar dentro de una experiencia o vivencia traumática (en este caso, en concreto, la experiencia del cáncer de pecho).

Este proceso lo realizo junto a mi madre, marcada por la vivencia personal de haber quedado huérfana con nueve años al morir su madre por cáncer de mama. La realización conjunta de este proyecto es un vínculo con ese momento de la infancia, a través de la experiencia vital.

Juntas creamos una suma de procesos. Por una parte, están mis dibujos y a continuación, sus bordados que trasladan puntada a puntada los dibujos a la tela. Coser, tejer, un quehacer creativo cotidiano que está al alcance de todas las personas y que en este proyecto surge con el propósito de que pueda ser utilizado para trabajar con otras muchas mujeres. Dibujar con hilo es adentrarse en una constante que sostiene el tiempo con lentitud, una forma de meditación. Tomando dos técnicas muy cotidianas y comunes se atraviesa lo que es y se desvela lo que aparece.

Hacemos del dibujo la experiencia, tanto visual como corporal. Creamos almohadas que acompañen a mujeres en el proceso de la enfermedad del cáncer, con iconos surgidos de la deriva, de dejarse estar con las emociones que surgen.



Por otra parte, se plantea otra línea de trabajo, en la que utilizamos el cuerpo para crear círculos con las dos manos y en distintos sentidos. La propuesta es dejarse llevar, sin automatismos, siendo conscientes de cómo todo el cuerpo está incorporado en el dibujo. En esta acción, si te involucras en el proceso, el movimiento de una mano fluye a la otra y se expande hacia la espalda, abarcando todo el cuerpo, en una especie de meditación dibujada. Esta práctica puede modificarse, comenzando primero con un pensamiento a partir de una emoción y desarrollar el dibujo teniendo ésta como punto de partida.

Además de expresivo, el movimiento es descriptivo. La espontaneidad de la acción va configurando una narración visual del sentir y su visión crea una aprehensión de la realidad creadora: imaginativa, inventiva, aguda y bella. Va tejiendo redes de relaciones simbólicas y mecánicas.



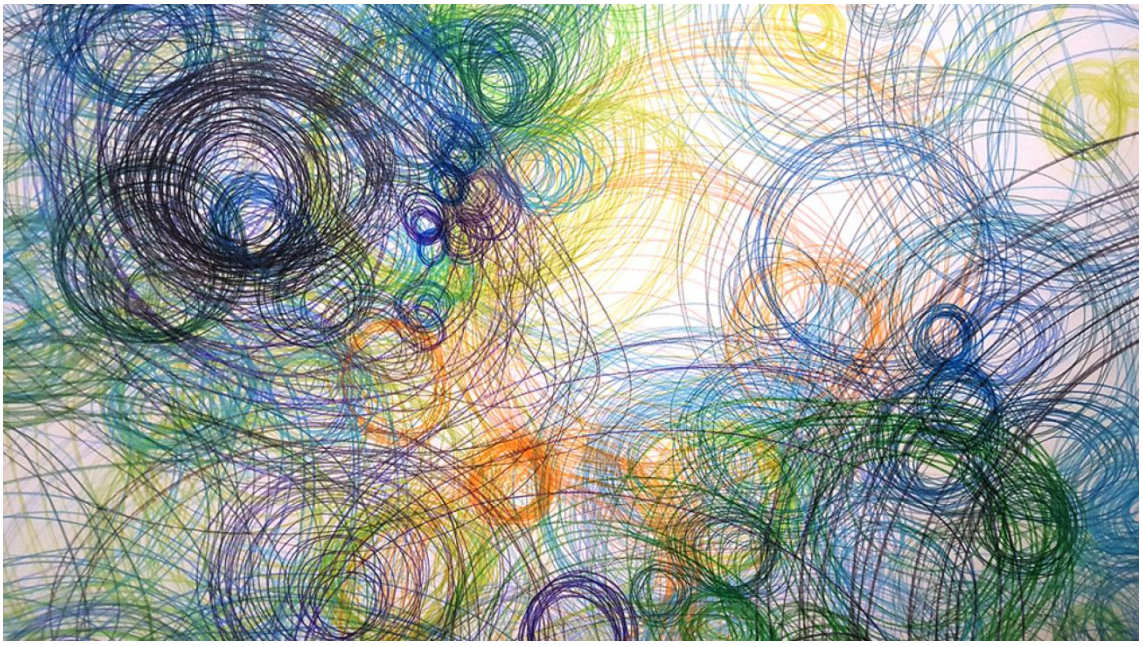
La finalidad es crear un marco de confianza con las participantes para que, usando su propia creatividad a partir del dibujo, se hagan preguntas y encuentren herramientas para resolver situaciones de su vida diaria o simplemente se sientan acompañadas.

Los círculos sucesivos acogen la psique, se suceden y se entrelazan a modo de infinitos en los que los problemas se desmadejan y se deshilvanan. Los círculos conllevan movimiento. Su trazo deja fluir energía y en su elaboración repetitiva se van soltando nudos inconscientemente.

Círculos que nos retrotraen al núcleo de una célula, al principio del ser, antes del pensamiento, al origen, a la génesis, donde todo es posibilidad, donde las puntadas están por dar, donde se puede volver a renacer.

La observación de imágenes de células mamarias, la asociación y colaboración de las células crea el tejido mamario. Todas estas células trabajan en base a la misma información para crear alimento para la vida. Pero, hay momentos en el que algunas de estas células cambian de información y se transforman creando enfermedad.





Mediante el dibujo de círculo, como forma de representación de las células y de la mama que la contiene, imagino una manera de representar esta asociación de movimientos que involucren a los dos hemisferios del cerebro para dejar que participe una parte menos consciente y controlada del proceso creativo. Además, para romper el automatismo y ayudar a una experiencia del momento, incorporo un movimiento contrario a cada mano con lo que todo el cuerpo se ve involucrado en la realización del dibujo.

Comienzo representando un sentimiento que yo imagino dentro de esta experiencia, Obsesión. Posteriormente, represento una imagen de colaboración y las enfrento. Me interesa también resignificar estas imágenes y ver que aquello que comenzó siendo una imagen con tintes negativos podría parecer alcanzar otro significado si le cambio de contexto y de esa forma romper el significado inicial.

Esta forma de trabajar se centra en un ámbito más abstracto y aporta una distancia emocional que puede ofrecer a las mujeres que están pasando el trauma de la enfermedad una libertad para dejarse sentir el momento, escapando del recuerdo repetitivo que las oprime y preocupa.

Arno Stern, creador de los talleres de expresión libre, defendía que es importante para el equilibrio de la persona tener la posibilidad de escapar a la vigilancia de la razón para entregarse a un acto no intelectual y que esta manifestación puede convertirse en una expresión de una memoria orgánica. Al hacer torbellinos con un lápiz o pintura su mundo se trasforma, se deja llevar y se realiza una investigación no consciente y placentera.

Stern acuñó el término ‘formulación’ para explicar el conjunto de trazos o signos dibujados que forman parte de una función primaria del ser humano y no se basan en la observación, sino que surgen del interior y emergen de un impulso espontáneo redescubierto.

Dibujar es algo natural al ser humano. Hacerlo sin condicionamientos ni instrucciones, sin pensar, lleva a la exploración, a la expresión, al descubrimiento y al conocimiento. Es un acto de comunicación primario potente con el que todos los seres humanos contamos, incluso mucho antes de dominar el lenguaje escrito u oral, pero que la mayoría reprime en la época infantil, al incorporarse al sistema educativo que prima lo funcional a la expresión creativa que forma parte del desarrollo personal.

Peter Jenny, catedrático de Diseño Visual en la Escuela Técnica Superior (ETH) de Zurich (Suiza) en su libro Técnica de dibujo, editado por Gustavo Gili, anima a redescubrir el lenguaje del dibujo e ir “en busca de los trazos perdidos… Porque las líneas están en nuestro interior”.

A través del dibujo espontáneo se produce un movimiento cada vez más gratificante que lleva a un desarrollo personal que trasciende el plano intelectual y afectivo. Facilita un proceso expresivo de la realidad, abriendo la mente a otras visiones, permitiendo afrontar las situaciones traumáticas de otra manera.

El dibujo es una manera natural de expresarse. Mediante el dibujo libre a partir de la propia experiencia, dejándose llevar, permitiendo que la mano se mueva con libertad, sin premisas establecidas ni condicionante alguno. Un dibujo sin correcciones se convierte en trazos por los que se desencadenan pensamientos y emociones, un lenguaje silencioso, no verbal y reflexivo por el que aflora nuestro universo subjetivo.

El dibujo espontáneo, desinhibido y libre es una autovía comunicativa, voluntaria e involuntaria, que es utilizada como herramienta por psicólogos y terapeutas. Cuando alguien es incapaz de formular con palabras lo que siente, el dibujo ayuda a emerger, a modo de catarsis, lo que tenemos oculto en nuestro inconsciente, liberando conflictos y, por ende, confiriendo bienestar personal.

El trazo libre nos conecta con nosotros mismos, con nuestros miedos, obsesiones, conflictos y sentimientos. Traslada lo inconsciente al mundo de lo consciente.

El acto de dibujar con atención plena, sin pensar aporta un espacio libre del ruido de la mente en el que dejarse fluir y conectar con el mundo de una forma más íntima, en una dimensión próxima a la meditación en la que el dibujo nos conecta con nosotros mismos, nos aporta tranquilidad, calma la mente para dejarnos ser sin más, liberados de todo juicio y del pensamiento.



La arteterapia, disciplina que cuenta con casi un siglo de historia, utiliza la pintura y el dibujo como vía terapéutica para mejorar el bienestar físico, mental y emocional de personas con miedos, trastornos, traumas o bloqueos personales, pero también es una técnica de desarrollo personal, de autoconocimiento y de expresión emocional.

Según Henry Schaefer-Simmern, John Dewey en su libro “The Unfolding of Artistic Activity” se pone de manifiesto que la capacidad de considerar la vida bajo un prisma artístico no es privilegio de unos cuantos especialistas dotados de cualidades especiales, sino que está al alcance de todo ser humano.

En palabras de Rudolf Arnheim “Arte y percepción visual” Ed Alianza “ Los psicólogos empezaron a observar también que unos mismos principios rigen las diversas capacidades mentales, porque la mente funciona siempre como un todo. Todo percibir es también pensar, todo razonamiento es también intuición, toda observación es también invención”.

QUEERPAS PERFORMATIVAS Y PRÁCTICAS FRACASADAS. EL DIBUJO EN LA INVESTIGACIÓN ARTÍSTICA

PERFORMATIVE QUEERPAS AND FAILED PRACTICES. DRAWING IN ARTISTIC RESEARCH

Fran Sabariego Uceda A.K.A. BAD KID

Artista visual e investigador. Universidad Complutense de Madrid

ORCID: https://orcid.org/0000-0001-9805-1516

Resumen

El presente artículo tiene como objeto de estudio re-visionar los conceptos *queerpas performativas* y *prácticas fracasadas*, -nociones encarnadas por la figura queer-transfeminista- en relación con el dibujo contemporáneo. En este sentido y de forma inequívoca la re-visión se enfrentará a las lógicas hegemónicas de la normatividad, aquellas que presentan el éxito artístico como parte de un proyecto colonial, capitalista y neoliberal. Es por eso que nos serviremos de la práctica drag para re-configurar, valorar y concebir, en última instancia, a un alter-ego, drag-queen o travesti que pueda friccionar con el dibujo performativo, a modo de epistemología de investigación artística.

Abstract

The present article has as its body of study to re-vision the concepts of queer performative queerpas and failed practices - notions embodied by the queer-transfeminist figure in relation to contemporary drawing. In this sense, we will unequivocally confront the hegemonic logics of normativity, those that present artistic success as part of a colonial, capitalist and neoliberal project. That is why we will use drag practice to re-configure, value and conceive, ultimately, an alter-ego, drag-queen or transvestite that can friction with performative drawing, as an epistemology of artistic research

Palabras clave

Queerpas; dibujo performativo, prácticas drag; fracaso; estudios queer-transfeministas

Keywords

Queerpas; performative drawing; drag practices; failure; queer-transfeminist studies

1. Aproximación a los conceptos queerpas performativas y prácticas fracasadas

Como si de una transformación alfabética se tratara, -apelando a la tesis *Tecnopatías post-alfabéticas* (Ferreira, Antonio, 2020, p.105)-, o de una cirugía monstruosa y frankenstiana, -al puro estilo de la obra *Carnal Art* (Orlan, 2004, p.5)-, acuñaremos el concepto *queerpa (queer → cuerpo → cuerpa),* para referirnos a todxs aquellxs artistas, activistas, estudiantes, investigadorxs y profesorxs que se sitúan en los márgenes del arte. Las *queerpas* se presentan como sujetxs disidentes y subalternxs cuyos modos de hacer y prácticas se muestran y reivindican fracasadas puesto que encuentran su *no lugar* (Auge, Marc, 2017, p.114) fuera de los parámetros de la normatividad artística y académica.

Las prácticas fracasadas a las que pretendemos referirnos remiten al concepto halbernstiano de fracaso (Halberstam, Jack, 2018). En una aproximación al concepto, en relación con nuestra aportación, podremos acontecer que las prácticas fracasadas han sido consideradas como tales a través de una lectura normativa, y sin embargo, la política del fracaso queer a la que aquí pretendemos aproximarnos reivindica un posicionamiento distanciado respecto a un lugar heteronormativo fallido. Fracasar de un modo queer puede ofrecernos modos de hacer más colectivos, autogestionados y anticapitalistas, y por ende, practicar un fracaso queer nos vislumbra un tipo de arte inevitablemente monstruoso. Esto nos desvelaría otras voces alternativas que retoman el fracaso queer como una oportunidad que trabaja con el fracaso y no contra el fracaso.

Esta serie de estrategias de resistencia responderían a estructuras de dominación social, -el fracaso de lograr un objetivo normativo-, aquí es donde surge la supervivencia artística y donde se generan prácticas para ensayar nuevas herramientas, estrategias y fundamentos queer-transfeministas para una resistencia situada. En este sentido, nuestra aportación para las *III Jornadas sobre Dibujo Contemporáneo: la práctica del dibujo como proceso cognitivo,* se presenta como una suerte de investigación situada en estudios visuales y en prácticas drag queerporizadas en el dibujo performativo.

2. Estrategias de resistencia monstruosa

¿Cuál es la urgencia de emprender una investigación artística basada en las prácticas drag? Sabemos que el travesti se ha consolidado históricamente como la representación, por excelencia, del sujeto excluido y fracasado en la *sociedad del cansancio* (Han, Byung-Chul, 2010) así como aquello a lo que debemos relegar a los márgenes del arte. Aquí la ruptura respecto al ideal de normatividad deja emerger lo que se considera diferente, extraño o fracasado, ergo, se produce la resistencia y supervivencia, pero no es aquí nuestra intención radicar y reducir la sujeta travesti a lo monstruoso, así como no podemos reducir lo monstruoso a la sujeta travesti, sino reivindicar la divergencia queer-transfeminista frente a la norma artística a través de las prácticas drag.

Llegados a este punto, es preciso mencionar que los discursos acerca de lo monstruoso nos alertan de aquello que se nos ha impuesto y "no debe ser", "no debe desbordar", "no debe revelarse" en esas artes clásicas y tradicionales acogidas por la academia. El artista Pablo Roso nos dice: "La práctica artística es un monstruo que se devora a sí mismo, un puñal de improductividad que nos clavamos en el corazón". De acuerdo con lo expresado, "la disciplina" encierra consigo lo que debe existir, lo que es permitido y, por ende, lo que es natural, a diferencia de su contrario. Aquí el monstruo pasaría a situarse, inevitablemente, en un precario equilibrio entre lo real y lo performativo, en tanto que la monstruosidad se encuentra mediada no solo en el propio sujeto queer sino en la lectura de quien le observa, construye y configura. Y sin embargo, la performatividad -como una suerte queer en nuestras prácticas e investigación artística para presentar un análisis moral y político de lo que hemos concebido como monstruoso y connotado negativamente- nos permitirá ampliar la comprensión de los modos de hacer subalternos en la resistencia que se nos vislumbra.

Yo soy el monstruo que os habla, de Paul B. Preciado y *La promesa de los monstruos*, de Donna Haraway, son las lecturas que motivan y vertebran la práctica del dibujo performativo en nuestra investigación artística. Ahora bien, gracias a la revisión teórica que realiza Butler en su propuesta sobre la performatividad de

género en *El género en disputa* (2007), las *queerpas performativas* han podido abrirse a un espacio de acción, un espacio donde -mediante el pensamiento crítico y el lenguaje-, habitan lo grotesco y monstruoso, re-apropiandolo de un modo discursivo y ontológico.

En *Los anormales* , Foucault nos presenta a ciertos personajes monstruosos, individuos peligrosos dentro de una red singularizada de saber y poder −transgresores de la ley natural y social−. El monstruo y sus "anomalías" se presentan aquí como antagonistas de la naturaleza o patología de la sociedad pero según Foucault, "el monstruo es la forma natural de contra naturaleza y en tanto que es el gran modelo de todas las diferencias, es el principio de inteligibilidad de todas las formas" (Foucault, 2017, p. 62). La realidad es que los monstruos tenemos sencillamente una necesidad por desarrollar una identidad diferente, y por ende, nos hemos visto forzadxs a canalizarla en lugares subalternos y nocturnos, como son los clubs, discos, locales alternativos, centros sociales autogestionados, entre otrxs.

Por su parte Elisabeth Duval, en relación con el monstruo, concluye lo siguiente: "A través de la mirada se percibe a los cuerpos o individuos como hombres, mujeres, maricas, bolleras o incluso sujetos monstruosos o perversos. Son esas miradas y esas identificaciones las que provocan la violencia (…) pero también reprimen aquello que sale de la norma y que no encaja en los estándares de la expresión normativa de género" (Duval, 2021).

3. Bad Kid: Investigación artística basada en la práctica (drag)

Me gusta pensar el rostro y el maquillaje que lo cubre como un libro performativo que bien puede representar a J.Austin, J.Butler, J.Derrida y J. Halberstarm. Resignifico así las pestañas postizas, el gloss y el highlight por marcapáginas que registran los rasgos que volveré a leer, revisar, transcribir, subrayar y tachar. Como

si de un ensayo en todos sus sentidos se tratara, me preparo para salir a escena y publicar un nuevo paper, presentar una comunicación o performar una canción.

Podemos afirmar que la codificación de la experiencia y la exploración corporal deviene dispositivo para proyectar prácticas artísticas (drag) contemporáneas. De este modo, comprobaremos que nuestra investigación artística, basada en el dibujo performativo y en las prácticas drag, se abre a modos de hacer que emergen directamente de la manipulación queer-transfeminista a modo de cartografía corporal. Este hecho nos posibilita recursos para ensayar una resistencia situada con la que "hackear la institución en la academia y en las facultades de bellas artes" (Moreno Sainz-Ezquerra, Yera, 2021).

Bad Kid es un alter-ego, drag-queen o travesti que se identifica con un género fluido y no binarix. Bad Kid, como nombre artístico, se presenta sin connotación masculina o femenina y nace originalmente como 'little monster', -fan de Lady Gaga-, a partir de la canción *Bad Kids,* (Born This Way, 2011). Bad Kid nace de una necesidad irremediable de explorar y estudiar la práctica drag para transmutarla en la academia, y concretamente en las facultades de bellas artes. Este alter-ego orbita actualmente como doctorandx en torno a los circuitos artísticos y la escena nocturna travesti.

Podríamos manifestar como diría Ranciére, que lxs artistas drag ya no pueden ser consideradxs como una excepción respecto a las demás prácticas artísticas acogidas en la academia y que nuestras prácticas drag son las principales detonadoras de producir comunidad, plusvalía simbólica y producción de sentido-conocimiento. Uno de los objetivos en la práctica drag de Bad Kid resulta en performar la teoría; encarnar o queerporizar los escritos de teóricas y filósofas, a las cuales se encuentra estudiando en el proceso y desarrollo de su tesis doctoral. Su práctica drag conlleva como conjetura transformar ideas y nociones filosóficas de una forma inequívocamente indisciplinada.

4. Superstar. Manifiesto del fracaso queer

La siguiente práctica drag se presenta a modo de interludio audiovisual para teorizar sobre la performatividad del fracaso, con el deseo de extender la práctica drag más allá del contexto original en el que orbita. Para ello la instalación pretende

envolvernos en un escenario nocturno de disco donde Bad Kid, la superestrella drag que contemplamos en la pieza audiovisual, fracasa debido al monstruo del éxito. En este sentido, la necesidad de investigación y desarrollo de la obra parte de las queerpas subalternas que necesitan ocupar espacios públicos puesto que las políticas de identidad LGTBIQ+ y prácticas drag parecen quedar relegadas a exponerse en la oscuridad de la noche. Nuestros modos de hacer parecen acabar en guettos y burbujas marginadas de las que no podemos escapar y, no obstante, las apropiamos, las abrazamos y las cohabitamos. De este modo la pieza pretende contaminar un espacio expositivo, -white cube-, de las artes en mayúsculas-, para contagiar a través del fracaso queer, tomar voz y poder recuperar la capacidad del discurso travesti. *SUPERSTAR. Manifiesto del fracaso queer* lanza una cuestión determinante sobre la performatividad del fracaso en relación con la investigación artística queerporizada: ¿Cómo pensamos el fracaso y qué es más relevante, el hecho de que no llegue a suceder o el proceso de desmitificación y reapropiación queer una vez sucede?, ¿Puede ser el fracaso una praxis sin ningún tipo de connotación negativa, asociada a un acto performativo?, ¿Podemos afirmar que es en la resistencia de nuestro fracaso queer donde se encuentra la base de nuestra futura supervivencia?

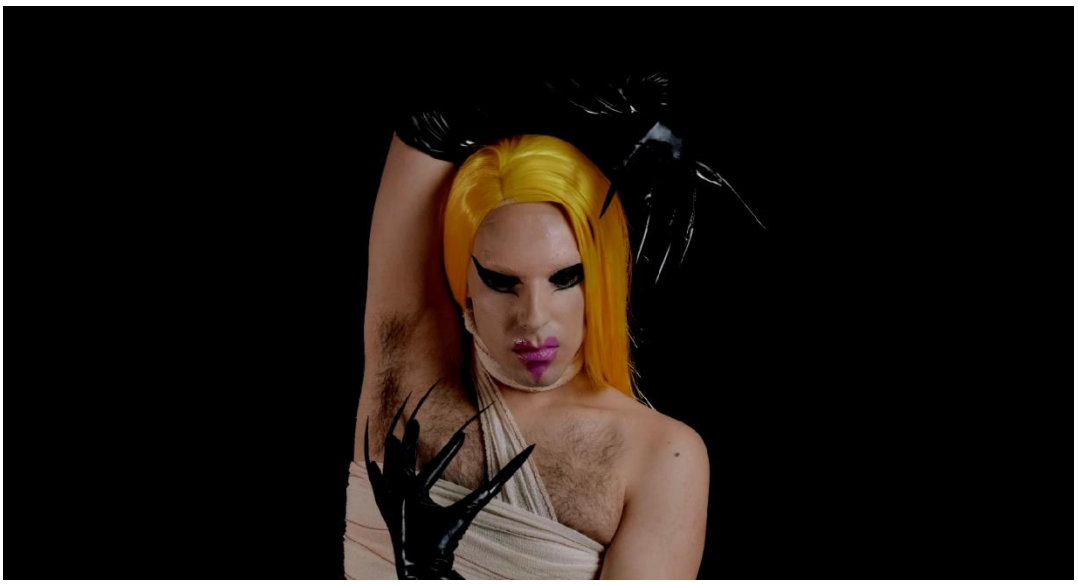


Fig. 1. Fran Sabariego (2021) Captura de pantalla. *Capítulo I: MANIFIESTO - A film by Bad Kid*



Fig. 2. Fran Sabariego (2021). Captura de pantalla. *Capítulo I: MANIFIESTO - A film by Bad Kid*



Fig. 3. Fran Sabariego (2021). Captura de pantalla. *Capítulo I: MANIFIESTO - A film by Bad Kid*



Fig. 4. Fran Sabariego (2021). Captura de pantalla. *Capítulo I: MANIFIESTO - A film by Bad Kid*



Fig. 5. Fran Sabariego (2021). Captura de pantalla. *Capítulo I: MANIFIESTO - A film by Bad Kid*

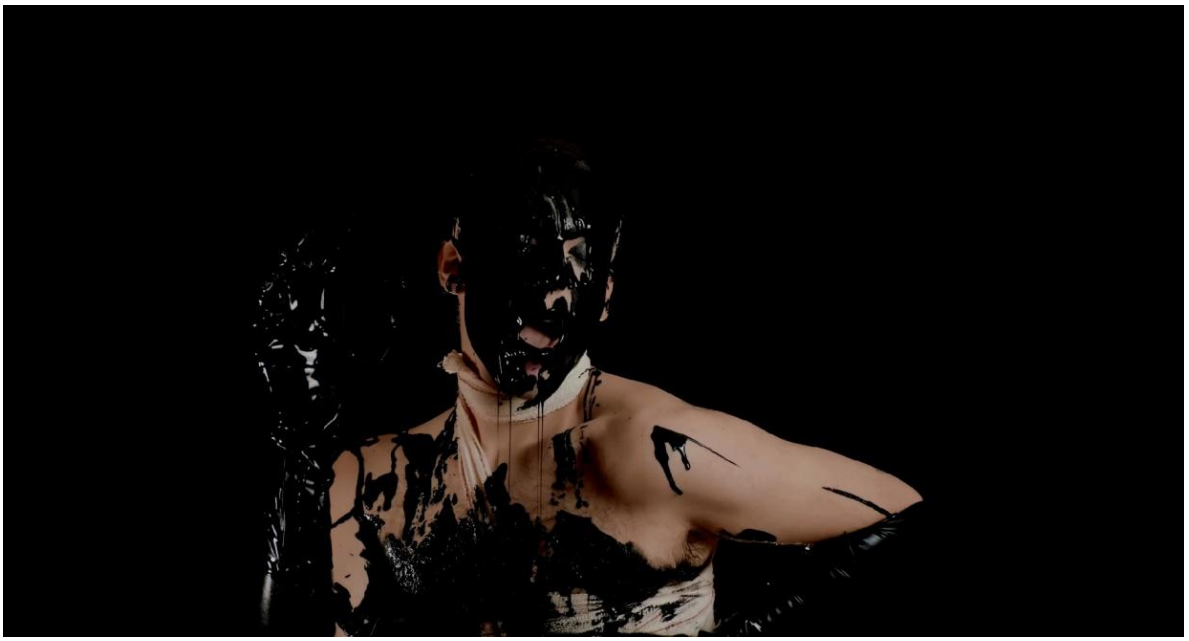


Fig. 6. Fran Sabariego (2021). Captura de pantalla. *Capítulo I: MANIFIESTO - A film by Bad Kid*

5. Entrenamiento y estrategias de resistencia indisciplinada

Las disciplinas académicas han sido heredadas de una organización universitaria basada en un modelo europeo occidental y dominante, el cual sigue arraigado en una corporatización basada en el conocimiento como propiedad, mercancía y capital intelectual. De esta herencia somos prisionerxs y víctimas. Hoy día las disciplinas parecen concebirse como órganos que mantienen con vida el saber. En propias palabras de Aurora Fernández Polanco: “Obedecemos las reglas de nuestra disciplina, investigar las cosas correctas, publicar en los lugares adecuados, citar a quien se tiene que citar. (Fernández Polanco, Aurora, 2019). De manera que no hay lugar para una experimentación radical, solo para pequeñas infracciones, de otra forma la academia te castigará”. Como artistas y estudiantes nos enfrentamos con garras a esta grave problemática que acarrea un exceso de erudición autoritaria, dictatorial y patriarcal. La disciplina que se impone desde la academia, como única posibilidad de alcanzar el éxito a través del saber solitario, se enmarca en planes de estudio hegemónicos. Este proceso de violencia y disciplinamiento parece obligarnos a una inserción en la sociedad así como sucede en el ámbito de las prácticas deportivas o en el star system. Todos estos lugares controlan y examinan mediante herramientas que miden a partir de un estándar canónico y normativo,

produciendo exclusión, rechazo y fracaso de una forma inequívoca. La academia duele porque sanciona determinados saberes y haceres. El deporte duele porque sanciona determinadas queerpas cuando se salen de la norma. El show encorseta y me gusta pensar la disciplina como corsés de la misma forma que se encorseta a las gimnastas y a las drag queens. En este sentido, “Entrenamiento y estrategias de resistencia indisciplinada” se presenta como una analogía visual para producir una tríada de subjetividades sobre los circuitos en los que orbito actualmente: la academia, el gimnasio y la escena travesti. En este sentido me sirvo de la práctica drag y de mi alter-ego Bad Kid para protagonizar y desarrollar un tríptico de audiovisuales que materialicen el concepto del proyecto.

Audiovisual. Escena 1 (Plano general, 3:00 minutos) Bad Kid se encuentra redactando su tesis doctoral en un dispositivo portátil, mientras pedalea en una bicicleta-pupitre estática. A su vez recita fragmentos del libro ‘’Cómo se hace una tesis” de Umberto Eco. Sus largas uñas están conformadas por posts-its de marcapáginas. Viste mono de ciclista customizado y calza sandalias transparentes de tacón. Se escucha el tecleo del dispositivo portátil.

Audiovisual. Escena 2 (Plano general, 3:00 minutos) Bad Kid se encuentra practicando un “castigo” escolar o académico sobre una esterilla de gimnasio. El castigo consiste en sostener pilas de libros (de texto hegemónico y academicista) a modo de pesas, sobre su cabeza y en ambas manos. Se sirve del magnesio en polvo (utilizado en crossfit) para evitar humedad en sus manos, favoreciendo así el agarre y optimizando el equilibrio. Viste corsé asfixiante a modo de faja, muñequeras deportivas, cuerdas de salto y calza botas altas de látex. Se escuchan gemidos de dolor.

Audiovisual. Escena 3 (Plano general, 3:00 minutos) Bad Kid se encuentra entrenando sobre una cinta de correr. Concretamente practica el “Test Course-Navette”, que consiste en un ejercicio de resistencia anaeróbica, acelerando el paso progresivamente al ritmo indicado por una señal sonora. A su vez, persigue su futuro título de Doctorado como si de la “Fábula del burro y la zanahoria” se tratara. Viste ropa de running y calza botas con tacón de 20 cm. Se escucha el sonido de la cinta acelerando.

Nuestra noción de dibujo contemporáneo se sirve de la performatividad, transmutando así la práctica artística en un sistema extrasomático que vislumbra un carácter performativo de la imagen epistémica y que se sirve de la modelización cognitiva. De esta forma, mediante el dibujo performativo nos permitimos explorar las posibilidades que ofrecen las queerpas, las nuevas prácticas artísticas contemporáneas y sus visualidades. Dentro de nuestra investigación, los trabajos artísticos de Faith Wilding, Fina Miralles, Ana Mendieta, Judy Chicago, Esther Ferrer, Orlan o Marina Abramovic, nos pueden ayudar a re-pensar una posible utopía queer a través del flujo de queerpas performativas. Sin embargo, la música cíborg de la artista trans, no binarix y venezolana ARCA , los manifiestos de la drag queen peruana Frau Diamanda o los fashion films de la artista visual Èlan d'Orphium, como paradigmas indiscutibles de las prácticas artísticas contemporáneas en relación a la performatividad, nos sirven para plantear las queerpas a través del dibujo performativo.

6. Conclusiones y prospectivas

Aquí nos disponemos a desplegar las (in)conclusiones e inclusiones extraídas de nuestras conjeturas en torno a la investigación artística basada en la práctica drag.

· Las tácticas en el modo de operar de quienes carecen de poder se encuentran envueltas en una constante movilidad imparable a modo de infrapolítica fracasada. Este hecho nos desvelaría otras estrategias y actitudes propias de la subcultura de lxs dominadxs. Hemos podido ejemplificar cómo socialmente siguen existiendo colectivos subalternos marginados y fracasados, todos ellos renegados debido a su identidad disidente y enmarcada fuera del discurso y sistema normativo. ·

· Cabe destacar que es en la experiencia de las nuevas/otras identidades donde la lógica binaria de los géneros es desafiada y que es en la práctica subversiva donde las performatividades queer se establecen.

· Celebrar la movilidad de los cuerpos, y al mismo tiempo construir otros nuevos, es el sentimiento que mueve las perspectivas de los estudios queer-transfeministas, así como del dibujo performativo ¿Cómo entender los cuerpos subalternos si no es a

través de prácticas que también subvierten los cánones del pensamiento así como las disciplinas categóricas y jerarquizadas? ·

· Podemos concluir afirmando que la política de las multitudes queer encarnada en un alter-ego surge de una posición crítica frente a los efectos de normatividad y disciplina de toda formación identitaria y de una desontologización del sujeto. ·

· Bad Kid nos ha mostrado escenarios subalternos, modos de hacer, estrategias y metodologías donde desmitificar el cuerpo, el género y la realidad para entendernos como soporte plástico, visual y transdisciplinar que puede habitar otras identidades. Bad Kid nos demuestra así que el acto de fracasar no pertenece a fracasadxs sino a heroínas que se casan con la noche y la oscuridad.

Cabe destacar que se anhela continuar con nuevas lecturas pendientes que amplíen temas de los que aquí sólo tenemos una re-visión general y breve o de los que, recientemente, se han planteado nuevas re-visiones más actualizadas. Esta breve investigación a modo de re-configuración ha querido desplegar áreas de conocimiento y teorías abiertas a ser reconstruidas, resignificadas y transmutadas en otros posibles futuros trabajos y proyectos para otrxs estudiantes y artistas. Así pues, nuestra aportación abre diversas vías de investigación que amplifican el campo de estudio en relación con nuevas estrategias de resistencia indisciplinada, prácticas drag, performatividad y otros posibles materialismos queer-transfeministas.

7. Bibliografía

ALBARRÁN, Juan. (2019) Performance y Arte Contemporáneo. Discursos, prácticas, problemas. Madrid, Ediciones Cátedra.
BUTLER, J. (2002) Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo". Barcelona, Paidós Ibérica.
BUTLER, J. (2007) El género en disputa: el feminismo y la subversión de la identidad. Barcelona, Paidós Ibérica.
CINDY, S, G. CORTÉS, J, M. (1997) El Rostro Velado. Travestismo e Identidad en el Arte. San Sebastián, Editorial KM Kulturunea.

CVETKOVICH Ann (2017) Un archivo de sentimientos. Trauma, sexualidad y culturas públicas lesbianas.

CORBEIRA LÓPEZ, Darío (2014) Llámalo performance: historia, disciplina y recepción. Brumaria.

DE DIEGO OTERO, Estrella. (1992/ 2018). *El andrógino sexuado: Eternos ideales, nuevas estrategias de género.* Madrid, Antonio Machado Libros.

DELEUZE, G & GUATTARI, F (2004) "¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos?" en Mil Mesetas Valencia: Pre-Textos. pp. 155-170.

DIAMANDA, Frau. (2020). *Escenas Catalanas. Errancias Antropológio-sexuales.* Barcelona, La Máquina.

DÍAZ, A. DORREGO, N. SESÉ, M. VOLTÀ, G. (2016) "¿Archivar es siempre radical? A propósito del ¿Archivo Queer? Museo Reina Sofía", Acta num.1.

DUVAL, Elisabeth. (2021). *Después de lo trans. Sexo y género entre la izquierda y lo identitario.* Madrid, La Caja Books.

ESTEBAN MUÑOZ, José. (2009/2020). *Utopía queer. El entonces y allí de la futuridad antinormativa*. Buenos Aires, Caja Negra.

GARBAYO MAEZTU, Maite. (2016). Cuerpos que aparecen. Performance y feminismo en el tardofranquismo. Bilbao, Consonni.

FERREIRA, A (2020) "Tecnopatías post-alfabéticas: lectoescritura perfor-
mativa y somatización de internet". Tesis doctoral, UCM.

FERNÁNDEZ POLANCO, Aurora. (ed.) (2014). Pensar la imagen/ Pensar con las imágenes. Salamanca, Editorial Delirio.

FISCHER-LITCHE, E. (2011) Estética de lo performativo, Madrid, Abada.

FOUCAULT, Michel. (2000/ 2007). *Los Anormales*. *Curso en el Collège de France (1974-1975).* Buenos Aires, Fondo de cultura económica.

HAN, Byung-Chul. (2012) La sociedad del cansancio. Barcelona, Herder.

HALBERSTAM, J. (1995) Skin Shows, Gothic Horror and the Technology of Monsters. Duke University Press.

HALBERSTAM, J. (2012) Gaga Feminism: Sex, Gender, and the End of Normal. Boston Beacon Press.

HALBERSTAM, Jack. (2011/2018). *El arte queer del fracaso.* Madrid, Egales.

HARAWAY, DONNA, J. (1995) Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza. Valencia, Ediciones Cátedra.

HARAWAY, Donna. (2019). *Las promesas de los monstruos. Ensayos sobre ciencia, naturaleza y otros inadaptables*. Barcelona, Holobionte Ediciones.

HARAWAY, DONNA, J. (1985) Manifiesto Cyborg. Puente aéreo.

HARAWAY, DONNA, J. (2020) Seguir con el problema. Madrid, Consonni.

HOOKS, Bell (2020) ¿Acaso no soy yo una mujer? Mujeres negras y feminismo. Bilbao, Consonni.

KAPPLER, C. (2004) Monstruos, Demonios y Maravillas a fines de la Edad Media. Madrid: Akal.

MARTÍNEZ, Pablo; JELETON, Gelen (Eds.).”Yo ya solo escribo cosas que puedo leer con otras”. En revista Re-visiones, nº 8, 2018. http://www.re-visiones.net/index.php/RE-VISIONES/issue/view/11

MITCHELL, Larry (2021) Maricas y sus amigas entre revoluciones. Consonni, Bilbao.

MORENO SAINZ-EZQUERRA, Yera. “Las obreras del arte. Relatos visuales sobre mujeres y trabajo”. En revista Accesos, nº4, 2021, pp. 140-147. https://www.accesos.info/yera-moreno

PRECIADO, Paul B. (2020). *Yo soy el monstruo que os habla. Informe para una academia de psicoanalistas.* Barcelona, Anagrama.

ROSÓN, María; PLATERO, Lucas; ORTEGA, Esther (Eds.). (2017). *Barbarismos queer y otras esdrújulas.* Barcelona, Ediciones Bellaterra.

SÁNCHEZ IBÁÑEZ, Miguel, FERNÁNDEZ CANO, Moisés, PÉREZ BERNABEU, Aarón, FERNÁNDEZ DE PABLO, Sergio (eds.). (2019). MariCorners: Investigaciones queer en la academia. Madrid, Editorial Egales.

SOTO CALDERÓN, Andrea (2019) La performatividad de las imágenes.

ROJO GERANIO. UNA FÁBULA PICTÓRICA EN UNA PRÁCTICA CALCOGRÁFICA

GERANIUM RED. A PICTORIAL FABLE IN A CALCOGRAPHIC PRACTICE

GENOVEVA LINAZA VIVANCO
Profesora adjunta del Departamento de Pintura de la Universidad del País Vasco UPV/EHU

ORCID: https://orcid.org/0000-0001-8694-3533

Resumen

Rojo Geranio da nombre a un proyecto calcográfico realizado mediante la técnica de la Aguatinta, un hacer interrelacionado con la pintura, mi práctica artística habitual. Defino mis aguatintas como una pintura en tránsito, que aquí se mezcla con la tinta y los papeles propios del grabado. Tratando de expresar el suceso, me sirvo de la fábula como medio para dar palabra y cuerpo a lo que acontece en el taller.
Este relato, ficticio y sin moraleja, se vuelve algo físico gracias al carácter performativo de su hacer, que no es otro que aquello que tiene que ver con el color, su tránsito y devenir. Un engranaje que va de una cara a la otra del papel, uniendo metafóricamente dos orillas: la colórica y la cromática, entrelazando la corporeidad matérica con los fenómenos de la
percepción, y en general, de la sugestión.

Abstract

Rojo Geranio gives its name to a calcographic project carried out using the technique of Aquatint, an act interrelated with painting, my usual artistic practice. I define my aquatints as a painting in transit, which here is mixed with the ink and papers of the engraving. Trying to express the event, I use the fable as a means to give word and body to what happens in the workshop.
This story, fictional and without a moral, becomes something physical thanks to the performative character of his doing, which is none other than what has to do with color, its transit and becoming. A gear that goes from one side of the paper to the other, metaphorically uniting two edges: the coloric and the chromatic, intertwining

the material corporeality with the phenomena of perception, and in general, of suggestion.

Palabras clave

aguatinta; color; fábula; grabado; performance; pintura.

Key words

aquatint, color; fable; etching; performance; painting.

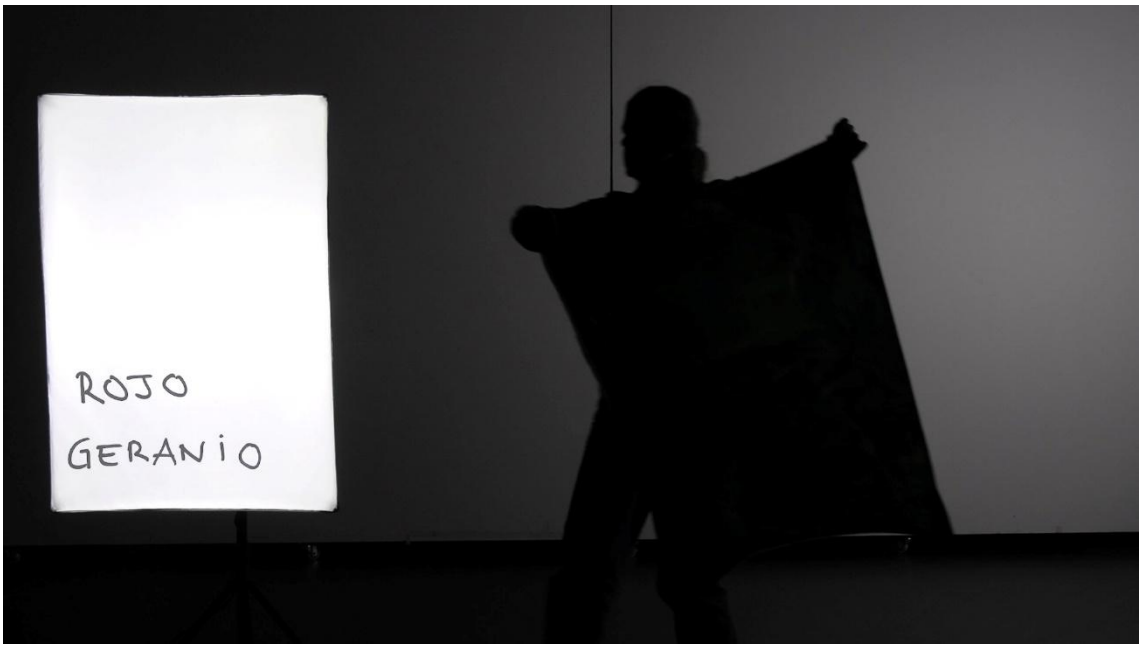


Fig. 1. Rojo Geranio.

Este texto quiere adoptar la forma performativa con la que fue presentado por primera vez en la Fundación Bilbao Arte, en el contexto del programa: 'BAGI! Bilbao Arte Gela Irekia', dentro de las jornadas correspondientes a los talleres de gráfica y charla: «De la memoria al cine, sin olvidar la abstracción», que se desarrollaron entre los días 2 al 12 de noviembre de 2021 y su posterior adaptación a las necesidades de formato de la conferencia realizada en la III JORNADA DE DIBUJO UCM el 4 de abril de 2022: «La práctica del dibujo como proceso cognitivo».

Así mismo, el texto se quiere acercar al formato de la fábula para acogerse a la idea de transición. Tal y como Juan Miguel Hernández León prologa en el libro de Didi-Huberman *El hombre que andaba en el color*, "el apólogo resulta el género más apropiado para plantear un pensar que se enfrenta a la visibilidad de lo que no es visto" (Hernández, 2014). Y por ser esta reflexión un asunto de lo colórico y lo cromático, y siendo esto sustancia y sensación, no encuentro mejor modo para hablar de ello que fabular movimientos que desplacen intuitivamente al lector mientras recorre el texto.

Por último, decir que el escrito aquí presentado quiere ser una transcripción del discurso ofrecido en ambas ocasiones arriba citadas, por lo que se ha querido mantener el ritmo y las marcas realizadas en el texto para su correcta declamación. Así, podrá observarse el uso de mayúsculas, saltos de línea, o establecimiento de

párrafos concretos para subrayar las distintas emociones, tonalidades o velocidades necesarias en su lectura.

1. Contextualización: la gráfica en mi pintura

La pintura es el modo en que normalmente me expreso. Mi práctica pictórica suele barajar nociones referidas al paisaje y a la idea del yo como sujeto digresivo, es decir, un sujeto capaz de alterar y ser alterado por las condiciones del territorio en el que se desarrolla/ vive/convive se piensa y es pensado.

Decía Cézanne:

> Todos los paisajes tienen un carácter visionario. La visión es lo que se vuelve visible de lo invisible… El paisaje es invisible, porque cuanto más lo conquistamos, más nos perdemos en él. Para llegar al paisaje, tenemos que sacrificar, tanto como nos sea posible, cualquier determinación temporal, espacial, objetiva; pero este abandono no solo alcanza el objetivo, nos afecta a nosotros mismos en la misma medida. En el paisaje dejamos de ser seres históricos, es decir por sí mismos objetivables. No tenemos memoria para el paisaje, tampoco la tenemos para nosotros en el paisaje. Soñamos de día y con los ojos abiertos. Somos sustraídos al mundo objetivo, pero también a nosotros mismos. Es el sentir.
>
> (citado en: Deleuze y Guattari, 2019: 170)

El paisaje para mí es un suceso (algo que es capaz de acontecer). No busco encajar en una definición del término, sino localizar posibles posicionamientos en el mismo. El paisaje me interesa como espacio de temporalidad. Como situación. Para mí el paisaje no llega nunca a ser un tema, sino un motivo, es decir, algo que actúa. Precisamente, la pintura encaja en todo esto por ser también ella agente; no la uso como herramienta representacional ni expresiva, sino como entidad presentada desde la potencia significativa de su gesto. Así, al igual que con el paisaje, no busco decirla. Lo que persigo es su acción. A veces, me sitúo (y me sitúa) en un lugar también. La observación del paisaje me ayuda a reflexionar sobre la dimensión física de la pintura y su hacer acumulativo. Y del mismo modo, podría decir que la

pintura me permite adoptar una actitud o modo de estar en el mundo, siendo este un querer ser parte del espesor, en un devenir paisaje/ pintura.

Esta sensación entrelazada que quiero plantear aquí la he presentado en otras ocasiones mediante la figura alegórica. La alegoría es una figura libre y dinámica, acumulable, mutable y en devenir, que implica caducidad al tiempo que regeneración. Una figura que permite mantener el peso material y al mismo tiempo lo fugaz de las imágenes. (Es pesada y mutante).

La figura alegórica es aquella que nos permite acceder al fenómeno de las cosas/del pensamiento. El fenómeno, tal y como lo definió Didi-Huberman una vez, como ese salto absolutamente decisivo, presente, vivaz y visible que mostrase el fondo de los tiempos. Una potencia primordial de toda forma y formación que hace del origen una cosa aflorante, visible en la superficie: el inmediato remolino de las cosas, su síntoma, su «torbellino» (Didi-Huberman, 2010:104).

La alegoría propicia una mirada perpendicular; es algo que va acumulando momentos sin llegar a tapar lo que está debajo. Algo que sin querer brota. Que pasa de un estrato al otro; como un manantial. No con la intención de escarbar para llegar a un núcleo, (esa no es la intención de la mirada perpendicular), sino permitiendo que algo brote; que el peso de los cúmulos haga presión para que eso (lo que sea) estalle hacia a fuera. Algo así como entender la montaña desde esa agua del río que va erosionándola y haciéndola cada vez más afilada o chata.

Pensar la pintura sería para mí algo así como ir al fondo de los fenómenos. Pero no al fondo sedimentado de sus capas primigenias (proceso). Sería dirigir la mirada hacia el embrollo en donde se mueve uno u otro gesto. Mirar desde el propio cuerpo la historia de una naturaleza que es una coincidencia de sucesos que parecen girar en torno al ojo que la observa y que, aunque sabemos que finalmente se fijará en ese instante que llamamos cuadro, también sabemos que se engendrará en el ir y venir del capricho, en el afecto y el interés compartido.

Cuando se termina una pintura surge un nuevo espacio que contiene muchos momentos, tiempos que se van estratificando y que generan una situación que compete a esa pintura concretamente. Se hace la imagen. O quizás siguiendo la

reflexión de W.J.T. Mitchell, aparece una *picture*[20]. Si tuviera que definir mis aguatintas, me aventuraría a decir que son aquello que se puede trasladar de una pintura. Esa parte superviviente y fértil de todo el proceso pictórico. Quizás sean fragmentos (materiales), o tal vez momentos (temporalidades) o al fin y al cabo solamente zonas sensibles que intuyo pueden ser arrastradas (en este caso al ámbito de la aguatinta). Adentrarme en el mundo de la gráfica me permite escapar de la imagen final originada en el lienzo. Del todo pictórico y de su final. Me ayuda a superar la totalidad y acercarme a las zonas sensibles y susceptibles de tránsito. Para hablar de mi práctica calcográfica es importante, por lo tanto, tener en cuenta la idea de brote y el hecho de brotar; el ir de un lado al otro.

Mis aguatintas están realizadas en papel japonés de entre 20-40 gramos y están estampadas por ambas caras del papel. Esto hace que la composición que surge en un lado se vea (brote) por el otro lado y viceversa. Colocadas sobre un foco de luz, el color y los trazos se desplazan y entremezclan generando nuevas composiciones. Muy distinta es, por el contrario, la visión de las aguatintas colocadas en una pared con un foco frontal que únicamente ilumine una de sus caras. Aquí la composición se ve de manera más sólida y comprometida con la estructura presente en la cara elegida. Así las cosas, el color que se hace luz en el primero de los casos, se vuelve color materia en el segundo (Fig. 2.).

Desde estas fluctuaciones entre la luz y la materia, en sus encuentros y distancias, se abre el discurso y se ofrece, a continuación, la fábula.

[20] W. J. T. Mitchel en su libro ¿Qué quieren las imágenes?, diferenciaba la imagen de la *picture*. Comentaba que puedes colgar una picture, pero no puedes colgar una imagen, que la imagen flota sin ningún medio visible de soporte, como una aparición fantasmática, virtual, espectral. La imagen sería eso que puede despegarse de la picture, transferirse a otro medio, traducirse en énfasis verbal…
Con las pictures la cuestión de vitalidad será capturar la vida. Tienen en sus cualidades formales una apariencia energética animada o vivaz. Con las imágenes la cuestión de la vitalidad tiene más que ver con la potencia reproductiva o con la fertilidad.



Fig. 2. Aguatinta. Imagen izquierda sobre foco de luz. Imagen derecha colocada con iluminación frontal en la pared.

2. Rojo Geranio

Una fábula pictórica en una práctica calcográfica

2.1. Parte I. La escena:

Una mesa con un flexo, dos proyectores (uno de ellos aún apagado), un foco de luz (rectangular) enfocando al público (también apagado), una pared blanca al fondo, sobre la que se proyectarán las imágenes y sobre la cual se irán colocando las aguatintas en la Parte II de la fábula.

La sala está en penumbra, únicamente iluminada por la luz de uno de los proyectores desde donde comenzaré a proyectar imágenes. Destaca también la luz del flexo sobre la mesa.

Estoy sentada a la mesa y comienzo a leer el siguiente texto:

2.1.1. Verde agua

Defino mis aguatintas como una práctica pictórica en tránsito. La pintura es mi práctica habitual y aquí se entrelaza con la tinta y los papeles propios del grabado,

permitiéndome un pensar, en muchos casos paradójico y no exento de contradicción.

El rojo geranio es el color que más he utilizado al realizar mis aguatintas. La primera vez que compré una lata de este color, la compré por el nombre y porque me gustan los geranios. Los geranios tienen muchos tipos de rojos, cadmios, bermellones, incluso los hay que son rosados. Pero este rojo geranio de la lata, es un tanto granate, profundo, con una tendencia oscura, que lo acerca a la tierra sombra tostada. Y ahora, en esta reflexión toma sentido que sea el color protagonista.

Y comienzo este texto haciendo alusión, no al rojo geranio, sino a su posible complementario, ya que pienso que el rojo geranio es un color para utilizar junto a su complementario. Y además esta va a ser la tónica del discurso, lo complementario y su ruptura como tal en el tránsito hacia una espesura del color.

El color que elijo como complementario del rojo geranio es el verde agua, color, por su parte, protagonista de una pequeña fábula con la que Manlio Brusatin abría su libro *Historia de los colores.* Decía así:

> Cierto día, un niño se encontró con un hada. Y le preguntó si ella podía satisfacer todos sus deseos.
> El hada respondió:
> - Sí, pero con una condición. Nunca deberás pensar en el color verde agua.
> - ¿Solo eso? –dijo el niño, ya seguro de haber encontrado el camino hacia la felicidad.
> - Basta con eso –aseguró el hada, y desapareció.
> Pero estaba sucediendo algo extraño. Por más esfuerzos que hiciera el niño, no lograba olvidar el color verde agua. Pasó el tiempo, y no solo no se realizaban sus deseos, sino que la vida misma le resultaba imposible.
> Cuando ese niño llegó a adulto, parece haber dado vueltas por el mundo, desesperado, convencido de haber sido víctima de un encantamiento.

2.1.2. Dos orillas

Una cosa muy interesante sobre el color, y de la cual Brusatin nos advierte al comienzo de su libro, es que el color es un asunto de DOS. Concierne al que mira y al que es mirado, pero lejos de plantear una distinción o jerarquización entre ellos, lo que ocurre es más bien…, que permite que ambos sujetos entren en un flujo que UNE DOS ORILLAS. O sea, que esas dos orillas se borran/ se emborronan y fluyen.

El discurso sobre el color ha estado siempre unido a la observación de los objetos a la luz, considerando la naturaleza de ambos.

. La del que percibe y la del percibido.

. La de la luz de uno y la de la percepción del otro.

. La que habla de lo *COLÓRICO* del percibido (para tratar la corporeidad de la materia propia)

Y

. La que se refiere a lo *CROMÁTICO* para tratar los fenómenos de la percepción y/o sugestión.

→Dos orillas, que, pese a la insistencia de ser, acaban por no distinguirse.

Y a continuación leo unas claves que me marco para iniciar el rumbo (leer con números):

1) La orilla de la percepción y de la sugestión (Dos orillas que ya no se distinguen)
2) Una orilla recíproca y la otra cambiable: se hablará, de un valor recíproco y cambiable/ tanto productivo como reductivo
3) Entonces: producción y reducción contaminadas
4) Funcionamiento y dirección
5) Bifurcación de identidades/ afinamiento de las multiplicidades
6) Línea de sombra en donde aparece el color

Y aquí unos tipos de orillas, imaginando el rojo geranio (leer de un tirón):

La orilla persuasiva y la orilla disuasoria. La orilla hojarasca y la orilla charco. La orilla terciopelo y la orilla corazón. La orilla pertinaz y la orilla chorlito. La orilla cristalina y la orilla brillante. La orilla plumaje y la orilla moteada. La orilla bestia y la orilla parda. La orilla ácida y la orilla verde pera. La orilla primavera y la orilla esmeralda. La orilla espumosa y la orilla pétrea. La orilla fulgor y la orilla esplendor. La orilla del verde flamenco y la orilla del negro de Flandes. La orilla Prusia y la orilla azabache. La orilla desbaratada y la orilla refractaria.

2.1.3 Naturaleza del color

Ostensiva, de intento, saliente, latente, emotiva, pregnante, viviente, injerto, sangrante, inserto, ostento, sacrificial, llevada, vacía, distintiva, epifánica, sugestiva, recogida, maduradora, desconocida, ostentadora, mensajera, contraria, fabuladora, macerada, obscena, luminosa, inyectada y espectral.

Y luego:

El fuego, la nieve, la primavera y la sombra

Corteza

Polvo

Y Afeite

El blanco y el negro,
origen y muerte del mundo:

En la página 39 del libro de Brusatin leemos que:

> Para Empédocles el aire es negro, como la noche, asumiendo en sí los principios del caos y el accidente de la formación de los mundos. Soplando en lo alto y regenerando los restos cenicientos de la combustión, el aire transporta la tierra que contiene al agua que apaga el fuego, el fuego cuece y exhala el aire (remolino de negro-amarillo, amarillo-blanco, blanco-rojo, rojo-amarillo, amarillo-negro…)
> (Brusatin, 1987: 39)

Posteriormente en la página 47 nos habla del *Blanco albus*, *candidus*/ *Eudocimus albus* (Fig. 3) (Ibíd.: 47) y entonces traduzco yo: (ave pelicaniforme) Coro-coro blanco. Patas, cabeza y pico son geranios. Las puntas de sus alas, negras. De resto un blanco intachable.



Fig. 3. Corocoro blanco. Wayne Fidler
https://www.naturalista.mx/photos/59232119

El blanco, en la rareza e incertidumbre del destino, se opone al negro de la esclavitud y del auspicio nefasto.

Mencionaba también Brusatin LOS COLORES INCIERTOS, aquellos que se encuentran próximos a la nitidez y a las tinieblas. (Ibíd.: 68)

AL blanco y AL negro.

Eugene Chevreul (1786-1889):

Recopiló el mayor catálogo del universo de los colores antiguos, con la intención de hacer los tapices más maravillosos de todo París. 14.400 tonalidades cromáticas materiales, frente a los colores sintéticos que iban apareciendo fruto del progreso de

la química industrial del s. XIX. Catalogaba colores y trabajaba sobre las sensaciones cromáticas newtonianas.

Entre 1885 y 1886 George Seurat, Paul Signac y Camille Pissarro animados por las teorías del químico y por otros vientos de la época, empiezan a experimentar con la técnica del divisionismo.

¡Atentos! decían: el color no se mezcla en la paleta, sino en el cerebro del observador.

Y en una feliz conclusión, el color de lo que miro ya no pertenece únicamente a la *cosa*, sino que me incumbe a mí. Está en mi cerebro.

la mezcla óptica SE HACE EN LA RETINA.
el contraste simultáneo CREA UNA ILUSIÓN.

Lo más interesante de las teorías científicas sobre los colores, podría ser la solidez (paradójica) con la que se supone que se recogen todas esas experiencias de los fenómenos de la luz.

De Aristóteles a Descartes

Isaac Newton

¿El color no existe?

Thomas Young

Hermann Von Helmholtz

Puntos suspensivos… Muchos científicos.

Y siempre la insistencia del pintor:

¿el color no existe?

Se convierte la pregunta en algo casi inocente, pero al mismo tiempo de lo más seria e importante. Para aquellos pintores de las impresiones fugaces, todo corría entre la precisión y la vaguedad. Así se hacía para ellos el color.

Nos recordaba John Berger que la luz pintada no es transparente, y que la inocencia del pintor impresionista acabó con los secretos de la pintura, ya que lo sacó todo a

plena luz del día, poniendo en evidencia toda aquella trama de la ilusión sobre la que se forjó el imperio pictórico en occidente. (Berger, 1997: 182)

¿Una locura? ¿La liberación? ¿Delirio? DIRÍA… ¿Frenesí?

Monet se quedó pegado al lienzo. Pero antes de eso se le pegaban lo personajes a la tela y se le enredaban en el fondo del lienzo, para salir disparados poco después con la ayuda del sol. La luz se le hacía cuerpo y los cuerpos eran luz. Una suerte de trenzado cromático entre dos orillas y los protagonistas de esta fábula, esos que *SE* sientan de un modo y *SE* levantan de otro. *El descanso bajo los lilos* (Fig. 4) sumerge a los excursionistas en una atmósfera verduzca, que se vuelve consistente y pegajosa por efecto del brillo blanco de las nubes. Las zonas en sombra disuelven los cuerpos sentados. No se dan ni cuenta de que están perdiendo la movilidad de brazos y piernas, hasta que ya es demasiado tarde. No se dan cuenta porque todo ahí fuera se disuelve en luz blanca.

Monet no tuvo más remedio que pintar otro cuadro ayudado esta vez del sol para conseguir despegarlos de esa masa verde vejiga y volver a colorearles las mejillas (Fig. 5). A Cézanne los ojos se le salían de sus órbitas, muy rojos de tanto mirar. La cosa vista y el que mira se adensaban con cada intento de enfoque… color sangrante… como el rojo geranio.



Fig. 4. *Descanso bajo los lilos*, *1873*
Óleo sobre lienzo, 50 x 65 cm. Musée d'Orsay, París.



Fig. 5. *Lilos al sol, 1873*

Óleo sobre lienzo, 50 x 65 cm. Museo Pushkin, Moscú.

2.2. Parte II. La escena:

Me levanto y enciendo el segundo proyector. A partir de este momento el texto no lo leeré sentada a la mesa sino desplazándome entre ambos proyectores, con los cuales iré simultaneando imágenes. Así mismo, se irán mostrando las aguatintas colocándolas sobre el foco de luz (que enciendo también en este momento), permitiendo que se visibilicen las composiciones de las dos caras del papel a la vez y los trazos y colores adquieran un nuevo dinamismo. Posteriormente serán colocadas en la pared del fondo en donde volverán a recobrar la cualidad matérica del color mostrando únicamente su cara visible. Esta acción performativa permitirá desplazar el discurso del color desde la luz a la materia. Del color luz al color materia (Fig. 6).



Fig. 6. Momento de la segunda parte de la charla performativa en BilbaoArte.

2.2.1. Triángulo genético

(Los números entre paréntesis corresponden al orden de las imágenes proyectadas)

(1) se proyecta una imagen negra en el proyector 2

Cuando empecé a trabajar con la aguatinta, no sabía que me enfrentaba a un medio dominado por las luces y las sombras. Un modo de hacer tradicionalmente en clave de luz y oscuridad, que oscila entre el negro y el blanco. Del blanco muy blanco, al negro muy negro. Y entre medio un festín de grises.

Pero yo iba buscando el color, el colorido y lo cromático…

¿Cómo llegar al rojo? Y más concretamente, ¿Cómo llegar al rojo geranio desde los dominios de las luces y las sombras? En otras palabras, ¿qué pintaba yo en el mundo de la aguatinta? Y, ¿por qué me atraía tanto?

Busquemos una génesis:

(Vuelvo al proyector 1 y proyecto con él la imagen del triángulo de Goethe)

(2) Imagen del triángulo de Goethe en el proyector 1

Aquí la clave es LA SENSACIÓN DE MOVIMIENTO, LA PARTE DINÁMICA DEL COLOR. El hecho de entender que existe una dinámica que hace que un color evoque cualquier otro que se encuentra en el espectro.

Goethe y su triángulo genético NOS PROPORCIONA un modo de superar el dualismo/ o las dos orillas.

Encontramos una disertación muy interesante en palabras de Gilles Deleuze en su libro *Pintura. El concepto de diagrama*.

(Vuelvo al proyector 2 y proyecto imágenes de los colores del triángulo)

(3) Imagen de los colores del triángulo en el proyector 2

a) El triángulo cromático ES ALGO FÍSICO, que insiste en LA NATURALEZA OSCURA DEL COLOR

b) Empieza como algo que emerge, que GERMINA DESDE LA OSCURIDAD HACIA LA LUZ

Nos dice que Goethe habla de un color de naturaleza oscura porque el color es oscurecimiento de la luz. Y por consiguiente también es iluminación del negro.

c) El blanco oscurecido tiende (o es) el amarillo

d) El negro aclarado tiende (o es) el azul

e) Cuando el blanco se encuentra con el negro se oscurece, dirigiéndose al amarillo

f) Cuando el negro toca al blanco, se aclara, dirigiéndose hacia el azul

La idea bonita de Goethe (dice Deleuze), es que los colores se despliegan y toman su independencia en relación a la luz, independencia en relación al blanco y al negro (Deleuze, 2013: 190).

g) La experiencia sensorial hace que, pasando capas y capas de amarillo, una sobre otra, se libere una tendencia dinámica DEL AMARILLO HACIA EL ROJO. EL AMARILLO SE INTENSIFICA. Se oscurece por INTENSIFICACIÓN

h) Por el contrario, con el AZUL se produce una ATENUACIÓN. El azul es una aclaración del negro. No obstante, pasando capas y capas de azul, una sobre otra, se produce así mismo un movimiento de intensificación hacia el rojo

i) Por lo tanto, Goethe nos habla de la SATISFACCIÓN DEL ROJO

2.2.2. Aguatintas

En este momento comienzo a presentar las aguatintas sobre el foco de luz y posteriormente las voy colocando sobre la pared blanca del fondo. Esta parte de la acción realizada en BilbaoArte en el contexto del programa: 'BAGI! Bilbao Arte Gela Irekia', se repitió posteriormente en el mes de marzo, para realizar un vídeo que permitiera presentar el proyecto en la III jornada de dibujo de la UCM (abril 2022). Las imágenes que aparecen a continuación son fotogramas de dicho vídeo.

Ver el triángulo de Goethe como algo GENÉTICO.
El nacimiento del amarillo, el nacimiento del azul y la aparición del rojo por intensificación de ambos.

Lo bonito es ver cómo de la luz y la oscuridad surgen los colores. Los valores de la luz se hacen cromáticos. APARECE EL CROMATISMO. Entonces, mis colores de las aguatintas no están tan descabellados. Tienen algo de negro y algo de blanco. Lo cromático se despliega por génesis de las luces y las sombras. Blanco y negro.

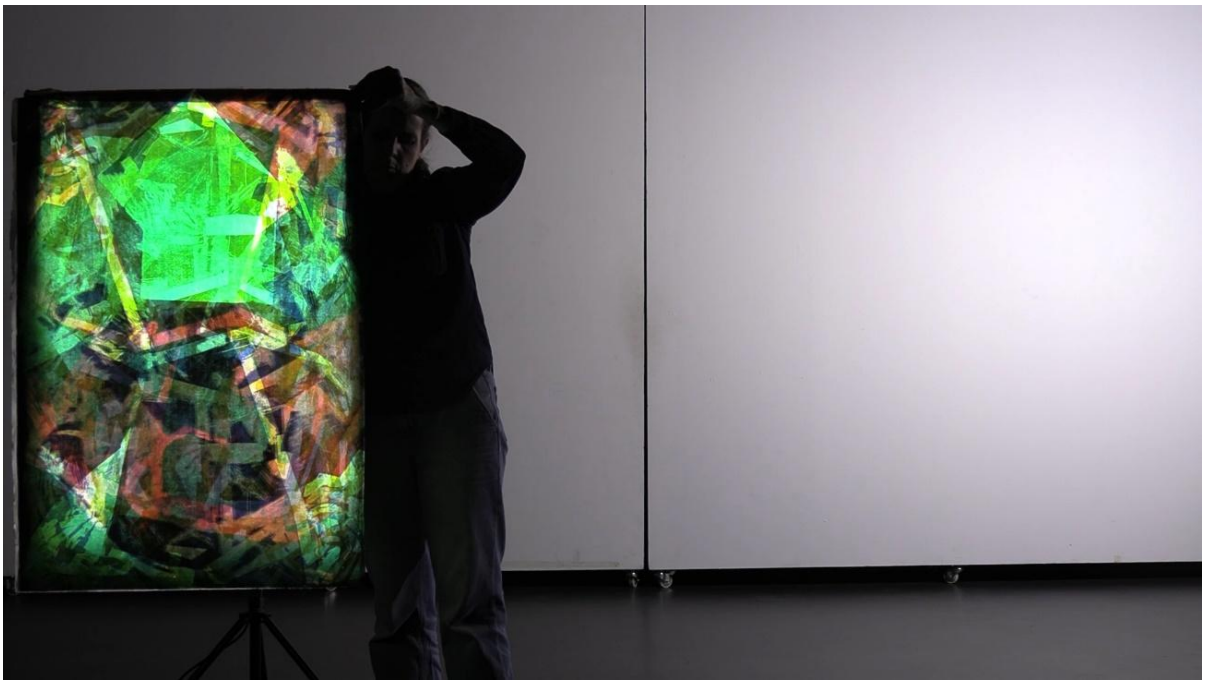


Fig. 7. Aguatinta sobre foco de luz.

Deleuze comenta: ¡El triángulo genético de Goethe es hasta tal punto genético que tiene un espesor!!!, que lo que el triángulo dice genéticamente, el círculo lo dice estructuralmente. El círculo está muerto sin el triángulo.

Se trata de Leer en perpendicular (el espesor). De los estratos del fondo, a la superficie. De la oscuridad hacia el colorismo.

MODO DE LEER EN PERPENDICULAR (En el foco de luz):

- 1º ESTRATO: Hacer girar el círculo = aparece el gris = estrato del fondo. Es cuando el color brota del fondo, de la luz y de la sombra. Estamos en un espacio todavía distinto al espacio cromático. (ENSEÑAR AGUATINTA GRIS)

Este primer estrato surge del fondo, del blanco o el negro/ de la luz o de la sombra.

- 2º ESTRATO: Va tomando su independencia del fondo. Se va haciendo cromático.

Este estrato surge del amarillo y del azul y de su intensificación como rojo. Existe una relación de los colores, pero aún supeditada a los valores de la luz y la sombra.

(ENSEÑAR AGUATINTA AZULADA Y AMARILLA)



Fig. 8. Aguatinta sobre foco de luz. Al fondo las aguatintas colocadas sobre la pared.

- 3º ESTRATO: Existiría un tercer estrato en donde la luz se obtendrá por medio de los colores, no de los valores.

Del ROJO GERANIO al VERDE AGUA … (puntos suspensivos…)

(ENSEÑAR AGUATINTA roja y verde)

(AMARILLO CADMIO/ ROJO CADMIO/ VERDE PRIMAVERA/…)



Fig. 9. Aguatinta sobre foco de luz. Al fondo las aguatintas colocadas sobre la pared.

A veces pienso que mis aguatintas funcionan desde dos orillas. La del cuerpo y la de la luz. La orilla carne y la orilla espectro…. La orilla colórica y la orilla cromática.

Cuando empecé con todo esto escribí que me acercaba al grabado con la intención dar lugar a estados en pintura que me permitieran explorar la capacidad pictórica en el espacio que se concreta dentro de un papel. Capas, que, mediante la adición y sustracción propias del grabado, subrayasen la cualidad del papel para absorber la pintura y la capacidad de la pintura de acumularse y volverse cuerpo.

Siendo consciente de la imprecisión que puede implicar hoy en día la palabra “disciplina” en pintura, me interesaba, sin embargo, recuperar una parte de dicho concepto, que incumbiría a sus lindes o márgenes difusos; ese lugar, en donde la pérdida de hegemonía, permite sin embargo mantener lo que constituye su naturaleza, en favor de aquello que se le va acercando para ofrecer parte de su complexión o temperamento. Ese espacio es borroso, pero no por ello incierto. Fisura, grieta o lapso. Me suele gustar calificarlo de corpóreo.
Estas fisuras generadas en los márgenes, se me antojan como paisajes o situaciones propicias de reflexión sobre la fisicidad, el gesto, la repetición y la insistencia, que, en este caso, implicarían a la pintura y a la aguatinta.

En concreto me interesa acceder a un amplio perímetro espacial subrayando la experiencia sensorial y la naturaleza corpórea de la acción pictórica/ calcográfica/ paisajística, que todo ello implica.

Hay pintores que se pasan la vida mirando al suelo, y otros escrutando el horizonte. Así lo percibió una vez Elie Faure analizando las obras de Courbet y Puvis de Chavannes. Pintor enfangado el primero, etéreo el segundo. El peso de los colores del barro de uno, retiene la fuga del sutil vuelo del otro.

Otra vez dos orillas: La orilla fango y la orilla éter.

Al escribir esto me doy cuenta de que una de las cosas que me está permitiendo la práctica calcográfica en mi pintura es la disolución de las orillas. Entender el intercambio de esas dos márgenes que parece que me empeño en construir en pintura. Si mezclo fango y éter… no sé, pero seguro que surge un verde, un verde sucio. Y eso me parece bien. Me gusta la suciedad en la pintura.

2.2.3. Trenza

Didi-Huberman nos habla de la temporalización de la trenza. Una relación triple en donde la imagen de un tejido o trama no es cosa de dos, sino de tres componentes que se trenzan (*A* pasa por encima de *B* que pasa por encima de *C* que pasa por encima de *A* y así hasta que se agota el tiempo/ espacio). De una manera muy esquemática, es lo que él llama la temporalización de la trenza. (Didi-Huberman, 2007: 49-50)

(En este párrafo proyecto la batería de fotos de las aguatintas PROYECTOR 2):

Entonces el rojo geranio (*A*) pasa por encima del verde agua (*B*) el cual a su debido tiempo pasa por debajo del azul ultramar (*C*) y entonces el rojo geranio deja de ser un poco geranio para irradiar sus propiedades cercanas al ocre rojo o al pardo Van Dyck, bueno, según quién sea el que cruce por allí. Puede ser cualquiera.

Y voy viendo cómo el amarillo (primavera) es uno de los colores que mejor se hace cuerpo y es muy bonito esto para establecer la metáfora. Desde la luz al cuerpo.

¿Qué color más cercano a la luz que el amarillo? (recordemos a Goethe y su genética del color) (sacar aguatintas pequeñas)

La cosa de dos (del blanco y del negro) salta a la espesura del círculo volviéndose tránsito. Entonces lo que hago aquí sería TRANSITAR EL/ CON EL COLOR.

Muchas veces y casi al final, ha sido el amarillo el que ha dicho basta. El que ha agotado la temporalidad de la trenza. ¡Hasta aquí! Ya no te muevas más. Por lo menos de este modo. Se acabó el estampar. Otras veces ha sido el azul ultramar, el que ha extraído toda la luz posible del entramado. Auspicio nefasto. Se acabó el estampar. Todo se ha perdido.

…..

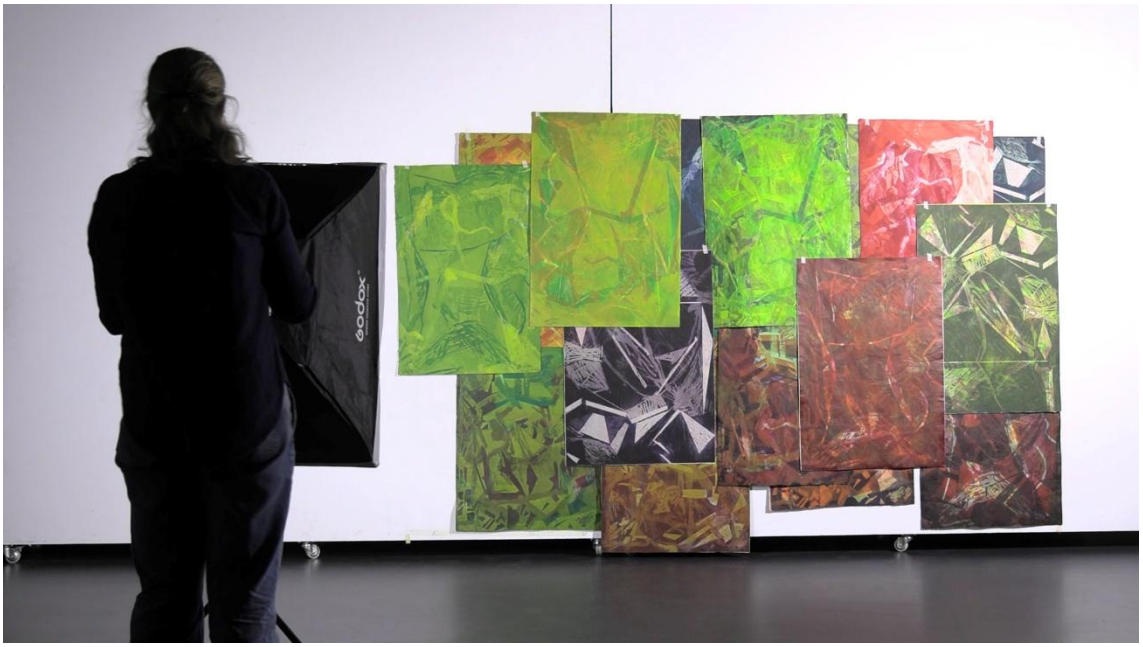


Fig. 10. Aguatintas sobre la pared. Color materia. Final.

Vídeo completo de la presentación de las aguatintas disponible en:

https://vevalinaza.com/2022/rojo-geranio/

3. Bibliografía

Berger, J. (1997). *El sentido de la vista*. Alianza Forma, Madrid

Brusatin, M. (1987). *Historia de los colores*. Editorial Paidós, Barcelona

Deleuze, G. (2013). *Pintura. El concepto de diagrama*. Editorial Cactus, Madrid

Deleuze, G., Guattari, F. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Editorial Anagrama, Barcelona

Didi-Huberman, G. (2007). *La pintura encarnada*. Ed. Pre-textos, Valencia

(2010). *Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía y Tf Editores, Madrid

(2014). *El hombre que andaba en el color*. Abada Editores, S.L., Madrid

Mitchell, W. J. T. (2020) *¿Qué quieren las imágenes? Una crítica de la cultura visual*. Sans Soleil Ediciones, Vitoria-Gasteiz

EL DIBUJO COMO BASE EN LA DIDÁCTICA DE LA ANIMACIÓN

DRAWING AS THE FOUNDATION IN ANIMATION DIDACTICS

José Miguel Miranda Domínguez

Supervisor y director de animación en 3Doubles producciones

RESUMEN

La irrupción de los procesos digitales en la animación ha ido desembocando en una micro especialización de los profesionales, relegando la enseñanza basada en el dibujo a áreas más específicas. El problema resultante es un deterioro en la calidad del trabajo realizado por aquellos profesionales comenzando su carrera laboral.

En este trabajo se lleva a cabo una revisión de los métodos de enseñanza de la animación a lo largo de la historia con el objetivo de poner al dibujo como herramienta metodológica central en la enseñanza de la animación, lo cual puede ayudar a resolver el problema.

Se parte de que priorizar el dibujo como método formativo mejora notablemente las capacidades de los estudiantes de animación y deviene en profesionales más cualificados. Los conocimientos de perspectiva, anatomía y composición consiguen que se controlen aspectos que en la actualidad se resuelven en pasos previos de la producción, redundando esto en la mejora de la calidad del producto artístico o comercial para el cual desarrollan su trabajo.

ABSTRACT

The irruption of digital processes in animation has progressively led to a micro-specialisation that relegates drawing-based education to more specific areas. The resulting problem is a deterioration in the quality of the work produced by professionals just starting out their careers.

To tackle this, a revision of animation educational methods throughout history has been carried out with the aim of placing drawing as a core methodological tool in the teaching of animation.

Prioritizing drawing as a learning method significantly improves the skills of animation students and leads to more qualified professionals. The knowledge on perspective, anatomy and composition allows them to control aspects that are currently solved in previous steps of the production, improving the quality of the artistic or commercial product they work on.

PALABRAS CLAVE

dibujo; animación; didáctica; metodología; pipeline; creatividad;

KEY WORDS

drawing; animation; didactics; methodology; pipeline; creativity

1. El dibujo como base en la didáctica de la animación

La irrupción de los procesos digitales en la animación ha ido desembocando en una micro especialización que relega la enseñanza basada en el dibujo a áreas más específicas.

2. Hipótesis

El punto de partida de este trabajo es poner el dibujo entre las prioridades de la metodología en la enseñanza actual de la animación 3D, lo cual creemos que deviene en profesionales más cualificados, redundando esto en la mejora de la calidad del producto artístico o comercial para el cual éstos desarrollan su trabajo.

El uso de las capacidades artísticas de los alumnos, aplicando el dibujo como método formativo principal, mejora notablemente sus capacidades, ya que los conocimientos de perspectiva, anatomía, dibujo del natural y composición consiguen que controlen aspectos que en la actualidad se resuelven en pasos previos de la producción, dando por hecho que los animadores y animadoras no los necesitan.

A menudo encuentro en mi día a día a animadores experimentados que no son capaces de crear una pose clave y me piden abocetar de manera adecuada cierto ángulo del cuerpo, una perspectiva forzada o algún escorzo que han mal interpretado.

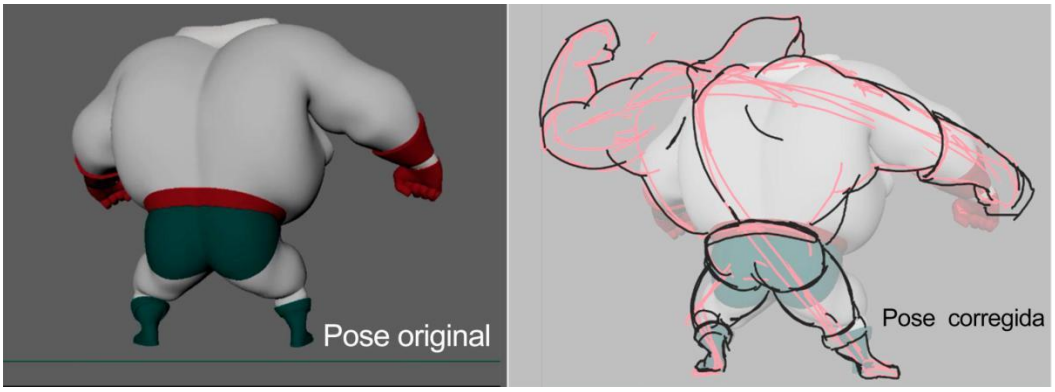


Fig.1. Captura de pantalla, corrección de pose de personaje en la película “Four days before Christmas” (Majaury, S. Miranda, M. Fecha de estreno 2023).

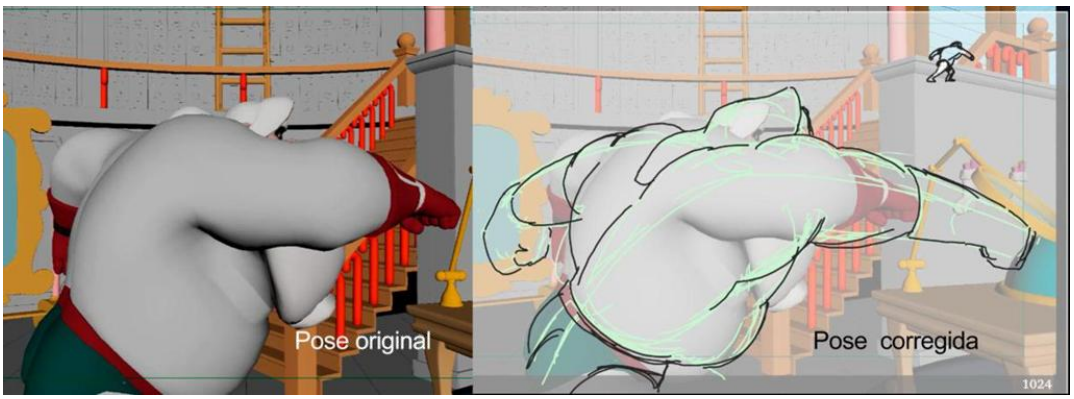


Fig. 2. Captura de pantalla, corrección de pose de personaje en la película “Four days before Christmas” (Majaury, S. Miranda, M. Fecha de estreno 2023).

Constantemente me encuentro fallos anatómicos o poses antinaturales en personajes que podrían haber resuelto los propios animadores de haber tenido conocimientos básicos en anatomía artística.

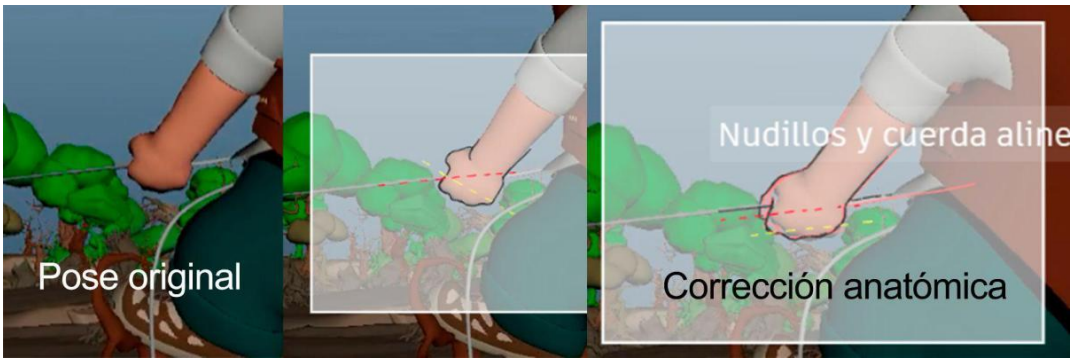


Fig.3. Captura de pantalla, corrección anatómica de personaje en la película “Quixotes, the heirs of La Mancha” (Gutiérrez, G. 2022).

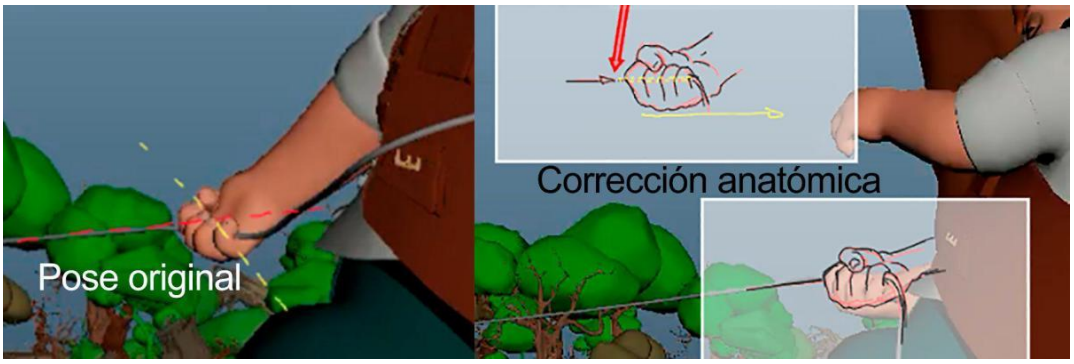


Fig.4. Captura de pantalla, corrección anatómica de personaje en la película “Quixotes, the heirs of La Mancha” (Gutiérrez, G. 2022).

El proceso de pedir una serie de poses para un *blocking* concreto al supervisor de animación requiere el empleo de más tiempo de producción y no resuelve el problema más allá de ese plano en concreto. Es cierto que el animador aprende a "posar" y a mejorar el *appeal* de los personajes en planos similares que se le puedan presentar, pero esto no les ayuda a comprender la estructura interna del personaje en sí o a conocer la mecánica asociada a ciertos movimientos que incluyen yuxtaposiciones y torsiones de músculos o huesos.

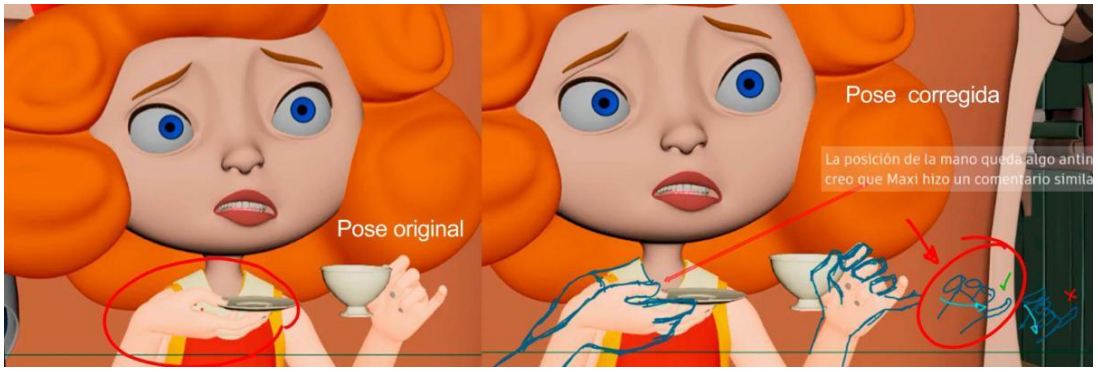


Fig.5. Captura de pantalla, corrección anatómica de personaje en la película "Quixotes, the heirs of La Mancha" (Gutiérrez, G. 2022).

Esto sucede incluso cuando se trata de un personaje fantástico, que no tiene porqué responder a una morfología digamos "natural", porque aun siendo así, ese personaje debe mostrar cierta coherencia anatómica para que se pueda mostrar de forma creíble en el show en el que se está trabajando.



Fig.6. Captura de pantalla, corrección de silueta de personaje en la película "Quixotes, the heirs of La Mancha" (Gutiérrez, G. 2022).

Esta problemática se refleja a su vez en cómo se presenta al propio personaje en la escena o el recorrido que hace en ella cuando no hay conocimientos de composición artística, narrativa cinematográfica o perspectiva.



Fig. 7. Corrección de perspectiva en fotograma de la serie “La vie en slip” (Le Neve, N. 2022).

El *staging* o puesta en escena de un personaje está íntimamente ligado al conocimiento y la práctica de métodos artísticos como dibujo del natural o el dibujo del movimiento.

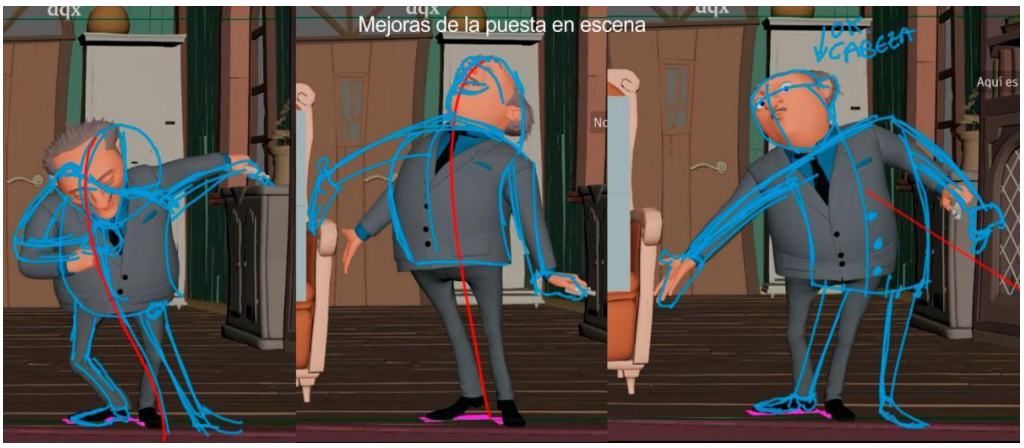


Fig.8. Captura de pantalla, corrección de puesta en escena de personaje en la película “Quixotes, the heirs of La Mancha” (Gutiérrez, G. 2022).

Además, podemos observar que este desconocimiento afecta a los diferentes departamentos del *pipeline* como son modelado, *layout* o *compositing*, donde se detectan de nuevo errores perfectamente subsanables con un mínimo conocimiento de perspectiva o composición artística.

Un estudio con profesionales mejor formados es un estudio más eficiente, capaz de afrontar retos y aportar soluciones creativas que actualmente se sostienen en el trabajo de los supervisores y que no se pueden lograr de otra manera que a través de la metodología artística.

Hay que destacar que desde hace algunos años en las grandes productoras de animación se viene imponiendo un modelo de trabajo enfocado a la productividad. Debido a la necesidad de abaratar los costes de producción de la animación, los estudios se ven obligados a contratar perfiles con amplios conocimientos en cada vez menos tareas y que no necesariamente necesitan conocer en profundidad los diferentes procesos del *pipeline*. Consecuentemente, la metodología aplicada en las escuelas de animación se enfoca en formar profesionales cualificados con una alta especialización, que encajen en ese flujo de trabajo.

Como resultado, se han ido obteniendo una serie de cambios que mejoran la cantidad de trabajo de los animadores y los artistas de layout, pero que suponen un empobrecimiento o pérdida de calidad en los siguientes aspectos.

1. Creación de poses adecuadas teniendo en cuenta la anatomía de los personajes
2. Generación de narrativa mediante el uso de diferentes herramientas como la perspectiva, el lenguaje visual y cinematográfico o el equilibrio compositivo
3. Correcta distribución de los diferentes componentes narrativos a lo largo de la escena
4. Creatividad a la hora de expresar sentimientos mediante el acting de los personajes
5. Capacidad de plasmar diferentes situaciones en el contexto narrativo como pueden ser escenas de acción, románticas, tensión argumental, etc.

Lo que a priori es una buena consecuencia de esta metodología (el aumento de la productividad) no lo es tanto desde el punto de vista creativo. Los profesionales de la animación ven cómo su trabajo está cada vez más compartimentado y que las tareas que desempeñan se vuelven mecánicas y aburridas, casi fordistas.

Nos encontramos pues ante un problema que, como consecuencia, supone un aumento de las correcciones de los supervisores y constantes revisiones que tratan de guiar a los artistas en aspectos que deberían dominar al salir de la escuela y no como consecuencia de su experiencia laboral.

A esto se ha unido, además, la amenaza de que en el futuro veamos cómo este tipo de trabajo podrá ser desempeñado por inteligencias artificiales que podrán hacer la mayor parte de las tareas de manera automática y eficiente desplazando a los animadores. De hecho, ya estamos viendo algunos ejemplos de cómo las inteligencias artificiales van desarrollándose cada vez más y consiguiendo resultados cada vez mejores.

En el enlace a pie de página se puede ver el que se considera el primer videoclip[1] creado por una inteligencia artificial, VQGAN CLIP (Vector Quantized Generative Adversarial Network and Contrastive Language–Image Pre-training) *(Doodle chaos, 2022).*

Ésta herramienta usada por el youtuber “Doodle Chaos” para crear este videoclip se basa en la letra de la canción *Canvas* del grupo musical *Resonate*.

> In this video, I utilized artificial intelligence to generate an animated music video for the song Canvas by Resonate. This tool allows anyone to generate beautiful images using only text as the input. My question was, what if I used song lyrics as input to the AI, can I make perfect music synchronized videos automatically with the push of a button? Let me know how you think the AI did in this visual interpretation of the song (Doodle chaos,2022).

Todo esto supone un problema adicional para el cual los actuales métodos didácticos no están preparados y que anticipa un reto a futuro.

Lo que se propone es la necesidad de devolver una visión global de la producción dentro del estudio y permitir el desarrollo de la creatividad de los profesionales que trabajan en él.

Apoyarse en la capacidad de la tecnología para simplificar tareas más mecánicas o artesanales, mientras se desarrolla la creatividad del equipo, hará que ésta, en el futuro, sea un aliado y no un competidor dentro de la cadena de trabajo en el estudio.

Se podría argumentar que los estudios que basan su negocio exclusivamente en trabajos externos *(services)* no tienen por qué compartir esta visión creativa de sus empleados. Lo único que demandan de ellos es el cumplimiento de las cuotas asignadas. Aun así, una visión más amplia y con una mejor formación de los profesionales en el campo del dibujo permite que esas mismas cuotas de animación aumenten, al agilizar el proceso de revisión por parte de los supervisores y al ponerse en práctica conocimientos de perspectiva, composición, anatomía artística, dibujo del movimiento, dibujo del natural, etc.

3. Una revisión de la metodología actual.

Al hacer un repaso a los contenidos de las diferentes ofertas formativas de las academias y escuelas privadas actuales, constatamos que las disciplinas basadas en el dibujo se encuentran en los másteres dedicados exclusivamente a animación 2D, *storyboard y concept art* y están completamente ausentes en los cursos y másteres de modelado, layout o animación 3D.

En los actuales planes de estudio de diferentes academias y escuelas privadas de animación, se suelen encontrar asignaturas relacionadas con las técnicas de animación clásicas, pero con un enfoque puramente técnico, muy basado en el conocimiento profundo del *software*. Abundan las unidades didácticas técnicas, como ejemplo, basta con nombrar algunos de los contenidos de las unidades didácticas de las escuelas de animación más importantes de España: modelado Nurbs, modelado Poligonal, modelado de personajes, props y sets, texturizado/Shaders, iluminación, animación, cámaras, FX, dinámicas y simulación,

render, rig, motion Capture, body Mechanics, acting, lip sync y animación facial, lenguaje corporal, la acción secundaria, anticipación avanzada. Como se puede comprobar existe una ausencia total de contenidos basados en el dibujo.

Para tratar de resolver esta problemática, se ha llevado a cabo una revisión de los métodos de enseñanza de la animación a lo largo de la historia con el objetivo de volver a poner al dibujo como herramienta metodológica central en la enseñanza de la animación.

Hasta hace no demasiado tiempo, el trabajo de animación se basaba casi exclusivamente en aplicar las destrezas o el "talento" de los aprendices en el campo del dibujo, creando una brecha insalvable con aquellos que, queriendo dedicarse al mundo de la animación, no las tenían.

Afortunadamente con la llegada de la animación digital, esta brecha ha desaparecido. Hoy en día cualquier persona sin conocimientos ni habilidades en el campo del dibujo pueden llegar a ser grandes animadores, yo he estimado en mi experiencia que casi el 70% de los artistas de layout y animadores 3D que conozco no saben dibujar, tienen un nivel de dibujo manifiestamente mejorable o consideran que no saben dibujar. Sin embargo, creo que cualquier persona, independientemente de sus conocimientos previos o de sus aptitudes, puede aprender a dibujar de una manera más que aceptable, lo único que se requiere es dedicación y un método adecuado.

4. Revisión histórica

Durante el desarrollo de lo que posteriormente sería la industria de la animación (finales del S.XIX y principios del S.XX), el conocimiento de los métodos de trabajo en los estudios de animación se transmitía directamente de quienes habían experimentado con las diferentes técnicas, a los nuevos aspirantes a trabajar, de igual manera que se hacía tradicionalmente en los talleres de artes y oficios relacionados con el arte.

Es decir, los nuevos animadores iban realizando las tareas que los maestros les encomendaban, aprendiendo poco a poco y mediante la práctica el método de dibujo que permitía mostrar a los personajes en movimiento. Uno de los ejemplos emblemáticos fue el de *Barré Nolan Studios* en palabras de Falk (1941) "Most of the

artists on the staff were former members of the Barre organization, which was really the training school for many artists who went far in the industry" (p.20).

La llegada de las innovaciones tecnológicas introducidas por los nuevos estudios de animación fueron creando tareas cada vez más complejas. Estas nuevas tareas y técnicas requerían cada vez más dedicación a la metodología de la transmisión de ese conocimiento, basado, como vemos, en la destreza en el dibujo de los artistas.

"Working constantly with the director is a "layout artist" who is really a co-director" (Falk, 1941, p.28).

A partir de este momento se crean las primeras especializaciones dentro de la industria, como la figura del *layout artist*, el animador, la del asistente de animación, los intercaladores, los coloristas, etc. Normalmente el animador (con amplia experiencia dentro del estudio) dibujaba las poses claves, el asistente "limpiaba" estos dibujos, que a su vez pasaban al intercalador, quien se encargaba de realizar los dibujos intermedios o intercalados. "The next step in the production of animated cartoons is "tracing" in which the outlines of the drawings are traced, in black or colored ink. [...] The work of "tracing" is done by junior members of the art staff." (Falk, Nat,1941 p.36)

Este proceso permitía a los animadores más experimentados abarcar mucho más trabajo, aumentando la productividad del estudio. A medida que los asistentes e intercaladores aprendían la forma de trabajar de los animadores, iban ascendiendo y acababan dibujando ellos mismos las poses clave.

Una vez consolidada la animación como industria, estas nuevas metodologías se trataron de ordenar y compilar para formar un corpus teórico que pretende agilizar los procesos de aprendizaje de los nuevos artistas. Surgieron entonces diferentes acercamientos a la práctica del dibujo animado que permitieron a los nuevos profesionales aprender las técnicas apropiadas, pero aun dentro del propio estudio de animación.

Uno de los primeros manuales de animación conocidos es *Animated Cartoons: How They Are Made; Their Origin and Development* (Charles Scribner's Sons 1926 (c.1920), New York, 1926) En él se describen las técnicas usadas en las primeras series animadas. Es un práctico manual que explica cómo animar caminatas, cómo crear efectos de agua o fuego y en el que además se muestran estudios anatómicos de diferentes animales y su forma de moverse.

En el año 1942 Nat Falk publica el libro *How to make animated cartoons* (Foundation Books, 1941). En él se hace un detallado compendio de los estudios de la época con descripciones minuciosas del flujo de trabajo y con ejemplos de los *shows* en los que trabajaban, lo cual lo hace especialmente valioso, ya que muchos de los programas que aparecen en él se perdieron para siempre.

En la década de los cincuenta, Walt Disney fue delegando responsabilidades en sus nueve mejores artistas, que más tarde serían conocidos como los *Nine old men*. Durante las décadas siguientes, los nueve hombres viejos fueron los responsables de los filmes clásicos de la compañía, en los que innovaron y consolidaron las técnicas de animación que usaban en estas películas como los *doce principios de la animación*.

En el año 1981, Ollie Johnston y Frank Thomas, dos de los nueve ancianos, exponen por primera vez los doce principios de la animación en su libro *The illusion of life* (Disney editions, 1981).

Estos doce principios de la animación siguen siendo la base de la metodología de la animación actual, independientemente de la técnica que se utilice, sea 2D, 3D, stop motion, etc.)

Sin embargo, si queremos referirnos al mejor manual de animación escrito hasta ahora, debemos hablar de la inmensa aportación que ha hecho al mundo de la animación el inefable Richard Williams con su *The animator's survival kit* (Faber & Faber, 2001) el cual recoge de primera mano todas las técnicas, los recursos y las metodologías usadas por los animadores más importantes de la historia.

Richard Williams nos deja todo el conocimiento existente y puede expresar mejor todo lo que yo quiero aportar en este trabajo con esta frase

> If a musician knows his scales, he can concentrate on giving the performance and bringing out the ideas inherent in the music. But if he constantly has to think of the mechanics of what he's doing, then he can hardly play. Therefore, if we know and understand all the basics, then we've got the tools to create. Only then, we can give the performance! (Williams Richard, 2001).

5. Tesis

En éste artículo se muestran los avances en los principios de la investigación que estoy llevando a cabo en el marco de mi tesis doctoral. Su principal objetivo es el ya descrito anteriormente: Proponer un enfoque metodológico de la enseñanza de la animación basado en el dibujo y las capacidades artísticas del alumnado, para lo cual me encuentro desarrollando la siguiente metodología de trabajo.

En una primera fase se desarrolla y organiza el trabajo en base a mi experiencia personal y profesional de más de diez años dentro del campo de la animación. Ésta será la base que servirá como planteamiento de la hipótesis de partida, a saber, el conocimiento y las destrezas en el campo del dibujo mejoran notablemente el rendimiento de los artistas implicados en una producción de animación 3D.

A partir de aquí se desarrolla la fase de investigación propiamente dicha en la que se procederá a la lectura y vaciado de bibliografía, recopilación de datos de los profesionales acerca de sus aptitudes artísticas y evaluación de la calidad de su trabajo en sus respectivos departamentos.

Para realizar esta recopilación de datos se usarán las herramientas estadísticas y de control propias de cada estudio de animación como pueden ser *Shotgrid, Google Drive, Kitsu* o cualquier otra, además de una evaluación a través de entrevistas personales y en forma de un test de dibujo que se diseñará para este propósito. Esta recopilación de datos se aplicará en los departamentos de modelado, rigging, layout, animación y compositing.

Posteriormente, se desarrollará el estudio y desarrollo de la metodología didáctica, las herramientas, las pautas de aprendizaje y la aplicación de los conocimientos aprendidos.

A continuación, comenzará la fase práctica, con la creación de un grupo de muestra. Dentro de este grupo se pondrán en práctica las acciones formativas y la metodología desarrollada y se establecerá un calendario de sesiones en las cuales los artistas recibirán las clases teórico prácticas que potenciarán sus cualidades artísticas. Tenemos que tener en cuenta que durante esta fase debemos establecer un grupo de control el cual servirá para corroborar o desmentir la hipótesis de partida.

Para tener una visión lo más amplia posible, estos grupos se van a dividir por nivel de los artistas: *mid*, *junior*, *senior* y por departamentos: modelado, *layout*, animación, *compositing.* Se crearán fichas con datos de los artistas y del tipo de fallos que se producen en cada fase del desarrollo de la producción.

Además, se creará una base de datos a partir de las experiencias de otros directores de animación, que recopilarán datos de sus equipos con el objetivo de constatar que estos fallos también se detectan en otros estudios de diferente nivel.

Finalmente, se procederá a evaluar los resultados obtenidos y su impacto en la aplicación práctica, con el objetivo de comprobar que la hipótesis de partida se cumple y los sujetos de estudio ven mejoradas sus aptitudes en las áreas que se pretenden mejorar, que son, anatomía artística, composición visual, perspectiva y memoria-visual.

Además, se tendrá en cuenta el rendimiento laboral, comparando los resultados con los datos recopilados en la fase de investigación acerca de porcentajes de correcciones, mejora en la calidad de las poses, mejora de los encuadres y de la narrativa visual, número de tareas resueltas, calidad de las mismas, etc.

6. Conclusiones

El estudio sistematizado y prolongado en el tiempo de los sistemas y los métodos de dibujo por parte de los alumnos en las escuelas y de los profesionales de la animación, debería concluir en una mejora significativa en la calidad de los procesos que llevan a cabo dentro de una producción.

Al finalizar este estudio, espero poder demostrar la hipótesis de partida y haber desarrollado una serie de herramientas metodológicas que, aplicadas a los equipos artísticos de los estudios de animación, redunden en un mejor rendimiento de éstos, a su vez me propongo como objetivo implementar esta metodología en planes de estudios que formen de una manera más amplia a los futuros profesionales de la industria de la animación.

7. Referencias

Animated Cartoons: How They Are Made; Their Origin and Development (E.G.Lutz)Charles Scribner's Sons 1926 (c.1920), New York, 1926

Canal Doodle Chaos. (17 de mayo de2002). I asked AI to make a Music Video... the results are trippy [Archivo de vídeo]. Youtube. https://youtu.be/0fDJXmqdN-A

Falk, Nat. (1941) How to make animated cartoons. Foundation Books.

Gutiérrez, G. (Director). (2022). *Quixotes, the heirs of La Mancha* [Quixotes, los herederos de La Mancha] [Película]. Studio 100; GF Films; MARK 13.

Le Neve, N. (Director). (2002). *La vie en slip* [La vida en calzoncillos] [Serie de animación]. Studio Redfrog.

Majaury. S. (Director). Miranda, M. (Codirector). (Fecha de estreno, 2023). Four days before Christmas [Cuatro días antes de Navidad] [Película]. PVP Media; Capitán Araña; Smartrek Films AIE; 3Doubles Producciones.

Thomas, Frank., y Johnston, Ollie. (1984) *The illusion of life.* Disney Editions.

Williams, Richard. (2001) *The animator's survival kit.* Faber & Faber.

ESTRATEGIAS DE MATERIALIZACIÓN PARA IDEAS INVISIBLES
MATERIALIZATION STRATEGIES FOR INVISIBLE IDEAS

Jesús Osorio Porras
Profesor Ayudante Doctor. Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes, Universidad de Granada.

Resumen

La idea que aún no ha sido dibujada es, casi siempre, inconsistente y difícil de atrapar. Ante un papel en blanco todo corre el peligro de disolverse y la propia materia acaba por determinar el proceso y el resultado. Para capturar y fijar algo tan difícil de materializar e ir más lejos sin caer en la tentación de conformarnos con los primeros resultados, experimentamos con distintos procesos y estrategias de dibujo.

Este texto gira en torno a algunas metodologías de trabajo que nos han resultado especialmente útiles, tanto en el desarrollo de proyectos personales como en el contexto docente. Todas parten del dibujo pequeño, espontáneo y rápido, en conexión mental con las ideas, a menudo desde la abstracción, desde el juego gestual y físico, y con intención expresiva y compositiva.

Materializar ideas invisibles a través del dibujo múltiple y seriado nos permite manejar infinidad de posibilidades en libertad, manteniendo la mirada amplia sobre el proceso, sin compromiso con el material o el tiempo, y sin caer en la trampa de las primeras opciones.

Abstract

The idea that has not yet been drawn is, almost always, inconsistent and hard to fix. Before a blank piece of paper, everything runs the risk of dissolving and the material itself ends up determining the process and the result. To capture and fix something so difficult to materialize, we experimented with different drawing processes and strategies.

This text is about some work methodologies that have been especially useful to us, both in the development of personal projects and in the teaching context. They all start from small, quick and almost automatic drawing, always in mental

connection with ideas, often from abstraction, from gestural and physical play, and with expressive and compositional intention.
Materializing invisible ideas through multiple and serial drawing allows us to handle infinite possibilities freely, keeping a broad view of the process, without commitment to material or time, and without falling into the trap of the first options.

Palabras clave
Dibujo contemporáneo; proceso creativo; experimentación; estrategias de ideación; multiplicidad.

Keywords
Contemporary drawing; creative process; experimentation; ideation strategies; multiplicity.

1. Las limitaciones del primer esbozo

Fijar fielmente una imagen mental sobre el papel es, casi siempre, un acto complejo. Hay un pequeño abismo entre lo que *vemos* en la imaginación y lo que finalmente aparece físicamente ante nuestros ojos. Entre la idea que tenemos en mente y el dibujo acabado son muchos los factores que intervienen y terminan por modificar la idea inicial. En palabras de Duchamp (1957):

> Durante el acto de creación, el artista va de la intención a la realización, pasando por una cadena de reacciones totalmente subjetivas (…) El resultado de esta lucha es una diferencia entre la intención y su realización (…) De hecho, falta un eslabón en la cadena de las reacciones que acompañan al acto creador; este corte que representa la imposibilidad para el artista de expresar completamente su intención, esta diferencia entre lo que había proyectado realizar y lo que ha realizado…

El primer elemento que nos aleja de nuestra imagen mental tiene que ver con la propia naturaleza voluble de las ideas, siempre en movimiento, en continuo devenir (Leal, 2019).

Con ideas un tanto móviles e inconsistentes en mente, las primeras líneas que se esbozan ya sientan ciertas bases que pueden acercarnos a nuestro objetivo o desviarnos hacia otro lugar. El propio trazo propone, evoca, insinúa, a veces impone… A medida que el dibujo avanza y la imagen se hace más nítida aquello que pensábamos al principio parece desvanecerse; el dibujo crece y gana –para bien o para mal–, haciéndose visible en el mundo físico, logrando que lo que aún no existía se materialice o proponiendo algo que no estaba en nuestros planes. Esto es al mismo tiempo lo bello y lo frustrante de dibujar directamente desde la mente y sin usar imágenes de referencia. Lo inesperado es parte de lo interesante y de la dificultad del dibujo imaginado.

En otras ocasiones, cuando no partimos de una idea previa y necesitamos diversificar los intentos hasta encontrar lo que nos interesa, el boceto inicial puede funcionar también como freno, al detener el flujo de posibilidades y fijar ciertas bases antes de tiempo. No es raro dejarse atrapar por el encanto de las

primeras líneas; enganchados a una incipiente imagen estética podemos llegar a creer que ese planteamiento primigenio ya es suficientemente bueno, sin haber siquiera valorado otras opciones.

En el contexto educativo hemos observado que los estudiantes trabajan a veces sin suficiente proceso de ideación previo, habiendo barajado muy pocas posibilidades, a menudo jugándose todo a un solo intento tras un primer boceto. Se enfrentan a la limitación del tiempo y del elevado coste del material, lo que se traduce en una autorrestricción en la duración del tiempo de ideación y en la cantidad de tentativas en la fase de bocetado inicial. Por otro lado, lidian con el miedo al fracaso ante el papel en blanco, un caro soporte escogido para la ocasión con la intención de elaborar un *dibujo definitivo* con suficiente calidad para hacer frente al encargo asignado.

Indagando en sus intenciones previas o sus necesidades iniciales nos encontramos a veces con actitudes conformistas, –cuando asumen que el propio dibujo *les ha llevado* hacia cierto resultado y les parece adecuado *para el tiempo que tenían*–, o de frustración, –cuando reconocen no haber dado en el clavo de lo que andaban buscando–. El problema se acentúa cuando lo que se procura es una serie de trabajos con cierta coherencia visual y conceptual en torno a un mismo asunto, por ejemplo cuando deben ilustrar un libro o planificar una exposición; si es necesario un buen proceso de ideación para la realización de una sola pieza, la creación de una colección de imágenes bien relacionadas entre sí lo hace indispensable.

2. Materializar ideas invisibles y multiplicar las opciones: pensar dibujando

Ante la necesidad de encontrar un buen método de ideación, he experimentado con diferentes estrategias de trabajo que me han servido como herramientas de materialización de imágenes mentales, de desbloqueo o de profundización en mis propios procesos creativos durante los últimos años. Algunas de estas estrategias las he podido poner a prueba también en el aula, en el contexto de varias asignaturas de tercer y cuarto curso del Grado de Bellas Artes. Tres de

ellas, de las que hablaremos a continuación, han resultado especialmente útiles, liberadoras y fructíferas.

Todas tienen en común el dibujo rápido y pequeño y la multiplicidad de opciones; el bosquejo breve, sin compromiso con el material ni el tiempo, permite pasar de una posibilidad a otra en segundos y sin atarse a ninguna decisión durante las primeras fases. Como lenguaje fundamental propongo la barra de grafito o el carbón, herramientas ágiles y que permiten una conexión casi directa entre el papel y la mano.

2.1 Cuartetos, sextetos, octetos y otras agrupaciones

Es un método directo e intuitivo, útil para el desarrollo de series pequeñas con coherencia visual, o para profundizar en una misma idea diversificando las opciones. Puede haber una narrativa o concepto en común, o surgir a partir de una imagen de referencia o un dibujo detonante. Se trata de dividir el espacio de dibujo en cuatro, seis, ocho, nueve o más partes iguales usando líneas horizontales o verticales, para realizar dibujos individuales pero visualmente –o conceptualmente– relacionados entre sí. El soporte elegido para este tipo de búsquedas suele ser el cuaderno de apuntes, por lo práctico del tamaño y el formato.

Se empieza esbozando un dibujo en cada espacio de la cuadrícula mientras se presta atención a toda la página al mismo tiempo. Trabajamos por etapas, de manera que cada pieza avance individualmente pero teniendo en cuenta el resto de dibujos. Así, aunque dedicamos tiempo y atención individual a cada una de las diferentes zonas, intentamos que haya coherencia, que haya relación y se establezca un diálogo entre todas las partes. Se trata de dibujar la página completa, aunque cada imagen tenga su propio carácter.



Fig. 1. Ejemplos de páginas en 4 y 9 partes

A nivel personal este método me ha resultado práctico, desafiante y eficaz para el desarrollo de proyectos breves como *Histórias de uma montanha*, expuesto en Portugal en 2021.



Fig. 2. Fragmento de *Histórias de uma montanha*. 2021

Para su aplicación docente he tenido la oportunidad de diseñar y poner a prueba varias sesiones de dibujo consistentes en una serie de ejercicios rápidos, progresivos y que se desarrollan durante un período determinado de

tiempo. Durante estas sesiones, los estudiantes trabajan a partir de algunos elementos dados, como una fotografía, una palabra o concepto, una secuencia de imágenes o un fragmento de película. Una vez dadas las indicaciones iniciales se marca un tiempo limitado de ejecución. A medida que se avanza en las diferentes etapas y ejercicios, el tiempo de dibujo y de acceso a las referencias se acorta, mientras el número de divisiones del papel aumenta, forzando a encontrar soluciones rápidas y globales que podrán revisar en otros momentos de la sesión. Al final de la clase los participantes trabajan a partir de sus propias imágenes mentales e ideas, usando o no referencias y avanzando en el desarrollo de su ideario personal.

2.2 Dibujo automático y abstracción: las imágenes en el fondo del papel

Para este método de trabajo usamos formatos más grandes, como rollos de papel o papel continuo, que dividimos previamente en una cuadrícula con muchas más particiones o celdas que en la propuesta anterior. Trabajamos con alguna idea o concepto en mente, pero no intentamos representarlo directamente en los dibujos –al menos no en un principio–, sino hacer trazos y manchas abstractas intuitivas y espontáneas en todas las casillas de la cuadrícula sin perder la conexión mental con la idea. Trabajamos de forma global y con todos los dibujos a la par, usando herramientas rápidas y muy cercanas a la mano, para no centrarnos demasiado en un dibujo en particular ni atarnos a ninguna de las imágenes que van apareciendo.

Empezamos con un barrido inicial, haciendo marcas y líneas rápidas, gestuales y casi automáticas en todos los espacios del papel y en todas las áreas de la cuadrícula. En una segunda fase intentamos componer con esas primeras manchas, buscando equilibrar los pesos, siempre dentro de la misma abstracción y manteniendo la idea en mente. Así, vamos haciendo diferentes pasadas o recorridos por la superficie, ralentizando poco a poco el ritmo y prestando más atención a cada dibujo según avanzamos.

El trabajo se vuelve más reflexivo y selectivo, pero nunca nos detenemos demasiado en un solo punto; ya no tocamos todos los bocetos, sino solo

aquellos en los que sabemos, por pura intuición, cómo avanzar. A medida que los dibujos crecen empiezan a emerger ciertas imágenes que resultan reconocibles o evocadoras; las propias manchas de grafito nos permiten imaginar o ver más allá, sugiriéndonos nuevas posibilidades que podemos hacer más visibles o completar con pocos toques. Si la conexión mental con las ideas iniciales permanece, puede que muchas de esas imágenes que comienzan a aparecer tengan que ver con lo que estábamos buscando.

> Descubrir lo que no vemos sobre algo requiere entonces el uso de la reflexión y la imaginación, pues la esencia oculta o escondida entre líneas tras la forma sensible que percibimos debe ser intuida por el pensamiento. Esta esencia sólo es posible penetrarla por medio de las ideas y los conceptos que se llegan a formar a partir de la reflexión y que revelan el pensar y el pensamiento. (Olaizola, 2007)

De un gran papel y de un buen número de imágenes abstractas emergen nuevas visiones relacionadas entre sí y que nos acercan a la materialización de algunas de nuestras imágenes mentales.



Fig. 3. Proceso de búsqueda para el proyecto *Exploracões da Vertigem*. Universidade da Beira Interior. Covilhã, Portugal, 2019.

Siguiendo este método de ideación pude plantear y desarrollar un proyecto completo titulado *Explorações da Vertigem* y que fue expuesto en Portugal en 2019. Trabajar de esta forma me ayuda especialmente a la hora de pensar y plantear proyectos grandes, de gran envergadura, con una mirada global.

En el contexto de las asignaturas que imparto resulta una herramienta útil para alejar a los estudiantes de la tentación de las opciones únicas, e imprescindible cuando se trata de crear series o proyectos más ambiciosos. Es interesante el hecho de enfrentarse a múltiples dibujos que crecen de forma simultánea, dedicando un tiempo limitado a cada pieza y dejando de mirarlas durante un rato mientras se recorren otros lugares del papel. También resulta una forma eficaz de poner en práctica el necesario ejercicio de saber cuándo parar o cuándo continuar con un trabajo: al no estar inmersos en una sola tarea durante mucho tiempo somos más conscientes de los momentos y de los errores durante el proceso.



Fig. 4. Vista de la exposición *Exploracões da Vertigem*. Universidade da Beira Interior. Covilhã, Portugal, 2019.

2.3 Raíz: exploración, juego, ramificación

Es la estrategia de ideación más compleja y que más he usado en el aula. El sistema abarca, a pequeña escala, todo lo que implica el desarrollo de un proyecto artístico y expositivo, desde el origen de la idea hasta su exposición e, incluso, su difusión.

El método consta de cuatro fases de trabajo diferenciadas: 1– Ideación y Dibujo; 2– Selección y Agrupación; 3– Diseño y Exposición; 4– Documentación y Difusión.

Fase 1– Ideación y Dibujo.

Cada persona cuenta con un mínimo de 64 piezas de papel de aproximadamente 12,5 x 8,75 cm (un papel resistente de formato 100 x 70 cm, cortado en cuadrícula de 8 x 8) con las que empezar a trabajar. Cada tarjeta está numerada con lápiz por detrás. En este caso es interesante experimentar con cualquier tipo de técnica.

Trabajamos a partir de un punto Origen (O); el punto Origen es una idea general o concepto, un tema o línea de investigación que debe ser el hilo conductor que enlace las diferentes propuestas y que nos ayude a dar sentido a todo el proyecto. Relacionados con ese punto Origen global se deciden cuatro puntos de partida o puntos de origen secundarios, de diferentes lenguajes y naturalezas: O1, O2, O3 y O4. Estos elementos pueden ser visuales, narrativos, textuales, conceptuales, objetuales… Los puntos de origen secundarios son referencias que usamos para iniciar el movimiento, puertas de acceso a diferentes asuntos o hilos de pensamiento conectados de alguna manera con el tema principal y que nos sirven para activar nuestro proceso creativo y empezar a pensar.

La primera fase se inicia partiendo del primero de los puntos de origen secundarios (O1) y trabajando con las tarjetas en orden. Si O1 es una imagen, la persona puede usar una o varias tarjetas para reinventarla, jugar con la composición, reconfigurar el espacio, el color, jugar con la narrativa o el

concepto de la imagen. Cada tarjeta que hagamos estará relacionada con la anterior, ya no necesariamente con el punto O1, y será a su vez el punto de partida del siguiente dibujo. Cada pieza es una posible respuesta, una nueva

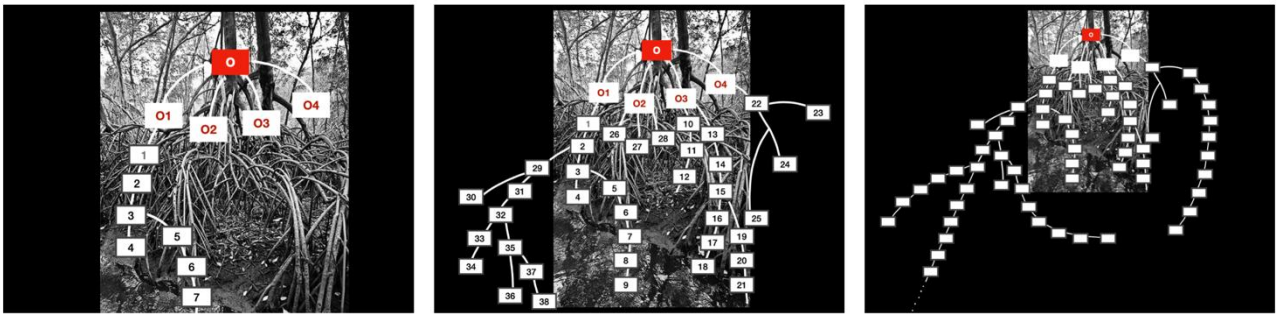


Fig.5. Raíz: exploración, juego, ramificación. Esquema de fase de ideación y dibujo.

versión o una profundización de la pieza anterior. Se puede trabajar en una línea de búsqueda hasta que las posibilidades de juego o ideación se agoten. Después, observando la cadena de dibujos creada, decidimos si uno de los elementos anteriores pudiera ser el punto de partida de otra línea de búsqueda, de manera que podamos iniciar una bifurcación hacia otras ideas, o si preferimos comenzar a trabajar con otro de los cuatro puntos de origen secundarios iniciales. Siempre se puede volver atrás si se quiere, y modificar, intervenir, completar, romper, doblar… cualquiera de los dibujos que han ido surgiendo. El objetivo es ir lo más profundo posible en todas las líneas de ideación que se empiecen y en sus ramificaciones, partiendo desde el punto Origen principal, los cuatro puntos de origen secundarios y completando un mínimo de 64 tarjetas de papel.

Fase 2– Selección y Agrupación.

En una siguiente fase del proyecto se trata de escoger, de entre todos los dibujos, los que más nos interesan. Intentamos hacer conexiones o unir tarjetas de diferentes raíces que, por alguna razón –aún siendo imágenes separadas de temas diferentes y momentos distintos– funcionan bien juntas. Se buscan también aquellos elementos que pudieran funcionar mejor solos, aislados del resto o estableciendo un diálogo con otros conjuntos desde la distancia, y se descarta –o repiensa– todo lo que, con seguridad, no nos interesa.

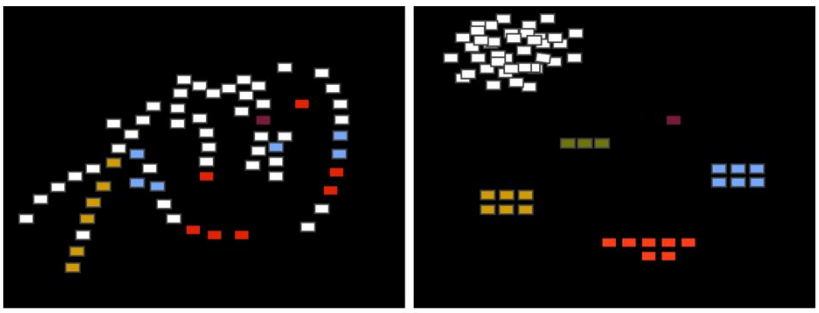




Fig.6. (izquierda): Raíz: exploración, juego, ramificación. Esquema de fase de selección y agrupación.

Fig.7. (derecha): Raíz: exploración, juego, ramificación. Selección de imágenes de estudiante en el aula.

Para escoger y combinar bien es fundamental poder jugar con todas las piezas, y hacerlo físicamente. Se anima a las personas que participan a experimentar con diferentes distancias, con asimetrías, con superposiciones, con espacios, con la tercera dimensión, con acumulaciones y silencios, con ritmos visuales, con cambios o intervenciones en el fondo… Se permite alterar, mezclar, romper si es necesario dibujos que no nos interesen en un principio buscando algo nuevo que sí pueda ser interesante. Es importante documentar fotográficamente el proceso y las posibles combinaciones, para contar con una referencia segura ante las diferentes percepciones que podamos tener en

distintos momentos del proceso, para poder volver a ellos y analizar las mejores opciones al final.

Fase 3– Diseño y Exposición.

Se trata en este punto de analizar cuál es el sentido de los dibujos con los que estamos trabajando, qué discursos se han manejado y de qué manera, y de comprobar si sigue habiendo un hilo conductor que unifique el conjunto o si hay elementos que deberían formar parte de otra serie. Decidimos cuál sería el mejor contexto para completar el sentido conceptual y/o estético del proyecto, para mostrar y poner en valor nuestra propuesta. Podemos pensar en estas piezas como bocetos para obras de mayor formato, o como obra pequeña ya susceptible de ser expuesta. También pensamos si la propuesta se presta a un contexto expositivo o si es más interesante desarrollar otro tipo de proyecto, como un libro u otra publicación editorial. Intentamos resolver también si necesitamos otros elementos para completar el conjunto. Dependiendo de nuestra elección pensamos en la mejor manera de seguir dando forma al trabajo: una maqueta física, la instalación de todas las piezas en una habitación, pruebas de maquetación en digital…

Fase 4– Documentación y Difusión.

Finalmente, una vez montada la exposición o su maqueta, o diseñada la publicación, trabajamos en la documentación de la obra, procurando realizar un buen registro visual de todo el conjunto y las diferentes partes para su difusión. Se trabaja también en el análisis del planteamiento y en los posibles textos que podrían acompañar la propuesta: notas de prensa, posible catálogo… Todo se articula en un solo documento final a modo de proyecto.



Fig.7. Raíz: exploración, juego, ramificación. Algunos trabajos de alumnas y alumnos.
Daniel Aguilera, Aida Lara, Viktoria Nianiou, Alejandro de Pablo, Mónica Rosa.

De este tipo de estrategias de ideación han surgido trabajos muy interesantes de alumnos y alumnas, quienes han conseguido materializar sus ideas de una forma ágil y fluida, llevándolas mucho más lejos de lo que esperaban y dando un sentido completo a sus propuestas. Al mismo tiempo, han experimentado con todas las etapas de un posible desarrollo creativo con una mirada global y más control sobre el proceso y los resultados.

3. En conclusión

Todas las metodologías y experiencias mencionadas en este texto nos han llevado a estar aún más convencidos de la importancia e interés de dar espacio y tiempo a procesos creativos abiertos, con múltiples opciones, enfocados y ágiles. Frente a la cultura del resultado rápido y de los primeros bocetos –

adicta a encontrar atajos–, defendemos la necesidad de hacer un buen planteamiento y desarrollo de las ideas, manejando siempre bastantes posibilidades hasta encontrar las mejores opciones, y dando suficiente margen a la selección y maduración de cada propuesta.

Como herramienta metodológica principal fomentamos el ejercicio de pensar dibujando, con materiales simples, con rapidez, sin pretensiones ni miedo, de manera que las ideas surjan, fluyan y tomen forma ya en contacto con el papel y en conexión directa con la imaginación; que el propio dibujo fije, construya y solidifique en tiempo real las imágenes mentales más escurridizas.

Se promueve también la insistencia, la profundización, el ir más allá, tan lejos y tan profundo como se pueda, con la libertad que otorgan el papel pequeño, el dibujo descontraído y la multiplicidad de posibilidades, sin compromiso con el tiempo ni con el material.

Estos principios y métodos nos han resultado útiles y liberadores, permitiéndonos avanzar con fluidez a través de las ideas y ayudándonos llegar más allá de lo ya controlado, acercándonos mucho más a lo que realmente estamos buscando.

4. Referencias

Arrollo, I. (1997). *Creación de imágenes mentales según la naturaleza y las formas de los estímulos.* [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, Departamento de Comunicación Audiovisual.
Recuperado de: https://eprints.ucm.es/id/eprint/3715/1/T21952.pdf

Denis, M. (1979) *Les images mentales.* Presses Universitaires de France. Traduc. Las imagenes mentales. Siglo XXI. Madrid. 1984.

Duchamp, M. (1957). *El proceso creativo*. Presentación de Marcel Duchamp en la Conferencia de la Federación Americana de las Artes. Publicada en Art News, vol. 56, Nº4. En Revista *Nombres* (2012). Recuperado de https://revistas.unc.edu.ar/index.php/NOMBRES/article/view/2101

Glaser, M. (2008). *Drawing is Thinking.* Ed. Overlook PR, Nueva York.

Leal, A. (2019). *Pensar dibujando: haciendo camino al pensar.* Revista Catalana de Pedagogia,16, 103-123. Recuperado de https://www.raco.cat/index.php/RevistaPedagogia/article/download/369569/463334/

Olaizola, C. J. (2007). *Aprendiendo a pensar, dibujando.* Theoria, 16(1), 23-30. Recuperado de http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29916104


DC
DIBUJO Y CONOCIMIENTO


bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID