



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Ecos de lo concreto
Dibujo: Poesía del trazo y la materia

Tesis
Que para obtener el Título de:
Licenciado en Artes Visuales

Presenta: Luis Manuel García Guillén.

Director de Tesis: Maestro Jorge Alberto Chuey Salazar

México, D.F., 2012



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos:

*A mi madre Manuela de Jesús Guillén por ser ejemplo de vida;
A mi hermano José Antonio García Guillén por su apoyo
incondicional;
A mis hermanos por su paciencia y apoyo a lo largo de esta
travesía;
Al Maestro Jorge Alberto Chuey Salazar por su invaluable
enseñanza constante;
A los Maestros: Cuauhtémoc García y Rosa Martha Aguilar, por su
importante contribución en la realización de esta Tesis;
A mi cuñada Olivia Isidro por echarme la mano en la corrección de
estilo;
A mis amigos y hermanos, a mis profesores;
A mi Novia Guadalupe Florán por todo su Apoyo en este camino y
sobre todo por su paciencia;
A la Universidad Nacional Autónoma de México la cual representa
para mí la casa que me albergo cálidamente.*

ÍNDICE

Introducción.....17

Capítulo 1. Reflexiones en torno al dibujo

Pensamiento, mirada e interpretación —poesía de lo real—.....21

Dibujo como registro.....38

Representación de la representación.....50

Capítulo 2. La retórica de la imagen

Dimensiones de los elementos de expresión.....60

Sobre los discursos del dibujo.....81

La imagen en ecos.....92

Capítulo 3. ¿La técnica?

Reflexión: utilidad y efectos estéticos de los materiales.....105

| | |
|---------------------------------------|-----|
| Presencia y materia..... | 115 |
| Conclusiones..... | 122 |
| Fuentes de información..... | 125 |
| Apéndice. Esbozos para una tesis..... | 127 |

Introducción

Hablar del dibujo es hablar de una disciplina artística accesible que todo ser humano puede realizar, es una manifestación inmediata y primigenia que ha pasado por una serie de cambios a lo largo de la historia del arte. Por su misma accesibilidad como medio de expresión visual, la imagen dibujada va cambiando a lo largo del tiempo en su grado de complejidad, de trazos simples a complejos, de formas regulares a formas irregulares. Los formatos de la gráfica se van convirtiendo en discursos artísticos con valor autónomo, su factura, el poder expresivo y su condición técnica hacen que se equipare al mismo como una disciplina artística similar a la pintura y la escultura.

Dibujar, para mí, es una labor inmediata y sencilla, tan fácil como agarrar un lápiz y trazar, tan sencillo como delinear con el dedo en el vidrio húmedo y tan fundamental como perfilar la imagen de un ser querido en el recuerdo. La labor del dibujo es una labor de vivencia, tan esencial como la respiración o tan íntimo como un pensamiento obscuro. Bocetar para despabilarse —garabatear para pasar el tiempo—, dibujar un croquis o explicar una teoría, son actos que tienen como base el dibujo. El acto sincero de convertir un concepto en interpretación enfocada al discurso visual.

Dibujar para pensar, para aprehender, para replantear, para evocar, para registrar, para implicar. En el universo del campo dibujántico, los nombres del dibujo son posibles y variados. Un esbozo abstracto, una imagen en el recuerdo, un constructo visual del pensamiento vuelto paradoja; en el campo del dibujo se sobrepasa la imagen fotográfica, se plantean generalidades, se muestran mundos fantásticos, se especula en la forma, se manifiesta un sentir, los nombres son los rostros del dibujo y también son los actos; los ejercicios del dibujo.

En este trabajo abordo algunas reflexiones en torno al fenómeno del dibujo, tanto en el proceso de realización y percepción —ojo, mano—, como de la forma técnica en la

que se basa el campo del dibujo. El proceso dibujántico —proceso interno del dibujo, como lo denomino— tiene una manera compleja de suceder y pretendo abordarlo de una forma más abierta, es decir, basado en un análisis y selección de textos, algunos entran al terreno de lo literario y, por tal motivo, algunos conceptos buscan, más que explicar, implicar al lector un poco en esta labor del dibujo es decir, son de índole metafórica y no descriptiva. En cada capítulo me he visto guiado por autores dentro de diferentes perspectivas, de los cuales he tomado algunas ideas en cuanto a la metodología, por ejemplo, la teoría del dibujo con Juan José Gómez Molina o, en el aspecto literario, la idea de relacionar con el arte tres figuras retóricas: metáfora, metonimia y sinécdoque, planteada por Elena Beristain.

Durante el desarrollo de la investigación, puedo decir que muchas cosas he reflexionado y repensado, han surgido cambios en cuanto al marco conceptual que he manejado —me refiero a términos como: dibujántica, evocación, símbolo, dibujística, representación, presentación, interpretación— y ha sido una labor de descubrimientos tanto internos como externos. De tal suerte que he intentado enriquecerlo y precisarlo con el tiempo, reduciendo bibliografía y seleccionando los textos idóneos para alcanzar mis fines. También ha cambiado mi interpretación de textos, relegitimando mi concepción del área interna del dibujo —dibujántica— como una forma de entender el aspecto interno del mismo.

Por otro lado, realizo una investigación de un campo de las artes visuales que me ha gustado mucho, un gusto que data desde mi niñez y que se refuerza en mi adolescencia y en toda la carrera; exteriorizo mi interés por el lenguaje dibujístico como una forma más de arte, ya que el dibujo puede presentarse de manera subyacente en otras disciplinas artísticas —pintura, escultura, grabado— o como obra autónoma. Pensar y teorizar en el dibujo facilita su didáctica y su accesibilidad como medio de expresión, fomenta su práctica constante.

Debido a todo lo anterior, mis objetivos son:

Reflexionar sobre los caminos que se plantean acerca del dibujo.

Plantear una relación discursiva de la imagen dibujada con los llamados “géneros” en el arte y las figuras retóricas literarias.

Explicar cómo, a través del acto dibujántica, se culmina el proceso del campo interno del dibujo

El presente trabajo está dividido en tres secciones y cada una muestra una perspectiva desde la cual se aborda el dibujo: percepción, discurso y técnica.

En el primer capítulo, abordo el dibujo como forma artística de expresión. Expongo la forma en la que se presenta como estructura simple e inmediata en la percepción y en el trabajo del dibujar: la labor ojo-mano frente a la presentación y representación, que después se manifiesta en la interpretación dibujística. De tal manera que, en este apartado, concibo al dibujo por su labor inmediata dentro de la percepción activa, como trabajo de abstracción y como cognición.

En el segundo capítulo, abordo el campo discursivo en el cual los elementos básicos de expresión —punto, línea, mancha y contorno— se conectan en un orden multisistémico y dan como resultado la imagen dibujada; asimismo, planteo una relación de la capacidad de la imagen dibujada como recurso para una pieza dibujística con los tópicos y las figuras retóricas literarias: metáfora, metonimia y sinécdoque, para discurrir cómo, por medio de la relación de los lenguajes del dibujo, la imagen dibujada tiene trascendencia. Exploro los lenguajes figurativo y abstracto por su capacidad de trasladar un significado —símbolo— o traer a la memoria —evocación—, por medio de trazos simples o complejos que generan imágenes. En este juego de discursos los lenguajes adquieren resonancia y el dibujo se vale de ellos para producir una pieza entendible o expresiva.

En el tercer y último capítulo, reflexiono acerca del proceso del dibujo, como una forma en la cual el poner atención a los materiales y a su método de aplicación permite la producción de las imágenes. Expongo que la tecnificación implica una investigación y experimentación de los procesos gráficos y el replanteamiento de los antiguos, la alternancia de técnicas, acuosas, sólidas o secas, interviene en el producto final.

Ante el panorama de la imagen dibujada y su constante cambio, no me queda más que precisar que, mientras en el mundo se creen imágenes nacidas de las ideas y sueños de las personas, habrá dibujo; mientras haya un misterio, una búsqueda, también, habrá una forma de expresión dibujística.

Por tanto, pretendo empezar una labor de reflexión en algunos asuntos del campo del dibujo y, al mismo tiempo, exhorto al lector a que me acompañe en este recorrido del dibujo, esperando que lo llene de entusiasmo, así como a mí me ha complacido el poder entender varios aspectos en la creación de la imagen dibujántica —como es denominada en este estudio—.

Invito al lector a cuestionarse y concebir sus propias conclusiones de lo que aquí se plantea, que las refute, las descalifique y que, a través del trabajo de la reflexión, busque conducir al dibujo por nuevas rutas.

CAPITULO I

Capítulo 1. Reflexiones en torno al dibujo

*Las experiencias externas sirven para sentir el mundo,
Y las internas, para comprenderlo...*
Lao Tse

I. Pensamiento, mirada e interpretación —poesía de lo real—

Resulta interesante pensar cuál sería el inicio de un dibujo. Bien, en primer término, es la manifestación de una necesidad de expresión, de presentar, hacer existir un discurso con lo que está a la mano. Es el diálogo entre la comprensión de un mundo interior y de vivir el mundo exterior. La interpretación nace de un estímulo externo, que penetra en las emociones y se transfiere, por medio de las técnicas, al papel. Es reflexión, puesto que la línea y la mancha también tienen su lenguaje y el acto del trazar no trasmite toda la carga emotiva.

El rol de los materiales transforma lo visto en el dibujo y éste, a su vez, se resiste, se escapa es decir la carga del material no siempre genera un efecto de imitación de las cualidades ópticas y como resultado el material se convierte en un velo, mismo que en muchas ocasiones termina siendo una herramienta de símbolo, es decir, se vuelve código y por lo tanto interpretación.

La realidad es compleja, una vez penetrada por los ojos es abstracta. Nace de una mirada que observa, intuye y busca, una mirada que enfoca y transforma hasta producir una sensación o una idea de aquello que se interpretó de la realidad. Esta mirada también compleja en la cognición codifica al igual que el material asimismo busca en la memoria interpretar lo que tiene frente de sus ojos. Si pensamos por un momento, la mirada puede danzar a la par con un lápiz y generar un recorrido con la línea ¿no es

acaso esto un acto de abstracción? ¿No es acaso un pacto entra línea y ojo, entre la herramienta, la mano y la mente? La vivencia tiene su punto de enfoque en la mirada y esta a su vez es como un remolino en el que convergen la danza de la mano y el de la mirada.

Esta forma inmediata de expresión parte de una forma de mirar, se empieza con la mirada inocente que capta lo exterior —la mirada inocente es trazo inocente—. El mundo es determinado por el pensamiento y la experiencia de lo trazado ¡quién no ha visto a un niño emocionado dibujar un mundo con los elementos que ha aprendido para realizarlo! —el círculo, el cuadrado, el triángulo—, dibuja lo que piensa, como puede, por la imposibilidad de dibujar lo real, de conseguir el mismo efecto o sensación, sin embargo, poco a poco, el ejercicio constante en el dibujo resuelve este conflicto, hasta llegar a una suerte de síntesis, mano y ojo, en el acto del dibujo, van haciendo que, durante el desarrollo de su lenguaje figurado, la experiencia le brinde las realidades y estrategias para mirar el exterior de manera poética. En este inicio la mirada parece buscar la forma de meter el efecto tridimensional al plano bidimensional, a la vez que le quiere dar un significado y un sentido.

Podríamos decir, por tanto, que el dibujo es la expresión de lo pensado, es producto de una primera capacidad de representar el mundo y también de manifestar un sentir. Una construcción de este tipo se encuentra bajo un estado de inocencia, donde todo parece tener poca cercanía con lo real.

El conocimiento que se va reforzando de manera gradual va tomando en cuenta el proceso por el cual se va formando el mismo dibujo —reflexión sobre la cocina misma del dibujo—. El ojo empieza a clasificar a tener experiencia. El primer esbozo grafico parte de lo directo indeterminado.

Por otro lado como manifestación de un discurso el dibujo es expresión desnuda e insípida, es la encarnación del concepto, de la idea sensible. Se dibuja tal como se interpreta y se sueña. La construcción del concepto por medio del arte siempre va carga-

da de la manifestación sensorial: gesto, huella, rastro, indicio y materia, mismos que componen la expresión dibujántica. Pura expresión o expresión pura, la paradoja del dibujo descansa en la sencillez, en el estado de alerta y la contundencia del trazo. En el acto del dibujo subyacen diferentes motivos y de ahí los diferentes dibujos; ya sea como un acto inmediato, tomando en cuenta la estructura externa; ya sea como un acto interno, tomando en cuenta el estado emocional, el dibujo puede encontrar su evocaciones en todos los niveles desde el sensorial hasta el intelectual, como forma de disfrute de la forma, hasta la expresión de un pensamiento, un concepto, incluso, una filosofía.

Tomando en cuenta lo anterior, definiremos el concepto dibujántica como: el espacio interno del dibujo, en el cual se acumulan de manera compleja, la conciencia; la experiencia visual de trazos en la memoria; la cultura visual; los modelos de intención, es decir, el bombardeo visual, iconos, indicios, símbolos e imágenes fotográficas, y que en ella la intención es generar un dibujo, misma que nos da como consecuencia, el campo dibujántico. El campo dibujántico parte de un escenario negativo, inmediato, por el cual la información visual o abstracta tiene contacto con la mano y genera un dibujo. Codificación inmediata e indeterminada que posteriormente se vuelve en pauta racional y determinada.

Por otro lado se encuentra el acto dibujístico que definiremos como: Aquel acto físico; ejercicio del dibujo; consecuencia externa de trazar, misma que articula y continúa o modifica la intención del dibujar. De tal manera que es el acto exterior, que evidencia el dibujo, y que manifiesta su estado sensorio –su estética por así decirlo-. El momento empírico del dibujo que alimenta a la mente en la intención del dibujar, es decir, que hace y sigue con la inercia del primer trazo. La realidad se hace código en el primer dibujo, sin embargo redibujar ya tiene un acto de intención, es aquí, donde el modelo de intención indeterminado se vuelve intención. Y por lo tanto acto dibujístico también.

En segundo lugar, el dibujo se constituye como una experiencia sensorial y de memoria muscular. El ejercicio del trazo equiparado con el de la idea, crean una gimnasia, misma que tiene su punto cumbre con la ejecución, en la danza dibujántica.

En el dibujo todo inicia con un acto: en el hacer, el pensamiento va guiando la imagen, enriqueciéndola con impresiones —recuerdos figurados, sensaciones—, formas y patrones que van interactuando. El dialogo que se ofrece ante el papel es determinante, lo expresado se va transformando y la imagen cobra cuerpo. El trazo-dibujántico es una idea con un impulso que guía a la ejecución, cuando es una interpretación de lo visto, el ojo guía la mano y la línea sugiere dentro del espacio en blanco la forma y peso de lo visto: el ojo interpreta y el material traduce. En el bosquejar se puede adquirir experiencia, la cual nos muestra modos de ver, pensar y hacer.

Por tanto, en el campo de la dibujántica, esta abstracción dada de la realidad —presentación—, se abstrae en la mente —representación— y se manifiesta en el papel —interpretación—, la dialéctica de lo que se ve con lo que se encuentra como fenómeno —llámense conceptos— va formándose de manera paralela bajo la experiencia, la experiencia del dibujo es experiencia en percepción y, por tal motivo, en el cuerpo. La danza del dibujo es el trazo.

El acto de bocetar es la recepción, un trazo —el tono, la línea y la mancha— convive con el vacío del blanco, que es lo pletórico de posibilidades aún no planteadas sobre el papel y que sólo están en la mente. En el tópico de los sueños y ensueños o como impresiones y recuerdos, el bosquejar es el acto de ordenamiento del caos y espiritualización de la materia, anécdota de la forma, metamorfosis de lo concreto y metáfora de lo representado. Lo imaginario cobra cuerpo en el papel, ya sea sugerido o representado completamente, la carga signica es la extensión del campo sensorial, una sinestesia fortuita por el material, poética/plástica por antonomasia.

El dibujo educa la mirada, la observación del dato visual es, en consecuencia, un pasear de la mirada: la mancha y la línea son una traducción, la interpretación de lo visto,

por tanto, «la anatomía específica del dibujo consiste en una manera abierta de organizar y reaccionar».¹

En tercer lugar, el dibujo es un proyecto dibujístico. El relacionarse con los materiales y buscar nueva forma de manifestación conduce al artista a pensar e idearse una imagen con aquellos materiales que utiliza —idearse un resultado—. La realidad es segmentada y espiritualizada, la poesía de la forma dibujántica busca concordancias en las figuras y formas —un rasgo común unificador en las líneas, planos y patrones, manchas e impresiones—, mismas que van conformando la imagen dibujada para dar coherencia a su dibujo; poco a poco, la locura de la forma y su metamorfosis cuentan una historia, una anécdota visual, incluso, una forma de pensar:

Dibujar es equivalente a pensar. Algunos dibujos se hacen con la misma intención que se escriben: son notas que se toman. Otros intentan resolver la ejecución de una escultura en particular, o imaginar cómo funcionaría. Existe un tercer tipo, dibujos representados de obras, que se realicen después de las mismas, dándoles un nuevo enfoque. Todos ellos posibilitan una aproximación sistemática en el trabajo, incluso si a menudo fuerzan su lógica interna hasta el absurdo.²

No es lo mismo una persona que es buena copiando fotografías y dibujando como puede, que una persona que dibuja lo que quiere. Esta diferencia es fundamental, un dibujo poético es un dibujo libre, transgrede, descontextualiza. Su obra dibujántica no es una simple imagen repetida, es una filosofía de lo visto, una interpretación. En todo caso aquel que copia las fotografías también tiene un fin, este fin es parte de una forma de pensar, de una forma de expresión propia, es decir, cuando se apodera de su estética es, en ese sentido, donde ya no es un mero ejercicio y pasa a formar parte de una obra. Sea cual fuere el camino del dibujo hay una serie de procedimientos que incluyen el pensar y el transformar. La estrategia metodológica es Plástica en el acto dibujántico.

¹ Del Valle de Lersundi, Gentz, *En ausencia del dibujo*, pág. 16.

² Gómez Molina, Juan José, *Las lecciones del dibujo*. Madrid, pág. 33.

Tomando en cuenta que el proceso del dibujo entabla una serie de procedimientos y relaciones con el exterior; que va generando a lo largo de todo el desarrollo del mismo una experiencia, se puede hablar de una experiencia estética, donde las normas como el tono, la forma y la perspectiva tienen un importante papel. En dado caso, un estilo es el producto de una experiencia estética de un ejercicio constante de selección en el mismo acto de producir y esbozar de un modo, el resultado, es una imagen dibujística con características propias que le imprime el artista. Los elementos del lenguaje visual, por medio de los materiales dispuestos para el dibujo, se van anclando a las ideas e interpretaciones del que dibuja, las ideas encontradas y preconcebidas van de la mano durante el proceso del dibujo.

Por otro lado en el lado interno del dibujar hay un acto de segmentación, de concreción. Su condición de abstracción es una condición de presencias encontradas, lo real es absorbido (el juego mismo de las presencias se da en la memoria). Aquello que se proyecta como objeto, bajo su propio gobierno, por aquello que conoce «ver lo real es ver su independencia y por tanto sus exigencias»,³ La representación es la abstracción primera de esa realidad, de lo que auto-aparece y, posteriormente, se construye en la mente, en el campo del dibujo pasamos del acto real al acto percibido, «La percepción no supone solamente la actividad de mecanismos retinianos sino también la contribución de la experiencia propia del acto del mirar y pensar en lo que se ve».⁴

De tal manera, la sensación educa la percepción, el enfoque es parte de esta mirada educada que percibe, representa —mirada— y, al mismo tiempo, se realiza —trazo—. Lo bello, que parte de la captación de la mirada, es el resultado de una imagen ya pre-dispuesta para ser vista, como lo menciona Edmund Husserl «La mirada fugaz puede ser anticipada de modo totalmente vacío, preparar la belleza, por así decirlo, a partir de

³ Murdoch, Iris, *“El fuego y el sol”*, pág. 86.

⁴ Díaz Padilla, Ramón, *“El dibujo del natural en la época de la pos academia”*, pág. 79.

un indicio, sin que sea realmente captado en lo más mínimo»,⁵ es decir, el impulso del enfoque del percibir va predispuesto, estamos extáticos fuera de la realidad y estamos más en la interpretación. Con esto, no digo que la belleza sea tan sólo un ejercicio del mirar, simplemente que, en el acto de la mirada, la percepción puede organizar, interpretar y depurar la intención del trazo, encarnar la poesía. El modelo pasa a ser un pretexto, lo que proyectamos en la mirada al momento de la ejecución, es lo fundamental.

En este caso, la mirada es parte esencial para el desarrollo del dibujo. Las cosas que vemos pasan por el filtro de las experiencias, mismas que tienen impacto a la hora de la ejecución, por tal motivo, el mirar, pasa a ser una parte de toda la operación emotiva, de toda carga real del dibujante. El momento del dibujar, implica el observar y el contemplar —que será, en este caso, más emocional que objetivo—, también implica esa experiencia al momento del trazo, la conciencia operante y una realidad segmentada en una parte que refleja un todo.

El desarrollo del mirar forma parte de la educación visual del artista, lo cual incluye el conocimiento de la construcción de la imagen. El mutismo de su visión es el mutismo del que se deja influenciar, percibir y disfrutar, es un llenarse. La comprensión de la imagen tridimensional en dos dimensiones, la traducción al dibujo, por medio de la experimentación y la búsqueda de la forma, constituyen parte de las operaciones de la mirada en el momento dibujántico. Esta educación visual es una educación basada en la búsqueda constante de imágenes distintas, la educación visual estructura un saber, este saber apoya a la idea en el momento de ejecutar.

Sin embargo una cosa es la experiencia visual y otra la experiencia dibujística; la experiencia visual es la racionalización de los componentes de la imagen a nivel estructural-cultural, es decir, no es lo mismo conocer el cómo se hace a través de libros y documentación, incluso observando el proceso de ejecución de un dibujo, que el poder

⁵ Husserl, Edmund, *“Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica”*, pág. 40.

realizarlos. La experiencia dibujística es el hecho de producirlos, trazarlos, modificarlos. La experiencia dibujística necesita de la visual para formar su discurso, pero es fundamental el trazo, el ejercicio de la transformación y la implicación en el mismo, no importa que sea antes o incluso después de toda una investigación, lo necesario es la ejecución.

En el dibujo la mirada se entrena, para la representación se usa un dato visual — modelo—, mismo que enseña las condiciones plásticas —sombra, tono, ritmos, calidades lineales, texturas— en este tipo de dibujo la mirada tiene que experimentar el proceso de calcular y situar, relacionar estructuras y patrones. Para la evocación de imágenes mentales —sin que haya datos visuales enfrente— se usa la proyección visual, el garabatear y el ejercer aquel trazo que se aprende en el momento de copiar una imagen o dato visual —fotografía, objetos, desnudo—. Por tal motivo en la mirada encontramos un puente y herramienta cognitiva para la experiencia dibujística. Es en este caso que lo dibujístico sigue el impulso del ensueño y de la imaginación dadas en la dibujántica, mismas que se aterrizan en una línea, una mancha, en la forma y por lo tanto en la imagen dibujística.

Dentro del fenómeno de la percepción está la vivencia y el disfrutar, retener y, por último, soltar. Un puente entre la mano y la tinta hasta su última extensión, que es lo que conforma un dibujo: visión estructurada por el conocimiento —técnicas, observación y análisis— desarrollado por la intuición, una manifestación de la mirada, por lo tanto, registro del hecho real, mismo que se convierte en interpretación. La realidad es filtrada y reconstituida, ya no es más una imagen fiel es una imagen codificada.

Dibujar es ver, es un percibir, mirar de manera propia. Es entablar el atisbo retiniano y el pensamiento, de tal forma que su síntesis es el producto estético, producto de esa misma experiencia, «hay artistas que crean imágenes y artistas que crean la mirada»,⁶ la

⁶ Kibálchich Rusakor, Vladímir Víktorovich, “Abrir los ojos para soñar”, pág. 49.

experiencia estética produce en el espectador ideas del mundo, ese mundo del que hace partícipe al espectador. No sólo a nivel de la razón, la mirada que inventa el artista es una mirada sensible, que juega con lo que mira y lo convierte en patrones efímeros de existencia, en dado caso, para los sentidos y de conceptos para la razón.

Lo dibujístico equivale a mostrar lo que uno segmentó y lo que registra el paseo de la mirada, por tanto, entraña una forma de relacionar los datos visuales e ideas que se nos presentan previos a la ejecución, es la consecuencia del acto dibujántico. Sin embargo, como mencionamos anteriormente, no es la condición real la que interesa, sino la visión filtrada por medio del dibujo la que connota toda una serie de situaciones, ésta sería en dado caso, la condición del dibujo: *mirar a la realidad y convertirla en metáfora*.

El percibir dibujando (dibujo del natural como también se puede entender) parte de un modelo-estructura, así como de las formas que suceden en el espacio dibujántico —entendido como un espacio donde convive tanto el proceso del dibujar por el medio racional y por el medio intuitivo—. La observación de lo exterior —modelo-estructura y apariencia del objeto— se funde con el interior —nacido de la introspección, de la proyección mental y percepción sensible—, es decir una proyección de lo que aprendemos con el tiempo de las imágenes se transforma en patrones y formas dibujísticas, que dejan una huella en la mente: mirar hacia afuera y apropiarse adentro. La reticencia se convierte en enigma, la forma se depura por medio de los trazos hasta proyectarse. La estructura se hace visible. Esto sería, en dado caso, el discurso del dibujo: trazar la imagen, dejando de manera tácita ciertas relaciones establecidas por anterioridad.

La poesía dibujística es parte de la plástica porque se puede inaugurar una idea a partir de un trazo y ésta puede seguir una continuidad por medio de los materiales; una idea primera, una intención inicial o una proyección del pensamiento son campo del dibujo.

Otro aspecto del dibujo es el bocetar abstracto, mismo en el cual la imagen no obedece a los estatutos de ojo, sino al pensamiento y experiencia del artista; por eso es una imagen creada, intervenida y modificada desde un inicio. Como lo diría Karel Tessing:

La visión sintética, que proviene de nuestra facultad de abstracción visual, nos permite definir un objeto (por ejemplo la silueta de una flor o el perfil de un rostro) con una línea continua o combinación de líneas; nos faculta para representar por medio de líneas trazadas la superficie plana de un papel el tema de sus dimensiones espaciales.⁷

Esta forma de plástica obedece a la intuición de la idea, a su manifestación y a un proceso que se origina en la mente, donde ésta percibe, interpreta y abstrae, la imagen sensorial cobra sentido —en la conciencia—; la percepción e intuición se funden, dando como resultado una concepción mental, una idea renovada, mezclada, es decir, una representación mental y no así una imagen óptica. El resultado es que no se piensa en la imagen tal cual, sino en una *imagen dibujada*.

Aunado a lo anterior, también es una cuestión del material, es decir, al resultado de la linealidad de los dibujos y su estética se la debe por completo a la elaboración de los mismos por medio de punzones, lápices y plumillas, lo cual significa que esta experiencia, en la ejecución de la técnica, también repercute en la preferencia de ciertas formas lineales en determinados artistas que hayan decidido utilizar una técnica que deje una línea y no así una mancha, tal es el caso de la técnica del *sumi-e* en Japón.



Dibujo *sumi-e* de Kazu Shimura, 2007.

⁷ Tessing, Karel, “Las técnicas del dibujo: el arte y la práctica”, pág. 7.

Así, tenemos el primer mapa de lo que es un dibujo configurado bajo el modelo de lo real, un dibujo de Van Gogh es, pues, un dibujo que descansa bajo este seguimiento, donde lo exterior es el pretexto y se funde con la forma de expresión del artista. Una mirada que observa hacia afuera e interpreta. La mirada es configurada en la mente, y depurada en la intención «mis ojos no tienen la culpa de lo que dibujo, la responsable es mi intención».⁸ Esto solo es posible si pensamos el dibujo en el primero y segundo término de estas reflexiones.



Vincent Van Gogh “*Árbol Lloroso*,” 1889.

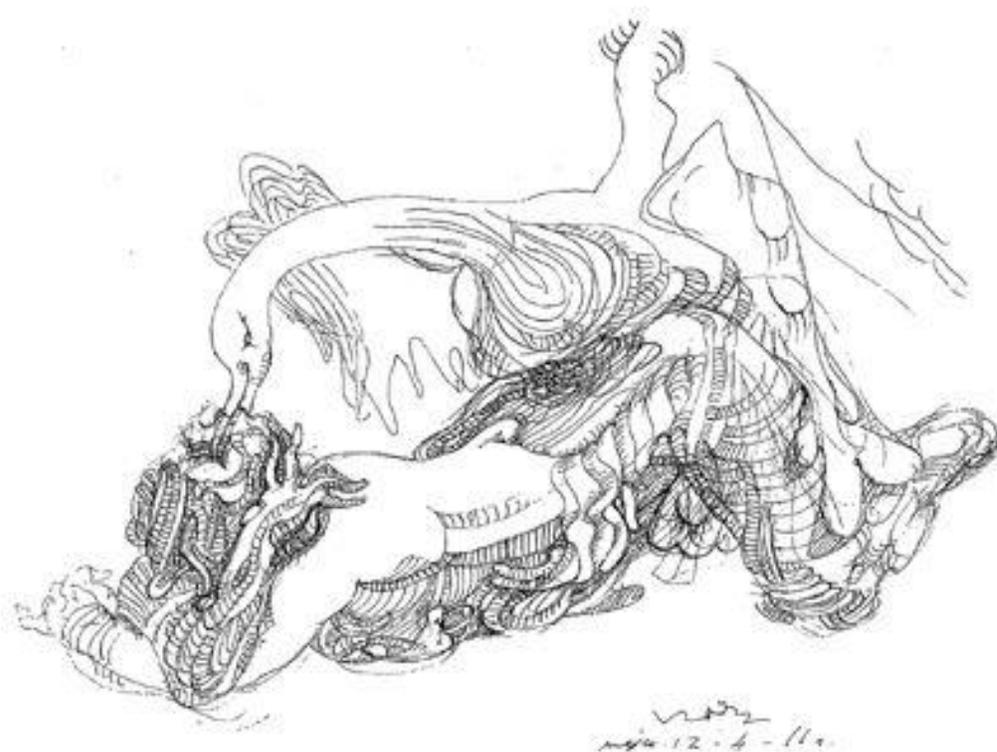
Esto quiere decir que (volviendo a la danza dibujántica) significa o sugiere la presencia de lo representado o lo evocado, más allá de la expresión está la intención y el reflejo del temperamento. Dentro de la ejecución se establecen equivalencias formales y se entablan teorías en el momento de la ejecución y durante la reflexión de lo ejecutado.

⁸ Chuey Salazar, Jorge, “*Curso de dibujo*”, ENAP, 2010.

La sugerencia de la mancha —en el lenguaje visual— puede aludir a lo indefinido, lo orgánico, una línea curva, un trazo indefinido, manifiesta cierta visceralidad, en cambio, una línea armónica y precisa es racional, templada, ensayada. La mancha es el espacio indefinido en el papel, mientras que la línea genera horizontes y divide racionalmente. En el acto del dibujo el artista puede jugar con estos elementos y explotarlo en sus posibilidades, es decir, multiplicar sus lenguajes.

En el lenguaje interno, paralelo a la ejecución, el artista comienza a involucrarse con el idioma que le sugiere el material. Con estas situaciones se va enriqueciendo su pensamiento de imágenes y metáforas relacionadas con el dibujo: el tono, la mancha y la técnica —ya sea acuosa o seca— se van sumando. El lenguaje de los materiales va teniendo presencia dentro de la peculiar perspectiva del artista, ya sea como una solución formal y como interpretación metonímica —juego de figuras, patrones y formas— o metafórica —se dibuja un objeto y alude a un concepto—, es decir desde los materiales mismos la identidad del dibujo va sucediendo.

Con base a la experiencia interna, la imagen del sueño, la visión de un misterio o la proyección inconsciente, (que son la manifestación del mundo psíquico sensorial), los dibujos de este tipo se anclan de una realidad introspectiva, que se expresa por medio del material y encarnan en su forma de uso. Por tal motivo hay que enfocar el dibujo como una realidad paralela, con una serie de elementos y condiciones que la misma idea propone. La realidad del campo interno del dibujo evocado.



Vlady "*Leda y el cisne*" 1966.

Por consiguiente el dibujo necesita tanto de un acto (condición externa); como de una idea (condición interna). El impulso guía a la mano, al trazo y viceversa, en una extraña dialéctica. Uno mismo hace al dibujo y al mismo tiempo se hace para el dibujo, el dibujo encarna en la persona y la persona entra en el proceso dibujántico, haciéndose parte de toda una suerte de procedimientos que influyen en su vida y sus reflexiones futuras. Por tal motivo, la forma de expresión en el dibujo se convierte en una forma de lenguaje, donde la misma estética sugiere la realización de la idea, es decir, el lenguaje del dibujo.

Cada gesto, cada estructura, cada imagen remite a otras series de cadenas de gestos, de estructuras, de imágenes ordenadas en discursos anteriores, dibujar es establecer un

orden de evocaciones precisas, o en palabras de Baxandall, establecer un sistema de referencias desde las cuales volvemos a comprender toda nuestra historia anterior.⁹

En el acto subyacente del dibujar se adquiere una forma sintética —abstraída— y sensible de aprender el mundo, podemos decir también que es, en este sentido, una forma de percepción activa, una forma de pensar lo visto y de seleccionar lo esencial, lo que se presenta ante los ojos. Ahora bien, si lo esbozamos como una forma de representar un concepto, no tangible, entonces podemos entenderlo como una forma de expresión. En este sentido, el dibujo como percepción y expresión se convierte en un fenómeno donde el producto resulta en un objeto de contemplación. Mirar, experimentar, ejecutar y contemplar, se convierte en este caso, en una ruta del dibujo.

La forma —imagen dibujantica— puede ser leída dentro de lo dibujístico de diferentes maneras, dependiendo como la misma es modificada a voluntad del mismo artista. Para la representación figurativa, incluye un proceso donde las formas adquieren cierta familiaridad para el espectador y, por tal motivo, tiene una pequeña referencia de la cual puede hacerse una idea de la intención.

Pensemos un momento en los dibujos de Van Gogh, la calidad variada de la línea —gruesa, agresiva, saturada— nos remite también a una atmósfera compuesta, donde el artista no sólo quiere representar el dato visual —paisajes, retratos, objetos— sino también el temperamento. La condición psicológica vertida en el proceso de ejecución, lo imaginario y lo real están manifestados y se complementan, como lo menciona Pierre Francastel acerca de la obra de arte figurativa:

La obra de arte es en efecto, un lugar donde se cruzan elementos procedentes del campo de percepción sensible -de lo real- y una forma, es decir un sistema imaginario, arbitrario pero coherente, por ser generador de leyes de causalidad. Lo real, percibido y lo imaginario están presentes pero ninguno de ellos es exclusivo. Los objetos, las obras, son elementos convencionales que no se identifican con ninguna de estas categorías de valores; y son necesariamen-

⁹ Gómez Molina, Juan José, “*Las lecciones del dibujo*”, pág. 174.

te inadecuadas a cualquier definición tomada únicamente de la consideración de uno solo de estos tipos de pensamiento o de conocimiento.¹⁰

También la imagen dibujántica mantiene relaciones análogas, como todo proceso artístico, no deja de ser —mientras el dibujante encuentre nuevas posibilidades y lo relacione con los recursos materiales que disponga—. El dibujo es una idea que encarna en el trazo.

El dibujar es un acto que une lo sensible con los conceptos. Hijos de la idea o producto de una percepción particular de lo observado, la experiencia artística relaciona lo espiritual por medio de lo sensible, como lo diría Barnett Newman:

La base de un acto estético es una idea pura. Mas la idea pura es, necesariamente, un acto estético. He aquí una paradoja epistemológica que constituye el problema del artista. Ni el espacio delimitado ni el espacio construido; ni la construcción ni la deconstrucción fauvista; ni la línea pura, recta y fina, ni la línea retorcida, distorsionada y degradada; ni el ojo exacto, todo dedos; ni el ojo alocado del sueño, pestañeante. No, sino la idea completa que conecta con el misterio de la vida, del hombre, de la naturaleza; de este duro y negro caos que es la muerte, o de este otro caos, más gris y más suave, que es la tragedia. Pues sólo la idea pura tiene un sentido. Todo lo demás tiene todo lo demás.¹¹

El modelo como dato visual es la presencia de lo exterior, la realidad plagada de las formas cambiantes. En el dibujo, la relación entre el observador y la realidad nunca será del todo objetiva. El realismo de las imágenes, de una manera u otra hablarán de una forma de hacer. La ejecución es la marca del artista, las manchas y líneas formarán parte de su lenguaje y su sensibilidad se emparejará a estas posibilidades de expresión y las explotará. Esta observación del mundo exterior provoca que el dibujante trate de generar un mismo efecto óptico, por tal motivo en la categoría de o figurativo el dibujo es mimesis de la apariencia sensible pero bajo la forma de traducción gráfica.

¹⁰ Francastel, Pierre, *La realidad figurativa: "El imaginario de la expresión figurativa"*, pág. 110.

¹¹ B. Chipp, Herschel, *"Teorías del arte contemporáneo"*, pág. 586

En otro sentido, el producto de la idea pura entraña al dibujo de concepto, idea o interpretación, concepto o representación. El dibujo se hace presente por medio de la experiencia y la producción de significaciones, «El dibujo es la materialización primera de toda idea que se manifiesta en imagen».¹²

Interior y exterior son parte de este proceso, de llenarse-vaciarse, introducir y sacar, meterse y salirse, de delimitar y, a la vez, borrar toda frontera, «el dibujante parte de un escenario negativo, un campo de operaciones vacío, el establecido por el papel, y en un sentido más genérico, por la mente en blanco».¹³ Por tal motivo el dibujo es un proceso que nunca acaba sino cuando se deja de hacer, la idea puede seguir, en otros dibujos.

Se puede seccionar y reciclar. Dentro de proceso del dibujo se pueden guardar secretos, se puede transgredir, se puede pensar en voz alta, es una forma de pensar el mundo visual y traducirlo. También, es una vía para dejar indicios psicológicos del mismo artista, lo que piensa y en las formas en las que se obsesiona, de mostrar el dominio de la técnica, de la visión de las formas y depuración de las mismas; es entonces cuando el dibujo se convierte en discurso, evocación y virtuosismo de la técnica «el dibujo es la actividad de traducir de una manera inmediata el pensamiento plástico».¹⁴

También cabe mencionar, que en la disciplina del arte contemporáneo, la visión por medio del temperamento y/o la evocación del concepto se hacen manifiesto por medio de los materiales, es decir, tienen una incidencia tanto funcional como semiótica, que depuran la forma.

El polo intuitivo dentro del arte y del dibujo parte de la reflexión compleja de lo observado, de la interpretación —evocación del mundo de lo subjetivo—. Lo concreto y

¹² Ib.

¹³ Gómez Molina, Juan José, *“Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo”*, pág. 22

¹⁴ Del Valle de Lersundi, Gentz, *“En ausencia del dibujo”*, pág. 17

lo complejo son paralelos, en los dos, el dibujo se realiza y espiritualiza. En el dibujo se puede significar lo que se ve y lo que no se ve. La expresión dibujántica también es expresión intuitiva, es experimentación y observación, construcción de ideas dentro del papel, la búsqueda de los matices de la forma, de los tonos, de las texturas y cualidades tanto estéticas como ideológicas dentro de los materiales mismos. En el dibujo se hace lo visto y lo pensado.

En tal situación uno debe de concentrarse en estos aspectos: percepción, creación, evocación y experimentación, ya que el arte no debe de encontrarse, más bien, uno se encuentra ante la revelación del sentido de la forma y del significado. La capacidad de evocarlo o reproducirlo es lo difícil y, por tanto, no debe de ser buscado con la lógica sino con la intuición. El proceso de la creación confluye en este intrincado y complejo sistema de métodos, así el dibujo en su proceso también es una búsqueda constante.

Los caminos del dibujar se entrecruzan en sus diferentes vertientes constitutivas, en la mente, en el cuerpo y en el material, las rutas del dibujo se desarrollan en sus estrategias, en las metodologías y proyecciones, como concepto, experiencia y proyección futura, el dibujo es un rostro múltiple, accesible y primigenio.

II. Dibujo como registro

El dibujo es el registro de una naturaleza implícita —la del que registra—, la naturaleza silenciosa que cobra vida. «Cualquier acción humana termina por ser huella de ella misma, cualquier comportamiento formaliza su estructura y nos crea una imagen análoga de su razón más profunda».¹⁵ Anécdota y resonancia de lo que aparece frente a los ojos, traducido por la mente e interpretada por la mano. «A través de esto, el dibujo, al mismo tiempo que configura una idea, comunica e informa de la estructura con la que cada persona capta el fenómeno, reflejando al mismo tiempo el valor simbólico que esto asume».¹⁶

Bajo este rubro, el dibujo como rastro del proceso o idea establece tanto un lenguaje como un estilo, rastro de lo que el artista es. Bajo su simpleza —estado de inocencia— o su estado exacerbado e impulsivo —estado de alerta—, siempre tendrá la huella impregnada del artista, es parte de esa poesía visual. El registro es una interpretación, un segmento dado intencionalmente, un enfoque nacido de un sentir, una emoción sublimada en el papel. En dado caso, el dibujo como indicio de la idea es el diagrama, huella del modo y la manera de hacer. Para el proceso dibujístico es una taquigrafía proyectiva y para la representación es una estilización.

De la vivencia y la percepción nace una idea, en el dibujo la experiencia estética es un sentir, todas estas cosas, en el acto de intuir, se convierten en una percepción activa y continua, un aplicar lo que se siente, ya que el espacio de la representación tiene su nido en el espacio sensorio, actúa como especificación de éste y, por su mediación, un estado de cosa se convierte en estado de ánimo: el cuerpo siente, por lo tanto, sería el responsable de un desplazamiento por el cual el mundo se interioriza para producir un efecto general de unificación, complementariedad o interacción aleatoria. La vista remata en los objetos, penetra con la interpretación; la materia/objeto se proyecta hacia

¹⁵ Ib.

¹⁶ Ib.

lo visto, se convierte en resonancia en el tiempo, es presencia en la realidad y representación en la mente.

El sentir sería, pues, la forma en que el vivir se hace presencia, una especie de resonancia y eco, intención primera que atraviesa y envuelve a todo el cuerpo animado, vibración por la cual se comunica y continúa con la existencia. La memoria lo registra y se hace imagen; la imagen, también, es una impresión de esa memoria. La realidad se hace mundo, se vivifica y se convierte en dibujo «El dibujo se establece siempre como la fijación de un gesto que concreta una estructura».¹⁷

El acto dibujístico como evidencia se entiende por los trazos que empiezan como proyectos, como manifestaciones visuales, imágenes de un concepto, ya sea el cosmos o el caos, el tiempo o el espacio, la naturaleza, incluso la emoción misma, esta funge como una pieza de evidencia, habla a través de su ejecución: «su papel, como registro de los acontecimientos, parece revestirse de un carácter de testigo casi involuntario, como lugar abierto, utilizado y transitado por todos».¹⁸ Se vuelven interpretaciones que hablan en forma de imágenes, no tienen sonido, pero tienen resonancia, repercusión y es cuando se convierten en ecos.

¹⁷ Gómez Molina, Juan José, *Las lecciones del dibujo*, pág. 17

¹⁸ Del Valle de Lersundi, Gentz, *op. cit.*, pág. 10.



Jean-Antoine Watteau *"dibujos de estudio"* 1719.

Los dibujos constituyen un orden: impresión de un trazo, segmento de lo visto, reconstrucción mental y por último estilización. Si bien parte del exterior, éste mismo actúa como un referente. En ocasiones el dibujo es el primer proyecto planteado, es un referente de la cosa, lo que se presenta, es un trabajo sistematizado de técnicas que tiene por objetivo mostrar un mundo interior. Un ejemplo claro son los dibujos surrealistas de Salvador Dalí.



Salvador Dalí “*don Quijote y Rocinante molidos después del encuentro con los toros*” II, 1965.

Al pensar en esta posibilidad, se puede entender, dentro de la expresión dibujántica, que la idea misma y el proceso ya son el dibujo, en esta condición modificante, el registro es sólo un espacio, un hueco extático de vacuidad, donde la mano traslada la codificación experimentada en una alteridad, la alteridad guía a su vez a la abstracción y esa identidad —entre la abstracción y la experiencia inducida por la alteridad— despierta el momento catártico-dibujántico de comprensión y provocación. La relectura de lo dibujado es un espacio de coincidencia de experiencias y de configuración del sentido por medio de la constante expansión, dada por posibles lecturas. Anclado en la subjetividad, esa red —que muestra la obra inacabada del dibujo—, se expande y permite que el receptor la complete, que se haga partícipe y que la obra tenga trascendencia más allá del papel.

En el ámbito del lenguaje gráfico -que denominaremos matérico-, más que un efecto ilusionista, está el diagrama, la mancha segmentada y sugerida, que menciona otra cosa, no es una identidad o significación que ilustra. Las manchas son el referente de otra cosa, el resultado gráfico, es sólo un pretexto y no el objetivo del artista, es cuando esta obra, que si bien es referencial, se convierte en un registro, llena de una carga también emotiva, es la manifestación de lo abstraído.

Por otro lado, los dibujos también buscan legitimarse, la mancha y la línea son siempre motivo de referencia:

La referencia, la cita que todo dibujo conlleva, en la medida en que los trazos y marcas establecidas sobre el papel remiten a otros dibujos, actúan como impacto sobre el imaginario colectivo que activa la nueva composición de la mesa de billar, el papel en nuestro caso. Dibujar no es un problema de representar objetos o de hacer presente real, sino transformar la realidad desde la modificación de lo imaginario.¹⁹

Estos dibujos no tienen toda la parte de la realidad, son siempre la anécdota, por lo tanto son una referencia, algo parecido a una huella, son la sugerencia de lo que el artista vive. Dibujar y sugerir son lo mismo cuando el dibujante contempla lo exterior y lo captura. *Poesía de la incompletud*,²⁰ esbozo sincero de lo que nace en un instante, este tipo de dibujos y gestos gráficos son como tal sinécdoques, parte de un todo.

¹⁹ Gómez Molina, Juna José (Coord.), *“Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo”*, pág. 17.

²⁰ Chuey Salazar, Jorge, 2008.



Jorge Chuey. Serie *“Barroterán”* 2000.

Una incompletud se convierte en la lectura como una reticencia, sugiere la sinécdoque inmediata, que permite al espectador, completarlo desde la lectura. Sin embargo, esta modificación abre la posibilidad al dibujo de ser un registro no del exterior, sino de los sueños. Se convierte en un punto de vista, a su vez, convertido en imagen. Es, pues, que el resultado del dibujo se convierte en un reconocimiento, que el mismo artista hace de lo que ha pensado, y es, también, la puerta donde se modifica directamente lo que no se puede alterar en la realidad con esa misma factibilidad.

El registro, en este caso, es evidencia primera de lo que está en una realidad alterna a lo visible. Lo invisible del espíritu humano es trasladado al papel por medio de la metáfora, la tras-nombración —Metonimia— y de la sugerencia —sinécdoque—. El dibujo es este discurso poético de la expresión dibujántica, es una estética dada por la materialidad a la par del lenguaje sugerido por el tema. Esto mismo lo convierte en un registro como apreciación y, al mismo tiempo, reitera su condición de obra artística, bajo la poesía de la incompletud.

El dibujo como registro era más fundamental en otras épocas, el dibujo como obra —inserto dentro del arte contemporáneo— manifestó una importancia vital, sobre todo en las vanguardias dadas en el siglo XX. Las concepciones revolucionarias de artistas como Cezanne y posteriormente Picasso —representante del cubismo— desempeñaron visiones más complejas y abiertas respecto al dibujo. Ya, desde la época del renacimiento, se coleccionaban los bocetos de los grandes artistas, aunque el dibujo no tenía una condición autónoma como objeto de arte, se consideraba como un registro, del acto de la creación de las piezas, evidencia que cobraba importancia por el hecho de mostrar y legitimar la habilidad del dibujante.

Explotadas por completo las rutas del dibujo, manifiestas por la presencia en el cubismo y la abstracción, marcan la inauguración de la idea expresada, en muy diferentes formas, frente a lo provocado en el cuadro y las fronteras en las disciplinas artísticas, se hacen más tenues, como lo diría Monnier Genevieve:

En su calidad de modalidad autónoma, el dibujo forma parte integrante de las grandes preocupaciones del siglo XX y desempeña un papel esencial en las notables innovaciones que caracterizan a éste: en el decenio 1960-1969, el nuevo papel del dibujo aparece como el resultado de una crisis en la propia estructura del arte.²¹

²¹ Monnier, Genevieve, “*El dibujo*”, pág. 200.

El cubismo es una de las vanguardias que integra, dentro del arte contemporáneo, la revisión y observación del proceso de percepción del espacio como parte misma de la obra en el arte. Asimismo legitima la construcción de la idea en el lenguaje del dibujo. Con Picasso y Braque vemos la línea como una forma de construcción y presencia misma de la idea. Al poner la vista en la síntesis formal, la presencia del lenguaje del dibujo se va introduciendo a las galerías de arte, en un primer sentido, como parte de los pasos que hizo el artista para realizar su obra y, posteriormente, como obras finales.



Georges Braque, " *Plato de Fruta y Cristal* " 1912.



Pablo Picasso, “*Naturaleza muerta con Silla Caning*” 1912.

La estética de lo inacabado daba como resultado que el dibujo se pensara como una intención primera o una anécdota del pensamiento plástico. Por otro lado, el dibujo fue instalándose como obra paulatinamente, fue adquiriendo presencia en las galerías de arte en Europa, y también a la par en México. El dibujo autónomo tuvo su inicio como una pieza incompleta, paulatinamente éste sería uno de sus tópicos: la poesía de la incompletud. Otra gran aparición dentro de la condición del dibujo y su apertura a nuevas posibilidades es la presencia del arte conceptual, por medio de la figura de Joseph Beuys, quien, al poner su experiencia dentro de una serie de trabajos en los cuales el dibujo servía de apunte, boceto y registro de sus proyectos, legitima el dibujo por medio del libro de artista.



Joseph Beuys "*ranas pecosas*" 1958.



Marco Antonio Sepúlveda "*retrato interior*" 2010.

Al buscar la depuración de la idea Plástica, como arte en el pensamiento analógico, sinestésico y musical, se abre un brecha importante para el dibujo en la vanguardias. En medio de la revolución mediática revolución devenida de la creciente tecnología de

las imágenes, el dibujo se inserta dentro del proceso de la obra como indicio, esbozo directo de la imagen plástica, como evidencia, registro del artista y de la forma de objetivar o subjetivar la realidad.

A la par de los dibujos insertos en los libros de artista, están los dibujos que se nutren del imaginario, son menos nítidos y mas viscerales —los cuadernos de Vlady o Francisco Toledo son un claro ejemplo—, representan el registro de la memoria, un pensamiento uniforme gestionándose en el papel y esperando que el espectador no tenga una pieza acabada sino que tenga más bien un referente, una pista y lo invite a pensar, a ver lo que está implícito en la pieza, que lo introduzca en la reflexión del camino trazado por el dibujo.



Francisco Toledo, tomado del Libro “*Los cuadernos de la mierda*” 2001.

Si bien la fotografía también experimenta esta condición de transformación, su visión es más evidencia de lo exterior que de lo interior, es decir, sólo si el artista cambia el escenario exterior, la imagen que manifieste será el indicio de la subjetividad, pero en el dibujo el artista utiliza su destreza y sus emociones para registrar lo que le viene a la

mente, con todas las modificaciones a la forma misma que le permite su entrenamiento en el lápiz, mismas que una foto únicamente puede conseguir con la tecnología.

Para Cezanne, las obras dibujísticas eran el reflejo de la idea. El dibujo no se diferencia, en magnitud de expresión de las obras escultóricas y las pictóricas. Tiene el mismo impacto discursivo y presencial. Fruto de lo multidisciplinario y del juego de representaciones-significaciones que puede explotar el artista. También tiene la capacidad de impactar y de retar al espectador.



Paul Cezanne “*estudio de árbol*” 1895.

Así es como, la visión sintética del mundo y la implicación matérica y dibujística de una imagen a través del dibujo emprenden un viaje dentro de las clasificaciones de las piezas contemporáneas, el dibujo se vuelve trascendente, al estar inserto dentro de las posibilidades de hacer arte y como sustento metafórico, incluso formal, de las manifes-

taciones procesuales del arte. «Al conformar el mundo de la visión según el mundo de la idea, el dibujo se hace sombra, temblor y presentimiento».²²

El boceto como registro es evidencia, muestra de la idea transformándose, esta visión del dibujo forma parte de una ideología, donde la disciplina es el proceso, el formato mismo de la idea. En el siguiente apartado veremos otro *status* del dibujo, que implica la inserción de otros métodos y formas de abordar el dibujo.

III. Representación de la representación

El salto del dibujo, como obra autónoma, se debe al mismo hecho de convertirlo en presencia, pues por su misma autenticidad y peso de expresión se convierte en objeto de arte. Los bocetos interpretan y sobre ellos se vuelve a representar e interpretar. Es una representación de la representación.

La representación dentro del dibujo gira en torno a una gradación que va de la complejidad —collages— de impresiones dadas por la materia a la simplicidad de los trazos. De lo unilineal monosémico a lo multilineal polisémico. La dinámica de la forma parte de la capacidad del dibujo de parecerse a lo real, de evocar sensaciones o de representar ideas, «Representar es, por tanto, un acto controlado y difícil de avocaciones y silencios establecidos por medio de signos que somos capaces de descifrar por su preexistencia en la memoria histórica».²³ Por medio de bocetos, las obras de arte partían de un ensayo previo del trazo definitivo. Los procedimientos del dibujo por tanto estaban destinados —durante el periodo de la academia— a formar parte de un sistema multidisciplinario para la pintura, escultura o grabado.

Así el dibujo formó parte de una serie de metodologías que instruía al artista a representar un concepto en el papel, poco a poco se desarrollaron técnicas y materiales,

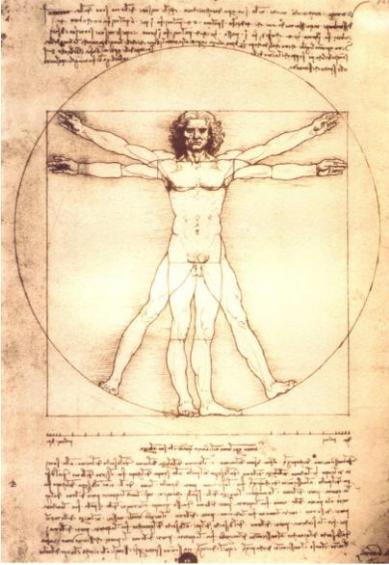
²² Gómez Molina, Juan José, *Las lecciones del dibujo*, pág. 175.

²³ *Ib.*

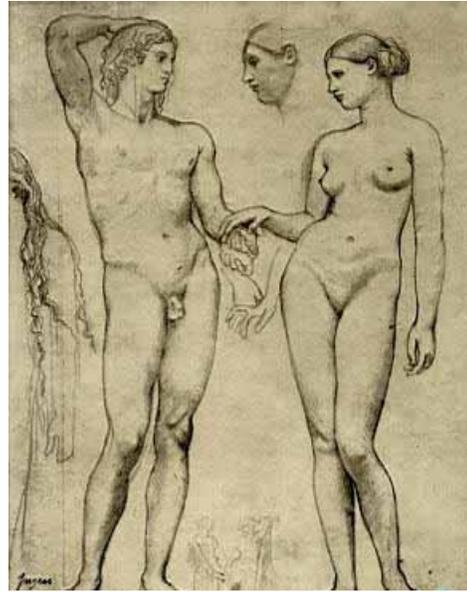
estos mismos fueron teniendo presencia en lenguaje visual, y este lenguaje visual fue teniendo un terreno de contemplación propia.

El dibujo había caminado implícitamente por el camino de la plástica. Ya en el siglo XVIII, durante el periodo del desarrollo del dibujo del natural, que se instauró en las academias, el dibujo cobraba un papel fundamental, ya que por medio de él se podían ensayar y fusionar diferentes formas. El dibujo de academia parte del ideal de belleza, de la armonía de las partes. En este periodo, se desarrollaron grandes temas por abordar: anatomía humana, naturaleza, arquitectura, mismos que formaban los grandes campos de observación. El dibujo, como proyección inicial de la idea, se va convirtiendo en un objeto de colección; las técnicas de representación dibujística son fundamentales para el desarrollo de retratos y paisajes, permiten la capacidad de poder corregir, modificar y estilizar, los convierte en un objeto de colección.

El dibujo de estudio permitía al artista construir imágenes, las libretas de los artistas estaban destinadas a construir y entender las imágenes, eran el registro de las ideas previas a la ejecución, de tal manera que, en ellos, la búsqueda de la armonía y del parecido a lo real cobraba importancia, lo mismo para quienes pretendían mezclar formas, lo que resulta en una *época dibujada*. En este sentido diferentes artistas, como Ingres, trataban de entender la realidad y de registrarla, el dibujo era la única manera de esquematizarla, ordenarla y representarla.



Leonardo Da Vinci *"Hombre Vitruviano"* 1490.



J. Auguste Dominique Ingre
"estudio de desnudos" 1843-48.

El manejo de la imagen no siempre fue un registro fiel. En el siglo XIX, paralelamente a la condicionante académica, los artistas influenciados con las tendencias de oriente empezaron a tener una visión un poco más subjetiva y menos analítica de lo que es el dibujo, hecho que ofrecía una variante, se incluía la impresión personal del artista. El trazo representaba lo visto y también imprimía una cualidad estética, es decir, no intentaba sólo ser una observación descriptiva, sino emocional. Para ese entonces, la imagen dibujística aún conservaba ciertas funciones importantes dentro de la sociedad.

A lo largo de la primera parte del siglo XIX, con el desarrollo de la imagen fotográfica, la función de la representación mimética dejó de ser un punto importante para el arte. En el dibujo se manifiestan conceptos, y se representan modelos anatómicos que parten de la realidad o, bien, se interpretan cualidades del mundo exterior —se traduce por medio de los materiales—. Con el advenimiento de las vanguardias, los dibujos aparecen como registro legítimo de la idea. En esta deconstrucción paulatina de la imagen surgieron estéticas dibujísticas —ideas acabadas con factura gráfica— por lo cual muchas obras pueden apreciarse también como dibujos.

En el camino de las vanguardias pronto se fue desglosando la imagen, la fue deconstruyendo, hasta llegar a un plano donde las representaciones tuvieron una estética parecida al dibujo, al terreno de la idea depurada. La forma en el dibujo fue cambiando, de lo plural a lo particular, de lo figurativo al abstracto, de la dinámica de lo racional a lo sensorio, esta variación multilateral hace que lo complejo del proceso artístico sea reflejado en el dibujo. Como receptor de ideas, el dibujo se convierte en otro fenómeno artístico.

La traslación del sentido en el discurso estético de la imagen dibujística, empieza con la multiplicación de la imagen, de la manera de abordarla, de la forma de ejecutarla y por medio de un sugerente estético o simbólico que da el material —de esto se hablara más adelante—, el sentido predispuesto en el espacio interno determina la estética, ya que también depende de si la intención es hacer una figura realista o estilizada.

Otra cuestión elemental en el dibujo, se encuentra tanto en los materiales como en la forma en que estos mismos son utilizados. Al explotar sus recursos, los dos fines que tiene el material —técnico y simbólico—, rompe con la representación, de tal modo que funge como un juego semiótico entre presencia rotunda y representación. Esto a su vez legado del desarrollo de diferentes vertientes y disciplinas dentro de las artes visuales, mismas que fueron modificando las obras paulatinamente, la reflexión radical del arte conceptual devino en la depuración de la idea por encima de las técnicas de las que se servía para la interpretación de las mismas. Modificando el plano y definición no sólo en cuanto a la pintura o escultura sino también en la emergente fotografía y por ende en el dibujo.

EL hecho mismo de explotarse las posibilidades de expresión dentro de las técnicas y procedimientos trajo consigo propuestas de artistas donde la obra copiaba un elemento de otra obra —en temática o estilo—, incluso la reproducción de la misma, este fenómeno de apropiación, iniciado anteriormente en el surrealismo por medio de la parodia —Dalí— o en el cubismo —Picasso y Las meninas—, trajo otra forma de

entender el arte, así mismo en el ámbito técnico el collage, se sumó como otra posibilidad de expresión.

Otro sentido que tiene la imagen dibujada es la de producto Matérico-dibujístico, ya que la técnica, es decir, el orden en que el material se dispone para interpretar la realidad, predispone al ejecutante; los bocetos renacentistas manifiestan la predisposición de generar volúmenes a través de tramos lineales llamados achurados, esta predisposición pone en manifiesto que el acto acabado que se muestra —el acto dibujístico— tiene la factura monocromática.



Pablo Picasso *“las meninas”* 1957.

El resultado de este proceso es una imagen en el dibujo que está de por sí codificada, tal como lo manifiesta Barthes:

«La naturaleza codificada del dibujo se pone de manifiesto a tres niveles: primero la reproducción de un objeto o escena por medio del dibujo obliga a realizar un conjunto de transposiciones reglamentadas; no existe nada como un estado natural de la copia pictórica, y todos los códigos de transposición son históricos (sobre todo en lo que se refiere a la perspectiva)[...] la denotación del dibujo es menos pura que la denotación fotográfica, pues no hay dibujo sin estilo; finalmente, al igual que el resto de los códigos, el dibujo exige un aprendizaje (Saussure atribuía una gran importancia a este hecho semiológico)[...] la “hechura” de un dibujo es ya en sí misma una connotación; pero al mismo tiempo, y en medida en que el dibujo exhibe su codificación, la relación entre ambos mensajes resulta profundamente modificada; ya no se trata de la relación entre ambos mensajes resulta profundamente modificada; yo no se trata de la relación entre naturaleza y cultura (como en el caso de la fotografía), sino de la relación entre dos culturas; la moral del dibujo no es la de la fotografía».²⁴

El ejercicio del dibujo modifica el sentido de la imagen en el caso de la parodia en la obra de Picasso, la expresión dibujántica transfigura la realidad, convirtiéndola en una realidad sensible y empática, esto es, el dibujo humaniza la realidad y al mismo tiempo la hace seguir un curso formal. Gran parte de los esquemas y dibujos del renacimiento trataban de ilustrar una figura, de entenderla; en este sentido, el dibujo representa y registra los datos visuales, de tal modo que el lenguaje del dibujo era la ilustración.

En cuanto a la obra de Picasso, esta parodia se convierte en una pieza parodiada de una obra de arte, la obra de una obra, en la cual una imagen icónica es replanteada, lo que busca es manifestar la apropiación del tema por medio del estilo, ofrecer otra perspectiva de la obra, otra visión.

El dibujo como representación siempre impactará, ya que al tratar la imagen desde sus materiales y cualidades. Lo cual significa que, dentro de la poesía de los trazos y dentro de las ejecuciones contemporáneas, el dibujo rompe con el lenguaje y exige una forma de ser apreciado. Una realidad aparte, la otra cara, producto del concepto y de inter-

²⁴ Barthes, Roland, *“Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces”*, pág. 40.

pretación. Lo representado en su misma ambigüedad atrae al espectador y las imágenes dibujadas siempre querrán decir otra cosa: símbolo, metáfora y analogía.

La imagen dibujántica, como tal, es producto de la intuición plástica y es el indicio de la idea, la consecuencia y la presencia. Presentación, representación e interpretación, el dibujo adquiere el peso de producto estético. Los materiales y la forma de proceder engloban lo anteriormente dicho en una imagen creada, una forma de hacer un significado.

En cierta medida, la función del dibujo fue modificándose paulatinamente a medida que innovaciones como la fotografía daban el resultado que difícilmente el dibujo podría alcanzar, de tal manera que el estudio de la forma se liberó de la representación fiel e ilustrativa.

Hoy en día los nuevos métodos fusionan al dibujo con materiales sintéticos — Cortázar (México) — y algunos con el video —Oscar Muñoz (Colombia) —. El aspecto dibujístico de sus imágenes le da un matiz renovado al arte. Tanto en Cortázar como en Muñoz, se nota un trabajo que está inserto tanto en la plástica como en el arte conceptual, en este caso no defino completamente sus trabajos como dibujos, más bien como trabajos que, en sí, tienden a lo dibujístico —a la relación estética-dibujo— sobre todo porque en el trabajo de Oscar Muñoz hallamos elementos que fusionan el video con el dibujo y la fotografía, mismos que remiten a la temporalidad y lo efímero. La desintegración, la desaparición y la muerte son pues deternabilidades que se emplean como factor clave para sus obras, por medio de videos que registran los dibujos, de impresiones, fotografías y colecciones de libros.



Roberto Cortázar de la serie “*Corpus et anima*” 2011.



Oscar Muñoz, del video “*re/trato*” 2010.

Por lo tanto, en el arte contemporáneo el dibujo se inserta como una obra acabada, por sus diferentes modos de aparecer en el arte conceptual, por la sencillez y sobriedad

de la estética del dibujo, que incluso puede salir del espacio bidimensional y convertirse en símbolo, dato y sugerencia del discurso.

La definición misma del dibujo podrá entenderse por medio de los recursos, métodos y materiales de los que se vale. Del mismo modo, la expresión dibujántica involucra una forma de pensar. Durante el desarrollo de la disciplina del dibujo, el artista va encontrando la forma de visión del mundo de carácter gráfico, esta visión también se involucra con la forma de pensar del artista, es decir, la capacidad que tiene de relacionar las impresiones sensoriales, las habilidades y actitudes que reforzarán lo ejecutado.

El pensamiento metafórico, que relaciona hechos con significados y líneas con formas, se enriquece de los medios utilizados, lo cual quiere decir que, durante la producción de la obra, el artista se involucra con los métodos y materiales, prueba las posibilidades del mismo —experimenta—, su pensamiento va desarrollándose, dentro del mismo proceso, de la misma manera que la solución formal. Por tal motivo, el ejercicio del dibujo ofrece, también, al mismo artista problemas de carácter propios de su campo y que, en ocasiones, pueden resultar inherentes a las demás disciplinas del arte — evocación de la materia, representación de lo pensado o interpretación de lo visto— y guarda dentro del mismo procedimiento un interés por dominar y transformar los recursos expresivos disponibles. Los planos y estéticas de las expresiones gráficas, que guardan en la expresión dibujántica, es variada. Los materiales, sanguina, punzones, tintas y cenizas, provocan al espectador a entablar un diálogo, donde el lenguaje son los materiales que le despiertan cierta sensación, recuerdo o emoción.

El dominio de los mismos parte del hecho de entender la utilidad y el efecto visual. Así podemos pensar que, durante el desarrollo del dibujo la utilización de estos elementos, se refinaba con la práctica y, en ciertas ocasiones, se conseguía un efecto impactante cercano a lo real.

Ante esta forma de expresión, la reflexión de los materiales cobra una fundamental importancia, ¿Qué decir de las diversas formas de expresión gráfica que simulan efec-

tos de lápiz por computadora? La emergencia de simulacros con respecto al dibujo, y que estos mismos sean modelos para el desarrollo de la expresión del dibujo que al mismo tiempo se presenta como una pieza de arte, hace de esta situación una forma de representar lo ya planteado, de trabajar sobre los efectos estéticos, que el mismo dibujo desarrolla. Es cuando el dibujo se convierte, más que en una interpretación directa, en una representación de la representación.

Como una construcción de estéticas de modos de representar, en el collage se halla esta forma de dibujo, donde las representaciones juegan, de manera muy peculiar, con la percepción, la imaginación y el entendimiento del espectador, manifestando no sólo su factura como una reflexión *per se*, sino también, una consecuencia de la revolución en los medios y en las aplicaciones de la pluralidad de modificaciones, que pueden gestarse en el dibujo y de las dimensiones que puede llegar a abarcar, desde el plano bidimensional hasta el performance o las instalaciones.

Para finalizar este primer recorrido por el fenómeno del dibujo, confirmo que el dibujo es una forma de crear la imagen, en las palabras de Vlady «Hacer con la mano lo que no se puede fotografiar»²⁵, esto para mí sería una frase que resume la presencia del dibujo en las artes plásticas, en el dibujo no sólo se ensaya, se vive. El dibujo es una disciplina implícita «el dibujo es verbo ¡Es manía! me dijo mi padre una vez. Y si lo es, es como tocar el violín, componer rimas, expresarse con el cuerpo ¡incluso la palabra!»²⁶ Siguiendo a Vlady el dibujo es una opción que en la que se manifiesta la forma, se entrena, se vive y se siente.

En el terreno de lo contemporáneo los dibujos han multiplicado sus posibilidades, la imagen se ha desarrollado a grado tal que tenemos los simulacros del dibujo, los dibujos cuya presencia de sentido la da el material y los dibujos como tales. Estas piezas son presentadas como obras, como reflexiones cabales.

²⁵ Vlady, *Abrir los ojos para soñar*, pág. 197.

²⁶ *Ib.*

CAPITULO II

CAPITULO 2. Retórica de la imagen

I. Dimensiones de los elementos de expresión

El dibujo es un lenguaje, un discurso, el resultado de su producción es una imagen que tiene la función de comunicar, a lo largo de la historia la imagen dibujada tal como la concebimos ha cambiado su estructura, su codificación. Las reglas para reproducirlas; sus dimensiones de expresión, sus métodos para ser ordenadas y su estética han cambiado con el tiempo. El dibujo, tan esencial en la actividad humana, ha servido para manifestar una idea, un lugar, un concepto, pensemos por ejemplo en los diferentes diagramas, croquis, bosquejos e instrucciones de los que se han valido las personas en general para dar una imagen y así comunicar sus ideas.

Por otro lado, tomando en cuenta las implicaciones del arte conceptual, se podría decir que el dibujo como lenguaje también radica su inicio en la vivencia del dibujo, esto atañe tanto a la experiencia con el material, como a la mente o al saber, es decir, del encuentro con la relación simbólica que nos rodea o nos presenta la realidad. La relación de los significados con los materiales —polisemia del material— y procedimientos transforma completamente la visión del artista, ya que los elementos de los que se vale el dibujo para hablar lo determinan. Este campo tan poco explorado también coloca al dibujo como una forma de presencia autónoma y como un dibujo que ofrece la producción de obras. Las representaciones miméticas como abstractas se valen de las cualidades técnicas de los materiales y en el arte contemporáneo también de las semióticas. Esto da como resultado una gran cantidad de lenguajes diversos en el mismo dibujo.

La interpretación dibujántica, por tal motivo, es intención y el acto dibujístico es reminiscencia. Así, el encuentro de los dos momentos del dibujo (dibujántica y dibujística) conforman el sentido. En el dibujo, en cuanto más se experimenta, más se transfiguran los lenguajes, llegando a versiones cada vez más modificadas.

Los diferentes enfoques a los que nos puede dirigir el pensamiento dan como resultado diferentes dibujos. Si el dibujo es dato y representación, entonces es posible que se pueda insertar en diferentes procedimientos con esta carga y que pueda ser un apoyo —en el caso de los performances e instalaciones— o una filosofía, en donde todos los procedimientos persigan la reflexión de la realidad dentro del dibujo y sirva de metáfora para diferentes reflexiones —en el caso de Alberto Giacometti, Cortazar, Cai Guo Quiang—, por mencionar algunos.



Cai Guo Quiang “Retratos de mineros (*proyecto underground*)” 2011.



Alberto Giacometti *"retrato de Diego"* 1958.



Roberto Cortázar *"Saturno en el mundo de los parricidas"* 2006.

En la actualidad convivimos con dibujos que nos remiten a otros países y otras épocas, sin embargo eso no era así en la antigüedad, hoy en día la gran variedad de imágenes dibujadas y mediatizadas, con diferentes regímenes y cánones se suman a nuestra época y cada vez más y más imágenes pueblan nuestro mundo visual. Esto quiere decir que nos entontáramos con imágenes estructuradas en diferentes órdenes. En la siguiente tabla se mencionara al dibujo a través de la historia de sus lenguajes, en ella podremos apreciar como se ha pasado de una concepción inmediata y primigenia en el dibujo, a una visión compleja y multifacética, también veremos que no todas las posturas de la imagen remitían al dibujo y también como ha cambiado el lenguaje del mismo.

El dibujo en la Historia²⁷

| PERIODO HISTORICO | HIS- TORICO | LENGUAJE VISUAL | VI- MEDIO | PAUTA | ARTE |
|-------------------------------|-------------|-----------------------|---|---|---------------------|
| Paleolítico | | primitivo | esquemático | El sueño, la memoria, el ritual. | Autónomo inherente |
| Mesolítico | | primitivo | esquemático descriptivo | | Autónomo inherente. |
| Egipto | | Simbólico | canon Hierático | Dibujo mental codificado. Cabalístico | Autónomo inherente |
| Edad media | | Simbólico | ilustraciones | Cabalístico. | “ |
| Villard de Honnecourt s. XIII | | Ilustrativo | sistematica/arquitectura | principios geométrica | autónomo inherente |
| s. XV | | Cognoscitivo | Utilidad, revela los secretos gráficos del fresco | Observación. | autónomo inherente |
| Pisanello | | Clásico | Precisión, suavidad línea contorno | compilación dibujos de la naturaleza | autónomo inherente |
| s. XV | | Clásico | | 1er tratado de pintura: taller del maestro | autónomo inherente |
| Cennino Cennini | | Clásico | idea-ejecución Uso de modelo real | Enseñanza Aprendizaje | autónomo inherente |
| Alberti | | clásico | sistematización arquitectura | Teoría, dibujo, arquitectura y tratados pintura/escult. | autónomo inherente |
| Ghilberti | | Clásico | Sistematización, arquitectura y escultura | | autónomo inherente |
| Mediados s. XV | | Clásico | Mayor utilización | | autónomo inherente |
| Leonardo renacimiento | | Clásico Naturalista | conocimiento investigación expresión | Taller maestro | Divinidad-esencia |
| M. Ángel y renacentistas | | Clásico Expresionista | Función germinal | | autónomo inherente |
| S.XVI Durero | | Clásico | Captación e formas | | Naturaleza |
| s. XVI | | Clásico | Exasperación intelectual | Academias. Sistematización del aprendizaje | Naturaleza |
| Vassari | | Clásico | conocimiento | 1ª Academia de Florencia | Naturaleza |

²⁷ Cuadro modificado del libro de Alberto Facundo Mossi, “El dibujo: Enseñanza y aprendizaje,” págs. 22-23.

| | | | | |
|---------------------------------|-----------------|--|--|-------------------------|
| Lomazzo Manierismo tardío | Clásico | | Tratados: Anato- mía perspectiva, proporción, geo- metría | Autónomo inhe- rente |
| Federico Zuccaro | Clásico | conceptual y técni- co | Idea y práctica | ciencia |
| Poussin | Clásico | Defensa del dibujo frente a opiniones contrarias | | Ciencia |
| Preciado de la vega | Embellecimiento | expresión gráfica | Diferenciación dibujo. Sistemati- zación | Ciencia |
| Charles le Brun | Embellecimiento | | Publicación sobre dibujo | Ciencia |
| s. XVIII Ingres | Embellecimiento | expresión artística | Dibujo del natural | Ciencia |
| William Shipley | Embellecimiento | fomento de las artes | clases prácticas de dibujo | Ciencia |
| s. XVIII Otros | Embellecimiento | integrante de la pintura | | Ciencia |
| s. XIX | Embellecimiento | Gráfico, descripti- vo, analítico, etc. | Asignatura de di- bujo 1ª escuela británica | Ciencia |
| William Dyce | Embellecimiento | Amplia utilización | dibujo geométrico, decorativo, imita- ción artística | Ciencia |
| s. XX Giacometti | Plural | verdadera impor- tancia | | Ciencia |
| s. XX Bauhaus | Plural | Tecnología, Indus- tria, arte | Pedagogía de la Bauhaus | Unidad Artes |
| Picasso | Plural | Gráfico, expresivo, abstracto, etc. Pro- fusión | | Autónomo inhe- rente |
| Degas Munch, Matisse, Bracke | Plural | Gráfico, expresivo, abstracto, etc. | | Autónomo inhe- rente |
| Kandinsky | Plural | Sinestésico, abs- tracto, gráfico, expresivo, etc. | | Autónomo inhe- rente |
| Klee | Plural | Sinestésico abstrac- to | clases de dibujo analítico | Autónomo inhe- rente |
| Miró | Plural | Onírico, Gráfico, etc. | | Autónomo inhe- rente |
| Pos vanguardias | Plural | Eclecticismo | | Autónomo inhe- rente |

Si pensamos por un momento en todas las ilustraciones de hoy en día y las observamos con detenimiento, los modos con los cuales se han ejecutado, las intenciones y las estrategias, parten de formas diversas a ello le debemos sus estrategias, en la antigüedad como hoy todavía se esbozan croquis, diagramas, bocetos con instrucciones e

ideas generales, incluso se presentan en galerías dibujos artísticos abstractos, figurativos y conceptuales.

El lenguaje del dibujo en esta sentido se construye a partir de la experiencia visual y dibujística, las imágenes que pueblan nuestro campo visual ahora tienen un orden diverso que en otras épocas apenas podría pensarse, cada época ha dejado su huella y ha apostado por un orden diferente de imágenes, de tal manera que en el dibujo podemos encontrar diferentes tipos en los que se presenta, en este capítulo abordaremos al dibujo en esta capacidad que tiene de manifestarse en diferentes modos discursivos. Con ello no pretendo generalizar, sino que pretendo plantear que en el dibujo hay una gran variedad de conceptos que nos pueden servir para expandir su comprensión, lo cual no solo ayuda en la lectura de las obras, sino que también ayuda a su replanteamiento, mismo que puede llevar al dibujo en diferentes vertientes.

Tomando en cuenta la tabla anterior, el dibujo es un fenómeno expresivo que conjuga una serie de operaciones a nivel lenguaje; la línea inaugura un discurso; las manchas son patrones y formas que existen en el papel y esto es evidencia de un devenir. La línea no existe en la realidad, debe existir alguien que la conciba, la interprete y la construya. Sólo así, la imagen dibujada tiene sentido y vida. Las líneas sugieren estructuras, símbolos, caracteres, tipografías, texturas, imágenes dibujadas que van de lo figurativo a lo abstracto. Los lenguajes se inauguran en la complejidad —línea-mancha— y se forma el dibujo.

El fenómeno de la expresión tiene un complejo mundo de líneas y trazos que dan forma a imágenes que van entrando en el conocimiento común de las personas, sólo por medio de esta alfabetización de la imagen, se genera la unión universal de las impresiones, un efecto de legitimación que lo hace legible entre las personas. Al respecto, Doris A. Dondis aborda este campo de lectura, incluso admite su terreno complejo «la alfabetidad visual debe actuar de alguna manera dentro de los mismos límites (los mismos de la escritura). No puede estar sometida a un control más rígido de la comu-

nicación verbal, ni tampoco a uno menor y además ¿Quién desearía controlarla rígidamente». ²⁸

El dibujo se introduce como un código particular de elementos como la mancha y el contorno, mismos que generan sensaciones visuales, patrones, formas, códigos, signos, símbolos, indicios. Este fenómeno particular de la expresión dibujantica, como forma de comunicación, está estructurado por esta serie de formas en las que las líneas aparecen conjugadas, formando la imagen dibujada. Los lenguajes, abstracto y figurativo, tienen bajo sus dimensiones o campos de comunicación el complejo mundo de la imagen, existe asimismo un complejo mundo de la significación, legitimado en la comunicación visual. Dentro del mundo de la visualidad, la imagen dibujada constituye un resultado, un indicio del pensamiento plástico y del inconsciente, reproducido por medio de la imagen mental, de tal manera que las operaciones que realiza el artista en la mente lo hacen por medio de estas imágenes «el pensamiento en imágenes domina las manifestaciones del inconsciente, el sueño, el hipnagógico sueño, las alucinaciones psicóticas, la visión del artista». ²⁹

La imagen en el espacio blanco del dibujo es el espacio configurado de lo bidimensional, evocando un espacio metafísico e intelectual, donde radica la subjetividad; es el alfabeto configurado para ser disfrutado, pensado, completado. La dimensión en la que se encuentra está entre el sueño y la realidad, la literalidad y la alteridad, lo posible y lo imposible; es el espacio del espíritu, donde radica la interiorización del hombre transformando el papel. En este espacio en blanco anida el discurso de la imagen dibujada, una estructuración iniciada por un impulso emancipador, una voluntad de hacer presente los enigmas del inconsciente, del espíritu y de la consciencia del artista.

La línea (por ejemplo) sigue el patrón de una idea-intención con ella se puede mostrar —ilustrar—, se puede sugerir —interpretar— o provocar —evocar—, Es decir, Los

²⁸ Dondis, Doris A., *La sintaxis de la imagen*, pág. 209.

²⁹ Koestler, Arthur, *El acto de creación*, apud Ib.

códigos visuales son los que detonan esta operación, dependiendo la forma en la que está establecido por el artista, el pedazo de papel se convierte en un laberinto de resonancias, la técnica connota «la resonancia es pues el alma de la forma, que sólo puede cobrar vida a través de ella, y actúa desde el interior hacia el exterior».³⁰

Asimismo por las consecuencias del discurso, son las formas en las que la imagen tiene presencia, ya no como texto sino como imagen provocadora de reflexiones, el dibujo se convierte en un embajador de la forma y en resonancia de la idea. La imagen dibujada, una vez terminada, es idea concretada. El discurso es resonancia.

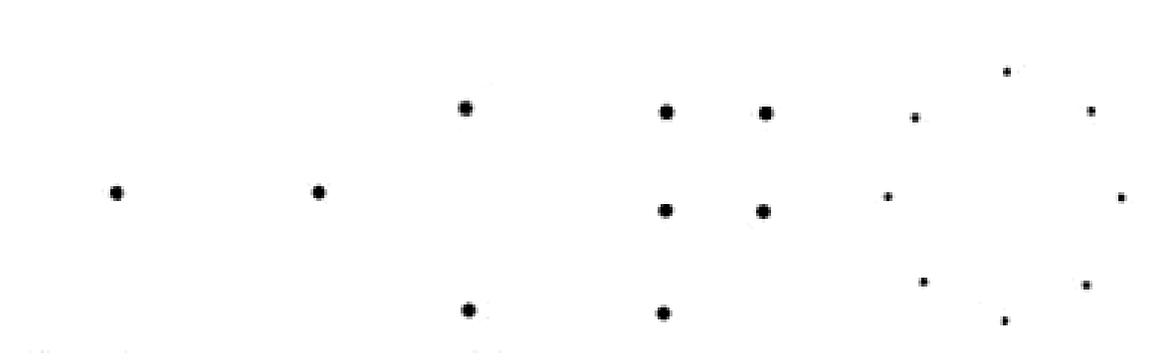
Los ecos del sentido, dados en el discurso visual, adquiere su punto de homogenización por medio de las analogías del mismo trazo —dado en el plano de la línea— o por un sistema de patrones y formas perfectamente estructurado: líneas generando patrones y patrones generando formas; formas generando figuras y figuras conformando una imagen dibujada. Sea cual sea el camino del dibujo, académico o autodidacta, éste se articula en el papel, se repliega y expande. Es decir se hace posible por medio de la experiencia.

En el terreno de la expresión encontramos, en primer término, elementos que componen la imagen en el papel —punto, línea, mancha, contorno—, en segundo término, los discursos y formas en las que se presentan, es decir, la forma en la que la imagen detona y connota otro significado, incluso otra imagen. En último término, tenemos la poesía del dibujo, tropos o figuras retóricas implícitos en el mismo.

Estos primeros elementos básicos de expresión conforman una primera dimensión, así como en la escritura tenemos las letras y su orden como primeros componentes, en el dibujo tenemos ciertos elementos expresivos que son primordiales.

³⁰ Kandinsky, Vasili, *La Gramática de la creación*, pág. 162.

La mínima expresión es el punto, tal como hoy en día se puede entender en el plano de la computadora un pixel. En él se encuentra el átomo de una imagen dibujada, indivisible. El punto es la referencia del inicio del dibujo y de la idea. La mínima expresión tiene su conexión y forma de presentarse, tal como lo manifiesta Doris Dondis «es la unidad más simple, irreductiblemente mínima, de comunicación visual».³¹



El punto es, en este sentido, la forma más natural en la que la materia se estructura en el papel; además, como interpretación del plano subjetivo, el punto es la mínima forma, la mancha más abstracta: «En la naturaleza, la redondez es la formulación más corriente, siendo una rareza en el estado natural, la recta o el cuadrado. Cuando un líquido cualquiera se vierte sobre la superficie, adopta una forma redondeada aunque no simule un punto perfecto».³²

En la manifestación visual este punto es la partida de la línea, ya sea regular o irregular, una estructuración de puntos puede formar una imagen. El punto como tal es el referente visual, el lugar de concentración «cualquier punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo».³³

El punto, por un lado, como elemento expresivo, manifiesta esencialidad, con éste inicia la dinámica espacial en el formato, ya que es —por antonomasia— un elemento

³¹ Ib.

³² Ib.

³³ Ib.

dentro del cuadro. El punto distribuido en el formato genera peso, tensión y profundidad, es el contraste, dirige al ojo y también lo localiza en el formato.

Por otro lado, es mucho más que eso, es el logro de una abstracción primordial para el hombre, un constructo dado por su interpretación y un resultado del material con que se plasma —un bolígrafo, una plumilla o un ordenador—, trasciende el material en la medida en que éste, pasando por la experiencia en el dibujo, se convierte en elemento, materia y referencia.

«Una línea activa se desliza libremente sin final alguno. El conductor es un punto que va proyectándose sucesivamente».³⁴ El devenir del punto es la línea. Como lo dice la obra de Paul Klee, con base en su excéntrica gramática visual, los elementos expresivos son un fenómeno perceptivo que se da desde el papel mismo. El punto, dinámico explosivo, como un inicio perceptual, es la mínima expresión, es el elemento de nacimiento.

Mientras el punto es el átomo, la línea es una la sucesión de la misma forma, que crea continuidad, frontera, movimiento, música y sentido. Éste es el segundo elemento expresivo, el movimiento del punto define, delimita y construye.

«La línea se puede definir también como un punto en movimiento o como la historia del movimiento de un punto»,³⁵ la historia de un punto en movimiento continuo o estructurado puede generar líneas. De hecho los trabajos lineales dentro del arte son el producto del material: el punzón, la pluma o el grafito pueden generar efectos lineales, limpios y rectos, incluso orgánicos y viscerales —el aerógrafo genera un efecto de línea difusa—. Esta relación provoca que se empiece a planear el resultado con base en una idea dibujística, donde la imagen ya toma en cuenta el resultado del material.

³⁴ Klee, Paul, *“Bases para una estructuración del arte”*, pág7.

³⁵ Dondis, Doris, *op. cit.*, pág. 209.

Ciertamente la línea es la continuidad del punto, pero es también la impresión de la idea, de tal manera que se puede estructurar el espacio de una manera más concisa en el dibujo con la línea «la línea es un instrumento esencial de la previsualización, el medio de presentar en forma palpable aquello que todavía existe solamente en la imaginación». ³⁶

Tal es la fuerza expresiva de la línea que puede solucionar el espacio con un solo trazo y dividir la imagen, el fondo y la figura; el contorno es el juego de la línea continua que puede manifestar la obra de un solo trazo continuo y complejo, como en los dibujos de Ingres o Vlady, la línea es expresiva si hay variedad —en el caso de Van Gogh— y puede sugerir el concepto —en el caso de Beuys—.

La línea permite iniciar un juego formal o sensual en el plano, la forma cobra cuerpo, incluso en trabajos de David Hockney la línea es contundente y da una descripción de lo representado; en el caso de Beuys, es un juego entre figura y presencia de objeto. La línea permite este juego de líneas y patrones, permite seccionar y sugerir; además puede convertirse en presencia de la forma pura, en metáfora, en contorno y en sinécdoque —cuando secciona la forma o la deja incompleta—.

³⁶ Ib.



David Hockney. “*Autorretrato*”, 1974.

En el arte, la línea es el elemento esencial del dibujo, que es un sistema de notación que no representa otra cosa simbólicamente, sino que se encierra la información visual reduciéndola a un estado en el que se ha prescindido de toda información superflua y sólo queda lo esencial.³⁷

La visión de la línea es la misma que encontramos en el campo perceptivo de la imagen, la relación del punto con la línea y su límite de definición se establece a partir de la relación de patrones y formas, así como el desarrollo de la técnica misma del dibujo —tintas, punzones y grafitos—, de tal manera que una mínima mancha puede ser un punto o una sucesión de manchas la línea. Orgánicos y vivos, la línea y el punto, son

³⁷ Ib.

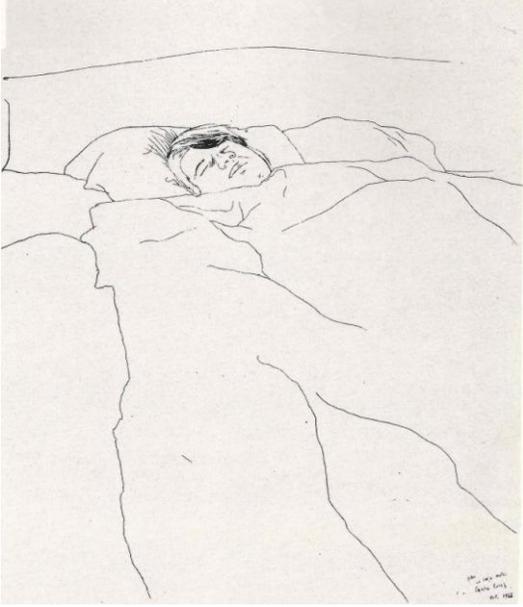
los mismos que inauguran un juego lírico frente al papel. Así como en el punto, la línea ofrece una tesitura diferente a la de la mancha, lo cual le añade una cualidad, el modo en el que la línea se presenta en el papel demuestra, en este sentido, un resultado expresivo —estética—; el simulacro de la línea estructurada, que genera un efecto, implica un lenguaje, ya sea figurativo o abstracto, en un solo proceder, mismo que le dará factura como obra. La cualidad de línea determinada por la diferencia de grosor, el achurado —orden de intervalo entre líneas en tamaño, grosor y material— conforman la imagen dibujada.

El contorno es el dinamismo de la línea, muestra la figura dentro del mismo formato, define, concretiza y abstrae, por medio del él se genera una dialéctica entre fondo y figura. En el contorno vemos la formas básicas de la expresión: el cuadrado, el triángulo y el círculo. Estos elementos en el arte son formas básicas y también simbólicas.

Así, por un lado, «la línea describe el contorno, en la terminología de las artes visuales se dice que la línea articula la complejidad del contorno».³⁸ Por el otro, es aquel que termina una idea, desde el momento mismo que sugiere, muestra, describe. El contorno, como los demás elementos de expresión, estructura a la imagen dibujada.

La jerarquía de los elementos de expresión —punto, línea y contorno— permite definir varias imágenes, desde las más abstractas hasta las más complejas. Dentro del lenguaje gráfico, juega un papel fundamental, la noción de la dinámica de estos tres elementos, nos permite dar una lectura, por lo menos de carácter formal, a una serie de trabajos anteriormente mencionados — Ingres, Van Gogh, Hockney—.

³⁸ Ib.



David Hockney, *sin título*, 1966



Jean August Dominique Ingres. "retrato de Nicolo Paganini," 1819.

«Todos los contornos básicos son fundamentales, figuras planas y simples que pueden describirse y construirse fácilmente, ya sea por procedimientos visuales o verbales». En

la dinámica del contorno -es decir el achurado, el delineado, el esbozo, la línea segmentada, la continuidad de línea-, encontramos las propiedades de la imagen dibujada, misma que proyecta la idea —lo abstraído de la naturaleza y convertido en producto del espíritu—.

Tomando en cuenta al contorno como una concepción de la idea, también se le puede considerar como algo concreto, que se establece para la reflexión, misma que en el espectador genera repercusiones, ecos. Cuando la línea tiene sentido, nace el contorno; una línea dirigida o guiada, aquella que muestra e interpreta.

La dirección de los mismos contornos y de las líneas están reducidas a cuatro posibilidades en el formato bidimensional: horizontal, vertical, diagonal y curvo. Las formas orgánicas caprichosas obedecen esta unión aleatoria de elementos de expresión — punto, línea y contorno—; las formas ordenadas y completamente simples —rectas, uniformes, regulares— obedecen a las formas abstractas. El lirismo y juego de elementos que, sumados con la dirección y sentido, generan efectos, contrastes, gradaciones y patrones conforman la imagen dibujada.



Gustav Klimt "*Kauernder Halbakt*" 1917.

La imagen dibujada es aquella que muestra todo un discurso, interpretaciones de rostros, paisajes, bodegones u objetos en planos bidimensionales son el producto de esta interacción y juego de elementos expresivos, la imagen como tal se convierte en temática y por lo tanto en el discurso o en la obra del artista.

En el terreno de la imagen dibujada encontramos los elementos de expresión, mismos que son establecidos por la técnica —punto, línea, contorno—, las técnicas acuosas generan manchas, texturas, planos y gradaciones caprichosas, lo mismo que el punto en las técnicas secas —punzón, pluma, lápiz—, es decir, la interpretación y el entendimiento, antes y durante la ejecución, juegan con estos elementos de expresión y se nutren de ellos, son patrones de líneas interactuando. El dominio de la técnica como tal es parte de un largo proceso dentro de la producción artística y en el proceso mismo, esta reflexión genera propuestas visuales donde se incluye este juego de representación: la línea puede ser acto- en un performance por ejemplo-, o puede servir de representación –en un dibujo académico-.

La imagen dibujada ofrece, en este sentido, las cualidades y funciones del dibujo: percepción activa, registro o representación de la representación. La identidad de estas mismas formas obedece a las condiciones de los materiales y los contextos en los que el artista los utiliza, ya sea como una reflexión enfocada al dibujo o a la idea, su presencia se convierte en una parte complementaria dentro del proceso artístico. Lo que se representa y lo que se muestra en el dibujo, la estructura de la imagen dibujada, tiene una complejidad en varios aspectos: material, discurso, estrategias perceptuales y formato.

Para los discursos dibujísticos, los propios elementos expresivos Punto, línea, contorno, son el fin de la representación, en las figuras abstractas «la pintura abstracta incluye la intuición y se convierte así en pintura cerebral [...] En el arte abstracto, el aná-

lisis sirve para adquirir el conocimiento del oficio, mientras que la fuerza creadora tiene por base la síntesis». ³⁹

Por otro lado, en el discurso de la imagen los elementos antes mencionados una vez interactuando en el formato generan imágenes que pueden ser leídas, de la misma manera que las letras utilizando los elementos retóricos que están vinculados a la forma en que está compuesta la imagen, por tal motivo los elementos de expresión se encuentran siempre presentes y se presentan como una lectura técnica.

Paralelamente a lo anterior, La posición del artista, dentro del proceso de la producción, determina la forma en que se establecerá la obra de arte y, en este caso, la imagen dibujada. Ya sea dentro o fuera del proceso; ligado a la mirada externa, interna o formal, el enfoque es lo que determina la obra así como las herramientas que utiliza — elementos expresivos y figuras retóricas— son las que le dan cuerpo.

El discurso visual en la imagen-dibujo y la experiencia artística influyen en cómo se desarrollan estos elementos dentro de cada dibujo, la experiencia tanto en la técnica como en la reflexión entraña un saber que se suma a las experimentaciones y los resultados. El conocimiento del dibujo y de la percepción activa entablan un diálogo y se van estructurando, de tal manera que podríamos hablar de una pedagogía basada en la construcción y constante transformación de los elementos del lenguaje plástico «Lo contrario de esta idea de enseñanza se refiere a la posibilidad de transmitir un saber que no es una mera información, es decir, una relación de datos, sino una formación de la persona en su aspecto de crecimiento humano, relacionado con la facultad de pensar intuitivamente que es propia del arte». ⁴⁰

Los elementos de expresión mencionados en esta primera parte corresponden a una serie de condiciones que reúne la imagen en el papel para manifestarse como dibujo,

³⁹ Kandinsky, *Gramática de la creación*, pág. 114-115.

⁴⁰ Del Valle de Lersundi, Gentz, *En ausencia del dibujo*, pág. 199.

tanto a nivel de objeto como a nivel expresivo, es decir, es un impacto visual y perceptual, su cualidad para formar la imagen abstraída. En tal caso el dibujo al ser una interpretación de la codificación mental y que ésta su vez, encuentra una correspondencia con el material que utiliza genera una forma que es parecida pero no igual a lo real, o que remite a un concepto, esta construcción no es ya de realidad (como lo podrá dar la fotografía) sino de literatura, por lo tanto es poesía y puede leerse con esos mismos estándares.

Si se entiende la imagen dibujada como una imagen construida a partir de una serie de procedimientos que incluyen la visión y el trazo, notamos que la representación en el dibujo se sitúa dentro de dos lenguajes, la figurativa y la abstracta. La relación de las dimensiones depende de la intención y cosmogonía del ejecutante, ya sea teniendo un referente visual o dibujando de memoria, pues en cada una de las estrategias tomadas resulta un discurso, lo cual se conjuga en el mismo proceso del dibujo. En este sentido los lenguajes de lo figurativo y lo abstracto operan alternadamente con los campos de lectura de la poesía, los tropos o figuras retóricas serian las maneras en las que se pueden leer estos dos lenguajes.

El dibujo figurativo, por lo regular, incluye la contemplación, es un proceso más sensorial, presencial, trata de producir un efecto ilusorio que remita a lo óptico; en cambio, el abstracto es más mental, la interpretación es un contacto intuitivo: lo abstracto es introspectivo. Dibujo de la carne y dibujo del espíritu son los caminos de la forma que descansan en la manera en que la imagen surge, el concepto se convierte en símbolo, la mirada no persigue, es una guía.



Dirk Dzimirsky *“cara dibujada VI”* 2009.

La mano es impulsada por la idea preconcebida, por una impresión o por una racionalización, ya se encontró con el modelo, se racionalizó. Para Kandinsky, lo espiritual descansaba en lo elemental, en las formas que tienen una concordancia con las figuras más emblemáticas dentro de la naturaleza humana y el cosmos. En este caso la imagen mental, la que tiende a la simbolización, también tiende a la metáfora, a la estructuración de líneas que sustituyen o presentan lo enigmático, lo que no se puede ver o estructurar ante los ojos, una mirada interna transformada en patrones básicos como el círculo, la línea y la mancha. Es decir para el lenguaje abstracto las generalidades son suficientes, una figura regular como el círculo es suficiente mientras que para el figurativo es la base por medio de la cual se puede trazar un dibujo más complejo, como un retrato por ejemplo.

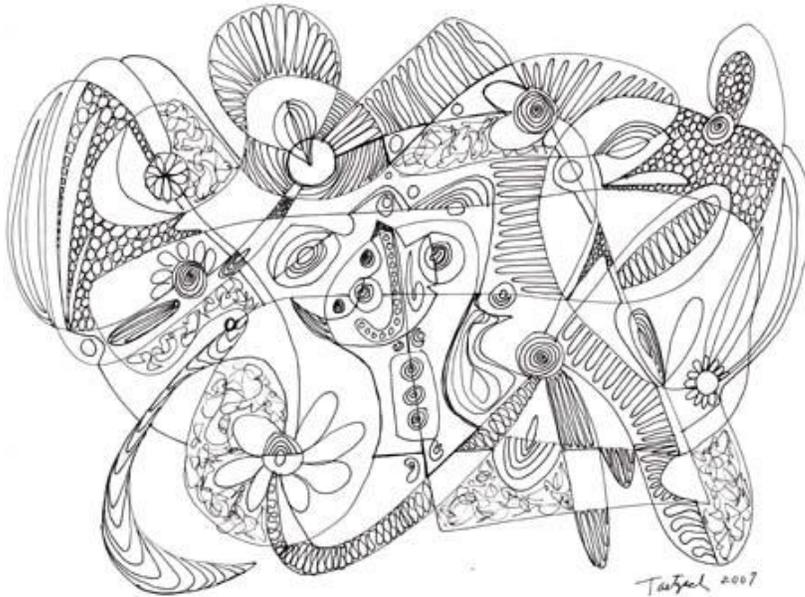
El trazo es siempre signo, cuando es presencia evoca el material, la naturaleza del dibujo está presente en las formas y figuras trazadas, indefinidas y definidas son siempre un significado que nace e inauguran la imagen.

El dibujo figurativo y abstracto son los polos del lenguaje del dibujo; por un lado, en el dibujo abstracto vemos una reminiscencia, una noción no ilustrativa, indirecta, por el otro, en el figurativo vemos una imagen que remite a un significado, a una sensación establecida de los ojos, un símbolo. El dibujo mental requiere de pautas, objetivos y de la memoria; el dibujo visceral requiere de las emociones y las sensaciones, ambos son requeridos para la experiencia dibujística y se presentan alternadamente. El control de la mano, el temperamento y la concentración forman parte del resultado, la mano, ojo y cuerpo, van a un mismo ritmo; hay que resaltar que las ideologías orientales relacionaban la postura con el trazo y el resultado como una forma de controlar la energía y, por lo tanto, desarrollar el dibujo.

El dibujo figurativo remite a la ilustración y, por este medio, al símbolo. En la figuración la capacidad de copiar el modelo hasta acercarse al efecto óptico, es una de las intenciones de este tipo de lenguaje, es un dibujo que remite a la observación y la contemplación hasta captar el dato visual y traducirlo fielmente, este efecto de fidelidad en última estancia es una interpretación, un entender en lo bidimensional y lo tridimensional.

El dibujo abstracto, por otro lado, conjuga más una alteración, una síntesis en paralelo, un hecho metafísico, también tiene la capacidad de buscar en las imágenes mentales. Esas imágenes mentales son una interpretación del hacer y del pensar lo que está en el dibujo, por eso su carácter de abstracto es una interpretación de una representación. El punto o es una mancha elemental o una línea uni-puntual. ¿Cuántos puntos arman una línea? ¿Cuántas líneas plantean una mancha? Por ese sendero difícilmente se llega a nada. Trascender el concepto en dibujo es trascender a la línea y a la mancha; es sacudirse (mancharse) en la línea y mancharse a rayones, y el lenguaje surge de estas con-

secuencias, mancha abstracta o mancha que parece una forma, ¿Dónde está el horizonte? Solamente el dibujo lo legitima y el proceso del dibujo lo como resultado lo concretiza.



Lynne Taetzsch “*Sin título*” 2007.

II. Sobre los discursos del dibujo.

Los elementos de expresión componen la imagen dibujada y esta imagen hace referencia a lo que experimentamos en la visualidad. En la historia del dibujo es un claro ejemplo de cómo poco a poco se fueron estableciendo temáticas o tópicos que refieren al mundo del discurso de la imagen. Dentro de la figuración prevalecen los asuntos que incluyen sólo a las personas —anatomía, retrato, desnudo, además del tema histórico-social— o aquellos que refieren a la naturaleza —paisajes, bodegones, naturaleza muerta— y están aquellos que refieren a los objetos. En cada una de estas imágenes dibujadas el discurso al que atañen se especifica, un ejemplo muy claro son los dibujos surrealistas como el sueño, el sexo, el amor y el delirio, que forman parte del juego

específico de la forma y se valen de las técnicas —la de los tres lápices por ejemplo— para desarrollarlas.

Principalmente el asunto poético en las artes visuales tiene que ver con los materiales y el tema, ya sea al seccionar la imagen para luego unirla o al sugerir una forma; el plano del dibujo incluye al símbolo —transfiguración—, a la imitación —mímesis— y la evocación —reminiscencia—. Estas cualidades formales dentro del dibujo acompañan a la poesía misma, es una poesía visual, una codificación de la realidad, que remite al espíritu, una materia que es pretexto de la idea.

“El tipo de pensamiento que atrapa el dibujo —pensamiento poético en cuanto generador de relaciones implícitas en el código de la imagen visual— responde a una idea que no necesariamente se transforma en relación deductiva, sino en síntesis orgánica, articulada respecto a sí misma y no únicamente respecto a un fin externo o consecuencia, es expresado con elementos mínimos, que en el caso del grafismo se reducen a la línea y la mancha, elementos tan rudimentarios que en sí mismos no han cambiado desde la prehistoria, que muestran por su naturaleza primigenia de lo innato su expresión y también se diferencian por esa misma antelación del modo escrito-lineal.⁴¹”

Sin embargo, también hay que tomar en cuenta que estos elementos y las figuras retóricas son parte en esa estructura de la imagen, lo mismo que la presencia de lo que se pone o se estructura materialmente, en este sentido, la importancia que tiene la materia como encarnadora de la idea es un proceso, por el cual, el artista encuentra la inspiración no en un modelo —estructura externa— ni bajo el sistema tradicional —artista-idea-modelo— sino con el contacto directo entre el artista, el papel y el material; como resultado se obtiene una reflexión espacial, formal y autónoma.

Poética de la idea es poética también del material, el impulso de la mano —tan natural como el del habla—, muestra su capacidad de transformar las imágenes del inconsciente en imágenes de papel, líneas y manchas ordenadas, distribuidas, dictadas por el

⁴¹ Del Valle, Lesurdi, *“en ausencia del dibujo,”* pág. 17.

instinto, intuición y visión; la idea y la materia se conjugan en el espacio del dibujo. De tal suerte, la línea establece una retórica, quiero decir, un juego literario de la línea, donde la repetición, la calidad de línea, el movimiento de los contornos, el achurado, el drapeado y la mancha dispersa, forman parte de la *poesía de la materia*, una figura tambaleante consecuencia de un trazo hecho con la brocha.

«Dibujar es un asunto literario», pues un concepto es reproducido con la mano de una manera escueta y cabal. El dibujo se resuelve de muchas maneras y que se dibuja lo que se ve y lo que se piensa, sin embargo, cuando es imagen, cuando termina la idea es parte de un discurso, los referentes en los que se basa se transfiguran, las líneas y las manchas adquieren un contexto, forman o deforman, hacen referencia o sugieren.

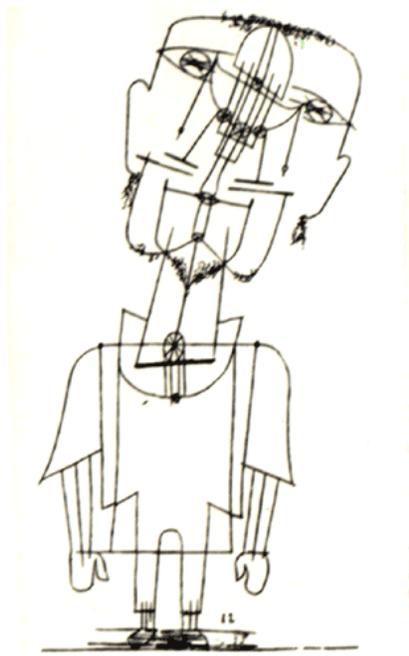
Esto quiere decir que en el dibujo podemos encontrar diferentes modos de ver Elementos que componen la imagen dibujada, que hacen que se pueda degustar por medio del juego visual en el entendimiento y mismo que hace que pueda comunicar y versar sobre el dibujo, esos elementos en el dibujo se articulan dependiendo del dibujo y esto es lo interesante, siempre se pueden articular de diferentes maneras. A continuación mostrare una tabla que establece una forma general en la que estos lenguajes se articulan.

| Tipos representativos | Medio-intención | Lenguaje | Enfoque estructural dibujante-modelo (dato visual) |
|-----------------------|----------------------------|------------|--|
| Mimética. | Representativo-ilustrativo | figurativo | sensorial |
| Evocativa. | Interpretativo-metafórico | abstracto | emocional intuitivo |
| Simbólico. | Ilustrativo-metafórico | concreto | Formal intelectual |

Las clasificaciones dentro del dibujo y su construcción dentro del arte contemporáneo mencionadas en esta tabla varían con respecto a la situación que estructura el artista. Cabe mencionar que también las condiciones del dibujo —materiales, formatos y disciplinas con las cuales se mezcla— son las que permiten que el resultado se pueda cla-

sificar, por tal motivo no pretende ser una clasificación determinante. Los conceptos mantienen cierta relación, y sólo buscan dar un panorama descriptivo.

La misma capacidad que tiene el dibujo de hacerse presente en los sentidos, tanto por la vía simbólica —datos y representaciones— como por medio de imágenes —impresiones y texturas— y por medio de performances e instalaciones, permite que se entienda al dibujo como una disciplina versátil. La imagen silenciosa, la poesía del dibujo, como fenómeno proceso y construcción, le facilita no estar anclado a una ideología y moral del dibujo, por así decirlo y, sin embargo, también se pueden ver estos dibujos y tener un entendimiento general de ellos. Esto también provoca que su descripción sea cambiante y flexible.



Paul Klee “*sin título*” 1922.

Esta ambigüedad, a primera vista sin sentido, permite entender que el dibujo necesita determinarse e indeterminarse, ser una parte de la observación, la imaginación y la creación de significados. Por tal motivo, no podemos separar las dimensiones entre sí,

ya que la interacción de las mismas surgen en el arte de manera compleja y se van constituyendo de maneras plurales, aunque luego se puede perder el rastro; el plano de la subjetividad gira en torno a la formación de las dos dimensiones, lo que facilita su comprensión y reproducción.

Las temáticas, en este sentido, son la intención y el resultado de las relaciones artista-espectador, sobre todo cuando es un trabajo de encargo como con los temas de retrato, de naturaleza muerta y paisaje, igualmente se abarcan dentro de esta catalogación, los trabajos en diferentes lecturas: la simbólica, mimética y evocativa.

En el caso de la imagen simbólica, son todas aquellas imágenes dibujísticas que requieren de un conocimiento previo de las figuras que se presentan, son culturales, pues están presentes dentro del contexto determinado. En este sentido, tenemos las imágenes dibujadas que remiten a personajes de la historia y que están inmersos en el ámbito social, igualmente remiten a conceptos morales, emociones y dan referencia al mismo concepto por medio de objetos, que ya de antemano suponen un concepto, el amor, la envidia, la infancia, etcétera. En la tabla inicial hablamos de las imágenes egipcias y son un claro ejemplo.

El término simbólico (Del lat. *simbŏlum*, y éste del gr. *σύμβολον*) es la forma de exteriorizar un pensamiento o idea, incluso abstracta; así mismo puede interpretarse como el signo o medio de expresión al que se atribuye un significado convencional y en cuya génesis se encuentra la semejanza, real o imaginada con su significado. Su carácter reside en el hecho de que existe una convención de que será interpretado como signo aunque nada establezca una conexión entre signo y objeto⁴² Es una imagen reducida de rasgos complejos que define un concepto. El término remite a un campo reducido donde el símbolo tiene una función referente, en el dibujo lo consideramos como el dibujo que está convencionalizado, es decir, sabemos a lo que remite y por lo tanto es

⁴² Beristain, Elena, "diccionario de retórica y poética," pág. 468.

de carácter figurativo; la silueta o la forma nos dan una imagen que busca ilustrar al espectador y que también está codificada por una serie de relaciones, tanto culturales como ambientales, mismas que permiten al espectador reconocer de qué hablan.

De la figuración a la abstracción el significado se transmuta, la idea dirige a la mano, la raíz de la forma descansa en modos que son básicos, el círculo, el triángulo y el cuadrado: líneas curvas y rectas, manchas y tonos. La dimensión de la imagen se configura de estas formas básicas, que interactúan entre sí, y de la condición bajo las que fueron hechas; la figura es abstracción y siempre remitirá a una condición emocional, espiritual o formal. Metamorfosis del sentido, que siempre se deja a la interpretación libre, el símbolo es la idea manifestada por códigos visuales preestablecidos, donde la imagen simbólica se funde con las demás formas.



Sol Lewitt *"Dibujo Mural"* 1975.

En este sentido un triángulo inverso puede entenderse como una señal de dirección, como un boceto para una copa de vino y como el símbolo de lo femenino, este uso de las formas básicas para dar a entender un significado general es el carácter simbólico abstracto, por otro lado, un dibujo figurativo de una mujer con una manzana, se entendería como ilustración y es simbólica figurativa, puesto que cualquier persona que

profese la religión católica y haya podido apreciar los cuadros en donde se pinta a Adán y Eva podrá darse una idea del referente visual.



Alberto Durero "*Adán y Eva*," 1504.

En el caso de la condición de la imagen mimética se encuentran todos aquellos trabajos relacionados con la precisión para representar una imagen fiel a la realidad, o que se basa en la utilización de recursos fotográficos. Si bien estos están relacionados con diferentes temáticas, el hecho que busquen la ilusión de una imagen fiel a la foto hace que el dibujo pase a ser un medio, mas no parte de la reflexión, a diferencia del evocativo.

En dado caso la imagen mimética tiene como fin la descripción, más que otra cosa sensitiva, por el hecho de requerir todo el aparato óptico. La mimeticidad de la imagen

es una traducción de simulación, lo que se entiende como límite entre una figura y otra en la realidad se interpreta y simula en el dibujo, lo cual requiere de una similitud de sensación traducida al papel, este es, en dado caso, el carácter mimético de una línea en el dibujo.



Rafael Cauduro “*fragmento de Salomé, pisada, vejada y orinada*”. 1999.

En el caso del evocativo, podemos entender todos los dibujos que tienen una interpretación a nivel formal e intelectual, pues tratan de reproducir una sensación, una impresión, de tal forma que también los recursos de los que se valen importan para provocar la sensación deseada. Lo abstracto, cortado y seccionado son los elementos de este tipo de imagen.

Según el diccionario de la real academia española ‘evocar’ viene del latín ‘evocare’ que significa: llamar, hacer aparecer, traer a la memoria, en este sentido, utilizo el vocablo

como aquella imagen que sugiere a la idea y que es indirecta, esto quiere decir que el dibujo no es en sí lo que se dibuja sino lo que sugiere el dibujo: una impresión, un rastro, una reminiscencia, trabajo del recuerdo y la sensación trascendida en tal emoción.



Sarah Horvat “anteojeras” 2011.

En la expresión artística, el símbolo, icono e indicio del dibujo no es sólo técnica y estética de los materiales, es un fenómeno, un proceso discursivo estructurado, que se expande dentro de las artes y se mueve como un punto más de resonancia en las disciplinas artísticas. La fácil inserción del dibujo como filosofía hace de esta disciplina una forma de arte, por lo tanto, en el dibujo existe una situación de carácter dual con respecto a la representación: la primera en cuanto a imitación óptica, la segunda en cuanto a manifestación abstracta —signos, letras, diagramas—.

El resultado en el dibujo tiene como resonancia sus elementos y el modo de hacerlo, es decir, el estilo; la imagen como signo tiene ciertos matices, condiciones o cualidades

legibles, cada una de estas cualidades, modos y relaciones procesuales le dan cuerpo al dibujo.

Si planteamos al dibujo como una imagen necesariamente plástica y modificada, también lo plantearemos como una forma de entablar un discurso con el espectador. En el arte contemporáneo hay una gran cantidad de discursos, aunque podemos dividir la imagen visual en dos corrientes: figurativa y abstracta; cada una puede tener diferentes matices, juegan con los materiales y adquieren variantes estéticas. La imagen dibujada se convierte, por tal motivo, en un producto donde se pueden apreciar varios aspectos. En dado caso el dibujo se define como un constructo procesual que incluye tres aspectos:

La cualidad estética, efectos del material.

El sentido del discurso, del que habla la imagen.

El formato de la imagen, espacio dado por el soporte.

Por otro lado, podríamos catalogar la condición de estos significados dentro de una variante, que va desde lo conceptual hasta lo más sensitivo, es decir, que aquí se aprecian dos vías: la primera corresponde a la imagen que busca llegar a las emociones por medio de la cultura y de los referentes simbólicos netamente intelectuales, de carácter abstracto y generados por la educación. La segunda contiene a aquellas imágenes que manifiestan un carácter intuitivo, que genera texturas y que puede variar en sus interpretaciones —rastro, huella y noción visceral—.

Dentro de este mismo campo la división de lo figurativo y lo abstracto se encuentra repartido en esta gradiente gracias a la capacidad de las artes plásticas, pues proporciona la posibilidad de jugar con los significados de los materiales, aunado a su función y sentido dentro de la obra misma, haciendo que esta forma de arte se convierta en compleja y que pueda tomarse desde diferentes perspectivas o enfoques.

En el caso del dibujo lo exterior siempre nos va a dirigir las impresiones, un dibujo mental se hace evidente por medio de éstas, lo efímero de que se observa siempre va a devenir en la forma, materia y contenido, por medio de las texturas siempre nos va a llevar a una experiencia de sinestesia. La evocación es rastro, el dibujo como registro es sinécdoque en el sentido de que este tipo de interpretación gráfica solamente da una sensación y busca completarse en la memoria y en la noción, no en una descripción. Es una parte que resume a un todo.

Este tipo de pensamiento desarrollado en la visualidad, es la localización de la materia y el espacio en su traslación al espíritu, no como relación de datos exactos netamente relacionados con la realidad de la cosa, o lo que aparece frente a nosotros, sino como una realidad modificada. A esto se refiere el pensamiento artístico «Un tipo de pensamiento autónomo específico hacia el cual todo acercamiento desde el pensamiento verbal no puede quedar más que en intento aproximativo y en todo caso, metafórico».⁴³



Antonio López, *“membrillero de la ciudad de Florida”* 1970.

⁴³ Francastel, Pierre apunte de Valle Lesurdi, *“en ausencia del dibujo”*, pág.17.

III. La imagen en ecos

La imagen se presenta ante el ojo del espectador, es objeto de contemplación. La idea ronda en el papel y se vuelve un eco, es alteridad de la realidad y espacio metafísico. El papel y el material —lápiz, tinta— son interpretación de la idea misma.

En el dibujo nos encontramos de primera mano con la imagen, imagen que es interpretación de un campo real, en la realidad la comunicación opera de maneras complejas, lo cual nos lleva a pensar en los mecanismos que en la realidad vemos en la expresión, mecanismos retóricos que son más que un mero ornatos como lo menciona Alberto Carriere:

...la retórica, como el resto del lenguaje participa en la construcción del acuerdo social o convención que llamamos realidad. Los esquemas generadores de expresiones que constituyen la elocución retórica, más allá del mero embellecimiento, son instrumento de conocimiento, en varios sentidos: el propio conocer, el dar a conocer, y pegado a los anteriores, como una lapa, en el construir el conocimiento, esto es, en la realidad⁴⁴.

Al replicarse en el dibujo la realidad y como instrumento de comunicación, retomaremos a la retórica como una pantalla donde localizaremos al dibujo, mismo que tiene esta factibilidad por los mecanismos de abstracción, sustitución, segmentación. Estos elementos encontrados en el dibujo hace que se construya una retórica dibujística.

Esto nos da la perspectiva de los alcances que tiene el dibujo dentro del arte contemporáneo, que se inserta dentro de la retórica —correcto manejo de la idea— es decir un discurso que lleva a la imagen a los caminos de la retórica, por tanto, manejamos la retórica como lo define Elena Beristain:

Arte de elaborar discursos gramaticalmente correctos, elegantes y, sobre todo, persuasivos.
Arte de extraer, especulativamente, de cualquier asunto cotidiano de opinión, una construc-

⁴⁴ Carriere, Alberto, *“retórica de la pintura,”* pág. 167.

ción de carácter suasorio relacionada con la justicia de una causa, con la cohesión deseable entre los miembros de una comunidad y con lo relativo a su destino futuro. La retórica siempre trabaja, simultáneamente, con la gramática; van juntas y asociadas. La retórica elige cada término, organiza cada oración y cada párrafo y todo el discurso, y gobierna el uso de las figuras retóricas que están siempre presentes en todas las funciones de la lengua y de los lenguajes no verbales (como el musical, el arquitectónico, etc.)⁴⁵

Esta retórica es la *retórica visual*⁴⁶ que trasfigura la imagen, que la mimetiza o la deforma, el juego de imágenes descontextualizada que se puede equiparar al juego de conceptos en la literatura, en específico la poesía, se descontextualiza también en la imagen y este particular juego manifiesta la posibilidad de que la lectura de las imágenes sea también una cuestión de lenguaje, bajo el dominio de las figuras retóricas. Para este estudio de la imagen dibujada y de su discurso me valdré de la parte retórica, en específico, de los tropos:

Los tratadistas de retórica parten del supuesto de que en la lengua ordinaria a cada *concepto* le corresponde una palabra *apropiada*. En los registros oratorio y poético, el tropo es una licencia que anula esta regla: consiste en el uso de una palabra inapropiada para designar un concepto⁴⁷.

Es decir, este desplazamiento sólo es posible gracias al dualismo discursivo que existe en la mente, la diferencia entre lo percibido como real externo y lo emocional interno se unen en el acto de trazar, la exploración interna busca una manera de hacer evidente lo que tiene como carga emotiva en forma de reflexión, de tal modo tenemos esta noción de ‘meterse para afuera y salirse para adentro’ ambigüedad utilizada muchas veces en el discurso del dibujo.

Los tropos, como forma de expresión literaria, son figuras utilizadas sobre todo en la poesía como un recurso provocativo (persuasivo), éstas funcionan para implicar al es-

⁴⁵ Beristain, Helena, “*diccionario de retórica y poética*,” pág. 426.

⁴⁶ Véase Alberto Carriere, “*retórica de la pintura*” pág. 167.

⁴⁷ Azaustre, Antonio, “*Manual de retórica española*,” pág. 83.

pectador en la sensación emoción o concepto que quiere expresar el poeta, de tal suerte que la metamorfosis de las palabras en el discurso son lo mismo que las imágenes en el dibujo. En este sentido, los tropos que mencionamos para este análisis, sinécdoque, metonimia y metáfora, nos hablarán un poco del juego, el sentido y la forma que forman en el dibujo parte integral. Comenzaremos con la sinécdoque.

La sinécdoque se da por una abstracción, sólo se presenta el pedazo de un todo, una parte de la gran cosa, un rastro, huella, indicio; el retrato es una sinécdoque de la persona y es el tópico por naturaleza de esta condición, también el arte abstracto hace uso de este medio, ya sea lírico o analítico. El detalle es un rasgo característico, el más por el menos y el menos por el más. La sinécdoque en este caso es la figura retórica elemental y menos compleja.

Un caso de sinécdoque es el retrato y ejemplos en el dibujo tenemos varios: Ingres, Picasso, Miro. Por otro lado, algunos dibujos pueden ser sólo rastro y por tanto se convierten en sinécdoque, ya que son sólo una pista, una parte del todo como algunos trabajos de Juan Francisco Casas y de Dirk Dzamirsky.



Juan Francisco Casas *“GIULIAAFTERHOURS#4”* 2012.

El estilo captura lo que ve el artista a su modo, lo plaga de su presencia, este velo que da el artista en la calidad de su trabajo también refuerza el carácter metafórico en las imágenes por lo tanto se vuelve una sinécdoque. Así podemos imaginar a los críticos viendo dibujos y arguyendo: “este es un Vlady, aquel es un miro,” el modo en que cada artista aborda la imagen también lo convierte en sinécdoque, es decir la sustitución de un autor por su obra.

En este caso las imágenes que ofrecen un juego de lecturas, hacen más compleja la imagen, como los dibujos de Pamen Pereira, quien al dibujar con humo aborda un tema, que se convierte en un acto polisémico del material y hace que la propiedad del mismo —humo— refuerce la idea o noción de efímero y consumido.



Pamen Pereira “*ice blink*” 2006.

El juego del material y de la aplicación del mismo en estos casos nos da la pauta de ver el dibujo que está sujeto a normas que escapan del lenguaje, el dibujo se convierte en silencio, las impresiones están pero no las palabras. Ya sea la transposición de la forma e imagen —metáfora—, la forma transformándose —metonimia— o la parte de una imagen —sinécdoque— vemos esta forma tan compleja de la expresión, el lenguaje del silencio.

La forma misma es modificada, creada y reunida; la analogía de las formas que descansan en la comparación nos lleva a un momento de concentración, todo lo que sale de un círculo —lo femenino, lo absoluto, lo complejo, etc. —, todo lo que nos remiten las rectas en el caso de lo cuadrado —lo estable, lo pesado, lo fuerte, etc. — y todo lo dado por el triángulo y las oblicuas —lo equilibrado, lo equitativo, etc. — descansan en un juego formal.

En contraste tenemos que estas formas escapan de la visión polisémica en la materia, en la presencia del objeto —Beuys— o de las determinaciones técnicas —Pamen Pereira—; las formas nos llevan a reflexionar en la última parte, en el fin en sí mismo de los procedimientos y del material.

Por otro lado, están las formas de la imagen que manifiestan transformación, la sinécdoque, en el caso del dibujo, se da por la trans-nombración y la modificación, puede ser un dibujo donde la figura puede mostrar un juego de sentido, en el caso de los trabajos de Beuys vemos esta fuerza expresiva, pues con el dibujo sugiere el objeto presentado, la fuerza de la polisemia del concepto y del significado completan la obra.

En el caso de las imágenes metonímicas todavía está el caso de la transformación del objeto representado —surrealismo—. Donde el objeto adquiere dinámica, se trans nombra, reta al espectador, esta transfiguración es una metonimia, en este sentido llamamos el caso de Vlady, en la lírica, a Salvador Dalí.



Salvador Dalí. “*Macbeth (page 82 Act IV, Scene I)*” 1946.

La metonimia es una sinécdoque continuada, también reitera en una imagen y transforma una representación. Aquí el juego se presenta porque empieza con una figura — un caballo, un objeto— y termina con otro. Las líneas en los dibujos de Dalí son metonímicas porque son contorno: el fondo, el mar y la figura al mismo tiempo entran y salen de la forma y provocan más formas.

En todo caso el discurso es la forma en la que tiene trascendencia el dibujo y tiene un impacto sobre el que lo observa. Los elementos del material se convierten en simulacro estético, en poesía; la transformación de la impresión y de las imágenes dibujísticas se convierten en presencia. Estas imágenes sugeridas son el eco poético de los trazos del dibujo.

En esta parte tenemos que el lenguaje forma una parte importante para el desarrollo de la imagen dibujada, ya que por medio del mismo es que se tiene una apreciación, el lenguaje de las imágenes, el poder identificar o tener una noción de lo que se ve es lo que impacta al espectador, quien lo vuelve a la misma imagen y le permite poder digerirla.

También es importante recalcar que esta condición del dibujo en la actualidad no se encuentra aparte de las demás disciplinas artísticas y plásticas —pintura, escultura, fotografía, instalación, performance, etc.—, menos aun del ejercicio literario, en todo caso, entre el lenguaje escrito y el lenguaje visual hay un código que se va estructurando por la experiencia y por el contexto, bajo el cual, estas imágenes de la realidad, son legitimadas por la sociedad misma, las que, a su vez, se convierten en el motivo, el enfoque donde el ojo recorre la figura, plantean en el papel ese paseo de la mirada y la introducen en el campo del proceso dibujántico.



Giorgio Morandi, “Naturaleza muerta con objetos” 1956.

Entonces, mirar esa realidad y transfigurarla es interpretarla. ¿De qué otro modo se haría posible el dibujo artístico? Mirar lo acabado es mirar lo que está en concreto. ¿Dónde se localiza el dibujo, cuál es la condición? Sin duda es una resonancia, es aquello que está como consecuencia, como las ondas en el agua después de que han sido perturbadas por la fuerza de una piedra que ha caído. Es pues un eco, un eco de lo concreto.

¿Cómo es posible la metafóricidad? Simplemente se produce porque hay un marco de referencia literal. Sin esta alteridad la metáfora no es posible, ya que es la que la mantiene. Esta situación analógica es el resultado de la espiritualización de las cosas y de la retención de la experiencia incorporada en los sentidos. El juego metafísico del artista —absorbido de lo real—, en ocasiones, es el eco de lo que se experimenta en la realidad, se lleva a cabo en el espacio metafísico y vuelve a la realidad misma.

La metáfora representa así la dualidad que define el sentido; la relación entre su identidad y su alteridad, a través del movimiento de agregación de la metáfora, el ser asume lo diferente que lo define. El sentido es arrebatado en ese movimiento que traspasa todo: todo es una inmensa familia, todo se comunica y se transforma sin cesar, una misma sangre corre por todas las formas [Paz, 1972:50].⁴⁸

Por otro lado, esta figura literaria es tanto compleja como básica, llega hasta la percepción misma «Los diferentes conceptos de metáfora sirven para demostrar la aserción saussureana según la cual el punto de vista crea el objeto. De este modo si no hay consenso, no hay continuidad».⁴⁹ Es decir, el sentido de la imagen dibujada obedece a la traslación inicial de los trazos y del lenguaje figurado, que le da el enfoque; el recorrido que hace el ojo corta y transforma la imagen en línea o mancha: es espacio de transformación, espacio de traslación de sentido, cambio del objeto en signo y en discurso. La imagen ofrece un sentido, pero en una imagen que no describe algo real —un retrato, un paisaje— sino que es una imagen fantasmiosa «ver el mundo por medio del dibujo

⁴⁸Beristain, Helena, *“los ejes de la retórica”* pág. 333.

⁴⁹Beristain, Helena, *“los ejes de la retórica”* pág. 332.

es convertirlo en metáfora», sobre todo para el que tiene conocimiento sobre los referentes visuales.

«La metáfora tratada en el ámbito del discurso, entendida como la traducción de los anhelos de los hombres, sus productores (los cuales, si no creen en la transparencia del mundo ni se satisfacen con su recorte espacial, ni aceptan la idea de un mundo totalmente opaco ni accesible, caótico), se organiza en el movimiento de la discontinuidad irresistible y la continuidad invocada».⁵⁰

La metáfora se establece en el mismo tiempo que se percibe de modo irracional al dibujo, ‘gusta’ por la impresión que genera, mas no hay el elemento verbal que pueda compartir la experiencia. El dibujo se vuelve enigmático, genera mutismo, pero es una resonancia para cada espectador. ¿Cómo tendría vida el dibujo si no estuviera plagado del enigma?

La metáfora se da por síntesis, por unión de dos sinécdoques o por una metonimia continuada en la imagen plástica, la metáfora es aquello que se oculta en el dibujo y aparece en la manera en la que el dibujo se presenta. Un árbol solitario en medio del paisaje o unas líneas curvas representando ondas en el mar nos presentan imágenes metafóricas del dibujo; es la imagen que esta superpuesta, la que es pretexto y esconde. Además, podemos ir más allá de la simple comprensión de las líneas y pasar a la interpretación: un mar como metáfora del destino. Aquí Cabe distinguir entre símbolo y metáfora, pues en el primero encontramos lo racional y en el segundo lo indeterminado; el primero requiere datos y códigos visuales y el segundo figuras contextualizadas, campos semánticos y campos de percepción, todos ellos traducidos en imágenes. En el caso de la metáfora partiremos del ejemplo de Alberto Carriere:

Aristóteles escribe sobre la metáfora en diversos lugares (en Poét., 21 y en varios capítulos del libro III Ret.), y aunque en ocasiones los enfoques son diferentes, sus principales aportaciones pueden resumirse partiendo de su definición más clásica, según el cual la metáfora consiste en “transferir a un objeto el nombre que es propio de otro” (Poét., 21, 1457b), siendo así que la transferencia:

⁵⁰ Vid. Supra.

De lo general a lo específico, del género a la especie (*genus pro specie*): el género sustituye está por la especie. Aristóteles hace notar que en la frase: se ha detenido mi barco, estar detenido es una expresión más genérica que la específica, más espacial, estar anclado.

Inversamente, de lo específico a lo general, de la especie al género (*species pro genere*): la especie sustituye está por el género. En la expresión: Odiseo realizó diez mil hazañas, la especie diez mil sustituye al género muchas.

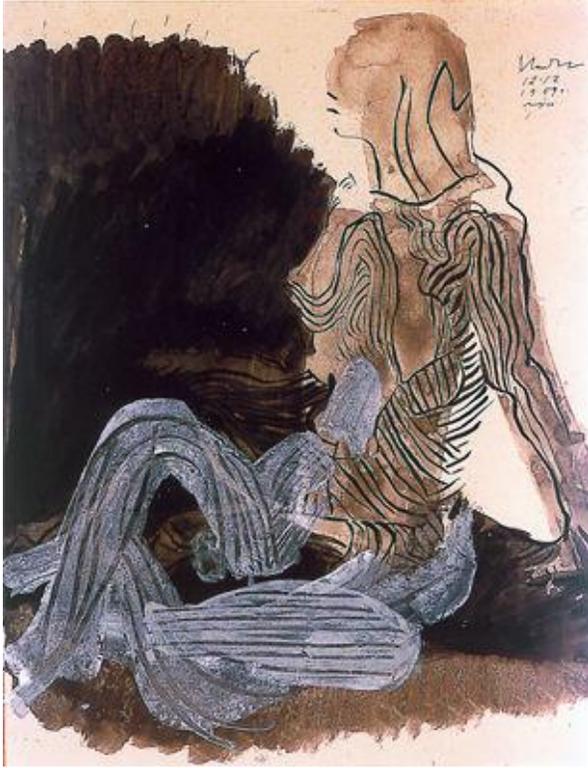
De especie a especie. Un término sustituye a otro semejante. En sajar o sacar la vida con una espada, el término sajar - propio de una lanceta, no de una espada o sacar, por quitar-(la vida) presentan en si una relación de semejanza.

Por analogía. En palabras de Aristóteles (Poét., 21, 1457b, 16-18): llamo relación de analogía cuando un segundo término es al primero lo que el cuarto es al tercero; porque se usará entonces el cuarto en vez del segundo y el segundo en vez del cuarto. Esta forma de metáfora puede darse cuando existen dos relaciones de correspondencia entre términos que pueden ser intercambiados. La sustitución se lleva a cabo porque poseen rasgos comunes.⁵¹

En el caso de la imagen dibujada la metáfora consiste en atribuirle a una imagen lo que le es propio de otra-se puede dar también entre estéticas dibujísticas diferentes-, de la misma manera con la que se interpreta el género por la especie y le especie por el género, podemos ver casos claros en los cuales imágenes explican un concepto, lo convierten en materia y lo vuelven discurso y al no tener el referente inmediato de la imagen tiene su carácter de metáfora, y no es solo en la imagen misma, sino en la visión preconcebida para dibujar en el caso de Vlady, y los dibujos de tinta son un claro ejemplo.

Lo que ve un artista, con el tiempo, aprende a representarlo de varias maneras, el plano figurativo siempre tendrá el privilegio de ser el ilustrativo con el signo de un dibujo objetivo de estudio. En esta condición es en la que se desenvuelve la metáfora, a nivel representación. Dada esa imagen, se puede interpretar, decidir y mostrar lo que se enfocó, aunque no todo a detalle como se presenta la fotografía.

⁵¹ Carriere, Alberto, *Retórica de la pintura*, pág. 297,298.

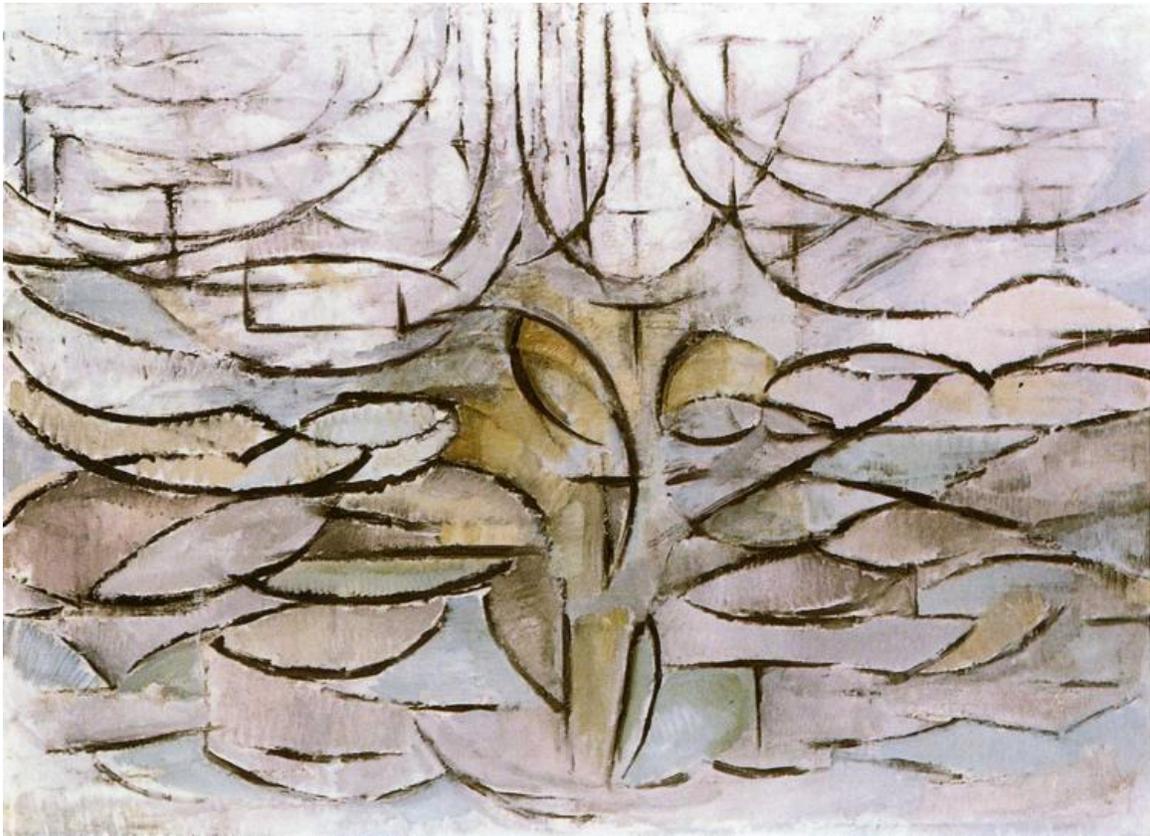


Valdy “*sin título*” 1959.

De tal suerte que la metáfora gira en torno a esta capacidad de transfigurar desde un inicio, de cortar con la sinécdoque y de distorsionar con la metonimia. Esta capacidad se refuerza con el estilo, cuando el estilo fuerza la imagen dibujada a tener una misma factura, el mensaje general del artista se hace más evidente y lo que se sugiere lo vuelve más propio.

La fuerza metafórica se da fortuitamente en el mismo plano de la sustitución y de la visión, ya sea en los dibujos de naturaleza muerta —brevedad de la vida—, en el caso de los dibujos clásicos o de los planos cosmológicos —Kandinsky, Mondrian— o en el plano cubista —Picasso—, pues el cubismo reúne imágenes dibujando lugares y perspectivas de un objeto, el artista circunda el objeto, y la transformación de este objeto —la deformación— es continuada dando como resultado la metáfora, metáfora del tiempo.

El discurso del dibujo está estructurado por una serie de géneros, matices y formatos; la cualidad de la imagen estructura su forma simbólica, mimética o evocativa. En este caso es cuestión del espectador interpretar, pues tiene un encuentro y una perspectiva de lo que ve, las imágenes en general remiten, traen a la memoria o dan a entender. El dibujo no escapa a la interpretación del espectador, ya que este es quien complementa su trascendencia con la obra. En el dibujo la identidad entre lo dibujado y lo visto siempre tendrá cierta lejanía, en el dibujante, como en el artista, esta el proponer un objeto, que remita o haga alusión. Este es el juego paradójico del discurso del dibujo: ser una imagen literaria, una imagen provocativa y generada a partir de la intuición.



Piet Mondrian *“Manzano en flor”* 1912.

CAPITULO III

Capítulo 3. ¿La técnica?

I. Reflexión: utilidad y efectos estéticos de los materiales

Transformar la idea de una imagen hasta su producción dibujística, es parte de la creación artística, las estrategias ideológicas se conjugan con las estrategias técnicas. Las condiciones bajo las cuales se producen los dibujos, definen al producto artístico. El material habla, sin embargo tampoco se descuida la forma en la que se conjuga el material y su duración. Hay buenas ideas reflejadas en buenas técnicas, sin embargo no todos los trabajos dibujísticos obedecen a una buena factura técnica, lo cual hace que sea difícil de conservarlos. Por otro lado el dibujo muchas veces se define por la forma y disposición de los materiales, las cualidades materiales tienen una repercusión en las imágenes, la parquedad, la insipidez con la que se esboza deja tras de sí la noción de que el dibujo tiende a la inmaterialidad, a la simplicidad y a la inmediatez, lo cual hace que se tome en cuenta que muchos materiales que se disponen para el dibujo sean de índole mono-crómica por ejemplo.

La formación técnica permite completar un proceso de pensamiento que incluye el poder pre visualizar los efectos, incluso, los efectos visuales que tendría cierta forma de usar el material. Ante el desarrollo de una obra, es importante plantearse una metodología y una forma de proceder, sabiendo de antemano los efectos estéticos del material.

Plantearse un proceso metodológico incluye una intuición científica, una noción sobre la forma de reaccionar de los materiales. El proceso de tecnificación incluye varias fases: desde el conocimiento de las herramientas y sus efectos; el investigar y practicar sobre las diferentes técnicas hasta el crear nuevas formas de aplicarlas. Asimismo, es necesario llevar al dibujo a las nuevas aplicaciones que incluyen: los procesos digitales y por consecuencia, el proceso multidisciplinario.

Las transformaciones metodológicas que surgen en el proceso creativo en el dibujo y las formas de plantearse los procedimientos, son un punto importante y central, ya que gracias a la inclusión de los procedimientos se puede tener el cabal control de toda la obra. Un discurso con una buena técnica permite la innovación y buena factura de la obra. Baste apuntar por último, que este proceso no tiene una moral definida, la transformación del dibujo, el uso de diferentes materiales, el dominio y virtuosismo de saber cuándo empezar y terminar, es lo que termina definiendo al dibujo como una obra plástica, el poder llegar a una transformación metódica es el punto cumbre, ya que es la aportación que haría en todo caso el dibujante experto. En todo caso no es el cómo se debe hacer, sino el que me permite hacer tal o cual técnica (acuarela, lápiz, plumilla, el recurso digital) lo que posibilidades me da tal o cual procedimiento.

En esta parte de nuestra investigación veremos la perspectiva técnica, y como por medio de un trabajo conjunto de visiones (la ideológica y la técnica), la obra cumple su ciclo. Por medio de la producción y del trabajo una obra se consume, y también por medio de la investigación y registro del procedimiento se puede recrear y completar el dibujo.

Por tal motivo entenderemos que en el procedimiento de formación metodológica se ancla la experimentación, el juego de traslaciones (de la utilidad al símbolo en el material) y la reproducción del concepto plástico. En esta última parte se encuentra la síntesis; de lo que se denominaría la plástica, ya que se espiritualiza la materia y se le introduce en un procedimiento en el cual intervienen varias perspectivas: la filosófica, la literaria y la técnica.

Si pensamos detenidamente, podemos entender que un dibujo (lo mismo que un pintura, grabado o escultura) parte de un proceso de invención; satisface una necesidad. Podemos pensar que el dibujo nació de una necesidad de expresar y comunicar; ya sea tomando una rama y esgrafiando sobre el suelo o con el mismo dedo y dibujar en la arena, los métodos son varios y algunos más complejos que otros. El dibujo fue to-

mando cuerpo conforme fueron naciendo los materiales para hacerlos. En la fabricación de pinceles, plumillas, punzones, papeles, rotuladores, tintas, lápices, etc. El dibujo ha transformado su estética y su forma de representar.

Desde la antigüedad podemos ver el impulso de dibujar en diferentes formatos, desde tablillas de arcilla, cueros; hasta la invención de varios tipos de papel. Los métodos de dibujo fueron perfeccionándose y se fueron diseñando diferentes formas de aplicar los materiales. Como todo procedimiento técnico incluye la forma en que estos deben ser preparados y aplicados para no estropear el trabajo.

En la actualidad es diferente la forma en la que estos procedimientos de ejecución se dan, ya que el artista se encuentra con una gran cantidad de recursos y materiales con los cuales puede trabajar. El saber tomar conciencia de su trabajo es lo que puede, en todo caso, poder tener el control del mismo. En el proceso del dibujo tenemos este ir y venir del orden al caos, en el espacio del dibujo depende como tomamos los recursos y los aplicamos, de tal manera el material completamente ordenado es lo que llamamos técnica.

Existe en el dibujo, dos modos generales de proceder en el dibujo: el analítico y el intuitivo; el primero es explícito y el segundo implícito. En sincronía trabajan para generar una forma para modificar un discurso. Bajo el rubro de la estética no hay intuición sin conceptos, los conceptos son y se repliegan, lo mismo que las imágenes. Tenemos el lenguaje de la razón que se ha desarrollado por medio de conceptos abstractos, y de la intuición que se da por medio de imágenes, tanto el primero como el segundo trabajan juntos en sincronía en una simétrica extraña, bifronte, dialógica. Sin imágenes no hay conceptos y viceversa, el estadio de la percepción en el caso del arte, va mas allá de lo literal; se vuelve analógico y posteriormente crítico. En todo caso ninguno deja de ser importante, el procedimiento depende de todas las partes, lo mismo en el caso del dibujo, intuición y método (Johannes Itten) conforman el proceso dibujantico.

Por otro lado, para el artista, resulta indispensable familiarizarse con su entorno y convertirlo en materia prima para el dibujo, es decir, desde su motivo temático hasta su forma de proceder, el dibujo es un resultado de lo que el artista absorbe; tanto de la realidad misma, como de la cultura. Un pedazo de madera, caucho, cenizas, todo este material a la mano es lo le da ese cuerpo-resonancia al dibujo.

Podemos entender por tanto que en un inicio el dibujo del principiante seguirá la guía del maestro (lo cual implica necesariamente una enseñanza), y comenzara a reflexionar sobre la utilidad del material, para generar tonos texturas y efectos. Dentro de sus primeros trabajos este proceso inocente es del todo necesario para el dibujante: comprender la mancha, la línea; que herramientas le sirven para convertir una mancha en una línea, un pedazo de grafito, un pincel. Es decir empezar a adquirir experiencia en los procedimientos materiales y a clasificarlos.

Igualmente la forma de abstraer la realidad y de plantear la dinámica entre el dibujante y lo que está en el exterior (su modelo) es parte de una metodología, es la forma de reproducir la realidad, de escenificarla. El análisis y la poesía son pues el campo del momento dibujantico, es decir, el momento en que el artista experimenta y transcribe el mundo espiritual en la materia para darle forma.

Así podemos resumir que en el caso del dibujo, tenemos circunstancias y problemas que aborda al dibujo (representación, sentido, luz y sombra), los materiales con los que aborda y la forma en las que los utiliza hasta su dominio y registro del mismo. Es decir la metodología que sigue, el dibujo empieza desde la idea y se desarrolla hasta el análisis de cómo lo hizo y como poder repetirlo.

También el procedimiento técnico favorece al artista, entre mas experimente con los materiales, más posibilidades tiene de registrar nuevas formas, usos y por lo tanto nuevas problemáticas del dibujo. Más allá de una mera aplicación mecánica, en el dibujo se puede encontrar con una sistemática nueva en el mismo material: el grafito, el carbón, la tinta; todo procedimiento puede encontrarse en constante transformación, si se en-

tiende bien estas transformaciones que sufre en el formato o soporte, los pigmentos y materias primas, así como las herramientas que sirven para aplicarlas (pinceles, plumas y rótulos).

Un primer paso para esta forma de estructurar los materiales se encuentra en la clasificación de los mismos. Vamos a aprovechar la clasificación de Karel Tessing de su libro “técnicas del dibujo”:

“Clasificaremos las diferentes técnicas en cuatro categorías: La primera comprenderá aquellas que proporcionan un trazo grueso: Carboncillo, tiza negra, tizas, lápices de colores, sanguina; la segunda, las de trazo fino: mina de plomo, lápiz negro, rotulador, bolígrafo; la tercera agrupará los procesos líquidos: tinta, bistre, sepia, aguada, acuarela, gouache; la cuarta concernirá a las técnicas no tradicionales: frotado, monotipia, grabado sobre pintura celulosa, raspado sobre cartulina, goma arábica lavada..⁵²”

Reflexionando un poco sobre la clasificación anteriormente citada, podemos precisar que hay técnicas, en las cuales el material está en estado sólido y de las cuales, la aplicación es por medio del frote y del sesgado (carboncillo, mina carbón, punzones, y pigmentos para frotar, gises, lápices de colores crayones), y otras donde el material se presenta de manera líquida, las cuales pueden ser controladas por diferentes tecnologías (bolígrafos, plumones, acuarelas, tintas, gouache). También podemos entender que esta forma en la que se comporta el material, se ve enriquecida por la experiencia del artista al practicarlas lo que hace que las mezcle y las perfeccione.

Asimismo podemos agregar que hay técnicas que fusionan los métodos de impresión con el dibujo, es decir, que utilizan una matriz o una plantilla, fotocopias. Esta mera experimentación, fusiona el arte gráfico con el dibujo, así tenemos las transferencias, los frotados, las monotipias, raspado sobre cartulina, goma arábica, etc.

⁵² Teissing, Karel, “*las técnicas del dibujo*” pág. 87.

En las técnicas encontramos por consiguiente las formas de generar efectos de tono, volumen, contraste, saturación etc. Una vez hecha la figura y dividirla del fondo podemos ver valores apreciación visual. Los códigos visuales, dependen tanto de los materiales como de las intenciones y el momento histórico en el que se encuentran los artistas.

El entender los materiales las diversas formas de aplicarlo y los efectos estéticos que tiene, facilita la forma en la que posteriormente se podrán hacer dibujos futuros, el plantearse la metodología significa “ver de manera más objetiva”, la creación del dibujo.

EL estructurar un procedimiento implica entender a fondo todas las partes, en el caso de las técnicas podemos ver que se fueron generando varias herramientas para el dibujo artístico, mismas que fueron ayudando al artista a conformar una imagen, es decir para ayudar a los trabajos que incluían al dibujo. En el renacimiento florecieron varias técnicas, muchas de ellas servían para poner un dibujo preparatorio para pintar, lo mismo para hacer estudios de la figura humana, de que otro modo serian posibles los bocetos y los estarcidos previos para la pintura mural: Proyectar la idea es localizarla. La forma de aplicar este material permite que este más fijo o disperso, ya sea utilizando el pigmento directo o con un diluyente; ya sea con adherente y aglutinante. La técnica dibujantica se compone esencialmente de varios materiales: El formato, el aplicador y el fijador; el fijador se compone del pigmento, el disolvente y el aglutinante; el aplicador, los pinceles, puntillas, atomizadores, lápices. En el lenguaje grafico estos elementos se conjugan de varias maneras, para poder generar efectos de tono y de mancha; de forma y figura, dentro del formato o soporte.

Las metodologías incluyen fases de trabajo, en las cuales cada una aporta de una manera complementaria al trabajo final, es decir la idea o tendencia de cada forma de arte irá acompañada de un método de trabajo. Como ejemplo, tenemos toda la escuela Académica, misma que se basa en modelos insertos en un estudio, estáticos, controlados y

de los cuales se especula formalmente conceptos como la proporción, el estilo, el tono, el volumen; por otro lado están aquellos que se basan en impresiones y formas que dicta el improvisar en el mismo papel; por último, tenemos aquellos que empiezan como pequeños experimentos y esbozos y terminan en obras (en este caso me refiero al arte conceptual).

Aquí sugeriremos una metodología de trabajo que incluye fases que he encontrado constantes en las diferentes metodologías anteriormente planteadas:

Estructura ideológica

Planteamiento del modelo (dato visual).

Acerca de la base ideológica.

Trabajo con base a imágenes.

Trabajo con base al modelo en el estudio o taller.

Trabajo con base a la forma que surja en el soporte (aleatorio).

Trabajo con base a imágenes.

Desde la antigüedad y se solía enseñar a dibujar copiando los dibujos de los grandes maestros, de ilustraciones y estampillas, de tal manera que en la actualidad tenemos todo un universo visual a nuestro alcance que nos puede enseñar las posibilidades del dibujo.

En este caso nuestra inspiración está basada en la cultura visual, bajo lo cual hay que poner atención, puesto que no es la realidad la que interpretamos, sino que es otra interpretación, sin embargo ayuda si sabemos leer esos códigos visuales que tenemos enfrente, nos puede sugerir formas y estrategias que puede enriquecer mucho nuestro lenguaje dibujístico.

Una fotografía facilita el trabajo de dibujo realista, ya que permite tener el modelo en la posición todo el tiempo, y poder observar con detalle. De tal manera que el mismo hecho de tener la foto como base del dibujo tiene una forma peculiar de dibujo y a su vez plantea diferentes reflexiones.

Dibujo con base al modelo (dato visual) en el estudio o taller.

En el caso del dibujo del taller tenemos una forma más peculiar, por lo general se define por su completo control del modelo, así podemos modificar de o interpretar más detenidamente, en el taller también hay un esquema, una forma definida, incluso un control de la luz, de los protocolos que hay que seguir, y una serie de elementos que explorar, es decir, por medio del taller se tiene más control de lo que ocurre en el exterior. Los modelos físicos ayudaban a aprender a manejar la figura humana, sin embargo fueron cambiando paulatinamente, hasta convertirse en otro tema, una temática en la cual los elementos plásticos, tono, volumen, ritmo, conjugan la imagen y el espacio-forma.

Dibujo con base a la forma que surja en el soporte (aleatorio).

La inspiración que surge con base al trabajo, pura y llanamente con una noción o idea indefinida, es otra forma más de dibujar, lo cual requiere en dado caso un ejercicio constante del mismo, en este sentido, la idea se depura en el papel, en el caso de este tipo de dibujo, la forma es menos controlada, es decir, en el caso de las restricciones que puede ofrecer el trabajo del taller o de imágenes ya que puede emplearse la noción pura de la forma, y la impresión que tenga el artista del dibujar.

En esta situación uno puede soñar con los imposibles y dependiendo de la experiencia visual del artista será la forma del mismo dibujo, si se tiene un conocimiento profundo de diferentes formas de expresar, de tal forma que se van consiguiendo formas más caprichosas, incluso llegar a la figuración, proyectar formas simbólicas que solo se pueden conseguir en otros formatos con mucho esfuerzo.

Las formas de trabajo Muestran el hecho de que, en el arte contemporáneo, la cuestión de la plástica gira en torno a lo que el artista puede construir, ensamblar y modificar visualmente con los medios tradicionales, a la par de los novedosos, creando formas graficas de diferentes estéticas, tal es el caso de los nuevos horizontes en la grafica, el collage cubista y el fotomontaje dadaísta, fueron ofreciendo nuevas posibilidades alineando al lenguaje grafico, las estéticas y los acabados de las tecnologías recién insertadas dentro del arte (fotografía e imprentas principalmente), lo cual llevo a los artista a incorporar dentro del lenguaje grafico una serie poco definida.

Lo interdisciplinar, funge como puente entre las disciplinas artísticas, si lo pensamos detenidamente, el lenguaje grafico, lo mismo que los recursos digitales y los medios masivos de producción no frenan en absoluto la capacidad creadora. La cuestión plástica es cuestión de investigación y transformación, el arte de la plástica y de la literatura es descontextualizar, simular, investigar y proponer. Lo hibrido parte de una forma de sinergia que conjuga varias formas de proceder, tanto a nivel intelectual como en la forma de resolver a nivel físico. Es en todo caso una cuestión de heurística.

Por otro lado los materiales, al incorporarse generan una opción de ser leídos, como hablar de arte grafico si no se habla de dibujo, hay un arte gráfico que parte de esta hibridación entre el dibujo y la gráfica; el dibujo y la escultura y lo mismo entre el dibujo y la videoinstalación.

El efecto el tiempo es un mecanismo básico en el funcionamiento de la obra de Oscar Muñoz, y no sólo porque conecta con la estructura y los modos de la memoria, sobre todo porque se incorpora en su trabajo a un proceso de gestación de las imágenes que discurre paralelo al modo en el que las percibimos. La utilización de materiales como el agua, el aire (la respiración), la luz y el polvo, asociados a los más diversos soportes (dibujo, fotografía, video, instalaciones o esculturas), sirven al artista para documentar el carácter efímero de la representación entendida como huella de vida, desvelar la fragilidad extrema de nuestra aprehensión de realidad, o proponer la necesidad de memo-

ria frente a la disolución constante e inevitable del presente. Tensión que registra el proceso de la representación entre presencia y ausencia, recuerdo y olvido, adquiere su tinte más dramático cuando la lectura de la obra de este artista colombiano se inserta en el contexto de un país en el que violencia política y memoria colisionan en un desgarramiento radical.

Los materiales nos ofrecen caminos, posibilidades y formas de manifestar una idea, en el lenguaje de la materia podemos encontrar la solución formal, cuando se conjugan armónicamente el artista piensa en dibujo, es decir los elementos que lo componen sirven para generar en el imaginario del artista una vía o forma de plantearse el dibujo. Para los artistas visuales ponerse en contacto con la plástica-poética, es meterse con el discurso el hacer experimentar y reflexionar el proceso, en la transmutación del material en simulacro de la realidad.

En la mediatización de la imagen y producción de nuevas formas de hacerlas en el arte contemporáneo, incorporan por medio de la experimentación, el uso de diferentes recursos dentro del lenguaje artístico. Las nuevas tecnologías insertas en el arte actual, ponen al dibujo en una nueva dimensión, hacer la imagen por medio de la mano y por medio del recurso digital parece ser una forma más, sumada a las posibilidades de la transformación, en mi punto de vista no se pierde en absoluto el dibujo en los medios digitales, más bien estos se sirven de ellos y su búsqueda es imitar los tradicionales procedimientos. Está en la mente y capacidad del artista no viciarse con ellos.

En el caso del dibujo de Pamen Pereira la importancia del dibujo radica en las vistas isométricas de los glaciares hechos con humo, aquí la relación simbólica del material es obvia: el cambio climático convierte los glaciares en humo.

En la elaboración de esta pieza se nota la intención de provocar un efecto sensorial sobre el espectador, también se puede entender como una especulación formal ya que toma en cuenta el material del dibujo, el grafito como elemento de la pieza y aprovecha las mismas para crear ritmos de luz y sombra, tema recurrido en el dibujo.

En los ejemplos anteriores podemos ver como la utilización de los materiales parte de una investigación sobre el lenguaje del material, la forma cambia para generar un efecto visual. Ya en el pasado siglo podemos ver a artistas conceptuales valerse de diferentes materiales para realizar su obra.

II. Presencia y materia

La semiótica de los materiales

La consecuencia dibujántica: La implicación del dibujo dentro del arte contemporáneo. En la segunda parte metodológica de la composición del dibujo tenemos, la parte de los materiales, en la cual tenemos el momento dibujántico, esta parte corresponde al momento en el cual lo material y lo ideológico se conjugan en el momento de hacer el dibujo. Aquí tenemos la segunda parte de la fase:

Técnica de los materiales.

Estructuración de los materiales.

Investigación y uso.

Aplicaciones y efectos; lenguaje en el papel: tono, línea, mancha.

Experiencia, juego polisémico del material.

Momento dibujántico.

Estructuración de diferentes técnicas dibujísticas

Juego de materiales juego de representación.

Estructuración el material.

En el caso de la estructuración del material tenemos que la clasificación y su entendimiento nos puede servir para poder utilizar de manera libre las diferentes herramientas que nos ofrecen tanto las papelerías, como las que nosotros mismos podemos fabricar, esto ayuda ya que al poder generarnos nuestra propia herramienta, nos facilita mucho mas el poder generar efectos deseados, degradados (moliendo el carbón, agregando un

aglutinante con goma arábica); en trazos finos (fabricación de plumillas, punzones), asimismo alteración de los mismos materiales (cortar las esponjas de los rotuladores y añadir más alcohol, para conseguir una forma de fondear), y la utilización de estencils para generar un dibujo con humo, spray, tinta etc.

La estructuración de los materiales y el entendimiento de cada una de las cualidades que tiene, ayuda al dibujante a tener más posibilidades de representación, de tal manera que resulte en una obra con una sola técnica o varias nos resulte más compleja o más sencilla.

Investigación y uso.

Esta parte corresponde a la tarea de consultar libros y preguntar a personas expertas, asimismo observar los materiales y las herramientas detenidamente, para poder entender su funcionamiento, es decir, saber que técnicas son las que nos ayudan a una mejor calidad lineal y cuáles no; saber que tipos de papel utilizar para técnicas acuosas y técnicas secas, y de igual modo que soportes se deben imprimir antes de dibujar, tal es el caso de la técnicas con punzones y con acuarelas. El saber qué hacer y que no, ayuda en el caso de las obras dibujísticas a tener una duración y calidad.

Aplicaciones y efectos; lenguaje en el papel: tono, línea, mancha.

En el momento de la práctica en el dibujo se puede uno cerciorar de lo que se puede hacer dentro del soporte: si se mancha, se traza y se superpone. Con esto quiero decir que poco a poco las técnicas nos van sugiriendo una forma de ordenarlas; de dar una sensación o de provocar un efecto o textura, este juego de lectura en cada una de las representaciones dadas por la técnica ayuda al dibujante a darse una idea de cómo pueden estructurarse dibujos posteriores.

Todas las técnicas pueden ser lineales y provocar mancha, en el caso de la técnica seca se puede pulverizar el material y distribuirlo de manera arbitraria sobre el formato ru-

goso, lo mismo que la técnica líquida puede ser lineal, baste ver el caso del rótulo, el spray y las variedades de plumillas.

Experiencia, juego polisémico del material.

En este caso tenemos que al tener contacto con las técnicas cada artista se acomoda con una o varias y las conjuga para dibujar de manera más libre, el juego polisémico del material es el juego mediante el cual el artista utiliza un material y le da varias aplicaciones, este es en determinado momento la finalidad de la perfección de la técnica, el que el artista pueda explotarlo al máximo. Tal es la cuestión de varios artistas, en la época antigua tenemos, por ejemplo, a Durero; en el siglo XIX a Ingres y Van Gogh; y en el XX a Picasso maestros de la línea en todos sus modos posibles. En el caso de la mancha tenemos a grandes artistas como Goya, en el siglo XX al mismo Picasso, y en general al sumi-e japonés.

Momento dibujantico.

El momento dibujantico es el momento en el que el artista consigue lo que llamamos inspiración, es decir cuando la inspiración conjuga todos estos elementos ideológicos y técnicos y ofrece en la mente y en la práctica, la solución. En el momento dibujantico el artista registra su idea en el soporte deseado con los elementos deseados, planteando su discurso, lo cual empieza teniendo experiencia y trabajando constantemente en su proyecto. En este momento dibujantico, la técnica es discurso y es utilidad al mismo tiempo, la idea se convierte en material y en procedimiento para llevarlo a cabo.

Podríamos decir que en momento dibujantico tenemos la visión filosófica del artista, su visión poética y la visión técnica, relacionándose aleatoriamente para formar una obra. En este sentido el artista esta definiendo su obra y la intención de la misma. La poesía que surge de la intuición, se enfrenta a las propiedades físicas del material, a su vez a las propiedades simbólicas. Un caso muy particular es el paisaje chino, el cual

tiene toda una estética e ideología. Otro ejemplo son los trabajos de Alberto Giacometti; su particular forma de ver el dibujo, lo convierte para él en una filosofía.

En este sentido el campo dibujántico es el campo interno, donde la intuición, la noción y la interpretación de la realidad se conjugan en el campo subjetivo, este proceso de inflexión de implicación tiene un núcleo enigmático, irracional que por su carácter de multi-estructural es complejo, por eso se vale de la consciencia para hacer presente por medio de la plástica el discurso.

Estructuración de diferentes técnicas dibujísticas.

El dibujo a lo largo de la historia ha formado toda una tradición, está el caso de los dibujos con tres Lápices, perfectos para los retratos, el caso de los punzones para dibujos finos y de gran limpieza, están el caso de las acuarelas y tintas para paisajes. Esto ha provocado que formen una estética, como ya lo habíamos mencionado anteriormente, en el capítulo uno, estos construyen una estética, los desnudos con punzón remiten a la estética de los grandes dibujantes de la épocas anteriores (Durerro, Ingres, Klimt), los paisajes con tinta china remiten a los paisajes chinos; las aguadas y acuarelas al dibujo occidental del siglo XVIII. Los dibujos al pastel dan una impresión casi dionisíaca. Sin embargo el arte gráfico de hoy en día ofrece más posibilidades en cuanto a la aplicación y efectos, puede generar efectos fotográficos a blanco y negro, efectos lumínicos y patrones con los mismos.

Otro aspecto al que se enfrenta el dibujo en esta estructuración es el carácter ecléctico de estilos impresiones y texturas de los materiales en el dibujo, lo cual obedece a este pluralismo de medios, esta multiplicación que genera la invención de las diferentes herramientas, en la cual se manifiesta una condición dual herramienta-dibujante puesto que el dibujante bajo la intención del dominio busca en dado caso aprender del material y que este le revele los secretos, es por tal motivo que también se ha castigado a la técnica a lo largo del dibujo contemporáneo ya que se considera que esa misma educación que se requiere para el material genera una esclavitud. Hay que tomar en cuenta

en este caso que en el caso de la tecnificación se busca el procedimiento, lo cual hace necesario la especulación y la disciplina en las técnicas ya desarrolladas.

Juego de materiales, juego de representación.

El caso de artistas como Picasso y Joseph Beuys, vemos la aplicación de diferentes papeles y formas de dibujar en una misma obra, para el primero constituía una forma particular de arte, para el segundo un pretexto para la idea, en los trabajos del primero, el collage es una formas de arte, en el segundo; como registro y experimentación. En la actualidad diferentes artistas toman en cuenta los materiales y los objetos para insertarlos en sus obras, tal es el ejemplo de Pamen Pereira (2006) y de Jan Hendrix.

El juego de representaciones parte del mismo hecho de insertar los dibujos dentro de otros formatos gráficos de manera que apoyen su discurso. Como ya lo mencionamos, el trabajo de Beuys, Pamen Pereira, Hendrix, incluso en la actualidad, los materiales forman parte del discurso poético del artista.

De tal manera que el humo es un buen pretexto de hablar de lo efímero; el grafito de generar un efecto lumínico, en las manchas y patrones, registros de un discurso. El momento de intervenir una foto, una imagen grafica, dentro del material esta la oportunidad de salirse de las definiciones y poder darle una variante a la forma de dibujar.

¿En qué manera se puede entender el uso y significado de un material? El lenguaje de la imagen como ya lo mencionamos anteriormente, se relaciona con el tono, el punto, la línea, la mancha, el contorno. El material, es él quien lo estructura, sin embargo a medida que conocemos las herramientas y su fin práctico, esta misma experiencia se suma a la experiencia del percibir del dibujo, la construcción mental se da de manera compleja, es decir, del material a su significado y de tal manera el dibujo es concebido desde la mente.

Este complejo procedimiento estructurado empieza con la experimentación y la reflexión el aprender y soltar. El cruce del significado, la disolución, el esgrafiado le da un cierto carácter, cada artista aprovecha esas cualidades estéticas para reforzar lo planteado, en el caso del lenguaje visual, las anamorfosis generadas en la figuración, nos dan una cierta sensación. El espacio, las líneas curvas, en determinado momento despiertan la sensación de lo fluido, de lo femenino; mientras que lo puntiagudo, lo recto despierta cierta agresividad y al mismo tiempo equilibrio. Esto obedece a una serie de analogías que establecemos al momento de dibujar bajo la unión y dispersión: resolución por medio de los materiales y de las figuras que por analogía vamos sumando en el formato.

Dinámica entre la forma en el formato y el material apoyan la forma del hacer. La revolución tecnológica permite ver diferentes tipos de dibujos, con materiales sintéticos y naturales. Esto permite que la variación de los materiales se pueda conjugar: aguadas y plumillas; manchones y trazos con lápiz, conforman el complejo mundo en el papel lleno de lirismo de representación y multiplicidad técnica.

La constitución de la materia misma en el dibujo le da presencia; le da la resonancia, esta factura que da las diferentes formas, puede incluir lo multidisciplinar, el manejo aleatorio de técnicas gráficas y la constitución de obras de diferentes formatos, tanto en el papel como en las paredes y en los formatos digitales.

La eclosión surge de la creatividad, del eclecticismo, la construcción analógica y del juego dual de los consensos estéticos y significativos. El viaje heurístico se inaugura con una visión hacia el interior, en desarrollar todo el proceso y se convierte en un análogo del espíritu. Estructura ponderada es el sumario donde los materiales son humanizados.

En todo caso el experimentar y el convertir en procedimiento el proceso no es sino una forma más de ordenar una realidad emergente, no hay lenguaje completamente definido. En el terreno de las artes plásticas en dado caso el único camino que obstruye

la creación es la negación y la exclusión, no es que se tenga que tener todas la formas de dibujar, simplemente la conclusión lógica es, que la inspiración la genera las ganas de trabajar y lo que permite que una obra se concluya es el trabajo.

En tal caso es importante siempre tomar en cuenta no solo los caminos tradicionales del dibujo, sino que también hay que contemplar los métodos alternos, en esta embriagante realidad plagada de transformaciones. La forma, se hace idea; el proceso (en tanto que ordenado y estructurado) se convierte en técnica. Idea y método, el dibujo debe contemplarse en cuanto proceso y producto; e idea materializada.

La tecnificación es una pieza fundamental del rompecabezas de la metodología global, en el acto del dibujo, donde el acto interno (Dibujántica), tiene resonancia en el acto externo (dibujística), la aleación de todos los factores completa el campo general del dibujo.

La inmaterialidad del dibujo.

De lo anterior se puede concluir que este acto sistemático, de este trabajo técnico-plástico-poético en el dibujo descansa sobre una suerte de disposición de materiales, mismo que estructurándose en todo el trabajo de estudio o trabajo también de campo resulte en una pieza polémica, tras-disciplinaria. Por otro lado el proceso del dibujo en el acto dibujantico, gira en torno a esta ambigüedad medular: “una vez sistematizado el proceso del dibujo en el ámbito de lo perceptual, en el del discurso y en el de la técnica, la liberación consiste en la conjunción indirecta de todos estos procesos en la mente. Lo cual trae consigo un proceso en el cual lo superfluo va penetrando hasta dejar poco registro, este hecho hace que se acerque el dibujo a una suerte de fuerza negativa que retira todo, hasta dejarlo en el vacío, esta es una condición de inmaterialidad, esta parquedad del dibujo se resuelve por tal motivo en un dibujo que va de lo matérico a lo inmaterial y en esta dualidad se resuelve la polisemia, mono-sémia y a-semia que pueda ofrecer el material mismo”.

Conclusiones

En este apartado se manifestara a modo de sentencias algunos puntos relacionados con el dibujo, en las cuales reitero la posición en este primer compendio del dibujo, los discursos, los campos de entendimiento en el dibujo se expanden.

Dibujar equivale a manifestar lo que se ve y lo que registra el paseo de la mirada, por tanto, entraña una forma de relacionar los datos visuales e ideas que se nos presentan previos a la ejecución.

Dibujar es ver de una manera particular; un percibir, mirar de manera propia. Es entablar la mirada y el pensamiento de tal forma que su síntesis, es el producto estético, producto de esa misma experiencia.

El dibujo educa la mirada; la observación del dato visual es en consecuencia, un pasear de la mirada: la mancha y la línea son una traducción; la interpretación de lo visto.

Se puede seccionar y reciclar. Dentro de proceso del dibujo se pueden guardar secretos, se puede transgredir, se puede pensar en voz alta, es una forma de pensar el mundo visual y traducirlo.

El dibujo es el registro de una naturaleza implícita (la del que registra), la naturaleza silenciosa que cobra vida. Anécdota y resonancia, de lo que aparece frente a los ojos y traducido por la mente e interpretada por la mano.

El dibujo como registro se entiende por los dibujos que empiezan como proyectos, como manifestaciones visuales, imágenes de un concepto, ya sea el cosmos, el caos; ya sea el tiempo, el espacio. Son interpretaciones que hablan en forma de imágenes: no tienen sonido, pero tienen resonancia, repercusión y es cuando se convierten en ecos.

El dibujo como registro del proceso o idea, termina dejando un rastro del artista. Bajo su simpleza (estado de inocencia) o su estado exacerbado e impulsivo (estado de aler-

ta), el dibujo siempre tendrá la huella impregnada del artista, es parte de esa poesía visual, el registro es una interpretación, un segmento dado intencionalmente, un enfoque nacido de un sentir y de una interpretación.

La deformación es una consecuencia de la imposibilidad de la materia; de provocar un efecto igual a la realidad. Sin embargo, esta modificación, abre la posibilidad al dibujo de ser un registro no del exterior, sino de los sueños y reflexiones. Se convierte en un punto de vista a su vez, convertido en imagen. Es pues que el resultado del dibujo se convierte en un reconocimiento; que el mismo artista hace de lo que ha pensado y es también, la puerta donde se modifica directamente lo que no se puede alterar en la realidad con esa misma factibilidad.

Se puede entender a la imagen dibujada, como una expresión un mundo subjetivo y otro gráfico. Por medio de manchas y trazos. La dimensión de la representación es siempre un paradigma y una forma de atención a lo vacío del lienzo. La imagen empieza a suceder en el momento mismo que el dibujante decide que trazo hacer, en conjunto con la posibilidad del mismo material, es decir guardan una relación de reciprocidad. Así podemos concluir por el momento que dentro de la imagen dibujada, coinciden dos dimensiones de representación: la externa y la interna; función y símbolo, del material. El ejercicio del dibujo modifica el sentido de la imagen, la expresión dibujantica, transfigura la realidad; convirtiéndola en una realidad sensible y empática, es decir, el dibujo humaniza la realidad y al mismo tiempo la hace seguir un curso formal

Más allá de una imagen contundente (como puede ofrecerla la fotografía), el dibujo siempre será una forma de ver, un cortar y sugerir, es por tal motivo que se puede entender que el discurso del dibujo es de carácter poético: Sinécdoque por antonomasia, la representación de la imagen es una creación del espíritu, la búsqueda de una expresión y de la especulación plástica/poética. Misma que incluso tiene referentes en otros estilos “a la manera de”, siendo en este mismo instante una apropiación del estilo.

Por otro lado, el salto del dibujo como obra autónoma, se debe al mismo hecho de convertirlo en presencia; que por su misma autenticidad y peso de expresión, se convierte en objeto de arte. Los bocetos interpretan y sobre ellos se vuelve a representar e interpretar. Representación de la representación.

Para finalizar este primer recorrido por el fenómeno del dibujo, concluiremos que el dibujo es una forma de crear la imagen.

El tipo de pensamiento que atrapa el dibujo, pensamiento poético (en cuanto generador de nuevas relaciones), responde a una idea que no necesariamente se transforma en relación deductiva, sino en síntesis orgánica, articulada respecto a sí misma y no únicamente respecto a un fin externo o consecuencia, es expresado con elementos mínimos, que el caso del grafismo se reducen a la línea y la mancha , elementos tan rudimentarios que en sí mismos no han cambiado desde la prehistoria, mostrando por su naturaleza primigenia de lo innato de su expresión y también diferenciándose por esa misma antelación del modo escrito lineal.

FUENTES DE INFORMACIÓN

AZAUSTRE, Antonio, *“Manual de retórica española,”* Barcelona: Ariel, 1997 188 Págs.

CARRIERE, Alberto. *“Retórica de la pintura”*. Madrid. Ed. Cátedra, 499 Págs.

BARTHES, Roland. *Lo obvio y lo obtuso: imágenes gestos y voces*. Barcelona; México: Paidós, 1986. 380 Págs.

BERISTAIN, Helena. *“los ejes de la retórica”* México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, 2005. 342 Págs.

BERISTAIN, Helena. *“diccionario de retórica y poética”* México: Porrúa, 1997 520 Págs.

CHIPP, Herschel. *Teorías del arte contemporáneo*. Madrid, Akal. 711 Págs.

DEL VALLE, Gentz. *“En ausencia del dibujo”*. Bilbao: Universidad del País Vasco, Servicio Editorial, 2001. 219 Págs.

DÍAZ Padilla, Ramón. *“el dibujo del natural en la época de la post academia”* Madrid. Ed. Akal. Bellas Artes. 2007. 326 Págs

FRANCASTEL, Pierre. *“La realidad figurativa: El imaginario de la expresión figurativa. México”*, Paidós 1988 253 Págs.

GÓMEZ Molina, Juan José (coord.), *“estrategias del dibujo en el arte contemporáneo”*. Madrid: Cátedra. 1999. 622págs

GÓMEZ Molina, Juan José. *“Las lecciones del dibujo”* .Madrid. Ed Cátedra 3ª ed. 2003. 618 págs.

HUSSERL, Edmund, *“Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica; Libro segundo: Investigaciones fenomenológicas sobre la constitución”* México: UNAM, Instituto de Investigaciones Filosóficas, 1997 512 Págs.

KLEE, Paul, *“bases para la estructuración del arte”* México, Coyoacán 199-¿? 71 Págs.

KANDINSKY, Vasili. *“La Gramática de la creación”*. Paidós 1987. 162p.

MONNIER, Genevieve. *“El dibujo”*. Barcelona. Carroggio. [199-?] 267p.

MARTÍNEZ, Maritere. *“Cambiamos por favor” diario del taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*. Arte e imagen (CONACULTA) México. 2003. 365p.

MOSSI, Alberto. *Dibujo: Enseñanza y aprendizaje*. [Valencia] 1999? 376p.

MURDOCH, Iris. *“el fuego y el sol”* México. CFE. 1982. 162 Págs.

PIGNATTI, Terisio. “*El dibujo: de Altamira a Picasso*”. Madrid: Cátedra. 1981. 397p.

TEISSING, Karel. *Las técnicas del dibujo: el arte y la práctica*. Madrid: Libsa. 1990. 191p.

VLADÍMIR Kibálchich Rusakov (VLADY): “abrir los ojos para soñar” diseño de la ed. Pablo Labastida. México: Siglo XXI: UNAM, 1996. 226 Págs.

Apéndice. Esbozos para una tesis

Uno de los objetivos de esta tesis consiste precisamente en elaborar una serie de dibujos en los cuales se pueda plantear el proceso anteriormente reflexionado del dibujo, si bien es solo una ruta, esta pretende ser la parte práctica de este proyecto, en esta tesis llamada ecos de lo concreto tiene como apéndice el inicio de un proyecto dibujístico/gráfico, el cual consta de una serie de dibujos, que es entendido en el contexto de la tesis. Asimismo este proyecto planteado desde ya hace unos meses es la parte final de un proyecto nacido de la inquietud entre la idea y la técnica; la materia y el espíritu, conectados en el ejercicio plástico, y que reclamo en parte la meditación, el análisis y la dimensión sensorial.

La presente obra: “memorias de concreto y humo,” consta de varias series de dibujos insertos como obras autónomas e interdisciplinarias, la materia aquí forma un importante papel, ya que es la parte, el registro simbólico del cual se relacionan las temáticas el discurso que presento como una cosmogonía existencialista del expresarse en las ciudades.



La intervención en la casa de cultura catarsis es el inicio de estas series, en las cuales el dibujo se va formando entre la relación de el cemento, mismo que al quemarse forma formas rastros, la consecuencia es un dibujo hecho de líneas y humo. En ellas se muestran formas de un imaginario que remiten a

vivencias juegos de imágenes, al tiempo, a la inspiración, ala otredad, a la religión.



Para esta intervención en el muro utilice una mezcla de cemento, con una mezcla de encausto, mismo que al prenderse terminaba el dibujo, es decir, la primera fase corresponde al trazo con carbón y la aplicación del encausto; la segunda al fuego que se prendió.



En esta primera fase de las memorias, el imaginario remite en un primer término, a la noción del existir ante imágenes evocativas, el caracol, la sirena, el perro, los restos, una imagen repetida de mi propia imagen y el Cristo, dispuestas al azar. Parte de esta práctica consistía en un juego, donde el trazo y la materia contrastaran, este juego del

trazo garabateado y la unión aleatoria de imágenes correspondía a este imaginario caótico, desmoronándose, transformándose.