



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

EL AZAR DEL ENTORNO COMO FORMA DE PRODUCCIÓN DEL DIBUJO

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
AARÓN ALBERTO AGUILAR PARADA

DIRECTOR DE TESIS
LIC. SABINO IGNACIO GAÍNZA KAWANO
(FAD)

SINODALES
MTRO. JORGE CHUEY SALAZAR
(FAD)
MTRO. JOSE LUIS ACEVEDO HEREDIA
(FAD)
DRA. ALFIA LEIVA DEL VALLE
(FAD)
MTRA. RUTH LOPEZ PEREZ
(FAD)

MÉXICO, D.F. NOVIEMBRE DE 2014





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.

A mis seres queridos, que me recuerdan que es lo importante.

“Un hombre es lo que hace con lo que hicieron de él.”

J.P. Sartre

ÍNDICE.

Introducción.

Capítulo 1.- **El Discurso del azar en el arte. 13**

1.1.- Concepto de azar del entorno. **18**

1.2.- Variantes y exponentes del azar en el arte. **27**

1.2.1. El automatismo y la fotografía

1.2.2. John Cage y la obra abierta.

1.2.3. Robert Filliou y el arte lúdico.

1.2.4. Fluxus y el arte total.

1.2.5. Grupo ZAJ y los etcéteras.

1.2.6.- Esther Ferrer y el poema de los números primos.

1.3.- Aportación del azar en el arte. **48**

Capítulo 2.- **Panorama del dibujo y su relación con el azar del entorno. 53**

2.1.- Panorama de los fundamentos del dibujo. **54**

2.2.- Particularidades del dibujo artístico. **56**

2.3.- Aspectos de la subjetividad en el dibujo. **58**

2.4.- El autor en el dibujo. **61**

2.5.- El azar del entorno y el dibujo. **66**

Capítulo 3.- **Trascendencia del azar del entorno en el dibujo. 73**

3.1.- Trascendencia del azar del entorno para la creación de mi dibujo. **74**

3.2.- Procesos experimentales. **76**

3.3.- Presentación de la obra. **101**

Conclusiones

Fuentes de consulta



Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 45x58, grafito, 2012.

INTRODUCCIÓN.

La presente tesis se construyó durante mis estudios de posgrado en la Universidad Nacional Autónoma de México; en el transcurso de esta investigación se volvió muy claro para mí que todo cuanto digo y pienso es la complicitad de muchas variables. Por lo tanto esta tesis es el resultado no sólo de mis estudios de posgrado, sino de una suma de causas en el transcurso de mi vida, entre las que puedo destacar, si es posible destacar alguna, ya que a menudo las causas más simples son las que tienen mayor repercusión, son mi familia, mis amigos, mi inclinación al dibujo, el privilegio de formarme en la UNAM y mis maestros. Estas causas ajenas a mi voluntad, gobernadas por el azar, son determinantes para mi identidad y para esta tesis.

La propuesta de investigación para el posgrado fue desde el principio estudiar el azar en relación con el entorno y las causas que incitan a formular discursos de tipo artístico; el problema del determinismo, la subjetividad y la libertad en relación con el dibujo. Así como la relación del azar del entorno con el azar como forma de producción artística.

Me encuentro contento con los resultados y creo de igual forma que más que un esfuerzo personal fue gracias a la suma de factores entrelazados; elementos con los que me siento muy agradecido, como mi tutor, mis maestros, las posibilidades que me brinda mi universidad (UNAM) y mi contexto en general que hizo posible llevar a buen término la investigación.

En el primer capítulo comienzo de manera breve con la relación del discurso artístico con el espectador, sólo para pasar a la relación de los discursos con su entorno que es en el fondo lo que más me interesa; comienzo con la descripción que hace Agamben del término "Dispositivo", para a partir de ahí establecer una relación de los discursos artísticos con los mecanismos que incitan, controlan y promueven la formación de estos mismos; como están ligados a su tiempo y espacio, a un entorno con una cultura determinada, con significados, sentidos, conceptos y herramientas de producción establecidas.

Así paso a estudiar de lleno el azar del entorno, que se describe como el espacio-tiempo que moldea y construye a los individuos tanto intelectual como físicamente de manera arbitraria. Primero se describe el azar y que tipo de azar es el que actúa en los sistemas físicos observables, como se relaciona con el entorno y con la construcción de conocimiento. A partir de ahí utilizando la

clasificación que hace Wagensberg de los tipos de conocimiento, se hace una distinción entre el conocimiento científico y el artístico; de igual manera también se hace una separación entre el tipo de complejidades inteligibles que comunica el conocimiento científico y las complejidades ininteligibles que comunica el conocimiento artístico.

Segundo, se estudia cómo funciona el azar como forma de producción artística y que tipo de relación tiene con el azar del entorno. Los antecedentes que van desde el automatismo, John Cage, Robert Filliou, FLUXUS, Grupo Zaj y Esther Ferrer sirven para ejemplificar esta relación. Se expone como todos estos artistas utilizan métodos de azar para producir sus obras con la finalidad de apartarse del sentido tradicional y de lo establecido; si bien es cuestionable hasta qué punto lo logran, tienen algo en común, cualquiera que sea la complejidad que intentan comunicar, es una complejidad que toman de su entorno.

Así pues al final del capítulo uno se aborda la aportación del azar como forma de producción artística, donde se exponen sus características en relación con las nuevas formas de sentido que produce; pero también se aborda el problema de que todo lo que se pueda comunicar surge del espacio-tiempo en el que se encuentran, incluso lo más radical o lo más contracultural es producto de su contexto. Así el azar como forma de producción artística es una complejidad dentro de las complejidades del azar del entorno.

En el capítulo dos se aborda el problema del determinismo y la libertad en relación al dibujo, para esto se comienza afirmando que es una capacidad natural en el ser humano, se habla de sus características fundamentales y de su papel en la construcción de conocimiento. Por otra parte también se expone como un dispositivo que genera discursos, se plantean características y particularidades tales como su naturaleza subjetiva, su relación con la interioridad del artista, su trato con las demás disciplinas artísticas y sus alcances que van desde representar hasta construir un sistema ontológico-integral.

Utilizando el término "artización" planteado por Juan Acha, se hace una diferencia entre lo estético y lo artístico, se plantea al dibujo como un sistema artístico relacionado con la cultura y con el campo semántico. A partir de ahí se proyecta como un acto de comprensión y se estudian dos puntos importantes, primero la subjetividad y segundo el autor.

Como acto subjetivo, se habla del dibujo como una experiencia formal y conceptual, un evento donde se involucra cuerpo y mente. Dibujar implica un conocimiento existencial, nuestro carácter y nuestro cuerpo señalan un contexto

socio-cultural. Así la subjetividad se toma como un elemento que se desarrolla dentro de un entorno, éste es parte fundamental para la Identidad y por lo tanto para el dibujo.

En lo referente al autor se toman dos puntos, por principio se expone al autor como el propietario de un discurso, segundo, se habla del entorno como un espacio de intersubjetividad donde el autor es un sujeto colectivo que elabora el discurso de su espacio-tiempo; de ahí se pasa a exponer al autor como una consecuencia de su contexto y a su vez constructor del mismo.

De igual manera con el autor en el dibujo se desarrolla la idea de una relación de dependencia entre entorno y sujeto. Se hace una semejanza entre el término entropía y la formación del dibujo, con el fin de establecer esta dependencia donde el dibujo y el azar del entorno se construyen y se dan orden.

Al final de este capítulo se aborda el problema de la actitud hacia el entorno, se expone que no solo asimilamos conceptos y significados, sino que también los proponemos y los desplazamos. Y ya que tenemos una manera de actuar ante nuestro mundo, se estudian los factores biológicos y sociales que intervienen en nuestra actitud hacia él.

En el capítulo tres, se retoman el tema del azar como forma de producción y el tema del azar del entorno como fuente de complejidades a comunicar, esto con el fin de hablar de la trascendencia del entorno en mi dibujo y en mis procesos de producción. Se hace la descripción de mis procesos experimentales, se explican cuáles eran las metas y se muestra los resultados de la producción en la investigación del posgrado. Por último se hace un análisis de los dibujos y se muestran las conclusiones.



Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo,, grafito, 2012. (Detalle.)

Capítulo 1.-El discurso del azar en el arte.

Las propuestas artísticas generan discursos, son eventos comunicativos; el dibujo como una manifestación propia de las artes también los genera, es quizá una de las formas más viejas de producirlos, un ejemplo serían las cuevas de Chauvet en Francia. Pero al hablar de discurso me refiero a este como un dispositivo, como un sistema de reglas; es decir un mecanismo con el que la obra ya sea un dibujo, una escultura o un concierto musical se relaciona con el espectador o receptor. Estos dispositivos están íntimamente ligados a la intención de quien los formula y por supuesto a su tiempo y a su contexto en general, están dentro de un campo semántico que les da sentido.

Ahora bien, ¿qué se entiende por dispositivo?, ¿qué elementos lo componen?, ¿cómo se relaciona este con las formas de producción artística y en específico con el dibujo?

En principio, la palabra dispositivo es un término que se ha ligado con una función más general y más amplia que lo que tiene que ver con su epistemología.

En su discurso sobre ¿Qué es un dispositivo?, Agamben dice:

Es un conjunto heterogéneo, que incluye virtualmente cualquier cosa, lo lingüístico y lo no lingüístico, al mismo título: discursos, instituciones, edificios, leyes, medidas de policía, proposiciones filosóficas, etc. El dispositivo en sí mismo es la red que se establece entre estos elementos. El dispositivo tiene siempre una función estratégica concreta y se inscribe siempre en una relación de poder.¹

Más adelante el mismo autor dice:

... llamaré dispositivo cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar,

¹Giorgio Agamben, "¿Qué es un dispositivo?" *Sociológica* 73 (mayo-agosto 2011): 249-264.

controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes.²

Así pues, un dispositivo es en principio un mecanismo, una serie de normas de control que regulan, validan, estimulan al individuo y le dan una dirección tanto a su comportamiento, como a su forma de relacionarse con su entorno. Y ya que el individuo depende en todo momento de un dispositivo, se puede afirmar que éste siempre está inscrito en una relación de poder.

En lo que respecta a la producción artística es bien sabido que el contexto puede determinar la lectura y que la intención del artista le da al espectador una forma establecida de relacionarse con ella, el lugar donde esta se presenta, trátase de un museo, una galería o una calle, interfiere ya en la forma en que el espectador se relaciona con la obra.

Se puede afirmar que la obra de arte es en sí un dispositivo que se vale de mecanismos para transmitir una determinada intención; determinado discurso que señala algo específico, es decir, hay una interpretación correcta de la misma. Incluso en las obras que son producto de descontextualizar o resemantizar un objeto o una pieza; éstas están centradas en la visión del artista, que le dice algo y como relacionarse con eso. El espectador se encuentra en la misma posición, como receptor de un mensaje determinado, en todo momento hay un instrumento que controla su relación con la obra.

Ahora bien, el hecho de que el artista transmita una determinada complejidad, no garantiza que el espectador reciba el mensaje tal cual el emisor espera que sea recibido. Este mensaje por ser de carácter subjetivo está siempre dispuesto a ser interpretado de tantas maneras diferentes como espectadores lo reciban. Otra cosa diferente es que por estar dentro de un campo semántico hay límites de esta interpretación, si bien la intención del emisor por ser de carácter artístico se presta a la interpretación, también esta interpretación está dentro de un campo limitado con códigos entendibles e interpretables, emisor y receptor habitan un mismo espacio, este hecho hace posible la comunicación.

Así pues el receptor aún se encuentra dentro de un dispositivo que de alguna manera controla su relación con la obra. Por otro lado, el emisor también elabora un discurso dentro de un entorno que le da las herramientas o problemas para decir ese "algo", el "que".

² Agamben, "¿Qué es un dispositivo?"

En "Historia de la sexualidad", Michael Foucault al tratar el dispositivo de sexualidad señala esta relación de poder, donde además analiza cómo se construyen los aparatos que forman y regulan los discursos.

... el punto esencial es tomar en consideración el hecho de que se habla de él, quienes lo hacen, los lugares y puntos de vista desde dónde se habla, las instituciones que a tal cosa incitan y que almacenan y difunden lo que se dice, en una palabra, el "hecho discursivo" global, la "puesta en discurso" del sexo.³

Más adelante el autor agrega:

¿Censura al respecto? Más bien se ha construido un artefacto para producir discursos sobre el sexo, siempre más discursos, susceptibles de funcionar y de surtir efecto en su economía misma.⁴

El punto central no es el hecho de que se hable de sexo o de arte, sino de cómo se articulan los discursos a partir de estas prácticas, como se regulan y se acreditan como sistema de reglas y normas que estimulan la formación de estos; es decir cómo se vuelven un dispositivo.

En la producción artística trátase de dibujo o cualquier otra manifestación, se construyen aparatos que regulan, difunden e incitan a formular más y más discursos para la producción de arte, entonces al hablar de la relación del espectador con la obra también sería igual de importante hablar del artista y su relación con los aparatos que estimulan la formación de discursos.

Se puede decir que todo artista produce discursos y que estos están inscritos siempre en un contexto u entorno que los articula y los fomenta; así todo discurso artístico esta siempre en una relación de poder, e igualmente se puede decir que es una relación de discursos y por lo tanto una situación de lenguaje.

Así como los discursos de la sexualidad están ligados a su tiempo y espacio, todos los dispositivos están ligados al tiempo en que se producen y no solo a eso sino también a la forma de producir de la época. La intencionalidad, el sentido y la utilidad dentro de la obra de arte cambian según el lugar y la época, es decir se encuentran también dentro de un campo semántico.

³Michel Foucault, *Historia de la sexualidad 1 - la voluntad de saber*, trad. Ulises Guiñazu (México: Fondo de Cultura Económica, 2005), 19.

⁴Foucault, *Historia de la sexualidad*, 32.

Walter Benjamin en “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” dice:

Las obras artísticas más antiguas sabemos que surgieron al servicio de un ritual primero mágico, luego religioso. Es de decisiva importancia que el modo aurático de existencia de la obra de arte jamás se desligue de la función ritual. Con otras palabras: el valor único de la auténtica obra artística se funda en el que tuvo su primer y original valor útil.⁵

Más adelante el autor dice:

... por primera vez en la historia universal, la reproductibilidad técnica emancipa a la obra artística de su existencia parasitaria en un ritual. La obra de arte reproducida se convierte, en medida siempre creciente, en reproducción de una obra artística dispuesta para ser reproducida.

Pero en el mismo instante en que la norma de autenticidad fracasa en la producción artística, se trastorna la función íntegra del arte. En lugar de su fundamentación en un ritual aparece su fundamentación en una praxis distinta, a saber la política.⁶

Además de estar condicionada a una forma de verse y de apreciarse por un determinado lugar y época, la obra de arte también está condicionada a producirse con los dispositivos y complejidades de su contexto o bien de su espacio-tiempo. Éste le da al artista un sentido y una función, algo que comunicar, pero además también le da las herramientas técnicas para elaborar un discurso con el cual relacionarse con el espectador.

Walter Benjamín señala que una de las formas evidentes en las que el arte tiene un nuevo discurso es en el cine, esto es importante ya que se manifiesta esta nueva carga funcional, el cine es revolucionario por la técnica que libera a la obra de arte de su discurso aurático, también por cambiar la forma de ver del espectador, pero también es revolucionario porque señala que la función de la obra de arte está relacionada con la forma de producir de la época, los mecanismos de producción también originan e incitan nuevos discursos artísticos.

Con el cambio en la forma de producción artística, el discurso cambia, el espectador

⁵ Benjamin Walter, *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica. Discursos interrumpidos I*, trad. Jesús Aguirre (Madrid: Taurus, 1989), 26.

⁶ Walter, *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*, 27.

igualmente se transforma; pero lo que también cambia es el artista que produce el discurso. Por lo tanto, el discurso se amolda a los cambios y conforme la sociedad evoluciona y genera nuevas formas de producción, también al mismo tiempo genera nuevos dispositivos, sean instituciones y mecanismos que producen nuevos artistas que generan a su vez nuevos discursos que se entrelazan con los anteriores y producen nuevos públicos.

Por ejemplo, los nuevos medios digitales están generando nuevas formas de producción y una revolución en los discursos artísticos. Estos nuevos discursos poseen una intención y un sentido, hablan de algo específico, son mecanismos que tienen una función de acuerdo a las complejidades de su entorno.

En lo que respecta a la intención, la Doctora Luz del Carmen Vilchis en “Diseño. Universo de conocimiento” aclara:

La intencionalidad es direccionalidad y sentido, el proyecto inmerso en la acción comunicativa del texto visual condiciona al sujeto emisor en la voluntad determinada por un fin. La intención determina un modo de proceder y la elección de un campo semántico que condiciona la satisfacción de una necesidad...⁷

En lo que respecta al sentido dice:

El sentido es una evidencia y fundamenta todo que hacer intencional, se determina en tanto significación múltiple compleja, para interpretarlo, se deben reconocer las unidades culturales básicas en su vínculo: el texto visual.⁸

Agrega:

El sentido solo es comprensible a partir de una visión dialéctica de la dinámica semántica: toda significación genera sentido y todo sentido genera significación, toda significación y todo sentido se expanden culturalmente en calidad de cadenas signícas. El sentido es aprehendido culturalmente, por sí mismo ningún objeto o signo visual significa más de lo que está en esencia...⁹

⁷Luz del Carmen Vilchis y Edith Torres, *Antología comentada de textos de semiótica aplicada al diseño* (México: LCAVE-EMPHASIS-CONADICOV, 2012), 91-92.

⁸Vilchis y Torres, *Antología comentada de textos de semiótica aplicada al diseño*, 89.

⁹Vilchis y Torres, *Antología comentada de textos de semiótica aplicada al diseño*, 89.

Si entendemos campo semántico como parte del entorno, podríamos decir que todo discurso depende de uno, este le da sentido e intencionalidad. Ahora bien, ¿Qué pasa cuando el artista intenta transmitir un mensaje al margen de los dispositivos y mecanismos de producción de su entorno?, ¿Qué pasa cuando se utiliza el azar como forma de producción?, ¿Cuál es el papel del artista?, ¿En principio qué se entiende por azar y de qué hablamos cuando decimos azar del entorno?

1.1 .- **Concepto de azar del entorno.**

Para hablar de azar, es necesario especificar qué tipo de azar es del que se habla y una vez delimitado mostrar cuál es su relación con el discurso y la producción artística.

Jorge Wagensberg en su libro "Ideas sobre la complejidad del mundo", en el capítulo 3 se refiere al azar en varias categorías, lo define como creador y corrosivo y también como epistemológico y ontológico.

En lo que respecta al azar corrosivo y ontológico, lo describe como comprometido con el cambio, incapaz de generar estructuras, de naturaleza vibrante y ruidosa, dice:

... es una entidad metafísica que representa la contingencia pura [...] el azar lo es de las cosas y de los sucesos en sí.¹⁰

A este respecto Francisco Ávila Fuenmayor que analiza los conceptos de azar y arte en Wagensberg dice:

En este sentido, la idea de azar ontológico es tan sublime como vacía. Es algo similar al concepto kantiano de la "cosa en sí" sobre la que nunca sabremos nada salvo mediante una intuición incommunicable, no susceptible de ser sustituido por mensaje alguno que se pueda codificar. En este sentido, contrario al azar que es aliado del conocimiento, el azar ontológico y el determinismo son enemigos irreconciliables.¹¹

¹⁰Jorge Wagensberg, *Ideas sobre la complejidad del mundo*, (España: Tusquets, 1985), 67.

¹¹ Francisco Ávila Fuenmayor, "Los concepto de azar y arte en Jorge Wagensberg", *a parte rei: revista de filosofía* 7, no. 20, (2002): 8. Consultado 9 de septiembre, 2013, <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4057626>

Así pues el azar que nos interesa, no es el corrosivo, destructor, incalculable, ni el azar ontológico que no puede ser codificado. El que nos interesa es el que produce estructuras, que genera sistemas observables, que es hasta cierto punto determinable y que a partir de él se pueden producir significados y sentidos. Nos interesa el azar creador y epistemológico.

También es importante señalar que el azar que nos interesa es el que se manifiesta en sistemas físicos, en los organismos vivos, dentro de la naturaleza y en la materia observable, no en modelos matemáticos u abstractos que corresponderían más con otras categorías. Además facilitará mucho delimitar para la investigación, el azar que va acompañado por acontecimientos subjetivos.

Para Ivar Ekeland que estudia el azar en los sistemas físicos, expone que este es el resultado de que las observaciones no son lo bastante precisas ni ajustadas, en su libro "El caos", escribe:

Existe el azar cuando ya no podemos predecir de manera segura, cuando el pasado no determina completamente el presente, cuando una serie de observaciones no se dejan resumir [...] En efecto, el azar es justamente esto, la incertidumbre del futuro, la imposibilidad de predecir de manera segura.¹²

Al hablar de las características de este azar que él llama estocástico, es decir que se basa en probabilidades, expone que no se calcula trayectoria real alguna, ya que no es posible saber con precisión exacta las condiciones iniciales de un sistema, además para este azar no es necesario una multiplicidad de factores, sino pocos que no puedan resumirse, ya que basta una causa mínima para causar efectos considerables. En esencia, todo sistema es de tipo estocástico.

Dos posiciones iniciales idénticas reproducirán la misma trayectoria: es principio básico del determinismo. Por desgracia, es imposible volver a dar exactamente la misma posición a un sistema físico; siempre habrá una desviación, aunque sea del grosor de un átomo. Heráclito, cinco siglos antes de nuestra era, ya había observado que no se puede cruzar dos veces el mismo río.¹³

¹²Ivar Ekeland, *El caos*, trad. Joëlle Rorive y Ricardo Vinós (México: siglo XXI, 2001), 17.

¹³Ekeland, *El caos*, 24.

Entendido así, el azar es inevitable, ya que no existe la exactitud absoluta, solo aproximaciones, la casi nada no es igual al cero matemático. Una desviación microscópica que es imposible de ajustar se vuelve macroscópica después de un tiempo, así todos los sistemas son caóticos ya que se desregulan después de su tiempo característico, es decir, son inestables con respecto a las condiciones iniciales. Todo esto debido a la falta de precisión absoluta.

Se puede decir que este azar es parte inherente de todo sistema físico, se muestra como imprecisiones o fluctuaciones, así mismo todo sistema está compuesto por múltiples factores y el acumulado de información es imposible resumir en su totalidad.

Este azar que Ekeland llama estocástico, Wagensberg lo llama epistemológico, relacionado con la ignorancia y la falta de información del sujeto observador. Su característica principal es que no es posible determinar el comportamiento de un sistema ya que siempre hay fluctuaciones.

Explica además el autor que aunque hay leyes que implican cierto determinismo limitado y que nos permiten hacer predicciones, esto no quiere decir que estas leyes sean capaces de describir las fluctuaciones de todo el sistema ya que en esencia no hay leyes que permitan hacer un cálculo certero a perpetuidad.

... las leyes son deterministas, pero eso no significa que lo sea la naturaleza. Confiamos nuestra seguridad y nuestro progreso a la ciencia porque nos aferramos a su determinismo, mejor dicho, en nuestra vida cotidiana lo forzamos en un intento de alejar un azar que se nos antoja catastrófico. La imagen que hemos dado al azar [...] según la cual el determinismo es un postulado, algo que nosotros esperamos sea verdadero y que aceptamos con intención positivista. [...] el determinismo está en las leyes, pero en los nudos de la inmensa red de leyes que es la ciencia laten eternamente las fluctuaciones dispuestas a crecer y a participar en la aventura de la evolución.¹⁴

Por otra parte Wagensberg habla del azar creador que se relaciona con el epistemológico, su característica es la de formar estructuras y sistemas observables, así el azar no es entendido como ignorancia, sino como aliado del conocimiento. La característica del azar epistemológico que es la presencia de fluctuaciones que no pueden resumirse, es la herramienta del azar creador para generar estructuras observables. Estas fluctuaciones que se interpretan como

14 Wagensberg, *Ideas sobre la complejidad del mundo*, 65.

falta de precisión o ignorancia, es el instrumento fundamental de la naturaleza para formar sistemas complejos como los organismos vivos, que alcanzan cierta estabilidad y que además son capaces de incorporar poderosos significantes a los sucesos a través de su entorno.

Ahora bien, los sistemas que observamos a nuestro alrededor gozan de cierta estabilidad, por eso podemos verlos. En este sentido tienen la capacidad de defenderse de la contingencia, azar, ruido o fluctuaciones propias y de su ambiente o entorno [...] La ignorancia de un sistema con respecto a su entorno es un reto para dicho sistema, de manera que está obligado a incrementar su complejidad para hacer frente a tal ignorancia.

En esta misma línea de acción, podemos ahora introducir el término evolución, que significa superar una adaptación y asumir la siguiente. El otro camino que puede optar es la desaparición. "Complicarse o morir" sería el lema.¹⁵

Ekeland habla de otra característica del azar en los sistemas físicos relacionada con el azar creador, su naturaleza a estabilizarse, dice:

A partir de cierto momento, cuando las desviaciones han asumido suficiente talla, el fenómeno de amplificación cesa, el zoom ya no funciona. Dicho de otra manera, un sistema caótico amplifica desviaciones pequeñas y solamente esas desviaciones pequeñas [...] El azar reside en la amplificación de las pequeñas desviaciones.¹⁶

Explica el autor que esto se debe a que aún cuando un sistema está constituido por múltiples variables y estas no pueden ser determinadas en exactitud, el sistema se considera un conjunto donde las variables interactúan y se afectan mutuamente, alcanzando cierta estabilidad y regulándose entre ellas, logrando vencer al azar y alcanzando cierto grado de comportamiento predecible o determinista.

Así pues, la evolución normal del sistema crea lazos entre las diferentes variables que lo describen, y en consecuencia, reduce el número de variables verdaderamente independientes.¹⁷

Su propia naturaleza azarosa le permite tener una naturaleza estable, ya que el

¹⁵Ávila Fuenmayor, "Los conceptos de azar y arte en Jorge Wagensberg", 7.

¹⁶Ekeland, *El caos*, 23-24.

¹⁷Ekeland, *El caos*, 45.

sistema es un todo, los efectos no se manifiestan en particular sino en general, el fenómeno es un conjunto que se autorregula y establece un orden.

En lo que respecta al caos, el autor afirma que éste no es igual a desorden, sino que se ocupa de reconocer el azar en los fenómenos físicos, estudia el movimiento en los sistemas, su paso de la inestabilidad a la estabilidad o de la estabilidad a la inestabilidad.

Podemos decir que del desorden surge el orden, o que gracias al azar surgen sistemas deterministas; y que este determinismo está relacionado con el balance de las variables y el tamaño físico del sistema, Schrödinger en su libro *¿Qué es la vida?*, dice:

Sólo a partir de la cooperación de un número enorme de átomos, las leyes estadísticas comienzan a ser aplicables, controlando el comportamiento de estos conjuntos con una precisión que aumenta en la medida que aumenta la cantidad de átomos que intervienen en el proceso. De esta manera, los acontecimientos toman un aspecto realmente ordenado. Todas las leyes físicas y químicas que desempeñan un papel importante en la vida de los organismos son de tipo estadístico: cualquier otro tipo de ordenación que pueda imaginarse está perpetuamente perturbado y hecho inoperante por el movimiento térmico de los átomos.

El gran número de átomos que interviene es la base de su precisión.¹⁸

Podemos ver con esto, una vez más, que un organismo debe tener una estructura comparativamente grande para poder beneficiarse de las leyes relativamente exactas, tanto para su funcionamiento interior como para las relaciones con el mundo externo.¹⁹

Schrödinger pone varios ejemplos de este comportamiento, tanto en organismos vivos como en sistemas más complejos como el entorno o las estructuras sociales, un ejemplo que él explica es la "difusión", donde se introduce un grupo de moléculas en una sustancia, si se estudia una sola parte del sistema el comportamiento es azaroso e impredecible, si se estudia en conjunto, el grupo de moléculas muestra

18 Erwin Schrödinger, *¿Qué es la vida?*, trad. Ricardo Guerrero (México: Tusquets, 2012), 25-26.

19 Schrödinger, *¿Qué es la vida?*, 34.

un comportamiento ordenado, el azar produce un flujo continuo hacia el balance, por distribución y saturación.

Así podemos decir que el azar crea estructuras y que su precisión está relacionada a su masa, al tamaño. Además que un sistema es determinable o predecible hasta cierto punto solo en su conjunto.

También este autor nos habla de otra característica del azar en los organismos vivos, su capacidad para perpetuar el orden, pero esta parte la quiero abordar en el capítulo dos, donde hago una comparación del término entropía con el dibujo.

Una vez ya delimitado y explicado las características de este azar que me interesa, el azar creador y epistemológico. Es importante relacionar que tiene que ver con la vida cotidiana y con la producción artística.

En el día a día nos desenvolvemos en una serie de sucesos en los que estamos sumergidos sin darnos cuenta. Cada uno de estos está compuesto por infinidad de variables que trabajan como un todo; de manera parecida a la "difusión", en el mundo cotidiano cada evento está compuesto por muchos factores, que observados en particular muestran un comportamiento diferente a su comportamiento en conjunto.

Por ejemplo: Para ir a la escuela necesito preparar con cierta cautela un plan, hay variables que puedo controlar como la hora de levantarme o el material necesario, etc., estas variables son controlables ya que manejo su información con precisión. De igual forma hay otras variables que no puedo controlar como el tiempo de espera en el metro, la fluidez de la gente por los pasillos, el clima y sin fin de variables más que no está a mi alcance controlar ya que no conozco con precisión su información, son variables gobernadas por el azar, el hecho de que yo llegue a tiempo a la escuela depende de cómo trabajen en conjunto y se regulen esas variables, en base a mi experiencia puedo hacer un rápido cálculo de probabilidades y salir con media hora de anticipación. Pero este rápido cálculo es elaborado tomando en cuenta el conjunto de variables, tomando el suceso como un todo.

Un punto muy importante es que todas estas variables en la vida cotidiana están cargadas de significados, el entorno en el que me desenvuelvo tiene sentido y tiene un sentido especial para mí. Este entorno es subjetividad mía.

Tanto Wagensberg como Schrödinger hablan de esta característica. Por un lado el azar creador y epistemológico produce estructuras, organismos vivos y por otro

lado nosotros producimos “significados” a partir de estas estructuras.

También es muy importante que al hablar de significados se da por hecho que hay un sujeto que interpreta los sistemas físicos, ya sean su entorno o su medio ambiente y que además tiene herramientas para articular su pensamiento.

Schrödinger escribe:

Claro está que la única cosa realmente importante respecto a nosotros mismos es que sentimos, pensamos y percibimos. Con respecto al proceso fisiológico responsable de los sentidos y del pensamiento, los demás entes desempeñan un papel auxiliar, por lo menos desde el punto de vista humano, aunque no desde la biología estrictamente objetiva.²⁰

Al respecto Wagensberg se centra en el sujeto como un sistema complejo que formula conocimiento. Esta es una necesidad básica del ser humano y tiene que ver con aliviar el miedo, dice:

...desde los tiempos de las cavernas hasta hoy, el hombre se ha ido independizando del azar con el que su entorno le mortifica. Teme menos las condiciones climáticas adversas, no depende tanto de los golpes de fortuna para alimentarse, ha inventado el dinero para amortiguar las oscilaciones de la desventura local y el crédito para amortiguar las oscilaciones del dinero. En definitiva el azar es miedo y el conocimiento combate sistemáticamente el miedo.²¹

Así mismo hay distintas formas de combatir el azar o de producir conocimiento, Wagensberg postula tres: el científico, el artístico y el revelado. El que nos interesa es el artístico y el científico, para ver de qué manera se relaciona el azar con las formas de producción artística.

El autor postula que el conocimiento artístico se basa en el principio de comunicabilidad, a diferencia de la ciencia que se basa en el principio de objetividad; dependiendo de la complejidad se puede utilizar uno u otro para elaborar una representación que llamamos conocimiento.

Si bien la ciencia es una forma de conocimiento, el arte y filosofía son otras formas de conocimiento igual de válidas, ya que ambas construyen imágenes del mundo

²⁰ Schrödinger, *¿Qué es la vida?*, 24.

²¹ Wagensberg, *Ideas sobre la complejidad del mundo*, 68.

o de alguna de sus partes. En palabras del autor la diferencia radica en que la primera comunica un conocimiento inteligible y la segunda un conocimiento ininteligible.

Así la ciencia transmite un conocimiento universal, hace a la naturaleza comprensible, se basa en el principio de objetividad, ya que sus observaciones son comprobables y aplicables en el mundo material; lo significados que transmite el científico no pueden estar basados en su subjetividad.

En cambio el arte no transmite un conocimiento universal, transmite una representación del mundo subjetiva y por lo mismo más libre, al artista le importa más comunicar que comprobar, invita a creer en él sin comprobar nada.

De esta forma, el conocimiento científico, combate el miedo porque hace inteligibles las complejidades, y el conocimiento artístico combate el miedo por que comunica complejidades con su inintegibilidad intacta. Éste es un conocimiento que se consigue transmitir no de forma comprensible sino con su naturaleza ininteligible.

El arte transmite ininteligibilidades, es decir, acepta que estas lo sean. Es que el conocimiento es la elaboración de una imagen finita de una complejidad, que el principio de comunicabilidad del arte garantiza que puede comunicarse a otras mentes mientras que el principio de inteligibilidad de la ciencia permite la posibilidad de su descomposición y correspondencia en y con otras imágenes.²²

¿Ahora, que complejidad puede transmitir un artista que no sea de su entorno? Toda complejidad emitida es producto de un entorno en la que el artista se desenvuelve, así el artista toma las complejidades que le rodean para transmitir las.

Pero su entorno está compuesto también por aparatos que motivan a el artista a transmitir esas complejidades, instituciones que regulan, articulan he incitan a producir estos discursos. A partir de estas instituciones el artista produce discursos y transmite complejidades que su entorno le da.

Ya se habló del azar como formador de estructuras, como base para la formación de conocimiento y de las características de cómo se trasmite el conocimiento artístico. Pero como forma de producción artística ¿qué pasa?

²² Ávila Fuenmayor, " Los conceptos de azar y arte en Jorge Wagensberg", 16.

Para que el acto de comunicación sea posible se necesita un emisor y un receptor que sean habitantes de un mismo espacio.

En este sentido, una obra de arte es un acto de pares de mentes (creador y contemplador o emisor y receptor), todos con idéntica complejidad emitida pero con distintas complejidades recibidas, esto es, algo pasa en todos los pares pero no necesariamente lo mismo.²³

Ya en el apartado anterior se había dicho que si bien el artista transmite un mensaje, este queda libre de ser interpretado de cualquier forma por el receptor, ya que es de carácter subjetivo. Sin embargo al ser habitantes de un mismo entorno, el receptor codifica ese mensaje dentro de ciertos límites, esto tiene que ver con que interpretamos el entorno de una manera específica, con significados aprendidos dentro de una cultura determinada, el entorno donde nos desenvolvemos nos moldea y nos da una manera de interpretarlo.

Carlos Montes escribe:

Todo proceso perceptivo –de la realidad o de un dibujo—se reduce, en un primer momento, a captar el significado, de acuerdo con un principio de simplicidad y coherencia que impone un sentido lógico a los estímulos externos. No vemos formas, líneas o manchas, sino que aprehendemos significados; no percibimos formas a las cuales otorgamos luego un significado, sino que percibimos significados que dan sentido a esas formas.²⁴

Esto es lo que identifico como azar del entorno, a los entornos físicos que produce el azar y a los significados que traen agregados. Son estructuras físicas cargadas con significados donde nos desenvolvemos en la cotidianidad, que nos moldean y nos construyen continuamente al margen de nuestra voluntad, tanto física como mentalmente ya que no producimos significados sino que los aprendemos.

Ahora; ¿Qué pasa cuando el artista se da cuenta he intenta romper con el significado tradicional de las cosas?, ¿Qué sucede cuando la producción artística tiene la intención de despojar de sentido e intencionalidad a la obra? Es entonces cuando recurre al azar como forma de producción artística.

²³ Ávila Fuenmayor, "Los conceptos de azar y arte en Jorge Wagensberg", 16.

²⁴ Carlos Montes, "Descripción y construcción del universo", en *Las lecciones del dibujo*, coord. Juan José Gómez Molina, (Madrid: Cátedra, 2011), 501-502.

Antes de ver las características del azar como forma de producción artística y sus aportes es importante examinar algunos de sus más importantes exponentes.

1.2.- Principales exponentes del azar en el arte

Se puede decir que el entorno y sus dispositivos determinan la complejidad que un artista intenta transmitir, así como la intención y el sentido del mensaje artístico, además también los medios técnicos con los que se produce la obra. Pero cuando la intención para producir una obra de arte es que el resultado sea indeterminable e irrepetible, despojarla de sentido y apartarse de los significados tradicionales empleando el azar como forma de producción, ¿qué nuevo tipo de discurso se genera?

1.2.1. El automatismo y la fotografía.

El automatismo es uno de los mejores ejemplos de cómo funciona el azar como forma de producción artística.

En general la idea de surrealismo nos remite a algo que resulta carente de sentido o difícil de entender debido a que cambia el sentido tradicional de las cosas, pero esta finalidad de quebrar con el sentido tradicional tiene que ver con rebasar los límites de lo artístico y de lo culturalmente aceptado. Para el surrealismo el arte no es meramente representación sino comunicación y entra en cualquier ámbito de la realidad, es una revuelta contra la cultura, el orden y la moral establecida; busca liberarse de la razón para que predomine el inconsciente, este último como funcionamiento real del pensamiento.

Por su parte el automatismo es más un proceso creativo, diferentes artistas dentro del movimiento surrealista adoptaron el automatismo como forma de producción artística, este se apoya en el azar como fuente principal de creación, en el sinsentido, lo irracional, lo mágico y lo sorprendente. Exige el mínimo de planeación y sus procesos creativos buscan separar la intención del autor y alejarse de la conciencia. Utiliza herramientas como la escritura, la imagen literaria, la hipnosis, la cinematografía, la fotografía entre otros con el fin de producir nuevos procesos de creación en los que el sentido no tiene importancia, entre

estos medios destaca la fotografía por su carácter revolucionario, ya que es un mecanismo para producir imágenes y una nueva herramienta para transformar la manera de mostrar la realidad.

Para el automatismo la fotografía no es un género artístico, es un nuevo lenguaje neutro que permite el desarrollo de todo tipo de propuestas y planteamientos. Se usa la fotografía como herramienta para producir discursos que cambian la forma tradicional de producirlos, hay un uso inconsciente, despreocupado, impreciso, con poca carga artística. No interesa lo representativo, tampoco las construcciones reflexionadas, lo importante es que carezcan de significado, ya que el azar y el hallazgo son sus características principales. De esta manera se crea una estética particular a partir del desorden y la falta de formas definidas.

Artistas como Man Ray, Raoul Ubac o Hans Bellmer, utilizan la fotografía como una nuevo lenguaje que motiva nuevas formas de producción discursiva, el collage, el cadáver exquisito, los fotogramas, los experimentos de laboratorio, las cubomanías, los fotomontajes, cuadros sinópticos y scrapbooks, son maneras de alterar las coordenadas de lo real y de lo tradicional a través de la imagen y el azar como herramientas.



Fig. 1, Man Ray (Emmanuel Radnitzky), Rayografía,1922.

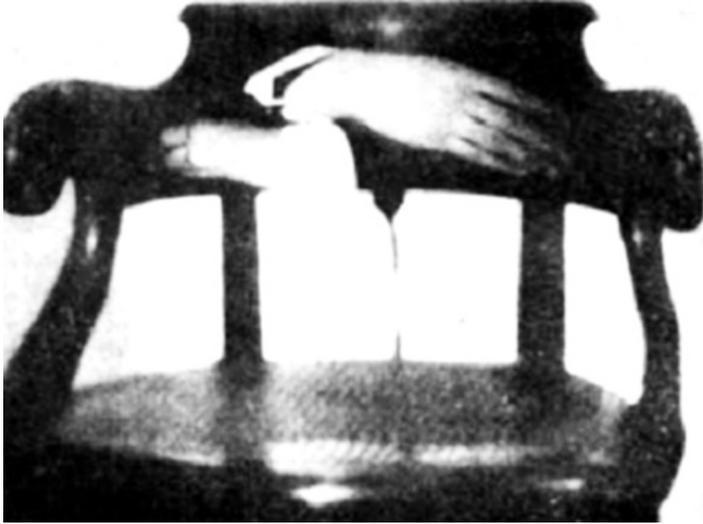


Fig. 2, Man Ray (Emmanuel Radnitzky), *La revolución Surrealista*, 1924.

En estos procesos comunicar lo ininteligible es más importante que lo representativo, es una cuestión de visión e imagen, se trata de relacionarse con el mundo viendo de manera diferente, con esta nueva manera de experimentar el entorno cualquier objeto es susceptible de volverse una forma artística, no en sí mismo sino mediante una nueva forma de ver.

Los surrealistas eran plenamente conscientes del potencial revolucionario de la fotografía [...] Recuperando la consigna de Rimbaud, ellos también querían “cambiar la vida”. Pero habían comprendido, además, que ese cambio solo se lograría a través de una modificación profunda del régimen de la visión. Dicho de otra manera, para cambiar la vida había que empezar por cambiar la vista.²⁵

Las imágenes dejan de ser imágenes de alguien o de algo, lo espontáneo que se muestra como inverosímil, incomprensible o sorprendente, obliga a mirar de diferente forma al espectador.

²⁵ Quentin Bajac, Clément Cheroux, coords., *La subversión de las imágenes* (Madrid: TF editores: fundación mapfre, 2010), 19.



Fig. 3, Raoul Ubac, Surimpression, 1934.



Fig. 4, Raoul Ubac, La nebulosa, 1939.

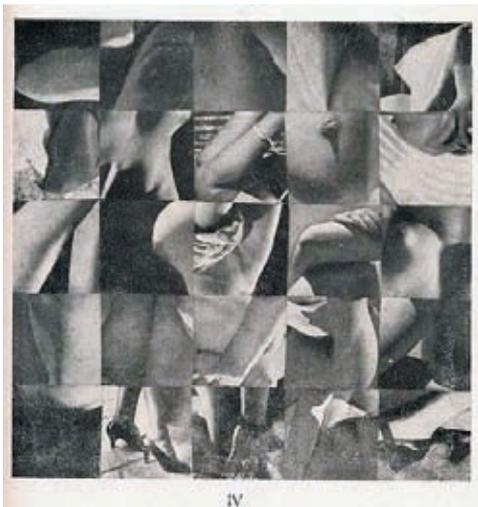


Fig. 5, Gherasim Luca, Cubomania IV, 1945.



Fig. 6, Gherasim Luca, Déline-Fetish, 1945.

El automatismo, como proceso creativo se aleja de la intención del autor, las imágenes más que registros son experiencias del mundo, estos artistas son más usuarios de imágenes que creadores, las reutilizan, de esta forma la imagen se reinterpreta, se desplaza y se desvía de su lectura tradicional.

Y todo ello para traducir un mundo que ya se percibe como imagen, pero sobre todo para producir la experiencia de ese mundo e incluso reproducirla: volverse un medio experimental que dirige el azar, formula sus retos estratégicos y actúa como propedéutica de la visión surrealista.²⁶

Es importante señalar como a partir de un entorno que da nuevas formas de producción artística, en este caso la fotografía, se generan todas estas nuevas expresiones, se articulan discursos nuevos y se producen nuevos públicos.

Se puede decir que el azar del entorno en el automatismo, además de crear la obra, también da las herramientas necesarias para producir nuevas experiencias artísticas. Otro artista que profundiza en el azar como forma de producción artística es John Cage.

1.2.2. **John Cage y la obra abierta.**

El papel de John Cage es fundamental para entender que nuevo tipo de dispositivo se genera, esté también va a utilizar el “azar” como una forma de producción artística. Con este proceso el resultado es indeterminable puesto que depende de una cantidad de variables, de ahí que cada obra sea potencialmente diferente he independiente del ego del artista, todo suceso se convierte en parte potencial de la obra.

Un ejemplo de esto sería el concierto “4’33”, en donde se ejecutan tres movimientos sin tocar una sola nota, la obra depende de un espacio y tiempo, elementos cambiantes he irrepetibles, los sonidos producidos de manera aleatoria a lo largo de la obra se transforman en música, esto implica un concepto más amplio de “Música”.

26 Bajac y Cheroux, *La subversión de las imágenes*, 310.



Fig. 7, La primera versión editada de 4'33, 1960.

En una entrevista el autor afirma:

La "música", así como usted dice no es más que una palabra [...] es sonido, y de nuevo es sonido. O ruido. Se transforma en sonido en ese mismo momento.²⁷

John Cage es una de las figuras más importantes del llamado arte de la neo vanguardia, no solo por sus innovaciones en el campo de la música, también por la dirección que va a tomar en la construcción artística, cuyo punto central es renunciar al control, esto significa dedicarse a descubrir y renunciar a los parámetros, a los conceptos, a las leyes, en suma a los dispositivos.

Uno de los puntos más importantes, dentro de la producción de su obra va a ser esto que él llama la "Obra abierta".

Esta consiste en que la obra de arte tiene que abrirse a la vida y comunicar algo indeterminado, esto trae como consecuencia la creación de obras en las que el artista se hace a un lado y deja que los acontecimientos que existen en ella sucedan sin que interfieran las preferencias personales. Para lograr esto, él compone su música usando técnicas de azar que determinan cada nota, cada ritmo y cada silencio, consiguiendo así que las obras se vuelvan menos expresivas con el fin de que las emociones no surjan de ellas, sino de la gente que las escucha.

²⁷John Cage, *Para los pájaros*, trad. Luis Justo (México: Alias, 2007), 37.

Uno de los métodos de azar que utiliza son las tablas I Ching (libro de las mutaciones, donde se utilizan monedas o tablillas lanzadas al azar, para predecir el futuro), cuyo principio supone un universo regido por el cambio y la relación entre los opuestos, de hecho toda la música de Cage desde 1951 fue compuesta utilizando procedimientos de azar, con el fin de liberarse de estructuras.



Fig. 8, Tony Phillips, John Cage y David Tudor, Festival de las artes Shiraz Persia, 1971.

Cage además de expresar su idea de la “Obra abierta” con sus composiciones, intenta involucrar al espectador con una forma de expresión que lo acercará a la vida a través de su filosofía de la no intención, es decir, que lo que sucede está abandonado al azar, y no se pretende comunicar algo determinado.

En su libro “Silencio” dice:

Nuestra intención debe ser afirmar esta vida, no traer el orden fuera del caos, o sugerir mejoras en la manera de hacer una

composición, sino simplemente despertarnos a la vida misma que estamos viviendo. Esto es muy placentero una vez que nuestra mente y nuestros deseos están fuera del camino, y dejan actuar a la vida libremente.²⁸

Otro artista relacionado con este modo de producción artística que busca despojarse de sentido e intencionalidad es Robert Filliou, quien también es parte del grupo Fluxus, éste además de involucrar el azar y el zen, también va a utilizar una visión lúdica como medio de producción.

1.2.3. Robert Filliou y el arte lúdico.

Para este autor la actividad artística es una actividad espiritual que todos los artistas practican, además cada individuo es en sí mismo un artista donde su medio de producción está a cada instante en todas partes, es decir está sumergido en una situación azarosa donde está en todo momento creando.

En 1962 durante el festival "Misfits" en Londres, Filliou va a utilizar un dispositivo para componer poemas sin autor, un par de ruletas a modo de rueda de la fortuna rodeadas de palabras y expresiones son el mecanismo para crear poemas, basta con darles un impulso y esperar a que se detengan para comenzar a componer. El público participa y compone distintos poemas.

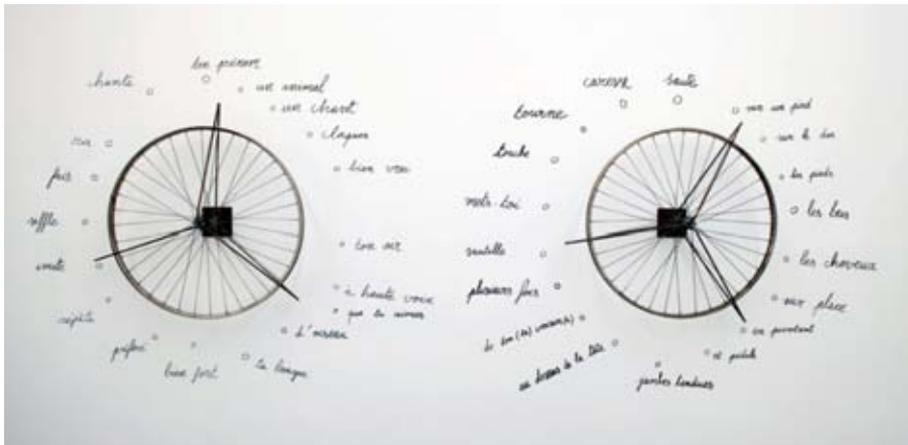


Fig. 9, Robert Filliou, danza-poema colectivo, 1962.

²⁸ John Cage, *Silencio*, trad. Marina Pedraza (Madrid: Árdora, 2005), 12.

En otra de sus obras utiliza bolas con acciones escritas y unos bolos con los nombres de los participantes, aquí se revela una relación compleja entre el azar, lenguaje y la acción.

Uno de sus procesos de producción se llama “Creación Permanente” basado fundamentalmente en tres puntos:

- a) Desmitificación del “autor” dentro de las nuevas acciones artísticas, teatrales y musicales. La diferencia entre público, artistas, exhibicionistas o espectadores, se transforma en algo progresivamente imperceptible.
- b) Desmaterialización del trabajo artístico. Es decir, el arte no está obligado a realizar objetos. “Un objeto no es el objeto del arte”.
- c) Proliferación de la actividad artística y de sus potenciales intérpretes y protagonistas hasta convertir a cualquier ciudadano en un artista potencial, en un “genio sin talento”. -Cualquiera puede hacer arte.²⁹

Filliou utiliza el azar como medio de producción artística en un sentido lúdico; para este autor el arte es divertido, no se ocupa de propósitos intelectuales, es un juego que es también una afirmación de vida donde no hay éxito o fracaso, es un proceso de creación que no impone formas ni estructuras.

Si bien con la obra abierta el arte se liberaba de su expresión individual, con el juego el arte se vuelve de dominio público, es decir, todo individuo es un artista.

Para alentar la actividad artística como parte de una experiencia viva, el 17 de enero de 1963 Filliou resuelve instituir el cumpleaños del arte y organiza una fiesta a la que todo el mundo, literalmente, está invitado.

Susurrando:

Todo comenzó un 17 de enero, hace un millón de años.

Un hombre dejó caer una esponja en un cubo lleno de agua

Quién era ese hombre es algo que no tiene importancia.

²⁹ Pedro Donoso. “Un tal Robert Filliou, empresario de cedillas.” Revista Laboratorio, no. 0 (2009): . consultado 12 de diciembre, 2012, <http://www.revistalaboratorio.cl/2009/04/un-tal-robert-filliou-empresario-de-cedillas/> .

Él ahora está muerto, en cambio el arte está vivo.

No vale la pena dar nombres.

Como decía, cerca de las 10 de la mañana de un 17 de enero, hace un millón de años, un hombre permanecía sentado en solitario junto a un arroyo.

¿A dónde van estas aguas -se dijo- y por qué?

¿Por qué discurren o

por qué van allí donde van?

Ese tipo de cosas.

En mi caso, tuve una vez la oportunidad de observar a un panadero mientras trabajaba.

Posteriormente también pude ver a un herrero y a un zapatero.

Trabajando.

Y pude percatarme de que el agua era esencial para su trabajo.

Pero tal vez lo que he visto no es importante.

En voz normal:

En cualquier caso, del día 17 pasamos al 18

y luego al 19 y al 20,

al 21, al 22, al 23, al 24, al 25, al 26, al 27, al 28, al 29, al 30, al 31

de enero.

Y así pasa el tiempo.³⁰

Por otra parte para Filliou el arte si tiene un sentido social y público, el arte hace del mundo un lugar más humano, cambia las condiciones de vida en las sociedades industrializadas, por eso propone el juego como una idea para señalar el sin sentido del sistema de rendimiento y productividad.

30 Donoso, "Un tal Robert Filliou, empresario de cedillas."

Otro aspecto interesante es que evita la manifestación promovida, dice:

El incontrolable universo allí afuera se encargará de imponer la necesaria entropía.³¹

A lo largo de su obra Filliou va a poner de manifiesto como el hombre es parte de los mecanismos de control, en los 70's junto a un televisor con su imagen, se dicta pautas de comportamiento para las cámaras de video que lo graban.



Fig. 10, Robert Filliou, Y así sucesivamente, y así pronto: en 3 tiempos, 1977.

Señala a los dispositivos en tanto modos de control y propone al arte como un medio no para contrarrestar estos dispositivos, si para señalar que los individuos siempre están dentro de una situación de control; el artista, es decir, todo individuo es un alterador, pero también, es un participante involuntario que forma parte de la estructura y le da sentido e intencionalidad a su entorno.

1.2 .4. Fluxus y el arte total.

En esta misma corriente de ideas el grupo Fluxus propone otras manifestaciones artísticas, el nombre fue idea de George Maciunas en 1962. Su raíz proviene del latín flux que significa "flujo", entre los participantes se encuentran Joseph Beuys, Wolf Vostell, Nam June Paik, Charlotte Moorman, George Brecht, etc.

No se puede encasillar a todos estos autores en una sola visión artística, pero si como copartícipes de ciertos principios, entre los que destacan como punto principal, la interdisciplinariedad y el azar como base para la producción artística. Plantean como meta un arte ético y proponen la utilización de diferentes medios y materiales, dicen:

³¹ Donoso, "Un tal Robert Filliou, empresario de cedillas."

El lenguaje no es el fin, sino el medio para una noción renovada del arte, entendido como arte total.³²

Al igual que Cage, la incertidumbre, lo cotidiano, las cosas sencillas y carentes de monumentalismo van a ser su objetivo, entendidas como herramientas para un arte social.

En la escena Fluxus destaca la música como medio de expresión, pero en los conciertos "festum flexorum" el concepto de "acción y evento" ocupan un papel central, como en el caso de Beuys o Filliou. En un concierto Fluxus se presentaban usos ilegítimos de instrumentos musicales para dejar fuera la concepción musical, también la experiencia auditiva surgía de cualquier objeto, estos convertían cualquier cosa en un instrumento, de este modo la obra tiene un carácter teatral e innovador ya que también replantea conceptos establecidos.



Fig. 11, Rekort Hartmunt, George Maciunas, Dick Higgins, Wolf Vostell, Benjamin Patterson y Emmett Williams, Realizar actividades para piano de Philip Corner, Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik, Weisbaden, 1962.

³²Adolfo Vásquez Rocca. "Fluxus y Beuys: de la acción de arte a la plástica social" en *homines.com* (sitio web). Consultado 20 de diciembre, 2012, http://www.homines.com/arte_xx/fluxus_y_beuys/.

Estos no aspiraban a tener ningún valor dentro de los parámetros de la cultura tradicional, el objetivo principal según Maciunas era saltarse la distinción entre utilidad e inutilidad del arte, el centro del concepto "Arte total" era escapar de las necesidades funcionales de la vida cotidiana, de ahí que su experimentación utilice el azar y la indeterminación, así como que sus investigaciones estén orientadas a la capacidad de transformar la lengua escrita en un fenómeno, una acción semejante a aquello que la origina.

El Dr. Iñaki Estella en su libro Fluxus escribe:

Para Maciunas era una idea que le conducía a pensar en la identificación entre lo cotidiano y las prácticas artísticas, algo que se ha considerado problemático, como la relación entre arte y vida, propia de los movimientos de vanguardia y que en Fluxus se llevó a su máxima expresión.³³

En 1963 Beuys, Maciunas y Paik, organizaron el Festum Flexorum en Düsseldorf, donde se lanzó al aire el primer manifiesto Fluxus.

Manifiesto:

2. Afectar o llevar a un cierto estado aplicando, o mediante el empleo de, un flujo. Abducido a otro mundo. Del sur.

3. Medicina. Causar una fuerte descarga, como en una lavativa.

Flux (flûcks) n., [del latín fluere, fluxum, fluir, flujo. Vid. FLUENT; cf. FLUSH, n. (de cartas.)] 1. Medicina. A. Un flujo o descarga fluida de los intestinos u otras partes: especialmente, una descarga excesiva y mórbida, como en los flujos corporales, o en la disentería. B. La materia descargada.

PARA PURGAR al mundo de la enfermedad burguesa, de la cultura intelectual, profesional y comercial, PURGAR al mundo del arte muerto, de la imitación, del arte artificial, del arte abstracto, ilusionista, matemático, PURGAR AL MUNDO DEL EUROPEÍSMO.

2. El acto de fluir: un continuo movimiento o paso, como en el flujo de un río; continua sucesión de cambios.

³³ Iñaki Estella, *Fluxus arte hoy* (España: Nerea, 2012), 55.

3. Un caudal; un copioso flujo; inundación; desbordamiento.
4. La subida de la marea hacia la orilla. CF. Reflux.
5. El estado líquido al que se llega a través del calor; fusión (poco frecuente).

PARA PROMOVER UN FLUJO Y MAREA DE ARTE REVOLUCIONARIO, promueve el arte vivo, el anti arte, promueve la REALIDAD NO ARTISTICA para que sea comprendida por todas las personas, no solamente por los críticos, diletantes y profesionales.

7. Química y metalurgia. a. Cualquier sustancia empleada para promover la fusión, especialmente la fusión de metales y minerales. Muchos fluidos metales comunes son silicatos (ácidos), calíceos (básicos) y flúores (neutrales). B. Cualquier sustancia que surja, cuando un material se suelda a una superficie, antes o durante la operación, para que se elimine el óxido haciendo que se unan como un material seco viscoso. PARA UNIR el conjunto de revolucionarios culturales, sociales y políticos en un frente unido y de acción.³⁴

Sin embargo la idea de un manifiesto fue recibida como un absurdo por la mayoría de los artistas ligados a Fluxus, a algunos les pareció ridículo tener una postura política, cuando lo que se planteaban era una evolución artística, sin embargo este manifiesto y sus disidencias es un ejemplo de la diversidad de pensamiento en el movimiento Fluxus.

Más tarde Maciunas aclararía que la idea del manifiesto era declarar que los artistas Fluxus debían tender hacia el espíritu colectivo, el anonimato y el anti individualismo o anti europeísmo esté último fuente de la idea de artista profesional, la ideología del arte como algo elitista y la expresión del ego a través del arte.

El concepto "Arte total" tenía una dimensión social especial para Fluxus, pretendía dar a la cotidianidad el carácter de obra artística.

³⁴ Estella, *Fluxus arte hoy*, 60.



Fig. 12, Rekort Hartmunt, Dick Higgins, Musica Peligrosa No.2, Actuación en Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik, Wiesbaden, 1962.

Más aun Fluxus plantea una evolución artística, pensando en el futuro, sugiere la idea de que cada individuo es una obra de arte en sí mismo y que la vida se puede entender como una composición artística.

El modo de producción artística de Fluxus se basa en la experimentación de nuevos lenguajes, en el azar para la creación de un arte social, en la posibilidad de crear una serie de reacciones en el arte con una función ética más que estética; denuncia la cultura del consumo, cuestiona los conceptos del arte intelectual. En suma cuestiona el statu quo occidental con la finalidad es darse cuenta de los dispositivos que regulan el comportamiento y las relaciones de poder que están coaccionando en todo momento a determinados comportamientos.



Fig. 13, Maciunas George, Takeshia Kosugi, Ben Vautier, Solo para violín “Fluxus Teatro de Calle”, Festival Fluxus en Fauxhall, Nueva York, 1964.

A través de diferentes manifestaciones artísticas Fluxus plantea la posibilidad de que el arte sea un elemento cotidiano en la vida de cada persona, artista no es quien pinta un cuadro o hace una escultura, artista es quien hace de su vida una obra de arte.

1.2.5. Grupo ZAJ y los etcéteras.

Otro grupo con ideas semejantes a Fluxus es el grupo ZAJ, éstos a su vez utilizan el azar en sus denominados “etcéteras” como principal herramienta para resaltar el vacío de sentido en la vida cotidiana.

Creado por los compositores Juan Hidalgo, Ramón Barce, y Walter Marchetti. El 21 de noviembre de 1964 se da la primera acción ZAJ, con el “concierto de teatro musical” en el Colegio Mayor Menéndez Pelayo de Madrid, este concierto consistía en trasladar tres objetos de madera desde la Calle Batalla del Salado hasta la Avenida Séneca, terminando en el teatro con un homenaje a John Cage.



Fig. 14, Invitación a Concierto Zaj, Madrid, 1964.

La temática de conciertos o “etcéteras” es variado, pero siempre teniendo como eje principal fragmentos de la vida cotidiana ofrecidos al público fuera de su contexto, a través de gestos, desplazamientos, frases escritas, silencios y exhibiciones de objetos.

Acciones que están entre el arte y la vida, pero no en el sentido tradicional defendido por algunos artistas que afirman, como apunta Hidalgo, que “su vida es arte y el arte es su vida”. Lo que ellos intentan es hacer del arte vida o hacer de la vida arte. En su desarrollo, estas acciones no necesitan de un gran despliegue de medios. Los elementos utilizados son de una pobreza extrema [...] Lo que es significativo son los objetos exhibidos y el ambiente creado.³⁵

A la pregunta ¿qué es ZAJ?, “zaj es zaj porque zaj es no zaj”. El sin sentido de los etcéteras, es una manera de despojar a lo cotidiano de su significado tradicional, también un señalamiento del individuo inmerso en el sin sentido de lo cotidiano, estos etcéteras someten a los espectadores a formar parte del suceso, los llevan a una situación donde son parte de la obra.

Zaj se dedicó sobre todo al desarrollo de la música de acción pero en él intervendrán

35 José Antonio Sarmiento et al. *Zaj* (Madrid: Catálogo Exposición Museo Nacional Centro de Arte Reyna Sofia, 1996), 17.

poetas, pintores, escultores y performers, siempre utilizando elementos del arte tradicional, para después despojarlos de su sentido habitual, provocando un desconcierto con el fin de llegar a nuevas reflexiones sobre lo cotidiano.



Música para 5 perros, un polo y
 6 mariposas volantes
 Acción de Juan Hidalgo
 Intervención: Juan Hidalgo, Robin Page,
 Günter Kies y Hermann Nitsch
 Destrucción en un sumpoosum (2045)
 Londres, 1966
 Foto de María Böhler

Fig. 15, Juan Hidalgo, Música para cinco perros, un polo y seis varones, Londres, 1966.

Ante la necesidad de una explicación a sus etcéteras Juan Hidalgo escribe:

Es aquello que no queréis saber pero que sabéis, aquello que queréis hacer pero que no hacéis, aquello que no queréis comprender pero que comprendéis, aquello que queréis decir pero que no decís, aquello que no queréis pensar pero que pensáis, aquello que queréis gozar pero que no gozáis, aquello que no queréis temer pero que teméis, aquello que queréis imaginar pero no imagináis, aquello que no queréis ser pero sois, aquello que queréis dar pero no dais, aquello que no queréis reflexionar pero que reflexionáis, aquello que queréis... pero que no..., aquello que no queréis... pero que..., vuelve siempre a empezar³⁶

Los procesos de producción artística de Zaj son importantes ya que utilizan el azar con un contenido de crítica ante un modelo de vida carente de sentido, utilizan el sin sentido para criticar el modelo de vida cotidiano, más aun, señalan no una inocencia de los individuos en la sociedad, sino una indiferencia ante lo rutinario de la vida occidental, hay que tener en cuenta que Zaj se desarrolla dentro de un campo semántico diferente, un contexto fascista, quizá de ahí que su crítica no sea ante la inocencia del individuo, sino ante la indiferencia.

³⁶ Sarmiento, *Zaj*, 23.

Los procesos de Zaj son semejantes a los de Fluxus, basados en lo indeterminable y aunque es cierto que muchos de los etcéteras tienen un cronograma o una serie de instrucciones a seguir, el resultado de estos es siempre inesperado ya que la estructura imposibilita que se pueda saber que sucederá dentro de estos pasos.

También es cierto que hay una intención de señalar o ridiculizar el statu quo, pero la misma forma de llevar a cabo estas acciones causaba una intriga dentro del público, que se veía forzado a interpretar la obra de una manera independiente, la misma estructura azarosa de los etcéteras liberaba al público de una interpretación correcta del suceso, más aún, los espectadores eran el centro del suceso sin darse cuenta de eso.



Fig. 16, Walter Marchetti, A Friendship, Vancouver, 1999.

Otro integrante del grupo Zaj que profundizaría en la obra liberada de significados es Esther Ferrer uno de los ejemplos más claro de estos procesos es su trabajo titulado el "Poema de los números primos".

1.2.6.- Esther Ferrer y el poema de los números primos.

Esther Ferrer es una artista interdisciplinaria, es considerada una de los mejores artistas de su generación, en su obra se juntan diferentes manifestaciones artísticas, aunque se centra principalmente en el performance como forma de producción artística. También emplea sistemas alternativos, uno de éstos sistemas es “El poema de los números primos”, éstos son construcciones geométricas elaboradas a partir de la distribución de dichos números, en cada poema distribuye, relaciona, colorea y enmarca estos de manera diferente, en base a un sistema de reglas estrictas, de esta forma en cada composición la red de los números primos se presenta de forma nueva.

La idea central es generar una estructura que no dependa de los gustos del artista, estos poemas son estructuras que funcionan en base a la naturaleza.

Tras algunos años, en la década de los 70, realizando proyectos con estructuras geométricas definidas únicamente en función de mis propios criterios, sentí la necesidad de pensar otras en las cuales mis preferencias estéticas jugaran un papel secundario. Estructuras libres que pudieran evolucionar por sí mismas, según su lógica interna³⁷

Los números primos son números naturales que solo tienen dos divisores, ellos mismos y el número 1, su distribución es aleatoria, de ahí que Ferrer los utilice como la estructura de sus poemas, su frecuencia es irregular, lo único que se sabe es que su aparición disminuye a medida que avanza la serie.

Los poemas son de carácter monumental, se ejecutan en espacios grandes, ocupan muros, suelos y otras estructuras de gran formato; para la autora son estructuras independientes que reflejan su propio movimiento, un orden al margen de las preferencias de ella misma, es interesante que al romper con los gustos del artista, esta también intentando romper con la función y el sentido tradicional para la producción de discursos.

Al penetrar el universo de los números primos se tiene la sensación de que son la traducción, el reflejo, de un caos universal, magnífico, continuamente en evolución, que no se repite jamás, pero que pese a ello, es siempre el mismo. Un caos en cuyo interior parece existir un orden, un orden extraño, curioso.³⁸

³⁷ Esther Ferrer, “El poema de los números primos”, en *estherferrer.net (sitio web)*, consultado 12 de noviembre, 2013, <http://www.estherferrer.net/EFerrer.html>.

³⁸ Ferrer, “El poema de los números primos.”

La construcción de estos poemas es producto de estructuras alternativas donde el autor se encuentra al margen, son formas de composición que emplean el azar matemático como estructura, generando nuevos discursos que no son producidos de manera tradicional.



Fig. 17, Ester Ferrer, Poema de los números primos, Madrid, 2003.



Fig. 18, Ester Ferrer, Poema de los numeros primos, Madrid, 2003.

Es importante ahora definir las aportaciones del azar, para después ver el modo en que se relaciona con el dibujo y la forma en que yo lo empleo en la construcción de mis dibujos.

1.3.- Aportación del azar en la obra arte.

Es claro que todos los artistas que utilizan el azar no lo emplean de la misma forma, incluso algunos buscan fines distintos. Si bien una intención común es la desplazar el sentido tradicional de las cosas, algunos de estos referentes tienen una finalidad ética, lúdica o social.

Otra cosa que también tienen en común estos referentes es que utilizan las mismas estructuras y dispositivos del entorno; las mismas herramientas que a través de usos ilegales, nuevos o alternativos producen nuevos discursos y generan nuevas lecturas. El azar como forma de producción artística, utiliza el azar del entorno con sus significados, para apartarse del significado acostumbrado y obligar al espectador a construirlo desde su experiencia.

Por ejemplo, tanto con el automatismo, como con Cage, Filliou, Fluxus, Zaj o Ferrer, se generan obras donde se comunica una complejidad al margen de los discursos habituales. Por un lado estas obras rompen con la forma tradicional ya que pretenden superar la práctica de autor, así la obra deja de ser obra de alguien o de algo y es por sí misma un acontecimiento; lo espontáneo, la sorpresa, los usos ilegales, son las herramientas que obligan al espectador a mirar lo que no tiene sentido y por lo tanto a cambiar su mirada. Por otra parte, muchas de las obras son elaboradas al margen de los aparatos establecidos para producir discursos artísticos. El común denominador es el empleo del azar, utilizan la capacidad del azar creador para producir estructuras y romper con los significados tradicionales dentro del entorno.

De esta forma el azar más que para autenticar la realidad sirve para confundir los valores de verdadero y falso, de lo real y lo ilusorio. Es una nueva forma de ver, de experimentar el mundo y el entorno que nos rodea.

Otra característica es que más que una finalidad estética, se busca el acto comunicativo, transmitir una complejidad intacta al margen de los dispositivos y de los conceptos, las lecturas de correcto o incorrecto, bonito o feo, hábil o torpe, no tienen cabida. Lo principal es descubrir y ver la naturaleza, comunicar el sin sentido y lo arbitrario de nuestros significados, la experiencia estética si bien existe queda en segundo plano.

En este sentido es que John Cage se refiere a dejar que las cosas pasen al margen de nuestros hábitos.

Este viaje es psicológico y parece al principio una renuncia a todo lo humano – para un músico la renuncia a la música—. Este viaje psicológico lleva al mundo de la naturaleza, donde, gradualmente o de repente, vemos que humanidad y naturaleza, no separadas, están juntas en este mundo; que no se perdió nada cuando se renunció a todo. De hecho se ganó todo.³⁹

Así la experiencia que nos da el azar es semejante a la de la naturaleza, es un testimonio de lo inesperado, de la ausencia de control. En esta experiencia es más importante descubrir que representar, es más sustancial lo espontáneo que lo fabricado; el deseo de ver es más una revelación que una contemplación. El azar como forma de producción artística relega la representación y busca fijar las manifestaciones de lo verdadero. Y es que la producción de obras no reflexionadas utilizando técnicas con fines distintos a los acostumbrados, permite que los resultados se formen a sí mismos al margen de nuestras significaciones.

Por otro lado no es que el azar diga nada, al contrario, si dice algo, solo que fuera de lo habitual, no atiende lo familiar, sino a lo que no estamos acostumbrados a mirar. No es que el azar despoje al mundo de sentido, despoja la mirada tradicional, rompe con el sentido establecido.

A final de cuentas el azar también produce discursos, pero estos están fuera del campo semántico cotidiano, se generan nuevas significaciones una vez que rompen con las anteriores, esa es su intencionalidad. Es un dispositivo que genera discursos alternativos y genera nuevas lecturas.

Es por decirlo de alguna forma un dispositivo alternativo, que rompe con las estructuras comunes de producir discursos, ya que frente a otros que buscan la expresión y la subjetividad, el azar intenta ir más allá, lo que comunica está abandonado a la naturaleza. Son discursos que al parecer son independientes y que quedan abiertos al público.

Pero, ¿hasta qué punto puede un artista o emisor apartarse de la complejidad que intenta transmitir y hasta qué punto un receptor puede resignificar el mensaje?, ya se había visto anteriormente que un artista no puede transmitir una complejidad que no tome de su entorno; así la idea de apartarse de la obra va más en el camino de apartarse del gusto personal o del resultado técnico de la obra, ya que no puede apartarse de la complejidad que intenta comunicar. La complejidad que encuentro en los artistas que utilizan el azar como forma de producción es la de señalar que el entorno donde nos desenvolvemos y que nos moldea a nosotros

³⁹ Cage, *Silencio*, 8.

mismos es una construcción del azar, que al margen de nuestros gustos, la naturaleza construye estructuras complejas que habitamos, sistemas cargados de significados donde nos desenvolvemos en el día a día y que nos construyen física y mentalmente.

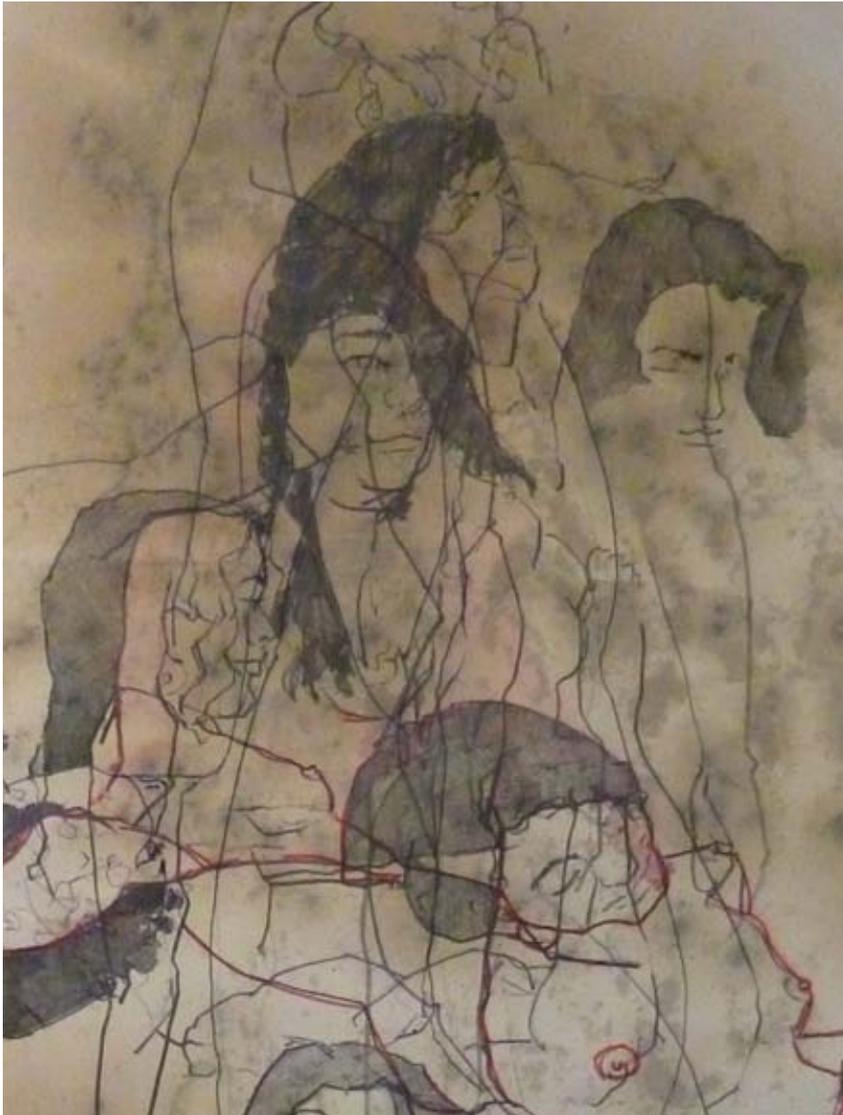
Así esta necesidad de romper con el significado tradicional del entorno y observar a la naturaleza actuar haciendo uso del azar creador, es también una complejidad que los artistas toman del entorno he intentan comunicarla. En lo que respecta al espectador o receptor, es en este mensaje donde quizá menos capacidad de decisión tiene y al mismo tiempo es más protagonista; ya que aquí está obligado a interpretarlo de manera independiente.

Y es que ya no hay incorrecto o correcto, las emociones tienen que surgir del espectador y no de la obra, no se transmiten significados de manera habitual, el receptor significa el acontecimiento a partir de su experiencia. A diferencia de otros mensajes más tradicionales, donde se habla de algo específico, aquí al ser un mensaje abierto, está precisamente ahí para ser codificado de manera más independiente.

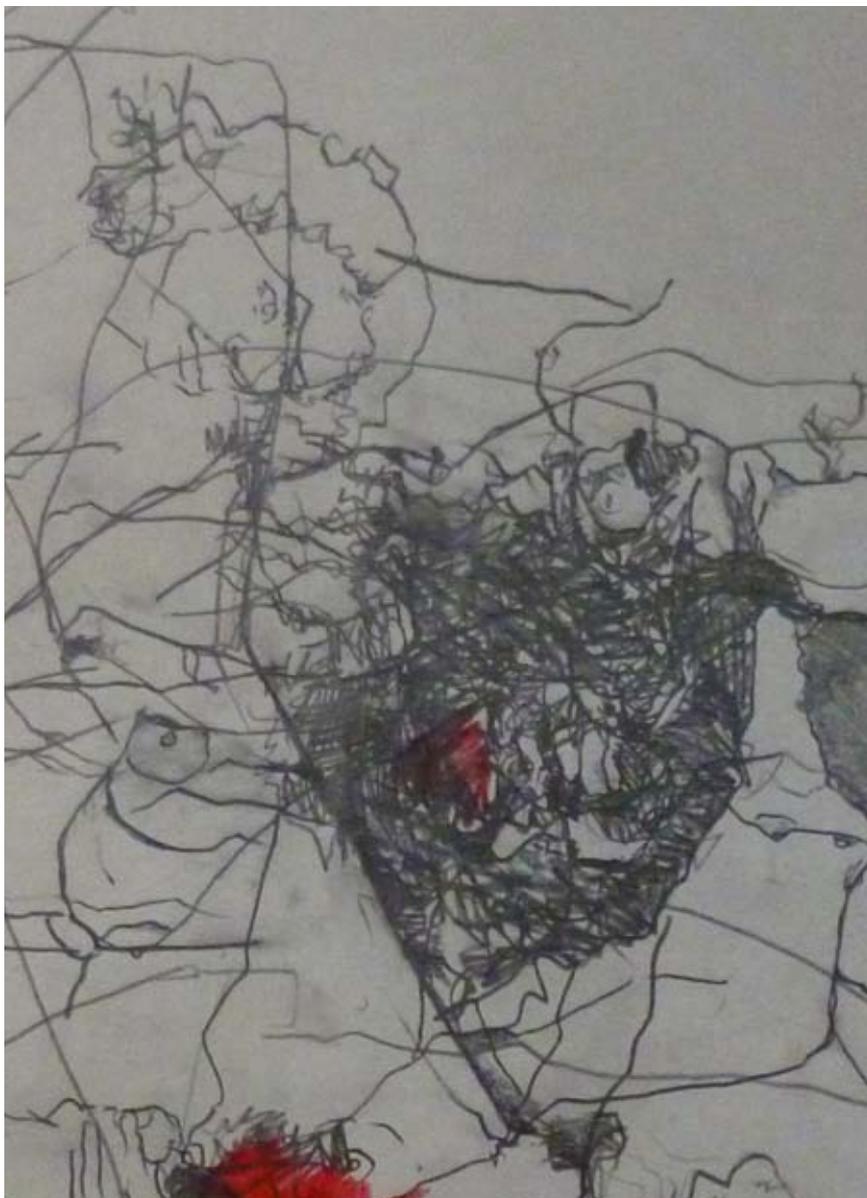
Aquí es muy importante hacer una distinción, entre el azar del entorno como formador de dispositivos y el azar como forma de producción artística, ya que el primero está formado por estructuras físicas cargadas con significados y el segundo quiebra con ellos, utiliza la misma de red de estructuras para romper con lecturas tradicionales y producir nuevas. El azar del entorno genera estructuras, sistemas culturales y los artistas que emplean el azar como forma de producción artística, utilizan el mismo azar del entorno pero para romper con los significados establecidos culturalmente.

Las mismas herramientas que nos moldean y nos construyen, son empleadas para romper con los moldes. Es muy interesante que incluso utilizar el azar como forma de producción artística, es también una complejidad que los artistas toman el entorno; es un producto de su campo semántico y corresponde a las complejidades de su espacio-tiempo.

Ahora bien, entrando en los terrenos del dibujo como disciplina artística; éste también posee estructuras, es una forma de comunicación que señala una manera personal de ver e interpretar el mundo, es por lo tanto un discurso de subjetividad. Teniendo en cuenta las características del azar del entorno y el azar como forma de producción artística ¿Cómo se relacionan con el dibujo y en específico con mi dibujo?



Aarón Aguilar, serie dibujos encimados,, grafito y lápiz de color, 2013. (Detalle)



Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, (Detalle)

Capítulo 2.- **Panorama del dibujo y su relación con el azar del entorno.**

El dibujo como propuesta artística también genera discursos. También comunica complejidades de su entorno; de igual manera que las otras disciplinas artísticas, es un dispositivo que se relaciona con el espectador.

Pero el dibujo se relaciona de manera diferente con el entorno, tiene particularidades propias, su construcción es más espontánea y por lo tanto menos racional; la subjetividad es más directa, en la medida en que el trazo refleja no solo una idea sino también una existencia corporal y mental. Sus estrategias van más dirigidas a descubrir que a representar.

John Berger al hablar de las particularidades del dibujo dice:

Varios factores técnicos amplían con frecuencia esta distinción entre dibujo de trabajo y obra "acabada": el mayor tiempo necesario para pintar un lienzo o esculpir un bloque, la mayor escala del trabajo, el problema de tener que manejar simultáneamente el color, la calidad del pigmento, el tono, la textura, el grano, etc.; en comparación, el lenguaje "taquigráfico" del dibujo es relativamente sencillo y directo. No obstante, la distinción fundamental se encuentra en el funcionamiento de la mente del artista. Un dibujo es esencialmente una obra privada, que solo guarda relación con las propias necesidades del artista; una estatua o un lienzo "acabado" es esencialmente una obra pública, expuesta, que se relaciona de una forma mucho más directa con las exigencias de la comunicación."⁴⁰

El dibujo tiene una naturaleza más subjetiva y no es que no sea un acto comunicativo, si que lo es, pero a diferencia de otras disciplinas su contenido habla más de la interioridad del artista. Por otro lado el dibujo es la base de cualquier disciplina artística visual; la escultura, la pintura, el grabado, etc., lo tienen como base fundamental.

⁴⁰John Berger, *SOBRE EL DIBUJO*, trad. Pilar Vázquez (Barcelona: Gustavo Gili, 2011) , 8.

En la construcción de conocimiento y la relación entre sujeto y mundo, el dibujo funciona a diferentes niveles; desde representar hasta construir una cosmovisión.

Un punto a resaltar es que si bien el dibujo expresa más la interioridad del artista, tiene una relación especial con el azar del entorno, ya que por un lado el entorno son estos sistemas físicos que nos coaccionan en todo momento y el dibujo es una manera muy particular de asimilar estos sistemas. ¿Hasta qué punto esa interioridad es también una construcción del azar del entorno?, ¿que comunica esa interioridad? y ¿qué sucede con el azar del entorno como forma de producción del dibujo?

Así pues primero hay que hablar de los fundamentos del dibujo, del dibujo artístico, sus características subjetivas y del autor en el dibujo, para después analizar cuál es su relación con el azar del entorno.

2.1.- **Panorama de los fundamentos del dibujo.**

El dibujo es una capacidad innata del ser humano, tiene que ver con la capacidad de éste para comunicarse, para señalar y transmitir con imágenes sus ideas. Trazar dibujos en una superficie está relacionado con la necesidad de representar, registrar, comunicar ideas, sueños y su propia existencia. Principalmente es un acto comunicativo, una praxis lingüística que nos permite relacionarnos a diferentes niveles. Además nos permite conservar, recordar y narrar, entre otras muchas cosas.

El dibujo es también un campo de conocimiento en diferentes terrenos, se puede hablar de diferentes tipos de dibujo: el técnico, el científico, el geométrico, el decorativo, el artístico, etc.

Juan Acha hablando de los terrenos del dibujo y de sus componentes así como de sus funciones principales dice:

El dibujo, igual a cualquier otra realidad concreta -en especial la cultura humana-, es varias cosas a la vez o, si se prefiere, es susceptible de varias definiciones, conceptualizaciones o identificaciones: constituye al mismo tiempo un producto, una actividad manual, varios procesos y un sistema artístico...⁴¹

El dibujo está cargado de diferentes finalidades y también de diferentes formas

41 Juan Acha, *Teoría del dibujo SU SOCIOLOGÍA Y SU ESTÉTICA* (México: ediciones Coyoacán, 2009), 29.

de comprenderse y por supuesto de definirse. Pero, ¿cuál es el lazo común de todas estas finalidades?, ¿cuál es la característica que nos permite decir que es un lenguaje universal utilizado por la humanidad para transmitir sus ideas, proyectos, su cultura y en un sentido más amplio su existencia?

La Dra. Luz del Carmen Vilchis analizando las diferentes conceptualizaciones y finalidades del dibujo sostiene que es un acto de comprensión.

Cada una de estas categorías es descrita en sus referentes y caracterizaciones semánticas e instrumentales, y coinciden en que el dibujo es una acción fundamental para comprender la realidad, dado que involucra el pensamiento complejo y la intencionalidad, los cuales responden a las imágenes mentales, reales o ficticias, en las que se dan tantas interpretaciones como capacidades de visualización⁴²

Ahora bien, observar la realidad es una cuestión subjetiva, lo que vemos al mirar el mundo es una interpretación de la realidad. El acto de ver es una representación del mundo y el acto de dibujar es una manera de comprender esa representación; y es que al dibujar se ensamblan las formas que descomponemos al mirar. El dibujo es una interpretación del mundo con imágenes propias, es un discurso sin palabras que principalmente expone una construcción y una cosmovisión.

Además de ser una mera representación, el dibujo es también una experiencia conceptual y formal. Mente y cuerpo trabajan no para representar el exterior únicamente, sino también para construir a quien dibuja. La mano que sigue una orden del cerebro, no solo deja líneas y manchas, también deja una forma de habitar el mundo, expresa un contexto vital, está diciendo que comprende, que construye, que existe, que interpreta el entorno y lo experimenta; en suma dice que está viviendo y que está participando. Pero, sobre todo, el dibujo es un espacio físico y mental, donde se cruzan interior y exterior, entorno y sujeto. Este espacio que se muestra, es un acto comunicativo que transmite a nivel artístico ininteligibilidades.

Ahora bien ¿cómo es que se puede hablar de dibujo artístico?, ya se ha dicho que el dibujo es una forma de comprender el mundo, un lenguaje universal, una capacidad innata en el ser humano, pero ¿por qué hablamos de dibujo artístico como algo aparte?, ¿Qué distingue al dibujo artístico de los demás?

⁴² Luz del Carmen Vilchis, *MÉTODO DE DIBUJO DE GILBERTO ACEVES NAVARRO* (México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2008), 17.

2.2.- Particularidades del dibujo artístico

Juan Acha al hablar del dibujo artístico hace una distinción entre lo estético y lo artístico, afirma que todo es estetizable y solo algunos objetos son artizables⁴³. Sostiene que lo estético al tratarse de lo sensible, es una facultad común a todo ser humano, mientras que lo artístico es un proceso por el cual la sensibilidad cotidiana se vuelve intelectual, creando sistemas complejos, discursos artísticos y fenómenos culturales.

Además también hay que hablar de las lecturas que hace el público, de los ambientes donde se exhibe y de que formas estos determinan su sentido, diferentes en la medida en que cumplen con una función distinta. El dibujo artístico por su parte se separa cuando crea discursos, cuando se crean dispositivos donde se le da un valor aparte, una convención social que lo libera en apariencia de sus cargas funcionales, pero que le agrega una función artística, compuesta por redes culturales de producción, aprendizaje y consumo.

El dibujo artístico es un producto cultural y por lo tanto necesita de convenciones, acuerdos, un entorno que le asigna un valor superior, que lo clasifica, lo valida y lo muestra como algo que tiene sentido.

En este punto es importante señalar que el dibujo artístico es real, que no se trata de una simple invención sino que en realidad si existe como fenómeno humano; el arte como lo estético son características humanas, para que algo se vuelva estético solo hace falta observarlo el suficiente tiempo; para que se vuelva artístico solo hace falta agregarle una carga cultural, por eso todo dibujo ya sea técnico, práctico, ilustrativo, etc., es susceptible de volverse artístico, con la carga cultural adecuada.

La Dra. Luz del Carmen Vilchis agrega:

El dibujo artístico es una práctica que no debe ser sometida a la banalidad porque se trata de la experiencia estética primordial; es la manifestación plástica primigenia; es el recurso más importante para educar la visión; revela estatutos expresivos que determinan los conceptos fundamentales de las artes plásticas.⁴⁴

Se puede dar una serie de características conceptuales, la principal es que está entrelazado con su espacio y su tiempo, con su entorno. Además que está

⁴³ Acha, *Teoría del dibujo*, 108 [énfasis del autor].

⁴⁴ Vilchis, *MÉTODO DE DIBUJO*, 20.

cargado también de subjetividad; el dibujo artístico está sujeto a la interpretación del público, de quien lo hace y de quien lo observa. Su origen es una complicidad de muchos factores, pero la subjetividad es vital, los elementos visuales, son siempre interpretables y susceptibles de agregárseles muchos significados, para el espectador está siempre condicionado al contexto desde donde lo observa y para quien dibuja es más un descubrimiento que una creación, incluso si es un dibujo abstracto.

El dibujo artístico es el resultado de un proceso de artización de lo estético. La artización del dibujo está determinada por el discurso y por la sensibilidad hacia los elementos gráficos, medios propios de éste (la línea, la mancha, el espacio), la sensibilidad y el discurso forman un fenómeno cultural, un género artístico.

Esta sensibilidad en el dibujo artístico es su capacidad artística de comunicar de manera ininteligible.

Su naturaleza gráfica lo diferencia de otras disciplinas artísticas, lo vuelve un lenguaje visual con sus propias características. Para el artista dibujar es descubrir, la mirada constante ante lo que está dibujando lo lleva a recorrer de una manera distinta el objeto, se adentra en él, lo descubre a diferentes niveles, lo toca con la mirada, incluso si dibuja de memoria, este mirar lo lleva a recorrer los detalles, a tocar sus recuerdos, se puede decir que no hay separación entre el objeto y la mirada, se apropian mutuamente, cuando se dibuja queda evidente el proceso, el recorrido del camino es el objetivo y lo más importante.

En lo referente a la experiencia del dibujo, John Berger dice:

Un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del descubrimiento de un suceso, ya sea visto, recordado o imaginado. Una obra "acabada" es un intento de construir un acontecimiento en sí mismo.⁴⁵

La línea, un elemento abstracto viene a ser uno de los principales medios del dibujo, con una línea se puede llegar a cualquier parte del mundo, es infinita. Es el mapeo de las formas, es tocar, es expresividad, arbitrariedad y sentido.

La línea además de ser un rastro gráfico, es la materialización de una idea que está directamente ligada a la forma de ver, observar y pensar. Es también una acción muscular, ya que involucra al cuerpo y principalmente a la mano, el trazo es la suma de actos intelectuales y corporales, cuando se dibuja se olvidan tanto

⁴⁵ Berger, *SOBRE EL DIBUJO*, 8.

la mano como el lápiz, pero la mano sujeta el lápiz y se mueve como si tuviera independencia, pocas veces se repara en ella, moviéndose parece que fuera ella la que se libera de la mente y comienza a trabajar. Al parecer el cuerpo dibuja mejor que la razón, cuando se deja que la mano se ponga a trabajar parece que el dibujo empieza a fluir de mejor manera, ¿Quién dibuja, mi mano o mi razón?, pareciera obvio que mi razón guía mi mano, pero cuando dejo de razonar acerca de que estoy dibujando, mi mano parece aprovechar el descuido para tomar el control. Hay una relación especial entre el dibujo, el cuerpo y la mente, en realidad parece que en todo oficio que involucra el cuerpo y el intelecto, no me refiero a hacer cosas de manera mecánica, sino a cuando las manos toman el control y rompen con lo cuadrado de la mente, produciendo resultados diferentes, como si el cuerpo no tuviera prejuicios o miedos, es claro que no hay independencia entre cuerpo y mente, pero también es cierto que a veces se dibuja más con uno o con otro.

La relación entre dibujo, cuerpo y mente puede proporcionar una comprensión más completa de la subjetividad en el dibujo.

2.3.- Aspectos de la subjetividad en el dibujo.

El dibujo es también un entendimiento de nosotros mismos, es una comprensión de mi existencia corporal y mental, tiene que ver con mi identidad, con mi interacción e integración con el mundo, es una fusión entre el objeto y el sujeto. Dibujar implica un conocimiento existencial, un acto a la vez inconsciente y reflexivo de lo que percibo, es un acto que dota de sentido a mi realidad vivida.

Somos seres físicos y mentales, nuestro cuerpo es inseparable de nuestro carácter y de nuestra personalidad, señala una ocupación, una clase social, una cultura, etc. El cuerpo también es subjetividad, nuestras manos que agarran un lápiz y dibujan, no solo señalan algo externo y la forma en que percibimos esa exterioridad, también señalan algo interno, indican una procedencia, el contexto socio-cultural de quien dibuja, señalan un entorno, nos muestran al dibujante que al dibujar se dibuja a sí mismo, de forma inconsciente expresa un saber existencial.

Se puede decir que el dibujo es un espejo, nos enseña tal cual y como somos, es también un oficio en la medida en que requiere trabajo, dedicación, tropiezos e imaginación, y en la medida en la que se avanza uno se puede dar cuenta de la importancia del trabajo y de lo que se registra en un dibujo, aunque se trate solo de una línea o una mancha.

En este sentido es que Bullon De Diego describe al dibujo como “nombrar la esencia de las cosas”, dice:

Cualquier tipo de mancha, línea, color, gesto, movimiento, utensilio, proceso o estrategia inicial e inmediata, que consiga dotar de una corporeidad a la esencia de la idea que reside en el interior del artista, es un dibujo...⁴⁶

Desde mi punto de vista, los mejores de mis dibujos o los que más me gustan son aquellos en los que no tenía un plan determinado, la mayoría de la veces el no saber el resultado me lleva a desapegarme y poder trabajar con mayor comodidad, estos mismos dibujos son los que más me llevan a un acto reflexivo, sobre qué es lo que pasa cuando estoy dibujando. Disfruto más del acto de dibujar cuando no tengo una ruta trazada, es en estos trabajos donde más veo reflejada esa interioridad que habla de quien soy y de dónde vengo, son más sinceros. Mi subjetividad no es un discurso racionalizado.

Por el contrario cuando tengo un dibujo en el que busco un fin específico o forzado, el dibujar se me vuelve más lento, las pausas son más prolongadas, el fin se vuelve más importante que el medio y el resultado es un tanto tieso, poco expresivo, muy armado y postizo, es un discurso muy racionalizado por llamarlo de esa forma; sin embargo creo que es igual de importante encontrarse con estos resultados por su valor como experiencia.

Por otro lado, la subjetividad es inevitable, todos interpretamos de manera personal el mundo, por eso creo que la fuerza en el dibujo solo se logra con trabajo, no hace falta querer ser sincero, espontáneo, expresivo o virtuoso, creo que solo hace falta trabajo. Las habilidades y cualidades llegan solas, concuerdo con quienes ven el dibujo como un oficio, un trabajo constante donde en un comienzo se aprende a percibir, a ver, observar, representar y como meta última aprender a ser.

La enseñanza del dibujo, según la compilación del Congreso en El dibujo del fin del milenio, debe permitir desarrollar la percepción (proceso metodológico, afectivo), aprender a ver (proceso sensitivo), aprender a observar (proceso cognitivo), aprender a representar (proceso experimental), aprender a reforzar lo representado (proceso proactivo), desarrollar la creatividad (proceso creativo) y aprender a ser (proceso ontológico-integral).⁴⁷

⁴⁶ José María Bullon De Diego, *Dibujo interno. Un ensayo sobre el dibujo y sus procesos creativos* (Sevilla: PRENTICE HALL S, 2010), 80.

⁴⁷ Vilchis, *MÉTODO DE DIBUJO*, 36.

Entendido así, el dibujo no es una imitación incluso aunque sea figurativo, es más un ejercicio espacial donde se involucran diversos componentes como cuerpo, intelecto y sensibilidad. Así la fusión de una realidad externa e interna requiere determinación y la confianza de ser capaz de encontrar y poder registrar eso ininteligible.

Para Juhani Pallasma el trabajo y la experiencia junto con un buen juicio son necesarios; por otro lado evitar las fórmulas, las pericias y los resultados mecánicos es igual de importante, ya que estos son dañinos para la espontaneidad, la imaginación y la sinceridad del dibujo. Por el contrario para generar nuevos procesos donde el resultado sea un descubrimiento es necesario la experimentación y un desapego hacia el resultado.

El proceso adquiere prioridad sobre el resultado, si bien el último es imposible sin el primero [...], la perfección del resultado final tiene, por descontado, una significación fundamental para el artista y para el creador, surge y se refina mediante el proceso en lugar de ser una mera idea preconcebida. Exactamente de la misma manera, la belleza o la simplicidad no pueden ser objetivos preconcebidos y conscientes de la obra de arte; se llega a dichas cualidades luchando por otros fines.⁴⁸

Señala además la importancia del aburrimiento y la incertidumbre, la primera despierta la curiosidad, nos lleva a percatarnos del entorno, a preguntarnos el por qué y sus causas, la repetición y el aburrimiento sin llegar a una sensación negativa son motores esenciales para el elemento creativo. En lo que respecta a la incertidumbre nos lleva a correr riesgos, a un despojo de la razón, se trata de un quiebre con lo lineal, una búsqueda diferente de apertura con un punto de partida en la experimentación y el juego.

El desarrollo del dibujo es un encuentro de múltiples variables, es también el desarrollo de habilidades, pero en esencia es un espacio donde se entrelaza lo interior y lo exterior. Así el dibujo más que pertenecer a alguien, es la complicidad del azar y de un sujeto que lo interpreta en relación de sus propias necesidades. Otra cosa cuando se vuelve un acto comunicativo, es un discurso más complejo, que habla de un lugar, de un momento y de quien lo habita, en relación a las necesidades de la estructura. A éste respecto es importante ver cuál es el papel del autor en el dibujo.

48 Juhani Pallasma, *LA MANO QUE PIENSA*, trad. Moisés Puente (Barcelona: Gustavo Gili, 2012), 89.

2.4.- El autor en el dibujo.

El dibujo es una experiencia subjetiva y por lo tanto una interpretación del mundo en primera persona.

Ahora bien, ésta experiencia no está aislada, está sumergida en un entorno, una estructura de intersubjetividad, conformada por la totalidad de perspectivas en primera persona, esta estructura es la que posibilita una relación significativa con el mundo.

Esta misma estructura de intersubjetividad es también una herramienta para el dibujo, dado que construye un campo semántico, un campo donde cuerpo y mente se desenvuelven, de ahí se adquieren herramientas físicas y reflexivas para hacer un dibujo. Estas herramientas afectan y alteran nuestro accionar y nuestra experiencia, toda acción del cuerpo es lenguaje y pensamiento, cuando nuestro cuerpo interactúa con otros cuerpos se transforma, la mano que sujeta una herramienta es un órgano nuevo, el dibujante no piensa en la mano y en el pincel como algo separado, por el contrario esta nueva corporalidad le da nuevas posibilidades, nuevas maneras de reflexión, no se puede dibujar igual con un pincel, un bolígrafo, un carbón, etc. Cada una de estas herramientas tiene diferentes posibilidades gráficas y afectan a la mano de maneras diferentes y por lo tanto a la experiencia.

El cuerpo fusionado con el entorno es una herramienta determinante en la construcción del dibujo, es el cuerpo el que está sumergido en el mundo y por supuesto que es la base para la experiencia reflexiva y por lo tanto de la persona. Un dibujo no se puede explicar sin un entorno, todas las herramientas son manifestaciones de un campo de intersubjetividad y por supuesto que tienen una relación directa con el dibujante y por lo tanto en el dibujo.

Cuando se dice que el entorno es una herramienta, estoy diciendo que desde el lápiz, el salón de dibujo, el paisaje, un objeto, el contexto socio-cultural, los otros cuerpos, incluso las ideas y pensamientos de otras primeras personas y todo mi mundo, es parte de esta herramienta que construye mi persona y por tanto mis dibujos.

Por lo tanto la actividad de dibujar va ligada a un espacio vital, hay un vínculo entre espacio-tiempo-individuo. Pero entonces, ¿quién es herramienta de quién?, ¿quién dibuja? Si somos el producto de un entorno, de un campo de intersubjetividad, sería correcto decir que mi propia subjetividad es el resultado de situaciones que se escapan a mi voluntad, o más aún, que mi manera de percibir

el mundo y la forma en que me percibo es un proceso que está abandonado al azar, una construcción que no controlo. ¡No puedo negar mi individualidad!, pero esta se construye dentro de un ambiente. ¿Hasta qué punto determino mi entorno y él me determina a mí?, ¿Quién dibuja cuando dibujo?, la respuesta que yo encuentro es “yo dibujo”, pero yo no soy enteramente responsable de mi dibujo, a lo mucho soy un cómplice.

Cualquier dibujo es producto de una experiencia reflexiva, ya habíamos dicho que el dibujo es una experiencia subjetiva y por lo tanto una interpretación del mundo en primera persona, pero resulta que ésta se desenvuelve en un campo más grande que la construye y la moldea, le da identidad y herramientas para significar los datos del mundo.

Ahora, algo muy importante es que al decir que solo soy cómplice de mi dibujo, no quiero hacer una negación de la primera persona, por el contrario quiero afirmar que hay un sujeto que está en todo momento siendo empujado a desenvolverse en dispositivos, en un entorno formado por otros discursos de primera persona; decir que soy cómplice es también decir que formulo discursos y que me identifico como autor de dibujos que manifiestan un modo de ser y un modo de existencia. Y es que el entorno no solo me construye a mí sino que también yo lo construyo a él.

Aquí es importante entender cómo funciona el nombre autor en el dibujo para saber cuál es su relación con su contexto, ya que elabora una manera de ver y la articula como discurso. La subjetividad no solo como una interpretación del mundo, sino también como la elaboración de un discurso que se expone como perteneciente a alguien, que significa el entorno y lo construye. Bien pues ¿Qué es el autor en el dibujo?

El dibujo al tratarse de una experiencia subjetiva, está diciendo que participa, está elaborando discursos de individualización, estos adquieren relevancia cuando se trata de una obra que se muestra; el dibujo como obra significa que tiene un autor, que es visible no solo para quien lo elabora sino para todo un conjunto de individualidades, la obra que muestra nos habla de alguien que dice algo, que interviene en nuestro ámbito, nos remite a una identidad, entendiendo por ésta una apropiación del entorno.

El autor en el dibujo no solo nos remite a un nombre propio, las características de un dibujo nos hablan también de sus particularidades, hacen una descripción de quien señalan. El dibujo de Egon Schiele por ejemplo, no solo designa su nombre, nos hace también una descripción del individuo, describe una forma particular

de ver las cosas y de su contexto, la característica principal del dibujo con autor es que además de exponer este discurso de individualización, expone un entorno que lo clasifica y lo caracteriza; Egon Schiele el autor de "Puerto de Trieste" y de "Desnudo sobre tela de color". La autoría no es solo un nombre propio, es un discurso expuesto, que describe a quien lo elabora y al entorno que habita.

Michel Foucault escribe al respecto:

El nombre propio (e igualmente el nombre de autor) tiene otras funciones además de las indicadoras. Es más que una indicación, un gesto, un dedo apuntando hacia alguien; en una cierta medida, es el equivalente de una descripción. Cuando se dice <Aristóteles>, se emplea una palabra que es el equivalente de una descripción o de una serie de descripciones definidas.⁴⁹

El autor caracteriza el modo de ser del discurso, además para un dibujo tener un autor es una forma de ser recibido, ya que le da un valor dentro del entorno donde se produce, no se trata de algo indiferente, el autor le da estatus y grado artístico a el dibujo. Por ejemplo, se puede estar de acuerdo o no con los dibujos de Picasso, incluso podemos poner en duda el valor estético de ellos, pero el hecho de que el autor sea Picasso les da un grado de recibimiento diferente que a los dibujos de un estudiante de arte, independientemente de su valor estético. El autor le da estatus a la obra, la sitúa dentro de una cultura dada, el proceso de artización le da circulación y funcionamiento en el interior de una sociedad, en suma coloca la subjetividad en el interior de un campo de intersubjetividad.

... el nombre de autor funciona para caracterizar un cierto modo de ser del discurso: para un discurso, el hecho de tener un nombre de autor, el hecho de que pueda decirse que <esto ha sido escrito por fulano>, o que <fulano es su autor>, indica que este discurso no es una palabra cotidiana, indiferente, una palabra que se va, que flota y pasa, una palabra inmediatamente consumible, sino que se trata de una palabra que debe ser recibida de un cierto modo y que debe recibir, en una cultura dada, un cierto estatuto.⁵⁰

El dibujo con autor, principalmente es un objeto de apropiación, es reconocible por determinados signos que no sólo nos señalan a un sujeto, nos señalan

⁴⁹ Michel Foucault. "Que es un Autor" en *ELSeminarario.com.ar* (sitio web). Consultado 10 de octubre, 2012, <http://www.elseminario.com.ar/>

⁵⁰ Foucault. "Que es un Autor".

también características de su espacio-tiempo; las características de un dibujo nos hablan del entorno en el que está sumergido el autor del dibujo. Los dibujos del romanticismo nos hablan de un contexto, los diferentes individuos llámense Delacroix, David o Ingres cada uno con una forma diferente de apropiarse del entorno, pero por encima de este discurso individual nos hablan de un espacio-tiempo determinado. Todo este conjunto de individualidades están juntas en un lugar específico que las determina y les da un tipo específico de herramientas a utilizar para su propia identidad.

Lo mismo sucede con el dibujo de los muralistas en México y así en cada caso; el autor es reconocible no solo por las cualidades gráficas del dibujo o por su individualidad, sino también por las coordenadas espacio-temporales de su entorno.

Más aún, si el entorno es el principal motivador del dibujo, y también el que le brinda una determinada cantidad de herramientas, podemos hablar de un autor en un determinado espacio-tiempo y de otro autor en otro espacio-tiempo, sin dejar de referirnos al mismo sujeto; un individuo varios autores. Tal es el caso de la mayoría de los artistas románticos, el ejemplo de Jacques-Louis David podría ser uno de los más claros, su obra como neo-clásico nos habla de un autor diferente al autor romántico y revolucionario; sus retratos de "Charles-Pierre Péroul, Contratista de Edificios Reales" y "Antoine Laurent Lavoisier y su esposa" hablan de un espacio-tiempo diferente al de "El juramento de los Horacios", "La muerte de Marat" o "El juramento del Juego de Pelota" y no se diga al espacio-tiempo de "Napoleón cruzando los Alpes" o "La consagración de Napoleón y la coronación de Josefina". Otro ejemplo claro es el de Diego Rivera en México, el autor de "El hombre controlador del universo" es diferente al autor de "Vendedora de alcatraces", sin dejar de referirnos al mismo sujeto, hablamos de diferentes autores.

El autor desde este punto de vista es un discurso de su espacio-tiempo, de su entorno, una herramienta que elabora el discurso de la intersubjetividad en la que se encuentra sumergida su propia subjetividad, al margen de su identidad como individuo, un autor no puede separarse de su entorno, su obra no puede señalar solo su interioridad, el autor utiliza su subjetividad para articular un discurso que está determinado por su espacio-tiempo, el autor es un sujeto intersubjetivo.

El autor es el principio de economía en la proliferación de sentido
[...] el autor no es una fuente indefinida de significaciones que
se colmarían en la obra, el autor no precede a las obras [...] El
autor es pues la figura ideológica mediante la que se conjura la

proliferación de sentido.⁵¹

Así pues, un dibujo con autor es un discurso más funcional, independientemente de lo que diga este discurso, su formación obedece a una estructura que le da origen, lo significa y lo clasifica dentro de la misma. La existencia de la primera persona, es decir la individualidad no está en entre dicho, solo que al estar dentro de un campo de intersubjetividad es de una naturaleza colectiva.

A la pregunta ¿quién dibuja?, la respuesta sigue siendo “yo”, sigue siendo un individuo que se constituye como una experiencia reflexiva, solo que es un sujeto colectivo. A la pregunta ¿quién es el autor del dibujo?, la respuesta es que el autor es “el entorno”, en la medida en que el individuo dibuja el mundo en el que se encuentra.

Un punto muy importante es que de esta manera la estructura depende también del individuo para tener sentido y significado. El sujeto autor desarrolla discursos y además significa los otros discursos que tiene la estructura.

Desde mi punto de vista, no me cabe duda de que la experiencia de dibujar es un descubrimiento de lo hay fuera y de lo que hay dentro de mí. Es innegable que hay un sujeto cuando se dibuja. Todos dibujamos, todos hemos sentido esa experiencia, es natural ya que está dentro de nosotros.

En lo que respecta al dibujo con autor, pienso que al hablar de intersubjetividad primero no se niega al sujeto, segundo tampoco creo que la intersubjetividad lo reduzca a una mera función; si lo vuelve parte de algo más complejo pero esta misma complejidad es la que lleva el sujeto a definirse, a diferenciarse de las otras primeras personas.

Cuando se habla de un espacio-tiempo que contiene los dispositivos que moldean la subjetividad para definirse a sí misma, se entiende que este espacio-tiempo o podría llamarse entorno, afirma a un sujeto colectivo, y éste es determinante para la estructura porque al significarla, la construye.

El dibujo con autor es una manera subjetiva de hablar el mundo, pero siempre sumergida en él.

51 Foucault. “Que es un Autor”.

2.5.- El azar del entorno y el dibujo.

Aquí quiero retomar la distinción que se hizo en el tercer apartado del capítulo uno, donde se expone que el azar del entorno se compone de dispositivos, sistemas culturales con sus significados y por otro lado el azar como forma de producción artística que es capaz de romper con los significados tradicionales. Así pues para este apartado quiero centrarme en la primera cualidad, para ver la relación entre el dibujo y el azar del entorno.

El azar del entorno que en el capítulo anterior se describe como los entornos físicos cargados de dispositivos y significados, como estructuras azarosas que al margen de nuestra voluntad nos moldean física y mentalmente, tienen una relación directa con la forma en que nos desenvolvemos en el mundo y de igual manera una relación con las formas de producción artística. El dibujo como se vio en los apartados anteriores es una relación del sujeto con su entorno; donde no solo el entorno construye al dibujo sino que éste también lo construye a él. Entendido así, más que una construcción del individuo, hay una relación de dependencia entre sujeto y entorno.

En el capítulo uno, al hablar del azar creador, Schrödinger explica la cualidad de los sistemas físicos para generar estructuras ordenadas a partir del desorden; este orden está relacionado con el tamaño del sistema y el balance de las variables. Otra cualidad de los sistemas físicos que explica el autor es la de perpetuar el orden, esto es cuando un sistema físico puede mantener su estructura, absorbiendo orden de su entorno y presentar un comportamiento ordenado. Expone el autor:

La vida parece ser el comportamiento ordenado y reglamentado de la materia, que no está asentado exclusivamente en su tendencia de pasar del orden al desorden, sino basado en parte en un orden existente que es mantenido. [...] ¿Cuál es el rasgo característico de la vida? ¿Cuándo puede decirse que un pedazo de materia está vivo? Cuando sigue haciendo algo, ya sea moviéndose, intercambiando material con el medio ambiente, etcétera, y ello durante un periodo mucho más largo que el que esperaríamos que siguiera haciéndolo un pedazo de materia inanimada en circunstancias similares.⁵²

Esta cualidad de los sistemas físicos para producir orden a partir del propio

⁵² Schrödinger, *¿Qué es la vida?*, 108-109.

orden es una cualidad de los sistemas físicos vivos, de los organismos vivos que intercambian material con el medio ambiente. Esta característica tiene mucha semejanza con la formación del dibujo, ya que el dibujante como organismo vivo no solo intercambia materia con su entorno, sino que también intercambia discursos, como se mencionó en el apartado del autor en el dibujo.

Esta capacidad de los sistemas físicos vivos para mantener el orden se conoce como entropía negativa que es el proceso por el cual un sistema se organiza a sí mismo tomando orden de su entorno sin violar la segunda ley de la termodinámica. Con el fin de hacer una explicación más completa del azar del entorno y su relación con el dibujo quiero exponer y delimitar este término.

La entropía es una cantidad física medible, se expresa en la segunda ley de la termodinámica y a nivel estadístico es decir en los sistemas físicos observables que es lo que nos interesa, tiene que ver con la tendencia natural de los sistemas a ir hacia el desorden. Schrödinger la describe como la tendencia natural de un sistema para llegar al estado de equilibrio térmico, escribe:

Cuando un sistema no viviente es aislado, o colocado en un ambiente uniforme, todo movimiento llega muy pronto a una paralización, como resultado de diversos tipos de fricción; las diferencias de potenciales eléctrico o químico quedan igualadas, las sustancias que tienden a formar un compuesto químico lo hacen y la temperatura pasa a ser uniforme por la transmisión de calor. Después, todo el sistema queda convertido en un montón muerto e inerte de materia. Se ha alcanzado un estado permanente, en el cual no ocurre suceso observable alguno. El físico llama a esto estado de equilibrio termodinámico, o de <máxima entropía>.⁵³

Entendido así, la entropía es la tendencia de todo sistema a equilibrarse; pero al llegar a este estado de equilibrio se dice que el sistema está muerto.

El organismo vivo, al estar intercambiando material con el medio ambiente genera entropía; es decir genera equilibrio, también se dice que está generando desorden, ya que al estabilizarse no puede continuar intercambiando material. Así un sistema está en orden (vivo), cuando está intercambiando y evita el equilibrio; a su vez está en desorden cuando deja de intercambiar y alcanza el estado de equilibrio térmico, en términos físicos se dice que está en estado de máxima entropía. Por lo tanto un organismo vivo retrasa el estado de equilibrio

⁵³ Schrödinger, *¿Qué es la vida?*, 110.

liberándose de la entropía, alimentándose de entropía negativa.

Un organismo vivo evita la rápida degradación al estado inerte de <equilibrio>, y precisamente por ello se nos antoja tan enigmático, [...] ¿Cómo evita la degradación el organismo vivo? La contestación obvia es: comiendo, bebiendo, respirando, fotosintetizando, etcétera. El término técnico que engloba todo eso es metabolismo. [...] Todo proceso, suceso o acontecimiento –llámese como se quiera-, en una palabra, todo lo que pasa en la Naturaleza, significa un aumento de la entropía de aquella parte del mundo donde ocurre. Por lo tanto un organismo vivo aumentará continuamente su entropía positiva –y por ello tiende a aproximarse al peligroso estado de entropía máxima que es la muerte-. Solo puede mantenerse lejos de ella, es decir, vivo, extrayendo continuamente entropía negativa de su medio ambiente, lo cual es algo muy positivo, [...] De lo que un organismo vivo se alimenta es de entropía negativa. O, para expresarlo menos paradójicamente, el punto esencial del metabolismo es aquél en el que el organismo consigue librarse a sí mismo de toda la entropía que no puede dejar de producir mientras está vivo.⁵⁴

Se puede entender que la entropía negativa es la capacidad de un organismo vivo de procurarse orden; al metabolizar y continuar intercambiando materia con su entorno logra retrasar el estado de equilibrio térmico. Ya descrito este término es importante aclarar ahora que tiene que ver con el dibujo.

De manera semejante a los sistemas físicos donde el individuo al metabolizar la materia produce orden para sí y para su entorno físico, al metabolizar los discursos de su medio ambiente se procura orden para sí mismo y para su entorno, en la medida en que al significarlo le está dando sentido. Y es que de igual forma que a nivel material absorbe orden del ambiente a nivel intelectual absorbe los significantes de su entorno.

Es obvio que el dibujo es una de las maneras más claras de construir sentido, de metabolizar el azar del entorno; esto nos permite relacionarnos aliviando el miedo y el desorden. Y es que de igual manera que en la entropía negativa el organismo vivo intercambia material con el medio ambiente y al metabolizarlo produce orden; el dibujo metaboliza significados con su entorno y produce sentidos.

⁵⁴ Schrödinger, *¿Qué es la vida?*, 110-112.

Otra característica importante es que el dibujo es también un organismo vivo, un sistema físico; ya que es una extensión de mi corporalidad y de mi interioridad. Al momento de dibujar no hay separación entre mente, cuerpo y dibujo; ya en apartados anteriores se había mencionado esta característica, la mano que sujeta un herramienta es una sola cosa. Así en el dibujo, la mente, el cuerpo, la herramienta y el trazo, son un solo organismo viviente que está en intercambio con el entorno, está metabolizando la información.

Así, primero, la relación del azar del entorno con el dibujo es una relación de intercambio, por un lado el azar del entorno nos moldea, nos da herramientas físicas y conceptuales que nos dan orden y por otro lado, el dibujo también le da orden al azar del entorno, dándole sentido al metabolizar los significados (información).

Segundo a mi parecer la relación más importante entre el azar del entorno y el dibujo, es que ahí se expresa un vínculo entre el interior y el exterior como construcción de la realidad. Decir que somos pura construcción del entorno sería negar la capacidad creativa y afirmar que somos robots sin espacio para la reflexión. Cortázar en su libro *Rayuela* expresa esto de manera literaria:

Nuestra verdad posible tiene que ser invención, es decir escritura, literatura, pintura, escultura, agricultura, piscicultura, todas las turas de este mundo. [...] En uno de sus libros Morelli habla del napolitano que se pasó años sentado a la puerta de su casa mirando un tornillo en el suelo. Por la noche lo juntaba y lo ponía debajo del colchón. El tornillo fue primero risa, tomada de pelo, irritación comunal, junta de vecinos, signo de violación de los deberes cívicos, finalmente encogimiento de hombros, la paz, el tornillo fue la paz, nadie podía pasar por la calle sin mirar de reojo el tornillo y sentir que era la paz. [...] Morelli pensaba que el tornillo debía ser otra cosa, un dios o algo así. Solución demasiado fácil. Quizá el error estuviera en aceptar que ese objeto era un tornillo por el hecho de que tenía la forma de un tornillo. Picasso toma un auto de juguete y lo convierte en el mentón de un cinocéfalo. A lo mejor el napolitano era un idiota pero también pudo ser el inventor de un mundo. Del tornillo a un ojo, de un ojo a una estrella...¿Por qué entregarse a la Gran Costumbre? Se puede elegir la tura, la invención, es decir el tornillo o el auto de juguete.⁵⁵

Otro punto importante que está en relación con lo anterior, es la cuestión de la

⁵⁵ Julio Cortázar, *RAYUELA* (México: Alfaguara, 2013), 410.

percepción y la actitud hacia el entorno.

El geógrafo Yi-Fu Tuan que estudia las conexiones emocionales entre el entorno físico y los seres humanos escribe acerca de esto:

Percepción: es tanto la respuesta de los sentidos a los estímulos externos como el proceso específico por el cual ciertos fenómenos se registran claramente mientras otros se pierden en las sombras o se eliminan. Mucho de lo que percibimos tiene valor para nosotros, tanto para nuestra supervivencia biológica como para brindarnos ciertas satisfacciones que están enraizadas en la cultura. Actitud: es fundamentalmente una perspectiva cultural, una postura que se toma con respecto al mundo. Es más estable que la percepción y se forma a través de una larga sucesión de percepciones, esto es, por la experiencia.⁵⁶

Si bien el ser humano percibe el mundo a través de sus sentidos, estos están sujetos a otras condicionantes. Además de los factores culturales hay factores biológicos como la edad, la salud o el género, que intervienen en la capacidad de percepción y actitud hacia éste.

La forma de interpretar y responder al entorno no es igual en un niño que un adulto; en el dibujo es visible esta actitud diferente hacia al mundo, el dibujo infantil o el dibujo psiquiátrico son algunos ejemplos que expresan esta actitud existencial.

Yi-Fu Tuan expone al respecto:

Para comprender las preferencias de un individuo con respecto al entorno, deberíamos examinar su herencia biológica, la forma en que ha sido criado, su educación, su trabajo y su medio material. Y en lo que se refiere a las actitudes y preferencias de un grupo, se hará necesario conocer la historia cultural de ese grupo y su experiencia en el contexto de su ambiente material. En ninguno de los dos casos es posible diferenciar cabalmente la influencia de los factores culturales de la del medio físico en el que se vive. Los conceptos cultura y entorno se superponen en la misma forma en que lo hacen los conceptos hombre y naturaleza.⁵⁷

⁵⁶ YI-FU TUAN, *TOPOFILIA*, trad. Flor Durán de Zapata (España: Melusina, 2007), 13.
⁵⁷ TUAN, *TOPOFILIA*, 87.

De igual forma el dibujo no solo es representación sino que como meta última este es un proceso ontológico-integral; aprender a “ser” es el resultado final en el dibujante. Si bien es cierto que el individuo lo toma todo de su espacio-tiempo, no solo metaboliza significados, sino que también tiene una actitud hacia su mundo, se construye a sí mismo y lo expone al entorno con el dibujo. No solo asimila, sino que también propone, y es capaz de desplazar el significado tradicional y romper con el sentido establecido. En términos físicos diríamos que no solo le da orden al azar del entorno, también le da desorden.

Una vez ya establecida la relación del azar del entorno con el dibujo, quiero profundizar en esta cualidad de utilizar el azar como forma de producción artística y una vez analizado este punto quiero hablar de mi dibujo y mis formas de producción dibujística.



Aarón Aguilar, Nuevos conflictos, , cubomanía, 2014 (Detalle.)

Capítulo 3.- **Trascendencia del azar del entorno en el dibujo.**

Ya en capítulo uno se había hablado del azar como forma de producción artística. Es importante retomar la característica principal de esta forma de producción.

Se expone que el azar no despoja al mundo de sentido, sino que cambia la mirada tradicional, rompe con el sentido establecido.

En estos procesos de producción artística los resultados pretenden ser independientes de los gustos del autor, intentan ser semejantes a la naturaleza; con la ausencia de control se busca que el resultado sea inesperado y se forme así mismo. Otra cosa diferente es que la complejidad emitida no se separa del artista; si bien rompe con las formas de producción tradicionales, es una complejidad que los artistas también toman de su entorno y la transmiten con sus propios procesos. Volviendo al problema de que todo lo que pueda decirse es producto de su espacio-tiempo, incluso lo más radical o contracultural es producto del azar del entorno.

Así la individualidad y la actitud no solo está en lo que se dice, sino en cómo se dice. Aquí es donde el artista solo puede recurrir a su reflexión, a su modo de codificar el mundo; en suma, recurre a su "interioridad" para transmitir una determinada complejidad; su interioridad utiliza herramientas para comunicarla.

En este caso, la complejidad es romper con los sentidos acostumbrados, cuestionar los significados del entorno, señalar que es más importante descubrir que representar, que es más sustancial lo espontáneo que lo fabricado. Por lo tanto el artista utiliza mecanismos de azar para alejarse del resultado, pero el azar es solo un medio al que recurre su interioridad para comunicarlo.

Un ejemplo claro de esto es John Cage, éste recurre a las tablas I-ching para crear composiciones musicales al margen de los estándares establecidos; las tablas I-ching son un mecanismo de azar que le permiten alejar su ego del resultado; pero el hecho de que utilice estas tablas hablan de una interioridad del artista, de su visión zen y oriental. Las tablas I-ching son el medio que utiliza su interioridad

para transmitir la complejidad.

Es importante señalar que usar procesos de azar como en el caso de Cage, Filliou, Ferrer o cualquier otro artista; solo les permite alejarse del resultado, no del proceso. No pueden alejarse por completo o desaparecer, ya que el simple hecho de ver ya es una manera de intervenir y de dejar un modo de percibir y de interpretar el mundo. Ahora cuando se pretende que el dibujo se aleje del resultado, que desplace los significados tradicionales, también tendrá que utilizar procesos donde pueda alejarse de los gustos propios del dibujante; pero no importa cuánto se intente, la complejidad comunicada no puede alejarse de la interioridad del artista; el dibujo aunque utilice procesos de azar no puede separarse por completo del individuo que lo elabora.

De esta forma el dibujo es un medio ideal para este propósito, ya que aquí el simple hecho de dejar una línea o aventar tinta sobre una superficie, ya refleja un modo de decir la complejidad que se pretende comunicar. El dibujo al ser de carácter interior permite reflejar esta idea: "Que cualquier complejidad que se intente comunicar a nivel artístico con un dibujo, es transmitida desde el interior del dibujante". Podemos hablar de cualquier complejidad de nuestro entorno, pero al dibujarla sin duda dejara una manera personal de hablar de ésta.

El azar del entorno como forma de producción en el dibujo, señala que no es posible no participar en el mundo, que no es posible hacerse a un lado por completo, que no es posible negar al individuo; señala también que no existen individuos aislados, que no es posible construir algo de la nada, que todo individuo es colectivo, en suma que todo está comunicado.

Ahora bien, quiero tomar como eje principal de mi dibujo esta característica antes expuesta, también hablar de mis procesos de producción y mostrar mis dibujos.

3.1.- Trascendencia del azar del entorno para la creación de mi dibujo.

Mi dibujo es la suma de múltiples factores, ya en apartados anteriores se expuso que es una fusión del interior y el exterior, que está más en relación con el acto de descubrir que de comunicar. Ahora, todo dibujo se construye sobre el espacio-tiempo en el que me desarrollo.

Este azar (mi entorno), está compuesto por múltiples variables, factores tanto biológicos como culturales que interfieren todo el tiempo en la construcción de

mí identidad: mi familia, mis amigos, mi escuela que es la UNAM, mis maestros, mis libros, el lugar donde me encuentro, las herramientas que tengo para dibujar, etc., todas estas variables son partes que determinan todo lo que yo pueda decir o dibujar. Por lo tanto el límite de mi dibujo es el límite de mi mundo; cada dibujo es el efecto de una causa anterior; causas que no controlo, que son gobernadas por el azar, pero que puedo significarlas o bien desplazarlas para darles un nuevo sentido a partir de mi interioridad.

Así, hay una complejidad que me interesa comunicar. Es la de que cualquier cosa que se pueda decir es resultado de la complicidad con el mundo, y que cualquier cosa que yo diga esta de igual forma relacionado con mi forma particular de interpretarlo. Que no puedo controlar al entorno que me construye, pero que tampoco puedo dejar de construirlo y de participar.

Otra parte de esta misma complejidad que me interesa, es la de mezclar el azar del entorno y el azar como forma de producción artística, recurrir al accidente, a procesos de azar, a materiales alternativos que se encuentren en mi entorno, con el fin de desplazar el sentido común.

Utilizando procesos parecidos a los antecedentes pero con la diferencia de que no busco separarme por completo del proceso. Y es que no puedo no ser un autor, por lo tanto, quiero involucrarme con la construcción, sin llegar a ser determinante.

En estos dibujos, tanto en los que me interesa registrar mi entorno y en los que me interesa interactuar con el azar, quiero utilizar elementos de mi contexto, tanto materiales como visuales. Utilizo tanto soportes alternativos como cartones, periódicos, servilletas y también soportes tradicionales.

Me interesa dibujar personas, lugares, manchas, líneas, etc. Dibujar el cuerpo y jugar a construir elementos difíciles de reconocer a partir de él. Dibujos que comienzan a señalar mi entorno y mi forma de verlo, pero que en algún momento empiezan a construirse por sí mismos, que pasan de lo particular a lo general, de lo dirigido a lo inesperado, de lo determinable a lo azaroso.

Jugar con la idea de que soy cómplice de mi mundo y con la idea de que se pueden desplazar los significados tradicionales.

Ahora bien quiero pasar a mostrar mis dibujos y describir algunos de los procesos experimentales.

3.2.- Procesos experimentales.

Mi punto de partida fue el cuerpo, no tenía claro de qué forma podía comenzar a hablar del azar del entorno y su relación con el dibujo. No quería comenzar haciendo dibujos que fueran totalmente accidentales, quería que a través de algo más formal pudiera llegar a hablar del azar y el dibujo. También en ese momento estaba replanteando la estructura conceptual de mi investigación.



Fig. 19, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 45x58, grafito, 2012.



Fig. 20, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 45x59, grafito, 2012.

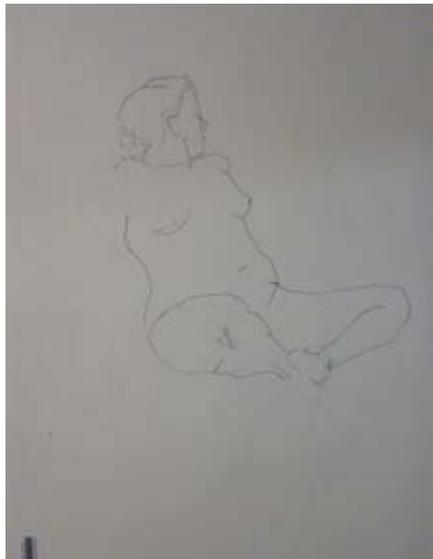


Fig. 21, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 44x57, grafito, 2012.



Fig. 22, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 65x45, grafito y lápiz de color, 2012.



Fig. 23, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 45x58, grafito, 2012.



Fig. 24, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 45x65, grafito, 2012.



Fig. 25, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 33x46, grafito, 2012.



Fig. 26, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 50x70, grafito y pastel, 2012.



Fig. 27, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 45x58, bolígrafo, 2012.



Fig. 28, Aarón Aguilar, serie sobre el cuerpo, 45x58, bolígrafo y lápiz de color, 2012.

Después empezaron a surgir dibujos encimados, se bien de donde lo tomé, aunque en el momento no fue un acto racional, se bien que después de ver los dibujos de la cueva de Chauvet en Francia, empecé a encimarlos, me di cuenta de eso tiempo después durante una asesoría con mi tutor.

Pensando en estos dibujos y en estos dibujantes, me di cuenta de dos puntos importantes en relación con mi investigación. Primero que no puedo dibujar algo de la nada, que estoy integrado con el mundo y que todo lo que pueda dibujar es producto de mi relación con éste. Así como los hombres del paleolítico le daban sentido su mundo con el dibujo, de igual forma yo al mío; así como ellos dibujaban sus complejidades yo también dibujo las mías. Que comenzara a encimar mis dibujos después de ver los de ellos, también era de señal de que no estoy en un espacio neutro, sino en un espacio ocupado por mucha información, que interviene en mi identidad lo quiera o no.

Segundo me di cuenta que estos dibujos podían seguirse encimando hasta que en el algún momento su construcción ya no fuera determinada completamente por mí, sino que empezaran a formarse a través de mí, de forma azarosa. Seguir dibujando el cuerpo ya tenía mucho sentido para mí, ya que éste era el espacio mental y físico con el que interactuábamos con el entorno.



Fig. 29. Dibujos de la cueva de Chauvet, Francia.



Fig. 30, Dibujos de la Cueva de Chauvet, Francia.



Fig. 31, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 58x45, grafito, 2012.



Fig. 32, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x65, grafito y chapopote, 2013.



Fig. 33, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 50x32, bolígrafo, 2012.



Fig. 34, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 50x60, bolígrafo y plumón, 2013.



Fig. 35, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x58, bolígrafo y lápiz de color, 2013.



Fig. 36, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x58, grafito, 2013.



Fig. 37, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x58, grafito y bolígrafo, 2013.



Fig. 38, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x58, bolígrafo, 2013.



Fig. 39, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 59x45, grafito y lápiz de color, 2013.

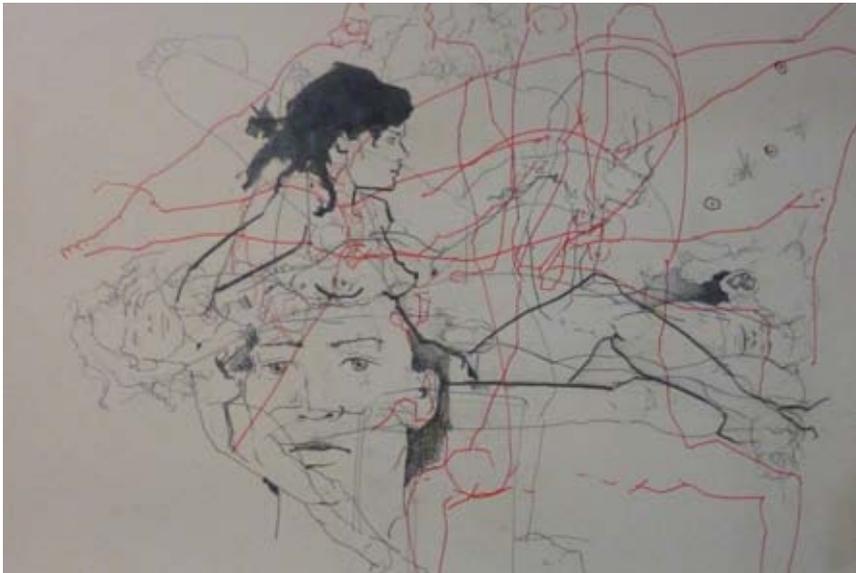


Fig. 40, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 70x50, grafito y plumón, 2013.



Fig. 41, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 65x45, bolígrafo, 2013.



Fig. 42, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 44x57, grafito y plumón, 2013.



Fig. 43, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x59, grafito y pastel, 2013.



Fig. 44, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 44x51, grafito, lápiz de color y chapopote, 2013.



Fig. 45, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x59, grafito y lápiz de color, 2013.



Fig. 46, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x58, bolígrafo, 2013.



Fig. 47, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 44x57, grafito, pastel y lápiz de color, 2013.



Fig. 48, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x58, grafito, lápiz de color, plumón y tinta china, 2013.

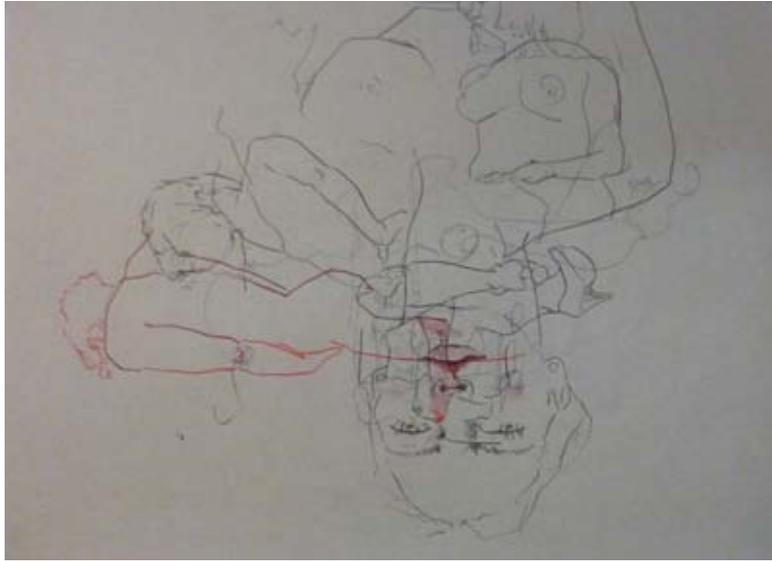


Fig. 49, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 45x59, grafito y lápiz de color, 2013.



Fig. 50, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 65x45, grafito, lápiz de color, pastel y tinta china

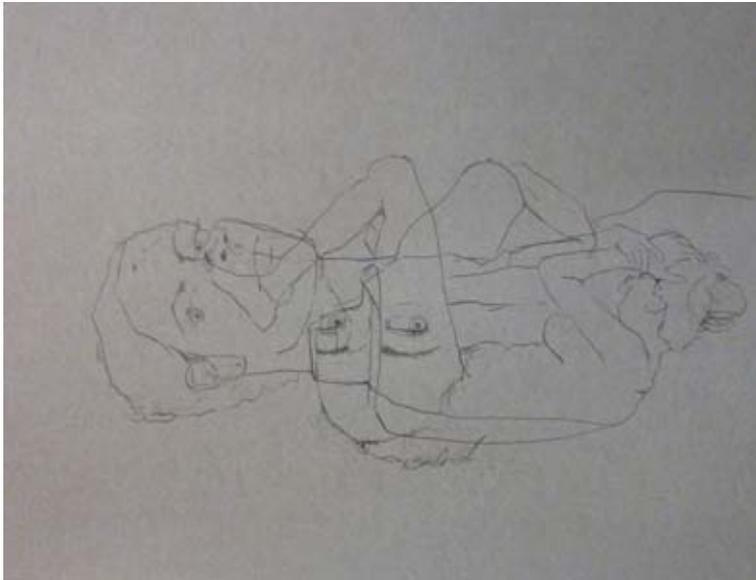


Fig. 51, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 58x45, grafito, 2013.



Fig. 52, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 50x66, grafito, plumón y aceite quemado, 2014.



Fig. 53, Aarón Aguilar, serie dibujos encimados, 58x45, grafito y lápiz de color, 2014.

Después de estos dibujos encimados, quería experimentar con el accidente, hacer collage, frottage, usar materiales alternativos, representar elementos que se encuentran dentro del entorno, dibujar manchas y formas difíciles de reconocer.

Hacer experimentos para ver hasta qué punto puede el azar construir dibujos y comprobar si puede ser al margen de mis propios gustos; estos son algunos de los resultados.



Fig. 54, Aarón Aguilar, serie experimentos, 40x40, grafito y tinta china, 2014.



Fig. 55, Aarón Aguilar, serie experimentos, 23x31, acuarela, pastel y tinta china, 2014.



Fig. 56, Aarón Aguilar, serie experimentos, 23x31, bolígrafo, acuarela, café y tinta china, 2014.



Fig. 57, Aarón Aguilar, serie experimentos, 23x31, bolígrafo, acuarela, café y tinta china, 2014.



Fig. 58, Aarón Aguilar, serie experimentos, 60x85, acrílico y aceite quemado, 2014.

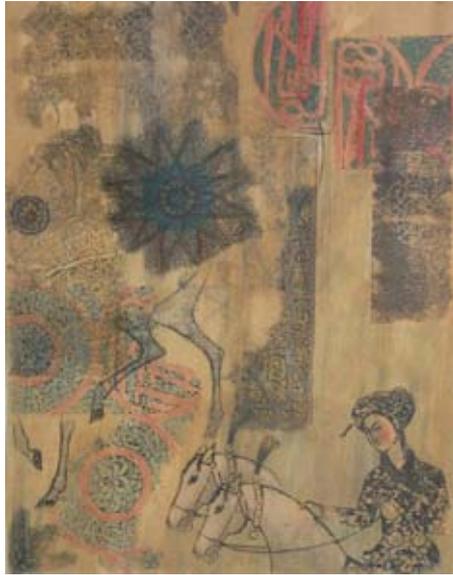


Fig. 59, Aarón Aguilar, serie experimentos, 21x28, lápiz de color y transfer, 2013.



Fig. 60, Aarón Aguilar, serie experimentos, 20x30, grafito, conté y plumón, 2014.



Fig. 61, Aarón Aguilar, serie experimentos, 51x39, collage, 2013.



Fig. 62, Aarón Aguilar, serie experimentos, 62x58, collage, 2013.



Fig. 63, Aarón Aguilar, serie experimentos, 71x47, collage, 2013.

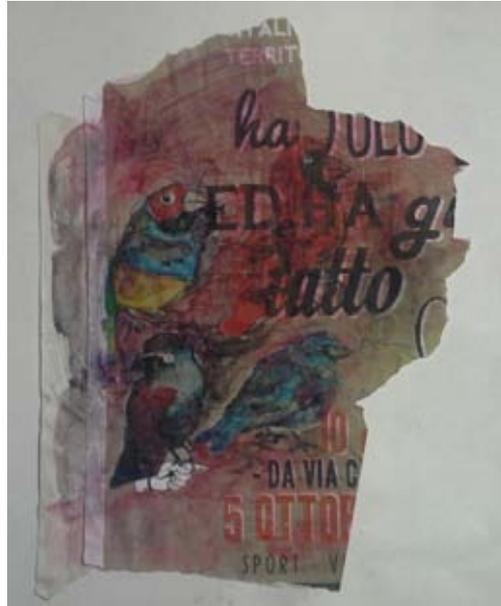


Fig. 64, Aarón Aguilar, serie experimentos, 40x53, collage, 2013.



Fig. 65, Aarón Aguilar, serie experimentos, 24x31, grafito, pastel y tinta china, 2014.



Fig. 66, Aarón Aguilar, serie experimentos, 37x51, frottage, 2014.

3.3.- Presentación de la obra.

El límite de mi dibujo es el límite de mi mundo, que también podría decirse como: Cualquier dibujo es el resultado de mi complicidad con el mundo. Ahora bien, antes de llegar a las conclusiones quiero mostrar esta selección de dibujos, como resultado práctico de mi investigación.



Fig. 67, Aarón Aguilar, Adán, 45x59, grafito, 2013.

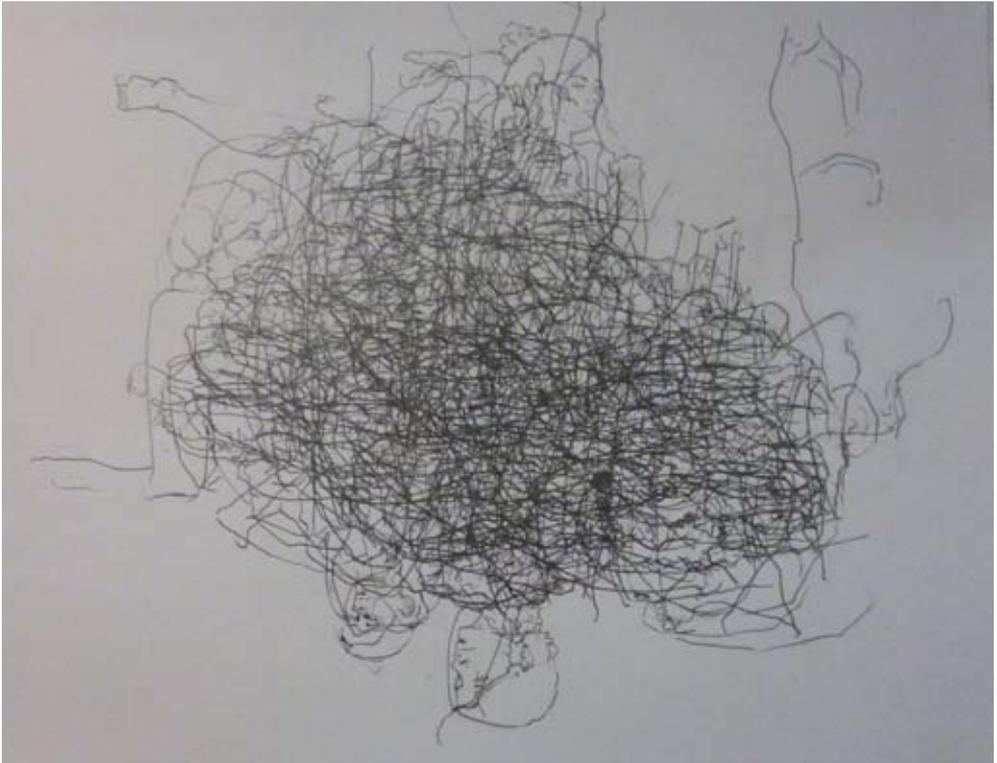


Fig. 68, Aarón Aguilar, Deformaciones, 65x50, grafito, 2014.



Fig. 69, Aarón Aguilar, El mar, 45x59, bolígrafo, 2013.



Fig. 70, Aarón Aguilar, Autoridades espirituales, 50x70, grafito, acuarela, bolígrafo y tinta china, 2014.



Fig. 71, Aarón Aguilar, Universo, 102x50, pastel y tinta china, 2014.



Fig. 72, Aarón Aguilar, De Galland, 44x59, tinta china, 2014.



Fig. 73, Aarón Aguilar, Al escuchar, 50x70, grafito y aceite quemado, 2014.



Fig. 74, Aarón Aguilar, Su lenguaje, 45x58, grafito, lápiz de color y aceite quemado, 2014



Fig. 75, Aarón Aguilar, *Dos notas*, 59x89, grafito, lápiz de color y bolígrafo, 2014.



Fig. 76, Aarón Aguilar, Petras, 67x27, bolígrafo y acuarela, 2013.



Fig. 77, Aarón Aguilar, Verona, 64x60, grafito, 2014.

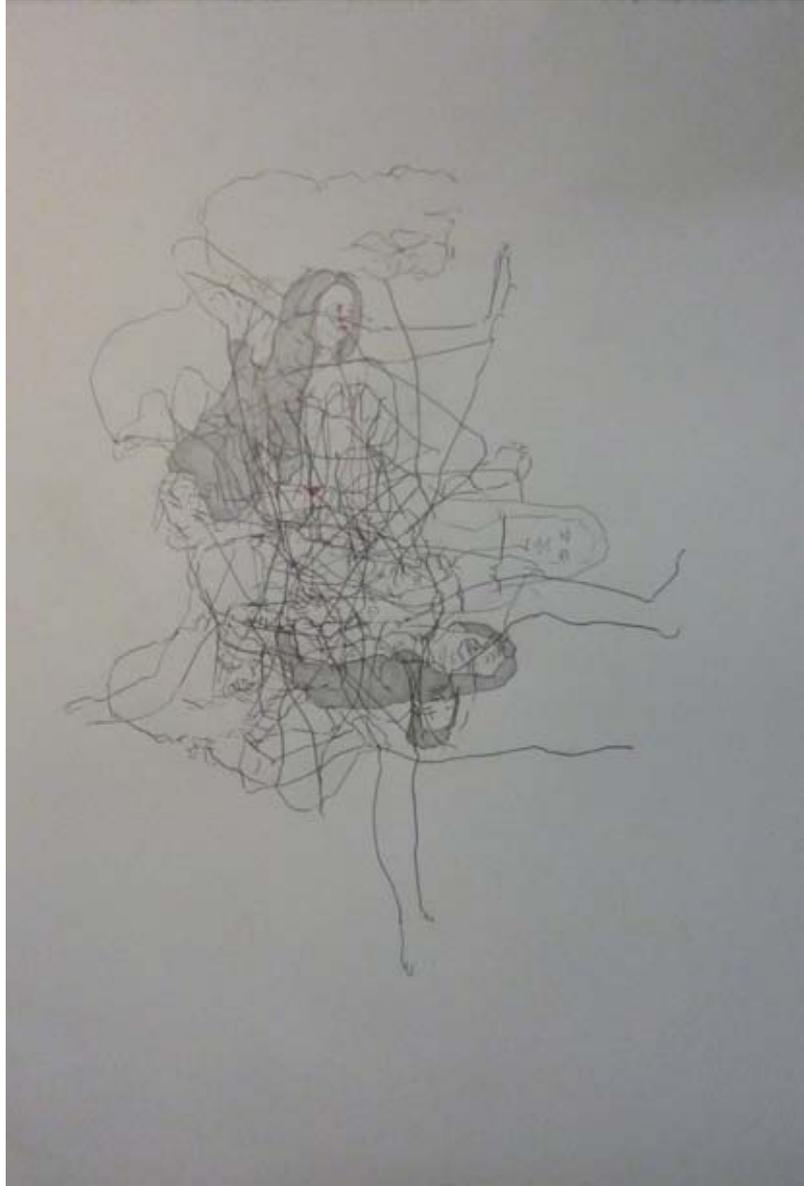


Fig. 78, Aarón Aguilar, Casos excepcionales, 66x101, grafito y lápiz de color, 2014.

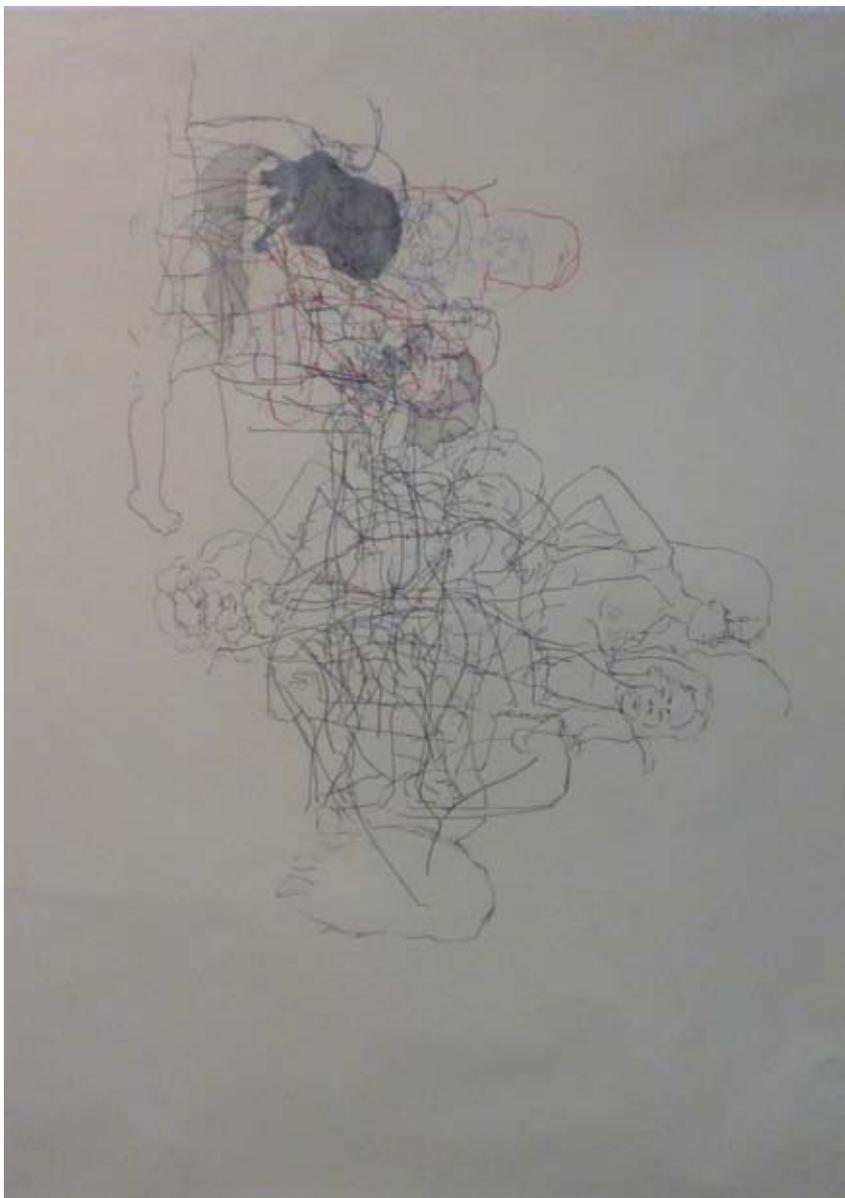


Fig. 79, Aarón Aguilar, Sucesión de acontecimientos, 70x100, grafito y lápiz de color, 2014.



Fig. 80, Aarón Aguilar, Nuevos conflictos, 121x90 , cubomanía, 2014.

CONCLUSIONES.

En esta parte final quiero separar las conclusiones en tres puntos que a mi juicio son el eje central de la investigación, desarrollarlas y ver cómo se entrelazan.

Primero el azar en relación con el entorno y las causas que incitan a formular discursos de tipo artístico, en específico en el dibujo. Segundo el problema del determinismo, la subjetividad y la libertad en relación con el dibujo. Tercero la relación del azar del entorno con el azar como forma de producción del dibujo.

Así, la relación del azar con el entorno que encuentro en mi investigación es de dos maneras, primero, es que no vivimos en un espacio neutro, vivimos en un espacio ocupado por instituciones, individuos, conceptos, significados, sentidos, etc. Dispositivos ajenos a nuestra voluntad, gobernados por el azar en la medida en que no los escogemos ni controlamos su interacción con nosotros, pero que son determinantes en la construcción de nuestra identidad. Segundo, nuestro espacio físico, donde vivimos el día a día está construido por cantidad de sucesos donde el azar gobierna, cada día es una aventura en la que no se sabe que sucederá. En este azar que también es del entorno, cada acto tiene una consecuencia y nadie sabe qué papel juega en la trama de este espacio-tiempo. Me levanto por la mañana sin saber qué sucederá en el transcurso del día, que me encontraré mientras me desplazo de un lugar a otro, que sucesos experimentaré por la tarde, a qué hora exacta llegaré a la cafetería, etc. Solo me quedan aproximaciones, tomadas de hacer un cálculo del conjunto de las variables. De igual manera este azar es determinante en la construcción de nuestra identidad.

Dentro de este mismo punto esta otra cuestión; este azar del entorno que es elemental en nuestra identidad, también es determinante en lo que podamos decir. En lo que respecta a los discursos artísticos, el azar del entorno es la causa de cualquiera de éstos, ya que cualquier complejidad que se intente comunicar o representar es tomada de él, más aún, dentro del entorno existen aparatos e instituciones que promueven, incitan y validan a estos discursos. En este caso,

desde el dibujo, cualquier complejidad que se intente comunicar, si bien es tomada del entorno y promovida por él, guarda más relación con la interioridad del artista que con la complejidad que se intenta comunicar.

Lo que nos lleva al siguiente punto, la cuestión del determinismo, la subjetividad y la libertad en el dibujo. Primero hay que aclarar que la relación del azar del entorno con el dibujo, es la relación de un individuo, en este caso un dibujante con su entorno. Segundo que todo lo que pueda decir un dibujante, está tomado más de su interioridad que de su entorno, si bien su propia interioridad está formada también dentro de la estructura, la construcción del dibujo es una fusión de lo interior y lo exterior, es más un descubrimiento que un acto comunicativo, el camino es más importante que el resultado.

De esto, encuentro dos aspectos dentro de la relación del dibujo con el determinismo, la subjetividad y la libertad. Primero el dibujo como descubrimiento, como capacidad innata, ligado a la naturaleza humana, a la necesidad de expresar su existencia, relacionado con la interioridad del individuo que se da sentido a sí mismo con el dibujo y el segundo aspecto, el del dibujo como acto comunicativo, relacionado con el campo de conocimiento, como sistema artístico, donde el dibujo con autor no puede hablar solo de su interioridad, sino que habla un sujeto colectivo, que está relacionado con otros individuos, con las instituciones y aparatos que regulan y promueven la formación de discursos que dan sentido a la estructura.

Ahora bien, estos dos aspectos del dibujo y el azar del entorno, tienen un punto en común, ambos son un acto de comprensión, tanto en uno como en otro, nuestro cuerpo y nuestra mente, es decir nuestra subjetividad produce sentidos, maneras de habitar el mundo y explicar la realidad. Así, el punto central que encuentro es el de una complicidad, ni enteramente libres ni completamente determinados, cómplices de nuestros dibujos, de nuestra manera de fabricarnos a nosotros y a nuestros espacios, esto con el fin de darnos sentido. Extraemos orden de nuestro entorno para alejarnos del azar, combatimos el miedo y así evitamos la muerte, de ahí la semejanza con la entropía y el dibujo.

Lo que nos lleva al último punto, la relación del azar del entorno con el azar como forma de producción del dibujo. De igual manera encuentro dos aspectos a resaltar, primero que somos sujetos colectivos, que no estamos aislados y que no es posible no participar. Segundo que nuestra individualidad se crea a partir de la interacción con los demás, de nuestra relación con el entorno, donde intervienen factores culturales y biológicos. Así el punto central, está en lo que se dice y como se dice, que equivaldría a decir, ¿Cómo quiero participar?

El dibujo tiene como meta final ser un proceso ontológico-integral, aprender a “ser”, y esto supone una nueva complicidad con el entorno, ya que contradice el sentido común, es un quiebre con nuestros prejuicios. Por lo tanto el azar como forma de producción del dibujo, toma los dispositivos del azar del entorno para cuestionarlos y producir nuevos sentidos, nuevas formas de reflexión.

Y es que en un mundo donde cada vez todo está más comunicado, donde los entornos de igual forma están cada vez más mediatizados; el problema de la reflexión y la participación cobra mucha importancia. Es verdad que no solo el arte se alimenta de las complejidades del azar del entorno, en general todo discurso depende de estas complejidades para poder articularse; en suma todo discurso es incitado a producirse desde los dispositivos de su espacio-tiempo.

En mi opinión lo que diferencia al discurso del azar en el arte, es que evita que nos volvamos una producción en serie; promueve la individualidad y a la vez identificarnos como individuos interconectados. Comparto la visión de que cada individuo es un artista y que el arte tiene una función social, que es no resignarse a lo establecido, no caer en la gran costumbre.

Por supuesto que el sentido tradicional tiene una utilidad práctica, es importante a nivel funcional, pero a nivel reflexivo y artístico debe ser superado. Así pues, lo importante no es poner orden, sino abrirse a la vida, que equivaldría a ponerle desorden a nuestro entorno; ya que la naturaleza sigue el principio del orden a partir del desorden. El azar es la base de nuevas formas de orden en la naturaleza.

En este sentido es que el dibujo es proceso ontológico-integral, al dibujante no le basta con reforzar o representar el mundo, conforme avanza lo cuestiona, lo pone en duda, con cada línea o mancha rompe con la costumbre y descubre el mundo en su interior y en su exterior; pasa de la observación, a la experimentación para llegar a la exteriorización. Deja de ser un resultado y se vuelve un sujeto del proceso. Así dibujar a fin de descubrir es una complicidad con el mundo; la línea no refuerza lo instituido, al contrario refleja una complicidad, una constante construcción, un movimiento continuo en la relación de quien dibuja y su entorno.

Fuentes de consulta.

Bibliografía.

Acha, Juan. *Teoría del dibujo su sociología y su estética*. México: ediciones Coyoacán, 2009.

Ataki, Ikram. *En el banquete de Platón, ciencia*. México: Joaquín Mortiz, 1998.

_____. *En el banquete de Platón, arte*. México: Joaquín Mortiz, 1998.

Azara, Pedro. *El ojo y la sombra, una mirada al retrato en occidente*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

Bajac, Quentin, Clément Cheroux, coords., *La subversión de las imágenes*. Madrid: TF editores: fundación mapfre, 2010.

Barthes, Roland. *Ensayos Críticos*. Traducido por Carlos Pujol. Buenos Aires: Seix Barral, 2003.

Batenson, Gregory. *Espíritu y naturaleza*. Traducido por Leandro Wolfson. Argentina: Amorrortu, 1997.

Baudrillard, Jean. *La ilusión y desilusión estéticas*. Traducido por Julieta Fombona. Caracas: Monte Ávila, 1998.

Berger, John. *Mirar*. Traducido por Pilar Vázquez. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

_____. *Sobre el dibujo*. Traducido por Pilar Vázquez. Barcelona: Gustavo Gili, 2011.

_____. *La apariencia de las cosas*. Traducido por Pilar Vázquez. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.

Berger, John, Sven Blomberg, Chris Fox, Michael Dibb y Richard Hollis. *Modos de ver*. Traducido por Justo G. Beramendi. Barcelona: Gustavo Gili, 2001.

Bullon De Diego, José María. *Dibujo interno. Un ensayo sobre el dibujo y sus procesos creativos*, Sevilla: PRENTICE HALL S, 2010.

Cage, John. *Silencio*. Traducido por Marina Pedraza. Madrid: Árdora, 2005.

_____. *Para los pájaros*, Traducido por Luis Justo. México: Alias, 2007.

Cabezas, Lino. *El dibujo como invención*. Madrid: CÁTEDRA, 2008.

- Canal, María Fernanda. *Fundamentos del dibujo artístico*. España: Parramón, 2014.
- Cortázar, Julio. *Rayuela*. México: Alfaguara, 2013.
- Ekeland, Ivar. *El caos*, Traducido por Joëlle Rorive y Ricardo Vinós. México: siglo XXI, 2001.
- Estella, Iñaki. *Fluxus arte hoy*. España: Nerea, 2012.
- Fromm, Erich. *El miedo a la libertad*. Traducido por Gino Germani. México: Artemisa, 1985.
- Foucault, Michel. *El orden del discurso*. Traducido por Alberto González Troyano. Buenos Aires: Tusquets, 1992.
- _____. *Historia de la sexualidad 1- la voluntad de saber*. Traducido por Ulises Guiñazu. México: Fondo de Cultura Económica, 2005.
- _____. *Las palabras y las cosas*. Traducido por Elsa Cecilia Frost. México: Siglo XXI, 2005.
- Gombrich, Ernst. *La imagen y el ojo*. Traducido por Alfonso López Lago y Remigio Gómez Díaz. Madrid: Alianza, 1987.
- _____. *Los usos de las imágenes, estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual*. Traducido por Ricardo García. New York: PHAIDON, 2003.
- _____. *La historia del arte*. Traducido por Rafael Santos Torroella. New York: PHAIDON, 2012.
- Gombrich, Ernst, Julian Hochberg y Max Black. *Arte, percepción y realidad*. Traducido por Rafael Grasa. España: Paidós, 2007.
- Gómez Molina, Juan José., Coord. *Máquinas y herramientas de dibujo*. Madrid: CÁTEDRA, 2002.
- _____., Coord. *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: CÁTEDRA, 2006.
- _____., Coord. *Las lecciones del dibujo*. Madrid: CÁTEDRA, 2011.
- Gómez Molina, Juan José, Lino Cabezas y Juan Bordes. *El manual de dibujo, estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Madrid: CÁTEDRA, 2005.
- Gómez Molina, Juan José, Lino Cabezas y Miguel Copón. *Los nombres del dibujo*. Madrid: CÁTEDRA, 2005.
- Lévi-Strauss, Claude. *El pensamiento salvaje*. Traducido por Francisco González Aramburo. Bogotá: Fondo de cultura económica, 1997.

Livio, Mario. *La proporción aurea*. Traducido por Daniel Aldea Rossel e Irene Muzás Calpe. España: Ariel, 2009.

Pallasma, Juhani. *La mano que piensa*. Traducido por Moisés Puente. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

Pochat, Götz. *Historia de la estética y de la teoría del arte*. Traducido por Joaquín Chamorro Mielke. Madrid: Akal, 2008.

Sánchez Vázquez, Adolfo. *Cuestiones estéticas y artísticas contemporáneas*. España: Fondo de cultura económica, 1996.

Sarmiento, José Antonio, Daniel Charles, José Díaz Cuyás y Llorenç Barber. *Zaj*. Madrid: Catálogo Exposición Museo Nacional Centro de Arte Reyna Sofía, 1996.

Schrödinger, Erwin. *Mente y materia*. Traducido por Jorge Wagensberg. España: Tusquets, 2007.

_____. *¿Qué es la vida?* Traducido por Ricardo Guerrero. México: Tusquets, 2012.

TUAN, YI-FU. *Topofilia*. Traducido por Flor Durán de Zapata. España: Melusina, 2007.

Vélez Cea, Manuel., Coord. *El dibujo del fin de milenio*. Granada: Universidad de Granada, 2001.

Vilchis, Luz del Carmen. *Método de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2008.

Vilchis, Luz del Carmen y Edith Torres, *Antología comentada de textos de semiótica aplicada al diseño*. México: LCAVE-EMPHASIS-CONADICOV, 2012.

Wagensberg, Jorge. *Ideas sobre la complejidad del mundo*. España: Tusquets, 1985.

_____. *El pensador intruso, el espíritu interdisciplinario en el mapa del conocimiento*. España: Tusquets, 2014.

Walter, Benjamin. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica. Discursos interrumpidos I*. Traducción Jesús Aguirre. Madrid: Taurus, 1989.

Zamora Águila, Fernando. *Filosofía de la imagen, lenguaje, imagen y representación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2010.

Revistas y Artículos.

Agamben, Giorgio. 2007. "¿Qué es un dispositivo?" *Revista Sociológica* 26, no. 73 (Mayo-Agosto, 2011): 249-264.

Avila Fuenmayor, Francisco. "Los concepto de azar y arte en Jorge Wagensberg", *a parte rei: revista de filosofía* 7, no. 20, (2002): 1-16 . Consultado 9 de septiembre, 2013, <http://www.dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4057626>

Donoso, Pedro. "Un tal Robert Filliou, empresario de cedillas" *Revista Laboratorio*, no. 0 (2009):. Consultado 12 de diciembre, 2012. <http://www.revistalaboratorio.cl/2009/04/un-tal-robert-filliou-empresario-de-cedillas/>

Foucault, Michel. "El sujeto y el poder", *Revista Mexicana de Sociología* 50, no. 3 (Jul. - Sep., 1988): 3-20.

Sitios Web.

Barthes, Roland. "La muerte del autor" *enriquevilamatas.com (sitio web)*. Consultado 20 de octubre, 2012, <http://www.enriquevilamatas.com/textos/textbarthes.html>

Ferrer, Esther. "El poema de los números primos" *estherferrer.net (sitio web)*. Consultado 12 de noviembre, 2013, <http://www.estherferrer.net/EFerrer.html>

Foucault, Michel. "Que es un Autor" *ELSeminarario.com.ar (sitio web)*. Consultado 10 de octubre, 2012, <http://www.elseminario.com.ar/>

Vásquez Rocca, Adolfo. "Fluxus y Beuys: de la acción de arte a la plástica social", *homines.com (sitio web)*. Consultado 20 de diciembre, 2012, http://www.homines.com/arte_xx/fluxus_y_beuys/

Imágenes.

Figura 1. Man Ray (Emmanuel Radnitzky), *Rayografía*, 1922. MoMA.org (sitio web). Consultado 15 de Junio, 2014. http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=46405

Figura 2. Man Ray (Emmanuel Radnitzky), *La revolución Surrealista*, 1924. wordpress.com. (sitio web). Consultado 15 de Junio, 2014. <http://enigmedemanray.wordpress.com/2012/11/21/370/>

Figura 3. Raoul Ubac, *Surimpression*, 1934. wikiart.org (sitio web). Consultado 15 de

junido, 2014. <http://www.wikiart.org/en/raoul-ubac/surimpression-1934>

Figura 4. Raoul Ubac, *La nebulosa*, 1939. Wikiart.org (sitio web). Consultado el 15 de junio de 2014. <http://www.wikiart.org/en/raoul-ubac/la-n-buleuse-1939>

Figura 5. Gherasim Luca, *Cubomania IV*, 1945. metamute.org (sitio web). Consultado 15 de junio, 2014. <http://www.metamute.org/community/reviews/static-frenzy>

Figura 6. Gherasim Luca, *Déline-Fetish* ilustración para “Le vampire passif”, 1945. metamute.org (sitio web). Consultado 15 de junio, 2014. <http://www.metamute.org/editorial/articles/objective-phantoms>

Figura 7. La primera versión editada de *4'33*, 1960. Uclm.es (sitio web). Consultado 17 de junio, 2014. <https://www.uclm.es/artesonoro/olobo3/Fetterman/Variaciones.html#1>

Figura 8. Tony Phillips. *John Cage y David Tudor, Festival de las artes Shiraz Persia*, 1971. mitpressjournals.org (sitio web). Consultado 17 de junio, 2014. <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/leon.2007.40.1.20>

Figura 9. Robert Filliou, *danza-poema colectivo*, 1962. wordpress.com (sitio web). Consultado 18 de junio, 2014. http://blogoriginali.files.wordpress.com/2012/09/robert_filliou_.jpg

Figura 10. Robert Filliou, *Y así sucesivamente, y así Pronto: en 3 tiempos*, 1977. Paris-art.com (sitio web). Consultada el 18 de junio, 2014. <http://www.paris-art.com/evenement-culturel/video-et-apres-robert-filliou/robert-filliou/2905.html>

Figura 11. Rekort Hartmunt, George Maciunas, Dick Higgins, Wolf Vostell, Benjamin Patterson y Emmett Williams, *Realizar actividades para piano de Philip Corner*, Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik, Weisbaden, 1962. radiounam.unam.mx (sitio web). Consultada el 18 de junio, 2014. http://www.radiounam.unam.mx/index.php?option=com_k2&view=item&id=241:fluxus-philip-corner

Figura 12. Rekort Hartmunt, Dick Higgins, *Musica Peligrosa No.2*, Actuación en Fluxus Internationale Festspiele Neuester Musik, Wiesbaden, 1962. wordpress.com (sitio web). Consultada el 18 de junio, 2014. <http://historyofourworld.wordpress.com/2009/12/02/fluxus-fluxus-1995/>

Figura 13. George Maciunas, Takeshia Kosugi, Ben Vautier, *Solo para violín “Fluxus Teatro de Calle”*, Festival Fluxus en Fauxhall, Nueva York, 1964. wordpress.com (sitio web). Consultado el 18 de junio, 2014. <http://historyofourworld.wordpress.com/2009/12/02/fluxus-fluxus-1995/>

Figura 14. Zaj. *Invitación a Concierto Zaj*, Madrid, 1964. Madrid: Catalogo Exposición Museo Nacional Centro de Arte Reyna Sofía, 1996.

Figura 15. Juan Hidalgo, Música para cinco perros, un polo y seis varones, Londres, 1966. museoreinasofia.es (sitio web). Consultado el 18 de junio, 2014. http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folletos/1996001-fol_es-001-zaj.pdf

Figura 16. Walter Marchetti, A Friendship, Vancouver, 1999. uclm.es (sitio web). Consultado el 18 de junio, 2014. <https://www.uclm.es/artesonoro/olobo2/castillejo/walter.html>

Figura 17. Esther Ferrer. Poema de los números primos, Madrid, 2003. estherferrer.net (sitio web). Consultado el 20 de junio, 2014. <http://www.estherferrer.net/exposicionese.html>

Figura 18. Esther Ferrer. Poema de los números primos, Madrid, 2003. estherferrer.net (sitio web). Consultado el 20 de junio, 2014. <http://www.estherferrer.net/exposicionese.html>

Figura 29. Dibujos de la cueva de Chauvet, Francia. cinabrio.over-blog.es/ (sitio web). Consultado 16 de febrero, 2014. <http://cinabrio.over-blog.es/categorie-11748655.html>

Figura 30. Dibujos de la Cueva de Chauvet, Francia. ambafrance-co.org (sitio web). Consultado 16 de febrero, 2014. <http://www.ambafrance-co.org/La-UNESCO-inscribio-la-Cueva>

