



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

Cartografías del dibujo,
Cuatro ensayos sobre el dibujo como
forma de pensamiento visual

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Artes Visuales

Presenta: Eduardo Barrera Ramón

Director de Tesis: Maestro Alfredo Rivera Sandoval

CDMX 2017



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

Agradezco a las personas que hicieron posible este logro: a mi familia, a mis maestros y a mis amigos. Agradezco especialmente a todos ellos que en el proceso ocuparon varios lugares, a los amigos que se volvieron maestros y a los amigos que se volvieron familia, a los maestros que se volvieron amigos y a los maestros que se hicieron muy familiares, así como a la familia que fue ejemplo, y eslabón del trabajo y esfuerzo, en quienes encuentro a mis amigos siempre.

Dedico este texto a Carmen García, por ser un ejemplo de trabajo y esfuerzo continuo.

ÍNDICE

[7]

Introducción

[9]

El Dibujo y el pensamiento
Visual

[39]

La autobiografía visual y el
dibujo como documento

[57]

El dibujo y su posibilidad
política

[83]

Cinco trazos sobre una
cartografía personal

[112]

Fuentes consultadas

Introducción

Cartografías del dibujo, Cuatro ensayos sobre el dibujo como forma de pensamiento visual, es una investigación sobre las aportaciones que hace el dibujo en la producción visual, haciendo hincapié en el carácter procesual y conceptual, su proximidad a la idea y en la condición de ser registro de una actividad humana compleja. Se compone de cuatro ensayos que examinan el dibujo como disciplina, su participación en los procesos de producción artística en relación al pensamiento visual y su lenguaje.

El primer ensayo *El dibujo y el pensamiento visual* hace una revisión del dibujo como lenguaje. Busca aproximarse al concepto de dibujo con la finalidad de delimitar sus aportaciones como una forma de cuestionamiento, en la construcción de un mensaje y un diálogo personal. El dibujo como proceso de pensamiento y forma plástica más cercana a la idea, en relación íntima a la práctica artística, para esto retomo los dibujos y los conceptos de dibujo de dos artistas en razón de poner en claro como estructuran las ideas y sus proposiciones plásticas, haciendo de campo de reflexión en un caso y de banco de imágenes mentales en otro.

El segundo ensayo *La autobiografía visual y el dibujo como documento* está enfocado en proponer una reflexión de la producción artística desde lo fragmentario y lo discontinuo partiendo de los cuadernos de dibujo, bitácoras o cuadernos de trabajo, proponiendo que la creación visual puede existir de la acumulación de pequeños gestos, de dibujos, de ideas, con el fin de afirmar el dibujo una disciplina vigente en la producción visual contemporánea. En este estudio utilizo la autobiografía visual como estrategia de apoyo para potenciar el dibujo como un proceso de autoconocimiento, apoyado en ser el dibujo la base de todo lenguaje visual y un documento del pensamiento e intelecto humano.

En *El dibujo y su posibilidad política*, hago una revisión del carácter emancipador del dibujo, un proceso innato a todo ser humano y de potencial crítico. El dibujo como herramienta del lenguaje productor de imaginarios y herramienta de comunicación directa, que tiene su mayor posibilidad poética y política en ampliar el lenguaje, ampliando así las voluntades y renovando el imaginario. Busco investigar las estrategias del dibujo y fomentar el reconocimiento de su potencial basado en sus características formales y conceptuales. Este ensayo busca enlazar las características del dibujo como forma plástica y disciplina artística con un sentido humanista de creación de dispositivos críticos y de creación de conocimiento.

En un cuarto ensayo *Cinco trazos sobre una cartografía personal*, a manera de estudio autobiográfico hago revisión de algunas conclusiones que fueron reuniéndose durante mi proceso de formación, resumiendo la importancia del dibujo en mi práctica particular y exponiendo los principales intereses que marcan la pauta de mi producción artística. Exponiendo mis intereses, deseos y mi postura frente al dibujo, el arte y la formación universitaria en artes.

Estos ensayos tienen la finalidad de participar en la construcción de discursos, en los procesos pedagógicos dentro del campo del dibujo y del arte para marcar pauta en la crítica, la reflexión y la comprensión. En función de apoyar la formación de público especializado o de un productor artístico y abrir un campo de crítica a partir de analizar estrategias determinadas y conceptos que le son propios al dibujo como disciplina.

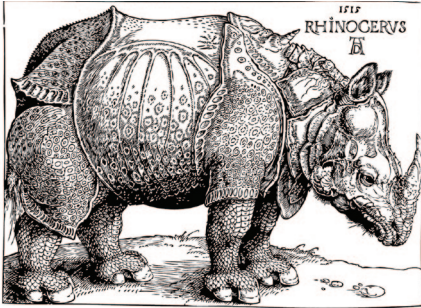
El dibujo y el pensamiento visual

Sus límites

El dibujo como herramienta se utiliza en muchas disciplinas, como son la arquitectura, el diseño, el urbanismo, las matemáticas, entre otras... El dibujo como pensamiento es el sustento ordenador de las estructuras que definen las formas en el espacio, es en este lugar común entre disciplinas que es esencial, en la descripción, definición y estructuración de formas, participando en la construcción del conocimiento del mundo. Estas estructuras gráficas y esta estructuración visual, pertenecen al terreno del lenguaje, son las que al mismo tiempo definen en parte la manera en que percibiremos y entendemos el contexto que nos rodea, pues se componen de relaciones culturales, relaciones corporales, así como de experiencia: más grande que, más chico que, de distinto color, permitido, prohibido, dentro de, fuera de, etc.

Pero los dibujos, aun siendo herramienta de representación, esquemas, conceptos, diagramas o estructuras, serán antes que nada dibujos, mientras puedan ser categorizados y valorados desde las prácticas relacionadas con esta tradición, es decir, desde su condición histórica. Trazar un límite, definir una estructura de pensamiento, señalar un punto de inicio, acotar un área en el espacio, esquematizar un cuerpo, esbozar un paisaje, dibujar un organigrama o hacer apuntes para un retrato, son actividades distintas; y es en esta diferenciación cuando se comienza a problematizar sobre la acción de dibujar como la definición de formas en el espacio, pues no se puede definir completamente ni determinantemente donde comienza ni dónde termina su campo de acción en la construcción visual en relación al pensamiento.

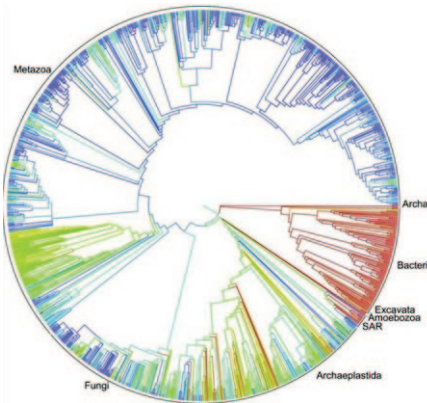
El dibujo como la acción de definir formas en el espacio, es difícil de definir, debido a que su papel en la estructuración de formas es tan amplio como lo es la noción de forma, estructura e idea. El dibujo a manera de sustento estructural del lenguaje



Alberto Dürero, *Rhinocerus*, Xilografía, 1515. Este emblemático grabado realizado sin tener una referencia clara de su constitución biológica, es un ejemplo de criatura fantástica, generada desde lo que Dürero conocía e imaginó.



Actualmente la construcción de modelos de la se ha desplegado en internet, el Toroide es un ejemplo de modelo geométrico para entender condiciones espaciales y de energía, funciona como un esquema del campo gravitacional de los astros.



Mapa genealógico más complejo de todas las especies, realizado en una universidad estadounidense. Ejemplifica una vez más la construcción de modelos gráficos para el orden y comprensión de la realidad, participando en la construcción del conocimiento del mundo. Fuente: La jornada.

se encuentra en muchas actividades humanas, excediéndose a sí mismo y nutriéndose de otras herramientas continuamente, tejiendo lazos entre el arte y la vida cotidiana, participando del pensamiento visual y el conocimiento. Dentro de las artes visuales el dibujo es una matriz lingüística y autónoma, estructura de otras prácticas artísticas valoradas desde su tradición, por todo lo

que se ha considerado “dibujístico”, según sea el caso, dentro las distintas etapas de su historia. Para delinear una sencilla línea de diferenciación podemos basarnos en la definición que hace Juan Acha¹, quien reconoce al dibujo en diferentes esferas, primero como un producto, como actividad o acción, como lenguaje y luego como un fenómeno sociocultural que da paso a entenderlo como un sistema artístico, es decir, como un conjunto de procedimientos y estrategias por las cuales se formula como acción que pretende un producto.

Para abrir un panorama de lo que es el dibujo e iniciar una distintiva sobre el dibujo como búsqueda de una idea, es necesario revisar qué se ha enseñado y definido como dibujo durante distintas etapas de esta actividad humana.

Es importante mencionar que es difícil limitarse a construir una definición exacta pues actualmente lo que entendemos como arte es un terreno de arenas movedizas, que tras la hibridación de procesos, disciplinas y estrategias ha dado como resultado un sitio donde el dibujo no tiene una sola función. Sin embargo, mi relación, y lo que trato de definir es el papel del dibujo dentro de la producción visual y las prácticas artísticas, como sustento ordenador del pensamiento visual, participe de la construcción del conocimiento.

Algunos referentes históricos

Juan Acha en su texto *Teoría del dibujo, su sociología y su estética* (1999) hace una revisión de la función del dibujo, de las diferentes miradas que le han hecho participe de los discursos plásticos durante varios puntos en el desarrollo histórico. Paralelo al trabajo de Acha, podemos aproximarnos también a su definición a través de explorar su función y su marco de pensamiento.

Si tomamos en cuenta que durante el Paleolítico el dibujo se caracterizó por un uso de lo ritual y de lo vital en la imagen entendiendo como la exaltación de la vida animal, su ímpetu o esencia. El dibujo tiene en este periodo un desarrollo ritual que

¹ Juan Acha, *Teoría del dibujo, su sociología y su estética*. (México: Coyoacán, 2009), 29.



Cuevas de Laxcaux, Paleolítico, Francia, Algunas de las imágenes pintadas durante este periodo, nos dejan ver un sentido animista y simbólico. Arriba un buey, abajo un hombre pájaro que tiene una erección frente a un mamífero de gran corpulencia. Interpretaciones muchas, mi preferida es la que hace de este ser un visionario.



Joseph Beuys, *Ciervo*, acuarela sobre papel, 1962. El artista alemán utiliza una manera de solucionar sus dibujos en la que hace referencia al dibujo prehistórico. A partir del rompimiento con la modernidad propio de la segunda mitad del siglo XX estos resultados son explotados para manifestar su relación con lo animista.

se integra con la relación háptica² y óptica, así mismo, una mayor acción de observar que sus predecesores y la acción de registrar visualmente. Estas características en el dibujo primigenio dieron paso a un orden visual, lo que desarrollaría una mayor capacidad de la memoria, abriendo a la posibilidad de retener imágenes percibidas y también a la ornamentación y la repetición de patrones.

Las formas dieron inicio a un proceso de estructuración del lenguaje y complejizarían el campo simbólico. La adopción de gestos, una de las primeras formas de comunicación que surgió de la necesidad de tomar un medio para la apropiación de la realidad y conjurar el imaginario, orilló al hombre al uso del dibujo. “El desarrollo de las habilidades manuales, la creación y

2 La palabra háptico hace referencia a la cualidad de aquello que no es visible, o que se remite no solo al sentido de la vista, por ejemplo puede ser una cualidad de movimiento o de espiritualidad que transmite una imagen, para la RAE lo óptico es un adjetivo referente a lo táctil.

utilización de nuevas herramientas por un paralelo desarrollo del cerebro...”³ promovió la creación del lenguaje gráfico. La línea como base fue ese elemento abstracto que tuvo la capacidad de ser referente y codificador de significados múltiples según su estructura y contexto.

El orden grafico se utilizó entonces como una herramienta del lenguaje para comunicar estados o condiciones no tangibles, como es el estado espiritual de un ente, o sujeto con poderes internos o heredados. Es notorio que el dibujo de diferentes culturas participó en la estructuración del pensamiento de civilizaciones antiguas, como también de las estructuras sociales e ideológicas. En otros casos haciendo el papel de un registro de la memoria en el tiempo, los gestos se constituyeron signos con la capacidad de estructurar después la escritura (que dieron paso a la narrativa, la poética y la Historia).

En la Edad Media, dentro de los talleres monacales, el dibujo estuvo dirigido por el modelo de representación en turno, éstos sólo como una afiliación a los estamentos del cristianismo y de un idealismo estético, confirmando el papel del dibujo en la construcción de modelos de entendimiento del mundo. El cuerpo humano, el espacio, la naturaleza, el amor y la felicidad tenían modelos como referencia, teniendo al escribano y al copista como un sinónimo del dibujante.

En el Renacimiento, el cambio en el pensamiento marcó la renovación de paradigmas en la representación con la creación de la perspectiva, nuevos modelos de representación entraron en función y con ellos nuevos ideales de naturaleza, belleza y organización del conocimiento. El dibujo pasó a formar parte relevante no sólo como estructura de la pintura, sino en la descripción y cuestionamiento de la realidad. No es que el naturalismo fuera un problema novedoso, pero si es una condición generalizada en la manera de representar las percepciones del mundo y configurar un campo de lo que entendemos como real. La construcción de modelos espaciales no se limita a la perspectiva, ni a la ventana del marco, sino que se construyen nuevos modelos de representación del universo, en nuevos mapas cósmicos, plane-

³ Ramón Díaz, *El dibujo del natural en la época de la postacademia*, (Madrid: Akal, 2007), 25.



Anónimo, *Mapa de Jerusalén*, tinta sobre papel y dorado. Hacia el año 1300. Un mapa medieval del mundo, que hace referencia a Jerusalén como punto central, así como de sus ramificaciones como una cruz.

tarios y cartografías. De esto vamos delimitando que el dibujo ha funcionado como un portador de ideas.

El dibujo como un proceso artístico fue y es también un proceso histórico, por lo cual obedece a reglas establecidas como son la técnica y las convenciones que cambian, mismas que se modificaron desde la existencia del concepto de arte.

Es a finales del siglo XIX cuando el dibujo comienza a tener peso como sistema artístico⁴ y por lo tanto en los procesos de aprendizaje de las artes plásticas en academias y centros educativos. El periodo comprendido como Moderno definido por un cambio en el pensamiento, potenciado por la revolución industrial y enmarcado de conflictos mundiales cuestionó la noción de realidad en turno y dentro del arte se desarrolló un sentido autónomo de la creación gráfica y pictórica que apostó por un desarrollo individualista sustentado en la subjetividad.

El Arte Moderno y sus vanguardias de espíritu crítico, revolucionario y contestatario, integraron a su práctica nociones de abstracción, subjetividad y automatismo tanto en posibilidades de escritura y dibujo.

4 Acha, *Teoría del dibujo*, 29.

Dadá, un movimiento artístico paralelo a las vanguardias manifestó una contradicción con los valores modernistas. Marcel Duchamp figura relevante del movimiento rechazó el aspecto “retiniano” de la obra de arte tradicional, y puso a la idea como eje fundamental de la creación, esto es directamente visible en sus dibujos, al menos los proyectivos que son ideas para resolver otras obras, pero son en sí mismas dibujísticas y tienen el carácter de un plan casi estratégico. El artista francés será figura de influencia para las manifestaciones del arte de posguerra en el proceso de la desmaterialización de la obra de arte, abriendo un señalamiento en la naturaleza conceptual del arte y haciendo hincapié en el arte como idea y en los procesos como estrategia.

Pero es durante la segunda mitad del siglo XX, enmarcados por el desarrollo de un periodo denominado como Posmoderno, que los movimientos de posguerra desarrollarían distintas manifestaciones críticas a los procedimientos vanguardistas y con ello un cuestionamiento a los valores de autor, disciplina, arte y producción artística. El otorgar mayor peso al proceso en la obra de arte dará como resultado que los artistas se acerquen más a una producción inmaterial, documental, así como a las acciones y manifestaciones culturales.

Durante los años 70 y 80 se genera el término Posmodernidad para referirse a un estado en el que no había una referencia clara de la situación del pensamiento que se producía, como en el terreno de la cultura y de la filosofía. Hay después de esto una pluralidad de alternativas y estilos, fragmentos y reformulaciones que forman parte de este periodo del arte. Minimalismo, Arte conceptual, Performance, Arte de la tierra, Arte del cuerpo fueron algunos de las manifestaciones que cuestionaron la noción de actualidad del arte y promovieron la renovación del terreno.

El dibujo fue de la mano con esta contestación al arte de vanguardia, formando parte de las herramientas, estrategias y formatos en que se desarrolló la producción artística durante este periodo. Con este cambio en la actitud de las instituciones y los artistas hay una paulatina pérdida con el compromiso y los valores modernistas de protesta, provocación y subversión.

El carácter liberal de inicios hasta finales de los 80 y después de la posmodernidad, al ser un remolino de estilos y actitudes



Leonardo Da Vinci, *Extracto del Códice sobre vuelo de las aves*, tinta sobre papel, 1505. Ejemplifica el uso de Leonardo Da Vinci del dibujo, como herramienta para estructurar ideas, fundamentales en el arte y ciencia.



Marcel Duchamp, *El gran vidrio*, Lámina de metal, barniz, pintura al aceite y alambre, 1925-1926. Este objeto es un ejemplo emblemático de la transformación en la producción del arte del siglo XX, para algunos el paradigma del dibujo contemporáneo, debido a su crítica a los valores formales de las obras, colocando su producción en un estatuto diferente al de la escultura o el dibujo, está en un punto medio, de las cuales prevalece el orden gráfico y su proceso hermético. Cuestionamiento filosófico y lingüístico sobre la sexualidad y la moral.

contradictorias, dirigió al abandono de la radicalidad social y revolucionaria.

Hoy en día el artista ha pasado a ser un individuo integrado, transformación social que ha venido acompañada del cambio de todo el sistema artístico pero en especial de un cambio en las instituciones y el público. El arte contemporáneo tiene una gran apertura de posturas, sin que estas nos lleven a una pérdida de profundidad ni seriedad; donde no hay una sola manera de dibujar y en la que el dibujar como proceso o estrategia pasa a formar parte de las reflexiones de las prácticas artísticas, obede-

ciendo a sus necesidades en cada uso cambiado según el modelo de producción pero esencialmente respetando la intención como eje rector de la acción que refiera dibujar, pues hoy en día las estrategias para construir formas visuales son variadas, de modo que el dibujar requiere estar atento no solo del gusto sino de la intención al hacerlo.

Matriz estética y lingüística

La condición estética del dibujo la definimos a través de sus cualidades visuales, pero también en lo esencial de su producción y sus condiciones como producto. Lo gráfico en el dibujo es la condición que lo hace semejante a la idea de modelo estético. Éste como matriz descriptiva y elemento de diferencia a otras prácticas artísticas, se distingue por el uso de la línea y la mancha distendida⁵; pero en especial la economía de medios a manera de carácter autónomo. Es una escritura gráfica, ya que es la base por la cual se puede desarrollar todas las posibilidades de las formas, y además acompañar los procesos creativos de otras prácticas visuales entre las que se distinguen el grabado, la pintura y la escultura, sin que por ello quede afuera la instalación, el performance, el video y la animación, estrategias que han sabido afirmar que el dibujo es la base de todo lenguaje visual.

Aunado a esto, el dibujo también es parte del orden de grafismos que han dado paso a la escritura, la caligrafía, la tipografía y al fenómeno de la firma como gesto personal incorruptible y único. Es sin más, un centro integrador de las artes, procesos, técnicas, disciplinas y prácticas artísticas por ser la base en que coincide toda creación visual.

El dibujo es un lenguaje, entendido como una serie de signos gráficos sobre un soporte. Como enunciado gráfico tiene la finalidad de comunicar, representar o proyectar. Dice Saussure⁶ que el lenguaje tiene la función de transmitir información, transmitir ideas, sentimientos, subjetividades y realidades. La lengua y después el lenguaje como manifestación específica del habla (que es

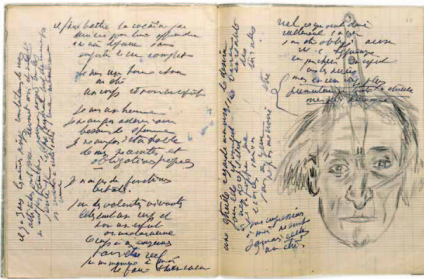
5 Acha, *Teoría del dibujo*, 17.

6 Ferdinand de Saussure, *Curso de lingüística general* (Argentina, Buenos Aires: Lozada, 2002), 63.

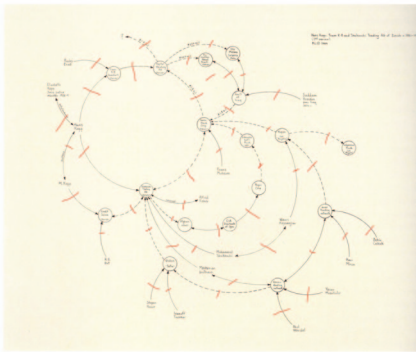
Cartografías del dibujo



Joseph Beuys, *Sin titulo*, lápiz y acuarela sobre papel, 1965. Beuys utiliza el dibujo como una estrategia de visualización de ideas donde el punto, la línea y la mancha, estructuran todas las formas.



Antonin Artaud utilizó el dibujo para hacer una continua revisión de sus fantasías, y escudriñar en su imaginación.



Mark Lombardi, *Gerry Bull*, empresa de investigación espacial, Sudáfrica, lápiz de color y grafito sobre papel, 1999. Lombardi utiliza los diagramas como para visibilizar fraudes políticos y económicos. Así como asociaciones y vínculos de prestanombres y empresas fantasma, o de apoyo social.

por su significado etimológico, habitar y recrear la lengua⁷⁾, es para Saussure el dominio de las articulaciones en el mar de referencias que es la cultura, con la condición de que este fenómeno social evoluciona. Las manifestaciones de la lengua son distintas

7 Nicola Abbagnano, *Diccionario de filosofía* (México: FCE, 2004).

pero todas son expresiones de los tejidos subjetivos que conforman el yo, la identidad y la colectividad, a partir de referencias: la palabras, el lenguaje corporal, las afecciones, la escritura y en este caso el dibujo.

El dibujo como una estructura de igualdades y diferencias, funciona como un juego de ajedrez donde, si un jugador entra a una partida ya empezada no se tiene que explicar que hay antes de que un jugador nuevo entre al juego, este ya sabe o tiene un indicio de que ha pasado y en que situación se encuentra. El ajedrez no sólo me sirve para ejemplificar el dibujo como un sistema cultural, sino para hacer notar que también requiere de un conocimiento de reglas generales en usos específicos. El dibujo como redes de referencias culturales se adquiere y se aprende y no es instintivo, sino que es adquirido y toma relevancia según su sentido y contexto.

Si retomamos la frase más reconocida de Joseph Beuys de que “todo hombre es un artista”⁸ en cuanto a que todo hombre tiene la capacidad de generar y hacer de su vida una obra de arte y para los que la creatividad es el verdadero capital, la función del arte y del dibujo en este caso como una manera de comunicación o especializada de dibujo tiene la condición de reelaborar el imaginario y refrescar nuestra mirada de la realidad ya que es transmisor de ideas, de sensaciones, de sentimientos y subjetividades.

Es una cuestión de potenciar la creatividad de quien lo lee, generar nuevas conciencias y renovar el imaginario. “Se trata de ampliar voluntades y generar posibilidades de ver y de pensar, es como la poesía...”⁹, es decir, pensar más imágenes, posibilidades, dislocar la imaginación, formar sueños, visiones o incluso otros futuros posibles.

8 Esta frase es citada por Carmen Bernárdez Sanchís, y es una de las frases más conocidas del artista Alemán; Carmen Bernárdez, *Joseph Beuys* (España, Madrid: Nerea, 1999), 80.

9 Pamela Ballesteros, “Antonio Vega Macotella”, Entrevista, (Mayo 2015), consultado el 20 de noviembre del 2016. <http://gastv.mx/entrevista-antonio-vega-macotella/>

Cartografías del dibujo



Anónimo. *Tinta sobre papel*, Mapa mental, estrategia de estudio y de visualización grafica de desarrollos mentales.



Guy Debord, *La ciudad desnuda*, 1957. El escritor francés utiliza la cartografía como el desarrollo narrativo no lineal de la experiencia de una deriva situacionista de la ciudad.



Bruce Nauman, *Sin título*, bronce, soldadura de plata y cobre, 1996.

El dibujo como proceso

Bruce Nauman (California, EUA, 1941) artista que desde inicios de los sesenta formó parte de las manifestaciones culturales que se catalogaron como contestación al minimal art, explorando el arte procesual, filmes, cine y fotografía, investigó las condiciones menos perdurables de la obra de arte y aspectos relacionados con los procesos de elaboración, además de que trabajó con la

gravedad como principio escultórico. El artista estadounidense mostró profundo interés por las teorías de Ludwig Wittgenstein, lo que dio como resultado esculturas de neón donde exploraba las posibilidades del lenguaje y el espacio de la galería. Frases que hacen referencia al sexo y la violencia pero guardando una ambigüedad de significado, realizó con neón partes del cuerpo como brazos, piernas, etc.

Nauman participó de distintos movimientos del arte de posguerra en Estados Unidos, entre los que también se inscribe el arte de procesos y en el arte del cuerpo. Realizó desde 1966 acciones donde involucraba su propio cuerpo, teniendo como resultado filmes y fotografías.

Sus inquietantes obras de arte hacen hincapié en la naturaleza conceptual de la producción artística y del proceso de creación. Su prioridad era la idea y el proceso creativo, sobre el resultado final, su producción estuvo ligada a distintas manifestaciones artísticas como son el Minimalismo, el Conceptualismo, el Arte del cuerpo, el performance y el videoarte, todas ligadas a una exploración de resultados y procesos.¹⁰

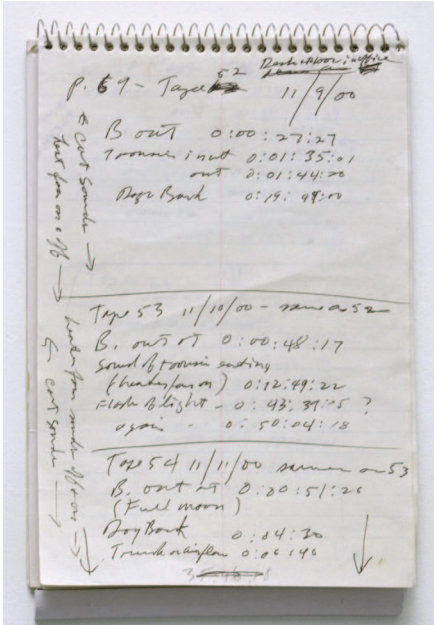
El dibujo como estrategia ayuda a definir formas dentro del transcurso de proyección de ideas visuales. Dibujar entonces es igual a pensar, es un proceso de construcción de imágenes y formas en el espacio; es parte fundamental de la producción visual pues es la forma plástica más cercana al pensamiento. La idea es la materia de los pensamientos, los conceptos y las imágenes mentales.

El dibujo es por sus cualidades formales y materiales una traducción de la acción de pensar en un plano gráfico. Nos basta un lápiz y un papel para definir estructuras multidimensionales en un espacio delimitado, en este caso la hoja de papel¹¹. El dibujar es una acción, una acción inteligente pues la inteligencia inscribe comparar las cosas con el fin de resolver algún cuestionamiento, citando a Bruce Nauman:

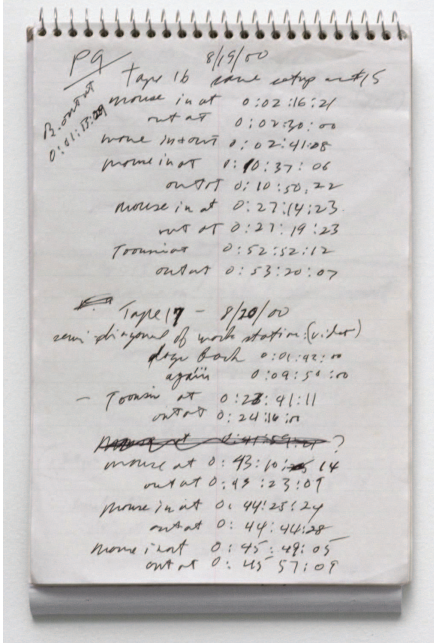
10 Anna María Guasch, *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural* (España, Madrid: Alianza, 2000), 165.

11 José Miguel González Casanova, *Gramática del Dibujo en 100 lecciones* (México: CONACULTA, 2009), 7.

Cartografías del dibujo



Bruce Nauman, Cuaderno, Dibujos temporales, 2001. Notas sobre los videos a realizar. Nauman, en un proceso de producción muy estricto, realizó, una hora diaria de filmación durante la noche, las cuales distribuía y utilizaba de distintas maneras según sus acciones.



Bruce Nauman, *Violins- violence-silence*, tubo de neón con marco de suspensión transparente de tubo de vidrio, 1981-1982. Las estructuras luminosas o dibujos luminosos tienen como tema principal el lenguaje y su ambigüedad, con referencias de lo sexual y la violencia.

Dibujar es equivalente a pensar. Algunos dibujos se hacen con la misma intención que se escribe: son notas que se toman. Otros intentan resolver la ejecución de una escultura en particular, o imaginar cómo funcionaría. Existe un tercer tipo, dibujos representacionales de obras que se realizan después de las mismas. Dándoles un nuevo enfoque. Todos ellos posibilitan una aproximación sistemática en el trabajo, incluso si a menudo fuerzan su lógica interna hasta el absurdo.¹²

Si nos acercamos un poco a los autores que dieron pauta a la noción del dibujo como idea, del cual el conceptualismo es heredero podemos hacer una ligazón desde Descartes, a Leonardo Da Vinci hasta los Conceptualistas. Las ideas son para René Descartes representaciones o imágenes que no tienen valor proposicional en sí mismas, es decir, no emiten juicios por sí mismas. Una idea es como se representa un caballo, una quimera o un hombre. En este sentido “idea” es una imagen que se forma en la mente, que darán paso a la creación de conceptos y estos al conocimiento científico, filosófico y poético.

La noción de *idea* del filósofo francés¹³ es que inicialmente son algo ajeno al ser, es decir, algo externo y al mismo tiempo interno. El dibujo nos acerca a esto desde una aproximación sintetizada, o construida, la imagen de perro se transforma a través de elementos mínimos en el ícono, el indicio o el signo de perro, éste en juego con los elementos contextuales que se transforman en lenguaje.

Por un lado, la cita de Bruce Nauman sobre su concepto de dibujo nos ayuda a ejemplificar el uso que tiene para él, como declarante de una idea, pero también como aquel que define una forma de representación en el espacio, funciones, ejemplos, imágenes y juegos espaciales y conceptuales en un plano de proceso que lo dota de una frescura, el cual se va a definir por un contexto inmediato y alguien quien accione estas reglas del juego.

Por otro lado, la noción de Idea de René Descartes nos acerca a proponer que las imágenes mentales o representaciones no tienen un valor proposicional en sí mismo sino hasta que forman parte de un conjunto y se conforman de elementos que forman

12 Juan José Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo* (Madrid: Cátedra, 1995), 33.

13 Abbagnano, *Diccionario de Filosofía*.



Joseph Beuys, *I Like America and America Likes Me*, Estados Unidos, 1974.



Joseph Beuys, *Cómo explicar los cuadros a una liebre muerta*, Düsseldorf, 1965.

signos participantes del lenguaje. El dibujo no asienta el pensamiento por completo, pero si bordea o interseca ideas. Acción que otorga forma visible a conceptos o ideas que hasta el momento solo eran mentales.

Una estrategia, engloba el pensamiento y el detenimiento mismo. La estrategia obedece a la solución de un problema que de manera particular será solucionado con una correcta aplicación o función. Hablar del dibujo como estrategia es hablar de procesos más que de resultados, un conjunto de acciones planificadas sistemáticamente en el tiempo, que se lleva a cabo para lo-

grar un determinado fin o misión, una estrategia gráfica entonces tendría la posibilidad de ser aquella que desde lo semántico del dibujo planifique sus acciones para un determinado proceso o en otro caso para una meta semántica y plástica.

El dibujo como producción artística, como fin mismo de la estrategia, puede tener distintas salidas formales, pero un dibujo de proceso guarda su valor en relación con la producción artística. El contemplar un dibujo de proceso y señalarlo como una obra artística puede ser engañoso, debido a que no conocemos la intención ni sus aportaciones en el proceso o producción, que determine su valor dentro del conjunto de la práctica.

La importancia del dibujo en este caso no dependerá de su gran calidad técnica ni de sus valores estéticos sino de su vínculo estrecho con el proceso del artista que lo dota de significado y valor en sí mismo dentro de su desarrollo. Es en este punto donde el dibujo como proceso tiene su mayor aportación en la práctica de la creación de imágenes, en la búsqueda de formas o búsqueda de sentido, pues a manera de juego, como dice Nauman, puede forzar las ideas modificándolas¹⁴, complejizándolas, o siendo un espejo de la mente que tuerce las ideas de manera exponencial, aportando nuevas vistas y perspectivas, pues el acto de dibujar, dentro de distintos planos de representación la mente une y construye puentes significantes, que hacen que la idea principal se modifique y se miren otras perspectivas.

Cuando se dan dos signos en un plano y los dos son aparentemente confusos, se generan interrogantes que se transforman en una búsqueda de sentido y en un nuevo vínculo con el lector, generando nuevas lecturas según su contexto. El dibujo es una herramienta, un medio para alcanzar un fin, un instrumento que ayuda a resolver problemas, crear nuevas ideas y ayudar a la comunicación, a veces por su carácter íntimo con uno mismo.

El pensamiento no se puede definir de manera exacta, solo tratar de acercarnos a él a través de algunas señales, bordearlo a través de gestos y de condiciones que lo hacen más cercano y concreto. El dibujo no puede definir por completo el pensamiento, pero esta definición de formas y de construcción de lenguaje

14 Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 33.

Cartografías del dibujo



Joseph Beuys, *Pizarra para sinfonía siberiana, Eurasia*, 1963. Incluso las nociones sobre la política y la libertad de Beuys eran un gran proyecto, a realizar, nociones en construcción, de todo esto su obra plástica era parte de la preparación estética.



Joseph Beuys, *Mujer*, acuarela sobre papel, 1955.



Joseph Beuys, parte de la colección *La Pietá*, acuarela y beize sobre papel, 1958.

se ubica en el mismo punto que se generan los pensamientos, la mente.

El dibujo construye y define formas, éstas pueden representar una experiencia perceptual o una estructura social, un organigrama institucional o un esquema de movimiento, las cuales tienen su punto de confluencia en ser una estructura que sustenta la forma; su significado en que es leído, todo esto es a lo que denominamos lenguaje del dibujo. El dibujo como proceso de definición o estructuración de formas es una actividad que por su cercanía a la construcción de ideas, nombra y al nombrar define puntos dentro de este sistema de referencias que es la cultura. Más, no siempre es un todo unificado y claro, sino que, en algunas ocasiones puede ser ambiguo y confuso.

Sin embargo, el dibujo se califica y se define por sus propios parámetros y contexto, el trazo de un niño o el boceto de un carpintero, el proyecto de un arquitecto o el esquema de un científico. El dibujo mismo, dependiendo de su lugar será inseparable de su tradición y de su historia, el terreno de las prácticas artísticas, las aportaciones a la producción visual, la construcción de imaginarios y la comunicación de la experiencia.

El dibujo se encuentra en un sinfín de actividades y procesos humanos que hacen que se nutran las prácticas artísticas en los roces entre el arte contemporáneo, la artesanía, el diseño y la vida cotidiana, y en esto guarda diversas aportaciones y complejidad a la hora de definirlo o simplemente discurrir sobre él.

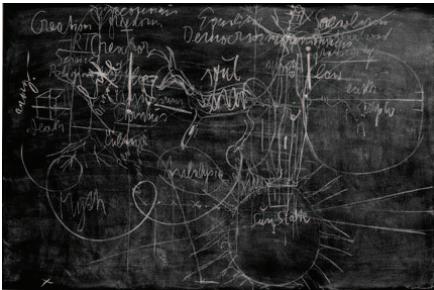
El dibujo como búsqueda de una idea, el concepto de Joseph Beuys

Joseph Beuys (Krefeld, 12 de mayo de 1921 - Düsseldorf, 23 de enero de 1986) fue un artista alemán que participó como soldado en activo durante la Segunda Guerra Mundial, actividad de la que surge el mito creacionista de su personaje, cuando el avión en el que planeaba en ataque fue derribado y gravemente herido. Accidente del que se recuperó gracias a la ayuda de unos tártaros nómadas, que curaron sus heridas y le protegieron de morir tras una curación con fieltro y grasa (Tradiciones de los pueblos más fríos del mundo, como Rusia, Alaska y los países Escandinavos).

Trabajó y estableció conceptos clave en la historia del arte de la segunda mitad del siglo XX, como son el concepto ampliado



Joseph Beuys, Pizarras, para acciones, entre 1950 y 196. Los dibujos auditivos de Beuys, son lo que él solía llamar la descripción gráfica de vivencias, y en otros casos el registro metafórico o visual de sus acciones publicas.



del arte y con la escultura social. Para Joseph Beuys el arte debía tener una función social y simbólica, para él la sociedad alemana y la sociedad en general necesitaba ser curada, y en una línea del arte como una herramienta social generó dispositivos de cambio social y político dentro y fuera de su país, como ejemplo tenemos la fundación del partido Alianza de Los Verdes y el Partido Alemán de Estudiantes en 1967.¹⁵

El dibujo para Joseph Beuys formó parte central de su crea-

15 Sanchís, *Joseph Beuys*, 9.

ción, decía: “Dibujar es, ante todo, la meditación de una existencia que no puede serlo sin misterios.”¹⁶ Es de entenderse la frase si se toma en cuenta que Joseph Beuys se alimentó de literatura fantástica desde pequeño, así como es relevante que de joven se nutrió de antropología, antroposofía (Rudolf Steiner) y filosofía; antes de decidir ser un artista deseaba ser médico, intención que no perdió de vista. Artista y chamán esas fueron las figuras que guardó Beuys durante su tiempo de producción y activismo social. Meditación, existencia, misterios son tres palabras que condensan el significado que el dibujo posee para el artista germano.

El valor que los dibujos guardaban para Beuys era claro cuando organizaba con sobrecuidado los conjuntos de dibujos que daba a sus coleccionistas.¹⁷ Cuidaba los dibujos fuera el soporte que fuera la base del dibujo, lo que al mismo tiempo hace patente su uso del dibujo, como un banco de imágenes. Los demás papeles, escritos, listas y anotaciones recibían un acento dibujístico con su firma, con la cruz pintada o el sello redondo que le caracterizó.

Todos los dibujos de Joseph Beuys pueden organizarse por analogía en dos grupos. Los indiciales o esquemáticos que estaban dentro de su ejercicio de producción donde con los menores medios exponía la esencia de sus ideas, que se agrupan en los dibujos de lápiz y aguadas y en segundo grupo los diagramas o listas con ideas o conceptos y por fin las pizarras que son resultado de las acciones públicas de Beuys como activista político y ecológico.

Beuys consideraba sus dibujos como un banco de imágenes y de pensamientos materializados. Los dibujos no sólo proyectaban obras escultóricas o representaban personajes alegóricos, sino que también estudian, analizan, seleccionan ideas y simbolizan, procediendo directamente del universo mental y sensorial del ser humano, como cartografías mentales que se hacen presentes no solo de la experiencia del espacio y las formas sino de la imaginación.

Para Beuys, todo hombre es un artista y en el sentido en que

16 Hainer 1985, *entrevista a Joseph Beuys*.

17 Descrito de esta manera por la autora; Sanchís, *Joseph Beuys*, 43.



Joseph Beuys, *Cisnes*, acuarela y collage sobre papel, 1958. Recordemos que para el artista alemán como para la cultura visual los animales se usan como figura retórica de cualidades espirituales, las cuales representan los valores del ser humano.



Joseph Beuys, *Alce*, mezcla de pigmentos, 1958. Los animales así como el dibujo científico estuvo siempre presente en el desarrollo plástico de Beuys, ligado al hombre o en otros casos a la mujer, nos habla de su unión con la naturaleza.

todo hombre es capaz de generar un detonante en el contexto y cambiar a la sociedad desde sus propias cualidades y valores. Para el artista alemán los humanistas verdaderamente revolucionarios son los artistas desde una visión más amplia del arte que la conservadora del siglo pasado.

El dibujo es la primera forma visible en mis obras [...] la primera cosa visible de la forma del pensamiento, el momento de cambio de los poderes invisibles a la cosa visible [...] Es en realidad una forma del pensamiento llevada a una superficie plana o redondeada, ya sea un soporte sólido como una pizarra o una cosa flexible como papel o cuero o pergamino o cualquier tipo de superficie...¹⁸

Esta concepción del dibujo como pensamiento gráfico generador de ideas, de formas está imbricada en una larga tradición, que se remonta a las teorías renacentistas del Diseño como “idea”, que el siglo XX retomó en ciertos aspectos del conceptua-

18 Sanchís, *Joseph Beuys*, 44.

lismo en el que Beuys se inserta. El artista de Krefeld, participó de Fluxus, movimiento artístico de los años sesenta que mantuvo el sentido antiartístico propio del dadaísmo de inicios de siglo, movimientos que pusieron al arte como un arma arrojada contra los modos de vida en Europa.

Las listas y diagramas de acciones que realizaba Beuys le servían para aclarar ideas, para definir conceptos, para contrastar y expresar condiciones espaciales. Dentro de este uso del dibujo como estrategia, encontramos partituras, listas, clasificaciones, equivalencias, guiones de acciones. Beuys se vio muy influenciado por Marcel Duchamp, lo admiraba pero desprestigió su carácter hermético al grado en que llegó a mencionar que la tarea que hubiera podido desarrollar Duchamp “...ahora soy yo quien la desarrolla...”¹⁹ Para él no tenía sentido comunicar las ideas sin un sentido humanista de por medio pues se disolvía el espíritu creador.

El dibujo para mí existe ya en el pensamiento. Si los significados completos e invisibles del pensamiento no están en una forma, nunca resultará un buen dibujo. Mi idea sobre los dibujos, como una forma especial de pensamiento materializado es la siguiente: son el principio del cambio de la condición material del mundo a través, por ejemplo, de la escultura, de la arquitectura, de la mecánica o de la ingeniería, donde el dibujo no se reduce sólo a la concepción artística tradicional²⁰

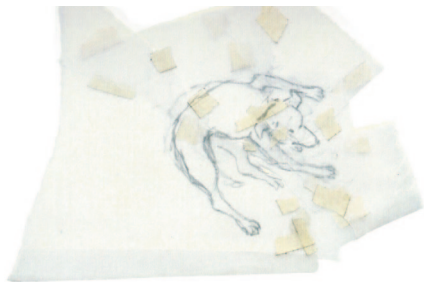
Desde mediados de los sesenta, los dibujos tomaron una nueva connotación: son algunas veces preparatorios para acciones, diagramas de actuaciones o presentaciones socio-políticas. Los dibujos que llamó Beuys “partituras”, son guías de acciones de la misma manera que sus esquemas sobre pizarras, realizados ante el público en el transcurso de acciones o conferencias, también los considera dibujos, llamándolos “Dibujos auditivos” al estar trazados sobre la pizarra a la vez que procede a su explicación verbal.

La espiritualidad y su representación, la simbolización de la esencia del ser humano son temas que continuamente se verán

19 Sanchís, *Joseph Beuys*, 17.

20 Sanchís, *Joseph Beuys*, 46.

Cartografías del dibujo



Francis Alÿs, *Estudio para la caída del perro*, lápiz y cinta sobre papel, 2000.



Francis Alÿs, Dibujos pertenecientes a la serie *No cruces el puente antes de llegar al río*, óleo y hoja de oro sobre tela, 2005-2008. El dibujo hace referencia a los niños de Marruecos y Europa en un alegórico cruce del Estrecho de Gibraltar.



en su obra gráfica, pues tomó como referente a San Ignacio de Loyola y la gran tradición alemana dio continuidad a la construcción del lenguaje. Joseph Beuys entendió que el simbolismo que debía continuar era el que ya conocían los alemanes.

La mayor parte de su producción dibujística y grabada de Beuys recorre una amplia variedad de temas figurativos, como son los diferentes roles que adopta la mujer (hechicera, actriz, madre, chamana, mujer asociada a alces, liebres o ciervos, las normas de la mitología germánica y los druidas celtas, Judith, etc.), los animales, paisajes y fenómenos naturales (montañas, terremotos, tormentas, auroras boreales), máquinas, el universo imaginario que es Eurasia y Mongolia, etc. Con el lápiz su trazo es agilísimo, entrecortado y a la vez enérgico, pasando del grabado a la línea pura y caligráfica que analiza la esencia de la forma. Su dibujo figurativo es muy esquemático, casi prehistórico: signos y elementos figurales que poseen la agilidad y libertad creativa de lo que se aleja de esquemas preestablecidos, academias o convenciones. Sus dibujos proceden por simplificaciones formales, hasta restringir los elementos al mínimo.

De ahí también la abstracción a la que llega generalmente a través de la mancha y el color. Dibujaba sobre cualquier cosa: servilletas, sobres, papel de estraza, hojas de cuaderno cuadriculado buscando comunicar una realidad espiritual, una sensibilidad y un pensamiento como condición vital y política ante el mundo que vivía.

El dibujo y el pensamiento visual

El dibujo como herramienta visual dentro de las estrategias de producción artística²¹, puede ir desde la copia mimética a la abstracción; de lo gestual a lo esquemático, de lo naturalista a lo organizacional y estructural. Es la forma más económica del lenguaje gráfico, porque a través de líneas, puntos y manchas sencillas se puede representar todas las condiciones de la formas.²²

21 Una herramienta visual es aquella que nos ayuda a visualizar en el tiempo y en el espacio las ideas que tenemos para un determinado proyecto o actividad, siendo de utilidad en simples tareas o en actividades específicas de disciplinas como la Arquitectura.

22 González, *Grámatica del Dibujo*, 7.



Francis Alÿs, *Sin título*, técnica mixta sobre papel, 2002. Como ejemplo de pensamiento visual las pequeñas obras del artista belga hacen referencia alguna situación política. Sus pinturas y obra gráfica mantiene relación no solo con sus acciones en el espacio público sino con la producción de sus videos que tienen clara correspondencia, casi como bocetos o storyboards del ejercicio fílmico.

Acha reconoce que el dibujo crea signos y tiene la capacidad de generar imágenes que refieren a una realidad concreta, pero sobre todo reconoce que el dibujo es la forma común a toda sintaxis visual. El dibujo como un sistema de signos y significados es el resultado de nuestra relación con el mundo, en el dibujo hay un arriba y un abajo por que en nuestra experiencia del mundo existe, entonces el organizar elementos, dibujar formas y observar objetos, son acciones inteligentes, ya que no solo se ve como un proceso sensible sino que antes de recibir la luz en nuestras retinas, nuestro cerebro busca sentido en lo que vemos.²³

En el lenguaje visual es muy importante el espacio, la composición y los tamaños. Saber ver es saber pensar, pues saber ver es pensar lo que se ve, es una acción inteligente, vemos buscando signos y no los asignamos después de ver. El pensar con imágenes no es solo una cuestión de una lectura simple, los signos y

23 Acha, *Teoría del dibujo*, 26.

símbolos dependen del contexto y tienen muchos niveles de lectura en diferentes contextos y con diferentes combinaciones. El pensamiento visual es la capacidad de leer y organizar un mensaje a través de elementos visuales resultado de la experiencia de la realidad.

Dibujar es pensar por que se ve y se compara (Simetría), se relaciona el uno con el todo (Estructura), se completan formas (Gestalt), se definen cargas signadas (Semiosis). En este sentido el dibujo es un resultado del pensamiento visual al ser la representación de aquello que conocemos, imaginamos o creamos.

El pensamiento visual se experimenta de manera integral cuando la observación, la imaginación y el dibujo participan de la acción de pensar, pues el dibujo también es una referencia de ideas futuras o ideas sobre el futuro. En palabras de José Miguel González Casanova “El dibujo es un lenguaje que se basa en la representación esquemática de nuestra percepción visual y táctil de las distancias y los pesos, por lo que es la forma más elemental de representar el espacio.”²⁴ Así también el dibujo puede ser la representación de nuestros deseos, sueños y miedos, al provenir de lo más profundo de nuestra psique y universo mental.

Hablando del pensamiento visual en la vida cotidiana, no nos detenemos a pensar cada imagen, estamos acostumbrados a leerlas: escudos familiares, logos, iconos de servicios. El lenguaje visual presente en todo momento combinando imagen y texto en la construcción de signos, símbolos, íconos e indicios así como sus variantes de peso, color, composición: comunican. Los textos que leemos todos los días, tienen ya un carácter y cuando escogemos una tipografía o un estilo de dibujo definimos también la entonación con la que se leerá el mensaje.

Los colores elaboran significados múltiples. El portar una insignia o vestir de los colores de algún partido político, comunica de cierta manera nuestra afiliación ya sea por un escueto y tendencioso partido ecologista que pide penas de muerte²⁵ y

24 González, *Gramática del Dibujo*, 8.

25 Soledad Loaeza “*La insolencia del Partido Verde*” La jornada, Jueves 7 de mayo del 2015, consultado el 20 de noviembre de 2016, <http://www.jornada.unam.mx/2015/05/07/opinion/021a1pol>

mantiene animales en peligro de extinción en su rancho²⁶; por un partido de ultra derecha con afiliaciones religiosas o por un partido neoliberal que se ha sabido mantener el poder desde su identidad tricolor, o los colores de una de tantas izquierdas fracasadas y quebrantadas. Así el dibujo como lenguaje es una construcción cultural, y tal vez de primera intención solo un mexicano podría leer los códigos de la política antes mencionados. Leer y organizar en la cultura es también Dibujar como pensamiento en un plano social, tomar referentes de la cultura para generar mensajes o redes de nuevos significados.

Mientras en parte de la enseñanza del dibujo la libertad creativa es entendida como expresión impulsiva sin reglas, si reflexionamos lo que significa “Expresar” podemos deducir que la palabra es laxamente utilizada, y que no se necesita una carrera universitaria para solamente tener la capacidad de mostrar nuestros estados emocionales a través de trazos automáticos. Expresar según la RAE quiere decir: hacer salir fuera por presión o con presión, pero, en otras acepciones más cercanas a la tradición humanista, es dar a entender algo que se piensa con exactitud, lo que se es, lo que se siente o desea.

Manifestar con exactitud y determinación los afectos, y posiciones en una realidad inmediata. La expresión es entonces entendida como un proceso de hacer externo lo interno o manifestarse, de otro modo, lo referido a la expresión, está más cercano a la cualidad de hacer presente una posición política, ética y social que de la simple solución plástica de movimientos gestuales que no hacen presente nada más que acciones corporales frente a un soporte.

Al mismo tiempo y en palabras de Ramón Díaz Padilla “...se puede entender como la disposición a permitir que la acción esté dirigida por la voluntad para que se liberen y emerjan las pulsiones...”²⁷ De lo anteriormente citado se busca ampliar el sentido de expresar, palabra que puede referirse a obtener algo del yo inte-

26 “*Hipopótamo muere atropellado tras escapar de rancho de alcalde*” Proceso, Estados, 5 de enero de 2016, consultado el 20 de noviembre de 2016, <http://www.proceso.com.mx/425281/hipopotamo-muere-atropellado-tras-escapar-de-rancho-de-alcalde>

27 Díaz, *El dibujo del natural en la época de la postacademia*, 105.

rior, dotando de un carácter añadido. El gesto del artista, registro de la acción física que lo realiza, permanece en la obra, evoca el movimiento que le dio origen, con la energía y el movimiento con el que se realizó, además de transportar estados psíquicos y anímicos. En el dibujo denominado gestual las líneas adquieren carácter de manera en que se realizan.

El gesto designa los movimientos del cuerpo voluntarios e involuntarios que acompañan la expresión oral de sentimientos y pensamientos, lo gestual no está fuera del pensamiento visual pues la gestualidad no es más que otra manifestación de la actividad de dibujar como un acto inteligente al construir o al visualizar.

El dibujo como lenguaje visual desdobra la realidad posicionándose en el terreno de la cultura y en la construcción del imaginario, es ahí donde tiene una aportación significativa en la construcción de un espacio visual público, en pos de una heterotopía simbólica posible. Como lenguaje es en la construcción del imaginario donde el dibujo como pensamiento visual tiene grandes acciones y tareas que resolver, pues es la participación dentro de la dualidad de lo simbólico y lo real que buscará generar un imaginario heterogéneo y participativo.

Conclusiones:

El dibujo es un lenguaje que se caracteriza en su producción por el uso de la línea y la mancha para la descripción de todas las posibilidades de la forma. Es por sus condiciones formales, la forma plástica más cercana a la idea y en esto guarda su valor al estar elaborado en paralelo a la práctica artística, ya sea como un proceso de búsqueda de ideas o como un continuo proceso de cuestionamiento y autoconocimiento.

El dibujo tiene hoy la función de ser canal de un mensaje y un medio de producción al ser un producto en sí mismo. El dibujo es una herramienta de traducción de ideas, pensamientos y sensaciones a una forma, que como matriz gráfica comparte con la escritura la capacidad de construir, definir y representar ideas y conceptos. Desdoblado la realidad y potenciando las posibilidades del lenguaje, contrayendo imaginarios y mundos posibles.

En relación a la producción artística, el dibujo cobra una

verdadera importancia no solo como medio de formulación de bocetos sino como banco de imágenes, organismo de ideas, banco de pensamientos visuales, registros de pensamiento (Joseph Beuys), como estrategia escultórica, juegos conceptuales, afirmaciones o maquetas de otras piezas (Bruce Nauman).

El dibujo forma parte del pensamiento visual y participa activamente en la construcción y reconstrucción del imaginario colectivo, es ahí donde tiene una tarea de gran relevancia en la participación de la reflexión, renovando el imaginario. Es en la comunicación visual lugar en que el dibujo juega un papel importante en lo simbólico y como práctica participativa de la manifestación de proyectos de vida, enunciando y comunicando ideas, imaginarios, estados emocionales y espirituales, afectos, inquietudes, posicionamientos, hace presente el pensamiento y la esencia de quien dibuja.

La autobiografía visual y el dibujo como documento.

Es muy común ver que las libretas de notas o los cuadernos de dibujo de formación fungen como una especie de diario en que se decanta una constante por mejorar o por mantener una dinámica de trabajo constante.

Estas bitácoras, libretas, hojas sueltas son una imagen del escritor, dibujante o creador que detona en ellas una cotidianidad en su condición de creación y por lo tanto un índice de su vida cotidiana. Estos índices visuales tan comunes en la vida de los productores artísticos se convierten en afirmaciones de lo que se es y de quien se es, son una aproximación a la autobiografía visual.

La autobiografía visual como obra es un proceso paralelo al de la creación que tiene su importancia en ser el soporte de transformación y creación de ideas para la continua creación de formas y contenidos. Éstas constituyen una especie de memoria, con posibilidad de cuestionar el pasado, el presente o imaginar un futuro posible.

Para acercarnos a la autobiografía visual en las prácticas artísticas, es acertado tocar ciertos elementos que se enlazan con la historia del arte, como son los de Archivo, como estrategia de trabajo; El concepto de Documento en relación al dibujo y el Arte Conceptual, tendencia que retomaría estos procesos en la producción de obras artísticas, con miras hacia la desmaterialización de la obra de arte, estos son conceptos y elementos clave para entablar la lectura y extender un poco lo que podemos entender como una autobiografía desde el arte, y enseguida un biografía desde el dibujo.

El arte conceptual y el documento

El arte conceptual, tendencia artística desarrollada principalmente en Estados Unidos y Gran Bretaña, con bases en las aportaciones de Marcel Duchamp y en la parte más reflexiva del minimalismo, representada en Robert Morris y Sol Le Witt, se manifestó abiertamente crítica a los valores de la obra formalis-



Joseph Kosuth, *Una y tres sillas*, silla de madera, fotografía y ampliación fotográfica, 1965. Esta obra es una de las más representativas del arte conceptual debido a la presencia de tres niveles de representación, y al mismo tiempo por ser un claro ejemplo de su línea de acción y de trabajo.



Sol Le Witt, *Sin título*, intervención a muro, 2005, El artista radicado en Nueva York usaría como principios el arte como idea y la lejanía de la resolución material de la misma. Los dibujos murales de LeWitt están realizados con estrategias sumamente específicas, que tienen relación con la arquitectura y con el espacio a intervenir.



On Kawara, *I read*, 18 carpetas con recortes de periódicos, (1966-1995). Esta obra se formó a manera de diario, recolectando una noticia por día del periódico local, según la ciudad en la que se encontraba, la mayoría sin intervención.

ta, culminando con la llamada desmaterialización de la obra de arte¹. Esto trajo consigo distintos cuestionamientos realizados de manera singular por distintas manifestaciones artísticas de la segunda mitad del siglo XX. El arte conceptual que estaría en

1 Anna María Guasch, *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural* (España, Madrid: Alianza, 2000), 165.

contra de las condiciones visuales de las obras, daría paso al arte como documento, al arte como elaboración mental y al arte como idea. Debido a que Le Witt consideraba que el arte debía estar dirigido a la mente del espectador y no a su mirada, manifestó antagonismo con los aspectos visuales y artesanales de las prácticas artísticas. El arte conceptual fue desde sus inicios, un arte a favor de cuestionar las bases estructurales del arte moderno, como fue la idea de autor, forma, visualidad y el mismo concepto de arte.

El archivo como estrategia de trabajo, se hace presente en el siglo XX, con proyectos como el de Aby Warburg, *Atlas Mnemosine*, y en la literatura con la obra postuma de Walter Benjamin, *El libro de los pasajes*. Ambos tienen en común no estar terminados, no tener un orden lineal y no tener un fin físico. A Benjamin el archivo como estrategia de trabajo le sirvió para hacer una teoría visual de la historia no como un fenómeno lineal sino como un proceso más parecido al montaje formado de metáforas espaciales.²

A Aby Warburg el archivo le sirvió para detonar una especie de taxonomía de los saberes y oficios del mundo. El archivo como estrategia de producción, también es aquel que no solo organiza documentos de un conjunto, sino que puede ser entendida por un conjunto de datos almacenados, que configuran una información y como tal conforman un conjunto de forma o estructura interna determinados. El archivo como estrategia de producción se basa en la acumulación, orden y selección de documentos o registros de la realidad, estos pueden ser objetivos o poéticos, en tanto la intensión del artista necesite de ellos.

Es en la segunda mitad del siglo pasado que los artistas conceptuales retomaron conscientemente el archivo como estrategia de producción, para reflexionar sobre aspectos como el tiempo, el cambio y la obra de arte, en relación con su vida cotidiana como es el caso de On Kawara, y con el archivo específicamente como modo de producción en el caso del grupo *Art & Language*.

Desde finales de siglo XX hasta hoy el archivo es una estrategia, que hace hincapié a dos partes por un lado su formalidad y por otro, a su sentido conceptual. Actualmente el archivo tam-

2 Descrito de esta manera por la autora; Ana María Guasch, *Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar*. (Madrid: RACO, 2005)157-183.



On Kawara, *Date paintings*, El artista japonés que haría un archivo autobiográfico, con relaciones políticas y sociales utiliza el medio pictórico para enunciar, la condición subjetiva de la pintura, y al mismo tiempo, su condición reflexiva sin dejar de lado la condición conceptual y social.



On Kawara, *Date paintings*, Fotografía que hace registro de su habitación y estudio. En la imagen podemos observar la agrupación de las pinturas a modo de calendario, a modo de muro de pensamiento.

bién tiene nuevas condiciones, a partir de su reflexión dentro de la internet y la web.³ Para algunos artistas el archivo es una forma de mostrar una vinculación con su vida, lo individual y lo estructural, en unidades alegóricas que no describen la vida sino que la enuncian metafóricamente.

³ Guasch, *Los lugares de la memoria*,159.

On Kawara, archivo de vida

La autobiografía visual, modelo poético del uso del archivo como estrategia de trabajo en las prácticas artísticas, es el registro de un rizoma, que es la vida social, en el campo de la vida cotidiana. Para algunos artistas, el registro, la colección o el índice, son formas de mostrar una vinculación con su vida y de su vida con el arte.

On Kawara (1932-2014) artista japonés, del que su edad no se medía en años, sino en días, influenciado por Jean Paul Sartre y Albert Camus, desarrolló una serie de obras conceptuales, donde encriptó y/o mostró información relacionada con fechas, coordenadas geográficas, momentos políticos e información de prensa relacionada de manera subjetiva consigo mismo. Con su obra artística formada de pinturas, dibujos, fotografías y recortes, Kawara hace referencia y reflexión a la condición individual de la producción artística, pero además a su posición geográfica y temporal, que constituye una sinécdoque poética de su estado.⁴

En algunas piezas como son las *Date paintings*, el artista hace además un gesto de fijar el tiempo, al agregar un extracto del periódico del lugar en que lo pintó y una nota hecha a mano, nota con referencia a las condiciones actuales del país, en el que se encontraba en el momento de realizarla. Pintura realizada en una sola sesión de un día y destruida en caso contrario de no haber sido terminada.

Date Paintings denota y hace hincapié en la naturaleza reflexiva de la pintura, no ilusionista, haciendo referencias de la historia y la actualidad de su creación, al mismo tiempo que manifiesta un posicionamiento crítico frente al “yo” modernista. On Kawara hace presente la condición material de la pintura, su estatus de reflexión subjetivo, pero sin dejar de lado la pintura como objeto social, Es decir, está generando dispositivos sociales, en tanto subjetivos.

La repetición dentro de la actividad pictórica de Kawara parece tener una relación fuerte con la condición de afirmar el ser a través la actividad de pintar, existo en tanto que pinto, en tanto que repito, en tanto que hago, por lo tanto, existo.

4 Guasch, *Autobiografías visuales*, 189.

La cotidianidad, tema activo en la obra de Kawara se hace presente: “La cotidianidad-afirma Jean Baudrillard- es la diferencia dentro de la repetición...”⁵, la misma sin un fin teológico ya que no tiene progresión ni declive. La producción escritural del artista japonés, es una afirmación a través de su cotidiano de que sigue y esta vivo. Su cotidiano y su tiempo de trabajo artístico, ocupando el mismo tiempo espacio, en una sola actividad, en una sola práctica artística, en palabras del artista “la pintura de la serie TODAY <<No es una pintura del presente sino el presente de la pintura.>>”⁶

La vida cotidiana se vuelve un espacio de cuestionamiento frente a vidas que se vuelven más estereotipadas, la vida humana que pareciera tan insignificante y de poca duración cobra un sentido de afirmación del ser. Sin embargo, y aunque parece una contradicción, lo más importante en la obra de Kawara no es lo autobiográfico, sino, la esencia de la estructura conceptual de la misma: el tiempo, la vida, la vida del individuo, todo esto frente a la vida del mundo, haciendo presente una noción de lo sublime.

Kawara no hizo muchas veces mención de su nacionalidad, cosa que le daba un sentido internacional a su trabajo desde referencias locales, y sin embargo, su autobiografía artística hacia referencia a las condiciones en que vivía, viajando, leyendo, pintando, diríamos hoy en día que fue un ciudadano del mundo. Su obra hace mención de lo individual y de la sociedad, lo anónimo y lo público, lo íntimo y lo histórico, lo local y lo global.⁷ Problemas internacionales se hacen patentes en su obra, como es la pintura realizada en 1965 en que resalta el hecho reconocido como una atrocidad, del ataque a Vietnam por Estados Unidos.

On Kawara hace referencia formal con este tipo de trabajo (Date paintings) a la pintura tradicional y anticipará el uso de información en la construcción de la imagen. El artista escribe a sí mismo la vida, vida que pasa a ser o formar parte de una construcción de subjetividad y de memoria personal. El artista

5 Guasch, *Autobiografías visuales*, 29.

6 Citado de esta manera por el autor; Guasch, *Autobiografías visuales*, 29.

7 Anna María Guasch, *Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades* (Madrid: Akal, 2011), 165.

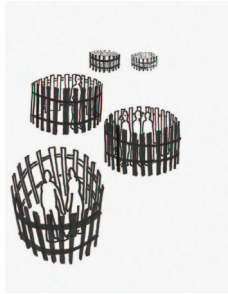
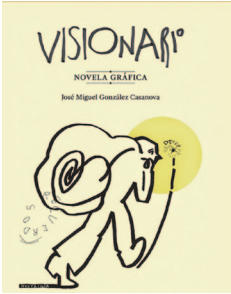
hace patente una condición archivista y autobiográfica, que el ser humano debe tener la propulsión de formar un cuerpo de elementos que consoliden una memoria como instrumento, que nos vincule con el pasado, en función de construir y afirmar nuestra identidad.

Un libro, un pedazo de vida

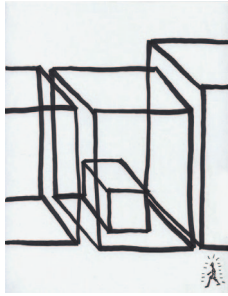
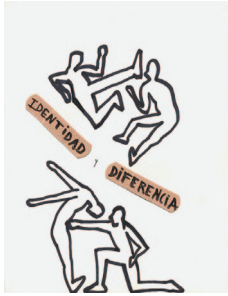
José Miguel González Casanova, artista plástico y docente universitario, ha tenido una prolífica obra y desarrollo, fue miembro fundador de *Temistocles 44*, espacio independiente de los noventas en México y director del *Banco Intersubjetivo de De-seos*. JMGC es un creador que en sus primeros acercamientos al arte trabajó con el grabado y los sistemas editoriales e hizo de su proceso de trabajo el dibujo, al mismo tiempo que fue para él una disciplina continua de abordar las ideas y su proceso creativo.

Para González Casanova el dibujo es la única disciplina a la que se ancló su práctica, y que al establecer un proceso de producción fueron las ideas las que sustentaron el trabajo del artista, siempre en función del producto o el resultado plástico. JMGC Profesor de dibujo de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM ha desarrollado una continua labor pedagógica y de gestión en múltiples proyectos, como son, *Jardín de Academus* (MUAC, 2010) *El seminario de Medios Múltiples* y C.A.C.A.O (Museo Universitario del Chopo, UNAM, 2014) sus obras resaltan la vinculación, la educación y la descentralización como pilares de su práctica artística. Uno de sus últimos proyectos publicados fue *Visionario*, el cual se basa en la construcción de una novela gráfica, con base en dibujos realizados durante doce años, mismos que describen un viaje desde las consideraciones espaciales de la ciudad, hasta las existenciales del “yo” frente a lo real, el conocimiento y lo social.

La novela gráfica que dio forma a una muestra consistió en una exposición de los dibujos en una sola línea, formada por la serie de dibujos impresos y colocados secuencialmente, en su mayoría blanco y negro, realizados en tamaño carta con herramientas simples y modificadas con ordenador. Es también un libro impreso, una narración hecha desde dibujos a manera de ideas que formaban parte de los cuestionamientos del artista frente a



José Miguel González Casanova, *Visionario*, Novela gráfica, imágenes tomadas del sitio en internet del libro, 2015. Enuncian estados del ser en diferentes momentos y situaciones. La narrativa de búsqueda asemeja una búsqueda interior de identidad.



Los dibujos de la narración hacen un juego poético que genera asociaciones narrativas y políticas de la vida cotidiana. Fueron sustanciales para el artista, en el sentido en que fueron la base estructural de su pensamiento y su posicionamiento.



sus procesos de enseñanza-aprendizaje, procesos de producción que elaboró durante más de 10 años.

Durante el recorrido de la narración Gonzáles Casanova elabora con un conjunto de elementos que parecieran escritura, una secuencia temporal que invita a la animación. Otro de los propósitos de la novela gráfica es conformar una biblioteca visionaria a partir del intercambio de ejemplares por un libro que en concordancia con el autor sea visionario, por su manera de hablar de un futuro utópico o distópico.

La relación de JMGC con los dibujos es íntima, nos narra su percepción de las relaciones de poder y de las condiciones existenciales de formación humana en la ciudad. Como espectador no es difícil hacer un acercamiento a la manera en que JMGC usa un lenguaje sencillo (no por eso menos complejo, como todo mensaje político intenta serlo) para detonar imágenes mentales que complementan el sentido de la obra.

Visionario constituye una autobiografía visual por su condición de ser un archivo visual de los pensamientos gráficos del artista, y también por que como estructura narrativa sirve para cuestionar las condiciones existenciales de su identidad, su posición en el universo y su condición humana.

Los dibujos de JMGC pueden ser interpretados como un archivo de vida en tanto que narran parte del autor y esto nos acerca a una narración de su proyecto de personal. Si el dibujo es una huella y un registro del pensamiento, el archivo como estrategia de trabajo es una forma de emprender una reflexión sobre la realidad su conocimiento y el sujeto en el medio. El dibujar de manera continua es hablar de sí mismo, de sus pensamientos, acciones, visiones e imaginario (los sueños, los proyectos, los procesos y los espacios de trabajo). El personaje que atraviesa la narrativa de Visionario tiene la tarea de trabajar por un mejor futuro, trabajo que coincide con el trabajo de JMGC.

Yo no soy escritor, sino artista plástico y no tengo un pensamiento narrativo, entonces empecé a trabajar sobre hojas blancas colocadas en las paredes de mi estudio; me tardé diez años en bajarla y empecé a dibujar y a unir los dibujos por asociaciones; se fue convirtiendo en un trabajo más íntimo.⁸

8 Sonia Ávila, *“Novela gráfica: una escritura que fluye con dibujos”*, Expresiones, Excélsior (25 de Marzo de 2016), consultado el 20 de noviembre de 2016, <http://>

El dibujo es un proceso por el cual la sensibilidad cotidiana puede llegar a complejizarse hasta ser un proceso artístico. El dibujo dota de una multiplicidad de sentidos y un acercamiento al conocimiento de las cosas, pues son las subjetividades al ser aprendidas las que serán leídas por el espectador. Para el espectador el dibujo es como una partitura que debe ser interpretada. Un documento que se experimenta de recordar y de encontrar una complicidad con el autor. Sin embargo, para hablar de archivo y autobiografía visual hay que hablar de la representación y de la acción de autorepresentación, pues una de las características de la producción simbólica en las prácticas artísticas es la condición de identidad, una afirmación del ser y la comunicación de nuevos proyectos de vida. Este es sin duda un punto clave en la construcción de una memoria personal, ya que la representación no parece ser hoy en día un problema a cuestionar dentro de las artes visuales, pues parece un tema anclado en la academia y en la modernidad.

El dibujo como documento

Toda acción humana puede ser entendida como una huella ya que nuestros actos tienen una repercusión en nuestro medio, ya sean nuestras rutas marcadas en la tierra por nuestras huellas, el rastro del fuego de una hoguera, o lo inabarcable de la huella ecológica en el planeta, por mencionar una condición política y social. El dibujo como registro de una actividad compleja, es un documento del pensamiento, pero ¿Puede el pensamiento dejar huellas en la realidad, aun cuando las ideas son ajenas a ella y naturalmente distintas? Sí, pero no al separar los elementos que componen al SER, sino al conjugar y complementarlos.

El pensamiento no existe en esencia, solo ni aislado, y es el sujeto individual y colectivo, motor y resultado del pensamiento, el que a través de la fuerza de voluntad moviliza, ordena, construye o deconstruye la realidad. Por lo tanto, el pensamiento ha dejado sus huellas, sus brechas y caminos, al formar parte de las acciones en la realidad, que van estructurando el flujo de una ciudad, ordenando los estratos sociales y clasificando las cosas habidas y por haber.

El dibujo es una huella del pensamiento, no solo como el registro de las actividades que dan sentido y orden, sino al ser en si mismo un lenguaje grafico que se ordena para comunicar el pensamiento y sus proyecciones de tiempo y espacio. Estrategias lúdicas o militares, organigramas sociales o sensoriales, al ser un plano de orden de las ocurrencias e ideas que se movilizan y se volatilizan en relación al pensamiento, en constante cambio. El dibujo como documento intenta ser la manifestación a través del lenguaje de hechos, perspectivas (maneras y formas de ver), sentidos y afectos.

John Berger reconoce que el dibujo guarda una estrecha relación con la idea y la experiencia, además, encuentra que la solución simbólica y de construcción de lenguaje propia del dibujo es más que técnica, dice Berger que, cuando su dibuja se hace una revisión del entorno, lo que nos lleva a una proceso de observación, de meditación momentánea en que el dibujo se construye con el tiempo y fluye con él, en una conciencia del presente.⁹ Cada dibujo es parte de un rompecabezas que narra un conjunto vital.

Alejandro Magallanes ilustrador mexicano hace mención de lo que es para él y significa como una actividad constante:

Trato de llevar una libreta conmigo todo el tiempo.
Lo hago por que me gusta dibujar.
También me gusta anotar cosas.
¿Y que dibujo?
A veces dibujo recuerdos (de todo tipo)
A veces dibujo lo que tengo enfrente
A veces dibujo letras,
A veces escribo palabras.
(En mi trabajo también dibujo,
Pero lo hago generalmente en hojas sueltas.
Y son procesos distintos.)
En las libretas personales de donde
salió el libro Siempre te amaré
Son álbumes
Son diarios
Son matatiempos
Son ociosos
Son terapéuticos
Son tiernos

9 John Berger, *Sobre el dibujo* (España: Gustavo Gili, 2011), 9.

Cartografías del dibujo



Alejandro Magallanes, *Siempre te amaré*. Imágenes del libro publicado por Ediciones Acapulco 2012. La obra gráfica del ilustrador mexicano denota desde su proceso de dibujo continuo, sus intereses, sus cambios de humor, su constante actividad de dibujar, sus búsquedas personales, sus gustos tipográficos, es un desarrollo técnico y visual, pero es también una muestra de su intimidad y su personalidad.

Son malditos
Pueden estar bien hechos
O solo garabatos y tachones
(Y no importa)
Me ayudan de distintas formas
A entender el mundo
A arreglarlo
A acabar con él
A entenderme
A arreglarme
A acabar conmigo...¹⁰

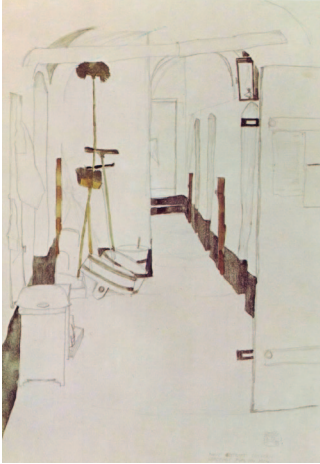
10 Eduardo Barrera, 7 de febrero 2013, rescatado en "Alejandro Magallanes, Bitácora de viaje", Indexdraw/cartografías del dibujo, febrero 2013, consultado 20 de noviembre 2016, <http://indexdraw.blogspot.mx/2013/02/alejandro-magallanes-bitacora-de-viaje.html>,

Este extracto tomado de un medio digital nos hace referencia al uso de Magallanes del dibujo dentro de su proceso creativo continuo, pero en especial y por lo que lo cito es que me habla del proceso de vida, es decir su dibujo y su constante dibujar nos deja claro sus resultados y su visión del mundo. Mundo compuesto por juegos visuales, materiales, signados y conceptuales. Alejandro Magallanes es un ejemplo de un dibujar vital, donde sus acciones están muy ligadas a sus actividades diarias, a sus personajes, trabajo y relaciones afectivas.

Sus dibujos son documentos de una acción, son aquello que nos acerca de alguna manera a lo que ha pasado, sea real o sea ficción es aquello privado que se escribe como nota o como pie de página, como estrategia mental o enunciado, inicio de una idea, etc. El libro Siempre te amaré de Alejandro Magallanes, no nos habla de una temporalidad, a diferencia de la obra de On Kawara, sino de un continuo de ideas y de elementos visuales que recorren la mente del autor.

Porque es ese presente el que nos dicta aquellos elementos que tomaremos en cuenta para la condición de existencia del dibujo. El proceso psicológico por el que el dibujo tiene existencia obedece a una relación sensorial/mental en el tiempo y en el espacio, relación que se construye desde la infancia en relación estrecha con el lenguaje y el habla. El hombre es un ser simbólico y por ello va tejiendo redes de signos y convenciones que estructurarán la cultura y el imaginario al que pertenece.

El dibujo es documento de su propia existencia, registra un tiempo, un espacio, una presencia y una acción. Hay que aceptar que el dibujo como documento es una aspiración del registro de la realidad, sin embargo, es selección y abstracción que se logra solo con el condicionamiento de experimentar la realidad. El acto de dibujar implica abstracción de la realidad, por lo cual son impulsos traducidos en experiencias que se traducirán en signos gráficos, formas, gestos, grafismos y estructuras. Tomando en cuenta que la mente no ve solo formas sino que desde antes del fenómeno perceptual la mente ya esta buscando significados. Las ciencias cognitivas demuestran que antes de ver formas el cerebro busca sentido. Dibujar es una acción inteligente que fija la existencia en observar y pensar todas las variables de la forma,



Egon Schiele, *Me siento purificado y no castigado*, acuarela sobre papel, 1911. El artista austriaco de inicios del siglo XX, hace presente desde sus dibujos su estancia en prisión, su vida y el arte son una muestra del fin e inicio de siglo.



David Hockney, *Dos hombres entre 23 o 24 años*, grabado en metal, 1966. El artista reconoce su vida cotidiana, el espectador identifica sensaciones y afecciones en su producción gráfica que hacen de espejo de la realidad.

para emitir un mensaje que enarbole en la psique y detone el pensamiento y la imaginación.

El dibujo como documento del pensamiento, acciones, tiempos y espacios impresiones y visiones del mundo, es autobiográfico por naturaleza. Cuando dibujamos como acción inteligente, dibujamos un cuerpo mayor que otro, porque así lo percibimos o imaginamos. Fragmento de pensamiento, considerando que todo dibujo tiene espacio, tiempo y un actor que deja una incisión en la materia de nuestro andar en el espacio. El dibujo a diferencia de otras prácticas accede a equivocaciones y a errores, a tachones para continuar con la misma idea. Los errores y las ideas “flojas” pueden pasar a formar parte importante en el proceso de dibujar. Característica que lo dota de frescura y un sentido de intimidad.

Una de las características fundamentales del dibujo es la

economía de medios, esta característica apoyada en una analogía con la escritura, en la acción de indagar en su condición autobiográfica, forma un binomio en la construcción de una narrativa autoreferencial, recuperando las posibilidades del dibujo como técnica y del archivo como estructura o estrategia de producción. Los dibujos forman una muestra escritural de autor, son el presente desde destellos del pasado y una activación del pasado en el presente. Documentos de vida formando un archivo o un índice personal.

El dibujo en un cuaderno de trabajo o en una autobiografía visual no es lineal, sino, un conjunto de fragmentos discontinuos en el espacio, que se conectan de manera aleatoria, para formar un esquema de pensamiento. Si el dibujo es la forma plástica más cercana a la idea¹¹, éste no tiene por que ser lineal ni unidimensional. Es por ello que el dibujo tiene cualidad de bordear el pensamiento y es por qué no está sujeto a reglas específicas de comportamiento de otros medios.

El archivo como metáfora permite visualizar como estrategia de exploración, de una relación tiempo-vida, tiempo-obra, en una afirmación de que la obra artística esta en relación a la vida, y que en ocasiones es una sola y ésta corre paralela a la otra, lo que se denota en las bitácoras de dibujo, dibujos sueltos, ideas constantes, y pensamientos acumulados. Los dibujos constituyen una especie de memoria, con posibilidad de cuestionar el pasado, el presente o imaginar un futuro posible.

Conclusiones:

El dibujo es un proceso continuo de formación de imágenes, estas imágenes provenientes de la subjetividad son ideas que se formulan una autobiografía visual según formen parte de la vida del autor. Las autobiografías visuales, se derivan de un proceso de creación continua a la par de la vida de los autores que enuncian su vida cotidiana, no narra la vida sino que corre paralela a ella. El arte conceptual nos acerca a puntualizar la importancia del dibujo como idea, donde los medios de producción, las estrategias y la factura están todas en base a la idea principal.

11 José Miguel González Casanova, *Gramática del Dibujo en 100 lecciones* (México: CONACULTA, 2009), 7.

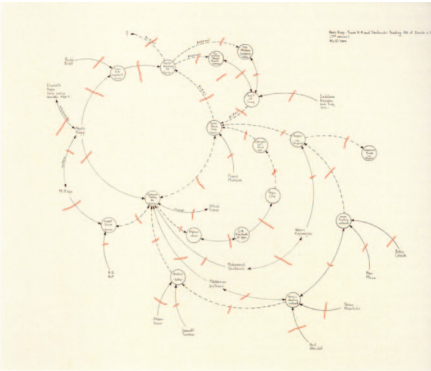
Cartografías del dibujo



Richard Long, *Sin título* (línea y pistas en Bolivia), fotografía, 1981. Línea dibujada en una caminata. Tomada del sitio web del artista. Long hace una referencia a nuestra creación del paisaje con la presencia, misma de la que hace referencia a través de un registro.



Egon Schiele, *El arte no puede ser moderno, es eterno*, acuarela sobre papel, 1911. Parte de la serie realizada durante su estancia en prisión. El artista elaboró dibujos de jóvenes hombres y mujeres desnudas, cuestiones por las que se le acusó y paso un tiempo en la cárcel.



Mark Lombardi, *Gerry Bull*, empresa de investigación espacial, Sudáfrica, lápiz de color y grafito sobre papel, 1999. El artista estadounidense hace mapas y organigramas mentales sobre los fraudes llevados a cabo por distintos grupos y personajes implicados.



La autobiografía visual es una herramienta que nos ayuda a reconocer al dibujo como una disciplina mnemotécnica, y visualizar sus problemáticas poéticas. La autobiografía visual potencia al dibujo, dotándolo de un sentido de proceso de vida, de documentar la vida cotidiana, una vida realizada de subjetividad y no solo de hábitos repetitivos.

El dibujo es una huella del pensamiento, en esto reside una de las características más importantes del dibujo como eje fundamental de producción, junto con la autobiografía visual como estrategia de trabajo o concepto amalgamado podemos reconocer en el dibujo un proceso de investigación personal, de autocrítica y de autoconocimiento.

La condición conceptual del dibujo, esta íntimamente relacionada con el cuestionamiento continuo de la identidad, la subjetividad y la memoria. Es un dispositivo crítico de autoconstrucción y un registro del continuo ejercicio de pensamiento visual, una huella de vida de proceso creativo del artista y un dispositivo de relación con el mundo. El dibujo documenta además de el sentido procesual del artista consigo mismo, el dialogo del artista con el mundo.

El dibujo y su posibilidad política.

Una de las principales características y tareas del dibujo está en ser la forma de producción visual más simple, ser parte de la práctica de cualquier productor visual y formar parte de la formación.

El dibujo es sustancial en nuestra educación estética y visual, cuando somos pequeños es a través de dibujos o de diagramas que se nos enseña el orden y el lenguaje visual, formando experiencias de lectura e imaginación. Este es el sustento ordenador de ideas e imágenes mentales. En él confluyen la base de las formas y las bases estructurales del lenguaje gráfico (la escritura, la iconografía y hasta la multiplicidad de la imagen).

Nuestra educación visual está en parte influenciada por los dibujos de las ilustraciones de los libros de educación básica, por los gráficos de internet, las imágenes de la ciudad, la prensa, el cine y la televisión. El imaginario, formado de un intercambio entre la experiencia de la realidad y lo simbólico se forma de múltiples actividades. Mientras que en la vida cotidiana para muchos países tercermundistas la mayor parte de la gente se pasa la vida trabajando- trasportándose- y descansando entre espacios llenos de publicidad y televisión, el imaginario se formula de deseo de progreso, de avanzar y de lograr sobrevivir el día a día, al mismo tiempo que se tejen relaciones de identidad y comunidad a través del sistema de relaciones simbólicas con base en el Estado. Al mismo tiempo el primer mundo pasa su tiempo libre en el consumo de estereotipos y modelos de vida prefabricados que condicionan y limitan su noción de realidad y de vida cotidiana.¹

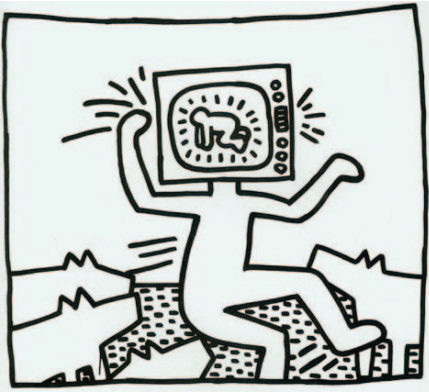
El dibujo, es resultado de la acción de definir formas en el espacio, es un lenguaje, una tradición artística, una disciplina, es una herramienta de traducción y proyección de ideas y la forma

1 José Miguel González Casanova, Coord. *Medios Múltiples Dos* (México, 2008).

Schema huius praeimiffae diuifionis Sphaerarum.



Ptolomeo, *Modelo del sistema solar*, hacia el siglo II. El dibujo como parte del lenguaje visual participa de la construcción del conocimiento y de nuestras referencias de donde nos ubicamos, física e ideológicamente.



Keith Haring, *Sin título*, tinta sobre papel, 1981. Construyó en su dibujo un lenguaje de fácil comprensión basado en la iconografía de las caricaturas, mismo que hizo de su arte un espacio y proceso de fácil lectura.

plástica más cercana a la idea. El dibujo es el sustento ordenador de las estructuras que definen las formas en el espacio, es en este lugar común entre disciplinas que es esencial, en la descripción, definición de formas.² En la construcción del lenguaje, en la producción de imaginarios y producción de afectos.

¿Cuál es la tarea del dibujo en la actualidad en que parece no tener cabida en la producción contemporánea y sin embargo, es

2 José Miguel González Casanova, *Gramática del Dibujo en 100 lecciones* (México: CONACULTA, 2009), 7.

una de las estrategias de producción más usadas por creativos en el mundo? Ya sea por ser una habilidad innata al ser humano, por ser una herramienta de producción artística con suficiente tradición para constituirse una práctica artística o simplemente por ser la base de toda comunicación visual. El dibujo es lugar donde las ideas tienen su una potencia política frente a las imágenes, pues el dibujo es base de la estructuración del lenguaje y es parte del imaginario; y es en esta participación donde tiene su mayor injerencia, en modificar o deformar las bases del simbolismo del poder, las bases de la imaginación esquemática, o simplemente potenciar la creatividad y el uso del lenguaje en la comunicación de proyectos de vida novedosos y emocionantes.

Sobre el imaginario

El dibujo es pensamiento visual y un instrumento valioso en el proceso de interconectar subjetividades, dentro o fuera del campo de las prácticas artísticas. El dibujo es una herramienta de comunicación, es la forma más cercana al pensamiento y así como tiene la capacidad de formar el imaginario, también tiene la capacidad de deformarlo y cambiarlo.

Habrà que cuestionar de manera operativa y realista si está en las manos del arte, y de las prácticas artísticas, la renovación de los signos y ficciones que dominan los medios de comunicación y de reproducción. Sí, el imaginario colectivo se puede modificar, o es el imaginario personal el que podemos alterar, y a través del intercambio social de signos y dispositivos de crítica para entablar un dialogo. Tenemos que cuestionar al arte a través de la práctica, cuestionar sus instituciones y gremios en busca de ampliar las posibilidades de creación o de imaginación colectiva, en la producción visual cotidiana, vinculando a nuevos espacios de creación, producción y distribución.

Este cuestionamiento tiene un panorama amplio de posibilidades y de encuentros. Uno de ellos es el de la mercancía como eje de relación entre los sujetos, el otro lo que denominamos cultura del espectáculo, el campo es complejo. En palabras de Canclini la pregunta sería:



Fernando Bryce, *Dibujando la Historia moderna*, vista de la exposición 2012, MUAC, UNAM. El trabajo de Bryce se ha centrado en hacer copias a mano de documentos de la cultura de masas retomando memorias que parecen olvidarse y en cuestionar la ideología que transmiten.



Dulce Chacón, *Ensayo, Prueba y Error*, 2014. En una serie titulada *Necessary evil* la artista mexicana exhibe un conjunto de apropiaciones de imágenes de desastres, pruebas y ensayos nucleares, con las que pretende mostrar nuestra conciencia del presente y nuestra constante necesidad de ver catástrofes o accidentes.

Cuando el desarrollo capitalista se ha apropiado de los modos de ser artísticos, y la publicidad, los videoclips y las páginas de internet saquean las innovaciones de las vanguardias (el op y el pop, el modernismo y el posmodernismo, lo sublime y lo siniestro), la pregunta por como pueden los artistas insertarse en la vida social carece de sentido. Todos, artistas y espectadores del arte, curadores y sponsors, estamos inmersos en la sociedad y bajo sus reglas. ¿Hay posibilidad de estar de un modo distinto: transgrediendo, criticando, aprovechando los bienes y las imágenes para interactuar de otra manera, o simplemente siendo indiferente?³

En el texto de Nestor García Canclini “*El poder de las imágenes. Diez preguntas sobre su redistribución internacional*” se hace hincapié en la manera en que los países tercermundistas están bajo el dominio ideológico y cultural de países como Estados Unidos o la Unión Europea. Canclini esboza la redistribución de las imágenes en el terreno de lo global, tomando como marco de referencia la globalización o la distribución diferida de recursos económicos e ideológicos a nivel global.

El investigador también propone un cuestionamiento, sobre la participación de los artistas y las prácticas artísticas, frente al sistema mercantil de galerías, museos, espacios independientes y su estrecha complicidad, al participar u omitir sus posibilidades.

De manera general el texto reflexiona sobre como la cultura, la ideología y las imágenes se impregnan en la vida cotidiana en todo el globo influyendo en el consumo cotidiano a través de spots publicitarios, radio, tv, cine y de manera generalizada en la producción cultural. Canclini utiliza el cine como ejemplo del denominado “imperialismo cultural”.

Así el cine como producto audiovisual traslada a nivel mercado la reflexión sobre la condición imperialista. *Hollywood* desde California es un ejemplo claro, no el único ni más sintomático, pero si un ejemplo marcadamente transnacional de las condiciones de producción del cine, la cultura visual y de modelos de vida a nivel mundial.

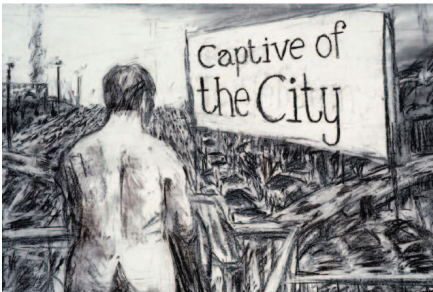
3 Nestor García Canclini, “*El poder de las imágenes, Diez preguntas sobre su redistribución internacional*” *Estudios visuales* 4, (Enero de 2007), <http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/canclini-4.pdf>



Keith Haring, *Sin título*, acrílico sobre tela, 1985. En esta pintura Haring nos presenta un imaginario retorcido, muy distinto a las caricaturas de ese tiempo. Este artista hizo popular su gusto por la cultura popular, el dibujo expresivamente incisivo denota un carácter caricaturesco y mordaz sobre el cuerpo. Su obra homoerótica salía de los márgenes de lo establecido en el arte de 1980.



William Kentridge, *Rinoceronte*, escultura de papel y tinta, 2007. Su obra hace referencia a lo poético y político en el contexto de su país natal, su historia e imaginario. Un ejemplo claro es el rinoceronte negro metáfora del colonialismo el esclavismo y la lucha.



William Kentridge, Dibujo para la película *Otros rostros*, 2011.

No solo son pocos los países que producen en tal cantidad lo que Benjamin denominó “arte para las masas” (Resaltando el caso de India que pareciera no figurar en el campo), sino que es uno de los pocos centros donde se cuenta con el sistema de distribución, producción (me refiero claramente a recursos materiales y técnicos), y consumo de cultura visual, además de las dinámicas

que hacen que los productores, actores, animadores y directores, hagan un centro gravitacional del mismo. No es el único abrevadero de cultura visual, sino solo un ejemplo de producción centralizada.

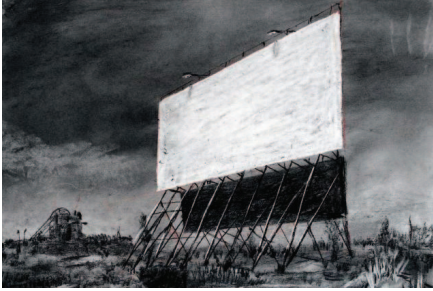
Este denominado imperialismo cultural no se basa solamente en la capacidad de creación sino en la capacidad de medios de producción. En algunos países es realmente problemático generar productos culturales, y es aun más complejo generar ideas de manera internacional o participar de la creación de imágenes o de conocimiento del mundo, tal es el caso de la producción cognitiva en la informática, patentada y con centros específicos en el globo. El predominio del idioma inglés en la construcción de nuevos códigos, textos, espacios o enlaces a información.⁴ Todo esto hace del entorno, una supuesta plataforma con miras a ser incluyente de contenidos y usuarios, a través de un espacio desigual de intercambio de experiencias.

El cine funciona como ejemplo de la producción simbólica y de experiencias, por medio de la producción de imágenes y sistemas de intercambio simbólico y mercantil, pero no podemos dejar de fuera, el radio, la televisión, y los medios impresos, así como la literatura y los géneros periodísticos ya que estructuran cada uno y a su manera el imaginario colectivo.

Sobre la experiencia, baste mencionar que la vida cotidiana en la ciudad de México esta formada de normas y acciones reglamentadas, direccionadas a formar parte de un complejo entramado de intercambio de mercancías y de flujo de capital.

Cuando la capacidad y la técnica de creación de imágenes está mediada por los medios de producción masiva teledireccionados, los espacios de exhibición y de distribución cooptados por la mercancía la sensibilidad y la cultura se ven inmersas en esta cultura del espectáculo, el dibujo cobra sentido y función, como un medio autónomo de cuestionamiento, de exorcismo y de conjurar imágenes libertarias. Basados en que un trazo guarda más valor entre más íntimo y personal, estos se contraponen con la forma mercantil de entender los intercambios económicos y simbólicos.

4 García Canclini, *El poder de las imágenes*, 42-43.



William Kentridge, Dibujo para la película *Johannesburgo, segunda ciudad más grandiosa después de París*, 1989. El colonialismo, tema relevante para el trabajo de Kentridge se, manifiesta en animaciones formadas por dibujos realizados en carboncillo donde se dejan ver paisajes de Johannesburgo, ciudad natal del artista. Memoria, reescritura y redención son tres conceptos clave de su trabajo que se hacen presentes desde el proceso de construcción de cada filme cuadro por cuadro, corrigiendo borrando y dibujando.

William Kentridge
Mujer teléfono, Xilografía, 2000.



Es necesario contar con la capacidad de creación y de autorregulación en la creación y producción de contenidos liberadores de formulación de sentido de identidad, memoria y comunidad.

El dibujo como lenguaje universal es capaz de comunicar ideas, afectos y construir mundos posibles. Su participación de la construcción de mundos e imaginarios esta solamente limitado por el soporte y medios en el que se distribuyan. Una de las potencias más grandes del dibujo es ser un lenguaje, un lenguaje poético que logra, busca o puede fomenta una liberación interior, el dibujo es una plegaría al vacío, un diálogo con la ausencia: la ausencia, el tedio, la angustia y la desesperación. Un cuestiona-

miento a uno mismo frente al papel. Es un sistema de producción que no necesita más que papel y lápiz.

Si la definición de formas es la base de todo lenguaje visual, y este es parte de las formas que configuran el imaginario, es necesario refrescar este lenguaje, reconocer las herramientas y construir las propias. El arte no puede ser excluido y las prácticas artísticas son una parte fundamental de la materia a ser revolucionada desde sus vertientes de producción distribución y consumo. Si en algún momento los artistas se vistieron de soldados en el futurismo, de obreros en el constructivismo, después otros de publicistas, de chamanes, grafiteros, vendedores o corredores de bolsa, hoy en día el artista es un individuo integrado a la sociedad y con ello también debe tomar la tarea de modificar las instituciones que forman parte de este campo de la producción simbólica.

Es compleja la tarea, pues es difícil contar con los medios, materiales, y formar parte de la cadena de producción de conocimiento para romper con las limitantes de lenguaje, territorio y habitat que vivimos día con día. Sin embargo, reconociendo en el dibujo un sistema de producción de poesía, el cual no necesita de grandes medios para su producción, y mismo que todos pueden acceder a su lectura, se puede tomar las riendas de este proceso.

Además de que en el dibujo (por sus cualidades formales) lo importante muchas veces no son sus grandes costos o su producción de manera industrial sino la producción personal que guarda un vínculo estrecho con la subjetividad de quien dibuja. El grafismo en principio es un diálogo consigo mismo, la tarea de esta actividad reside entonces en plantear cuestionamientos, dudas e inquietudes desde lo personal, desde la subjetividad.

El saber y el conocimiento, son fundamentales para la construcción de sociedades más abiertas a procesos de cambio y con ello a habitantes con experiencias más nutridas, pero el saber y conocimiento que vienen y se producen desde la misma sociedad, son los que generan lazos afectivos y cognoscitivos de mayor intensidad de manera que se forma una comunidad de productores-interpretas y con ello un imaginario común. El dibujo como un proceso autorreferencial se transforma con el tiempo



Keith Haring *Sin título*, tiza sobre papel. 1985. Los dibujos del artista de Nueva York, sencillos en su mayoría, buscan comunicar un mensaje de fraternidad asexual, que fue principio de una renovación de contenidos en el arte durante la segunda mitad del Siglo XX. La obra de Keith Haring hace patente la idea de que <<muchos tipos de amor son posibles>>.



Alberto Durero, *La caída de Adán y Eva*, Xilografía, 1504. El grabado, una herramienta muy importante en la construcción de modelos en la ilustración de textos bíblicos, aportó imágenes a los modelos de vida. En la imagen vemos la idea de la pareja modelo, según el canon de la época.

en un proyecto autocrítico de cuestionamiento continuo y en este sentido un autoconocimiento.

La magnitud de creación de dispositivos de comunicación directa e interlocución afectiva tienen la capacidad de generar y deformar el imaginario para la conversión de los conceptos de

economía, comunidad e identidad, que pueden ser una herramienta con una potencia política imprescindible en la recomposición de un imaginario colectivo sobre la identidad y así como sobre los sueños y el arte mismo.

Sobre la reproductibilidad

Partiendo de que el dibujo puede participar activamente de la producción y dislocación de imaginarios, sus actividades y acciones son tan limitadas como son sus medios de producción y los canales por los que circula. El dibujo, no se sustenta en su formato académico de lápiz y papel, por ello las herramientas de reproductibilidad enlazadas a la vinculación con otros lectores y usuarios hace posible una ampliación de sus capacidades poéticas y políticas.

En uno de los escritos más conocidos de Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*, encontramos discrepancia por parte de Benjamin sobre los conceptos de originalidad, unicidad y creatividad que dieron a Walter Benjamin⁵ paso a idear o a pensar un arte para las masas, un arte revolucionario. Con este texto se habría que cuestionar las bases de la formación artística, y poner esfuerzo en discutir en la formación universitaria si el arte ha sido original, creativo o genial, solo pensemos en las copias de la Edad Media, los ayudantes del Renacimiento o en todas las imitaciones de arte que ha habido durante la historia.

La imagen, parte fundamental del texto de Benjamin, se hizo cotidiana según se fue volviendo más rápida su reproducción, y con ella la prensa educó y formó parte del imaginario.

Poco a poco se creó un espectador pasivo, ensimismado y acostumbrado a vivenciar el entorno desde las imágenes producidas desde las culturas de masas, que se tradujeron con el tiempo en modelos de vida. La reproductibilidad en los textos de Benjamin toma un papel fundamental, para reflexionar el arte, y el posible arte revolucionario.

⁵ Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (México: 2003).

Cartografías del dibujo



José Clemente Orozco, *Las masas*, Litografía, 1935. El artista originario de Jalisco desarrolló un lenguaje de la mano de la caricatura política que narró ironías de la clase cotidiana en un escenario posrevolucionario.



Francisco Toledo, *Serie de apuntes*, Lápiz, tinta, acuarela y gouache sobre papel. 1983. La obra del artista oaxaqueño renovó la imagen de México en el extranjero. Originario de Juchitán, Oax. nutrió la pintura de los años ochenta con el imaginario de su pueblo natal, nutrido de referencias a la tierra y a la cosmogonía indígena a la que pertenece.



Doctor Lakra, *sin título (pescando)*, tinta sobre página de revista antigua, 2005.

Otro tema abordado de manera pionera por Walter Benjamin fue la pérdida del valor de culto en las obras de arte, proceso en el que una obra de arte se vuelve a través de la reproducción o por la profanación parte de la vida cotidiana.

¿Cuál sería la resonancia en el valor del dibujo estos dos conceptos y cual sería su aportación? El dibujo tiene un valor de culto, y tiene un valor de exhibición, el dibujo que es principalmente producido para el creador, es también un producto. Su valor está en ser parte relevante de un proceso personal, sin embargo, su valor comercial siempre utilizará ambos valores para dotar de ceros a cualquier dibujo. Todo dibujo de proceso guarda su valor en lo que comunica y en este sentido es difícil resumirlo a uno de los polos conceptuales de valores de culto y de exhibición.

Si para Benjamin la obra de arte y su aura estaban ligadas a la unicidad y su condición de ser irrepetible, hoy en día la creación artística multirreproducible es una posibilidad de arte para las multitudes y un escape a su condición de objeto único. En el caso del dibujo la reproductibilidad no siempre desvalora su mensaje, y en algunos casos amplía las posibilidades, en este caso el dibujo conserva su valor comunicativo y gana “significado” dentro de nuevos lenguajes de la gráfica, desde el medio que le dota de vías de circulación.

La reproductibilidad incluye las obras que se reactivan, cuando son consumidas a través de una posible copia física, o producción momentánea como es el caso de la prensa, los fanzines, la producción de ilustraciones, y la imagen digital. Lo que nos lleva no solo a la redefinición de la idea de aura sino a la definición de lo estético, lo artístico y lo original.

El dibujo, cuenta con un carácter de lectura íntimo, más no por ello dejamos atrás el carácter público de los carteles y los dibujos murales, que se reactivan y se leen en cada ocasión en que tienen un espectador cómplice de las ideas. La copia no es algo nuevo, la genialidad como valor es un invento reciente, fenómeno moderno que se crea con el mito del artista genio. El grabado en madera, la imprenta, la litografía, la fotografía, la prensa, las imágenes digitales, participaron en diversos momentos de la vida cotidiana la cual se estructuró a la par de su evolución técnica.

La reproducción fordiana dio paso a la creación de objetos



Doctor Lakra, *sin título* (*mujer con gorila*), tinta sobre página de revista antigua, 2004. Basado en la cultura popular mexicana, Jerónimo López, transforma las imágenes de revistas, posters y revistas, muñecos, o discos que colecciona él mismo para generar un imaginario tergiversado, combina la estética del underground, el arte tradicional, religioso y la cultura de masas.



Francisco Toledo, *sin título*, serie de libretas de dibujos eróticos, lápiz, tinta, acuarela y gouache sobre papel, 1986-1994. El artista mexicano introdujo en el conjunto de su trabajo una serie de dibujos eróticos que se componían de un mezcla de animales y humanos, incluía en su obra parte del imaginario juchiteca, transformando el imaginario occidental.

en serie, y la multireproducción capitalista dio paso a las imágenes o los objetos como elementos de estatus social, de valor decorativo, de ser solamente objetos de exhibición, y con todo ello una pérdida de la tradición que sostenían sus condiciones históricas, la pérdida de lo que Walter B llamó Aura. Una parte de la idea de Benjamin se cumplió, más no el arte revolucionario que enunció al final de sus escritos. Aun así, el sentido de unicidad y de originalidad acompañó y acompaña al mercado, formando parte de el binomio inseparable Ideología-Economía que estructura en el arte una forma de especulación sustentada en la unicidad.

Pero no es la reproductibilidad la que pasa a formar parte de el arte y la revolución, sino la posibilidad de producir lectores y creadores de capital cognitivo. Actualmente la utopía de Walter Benjamin, sobre el cine se ha esfumado, y sin embargo, está vigente y no como utopía sino en acciones concretas dentro de las prácticas artísticas actuales, modificando nuestra manera de aproximarnos con el otro y con uno mismo.

El concepto de autenticidad, es el aquí y el ahora de la pieza, la condición de ser ella misma y no ser otra, la condición de la identidad.⁶ El arte que se reproduce es un arte que puede ser realizado por las personas que lo activan, que lo leen, escuchan o experimentan.

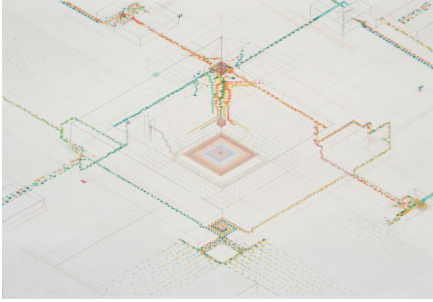
El arte y el dibujo son dos herramientas de creación de imaginarios, Benjamin mostró la inclinación del arte como valor de culto por el valor de exhibición, lo que nos llevó a un arte de la pura experiencia estética, en una posible cultura o sociedad del espectáculo, algo que para José Luis Brea podría denominarse cultura RAM.⁷ El dibujo no obedece del todo la misma transformación de sus valores de culto y de exhibición, pero sí se encuentra inmerso en esta cultura visual del instante.

El dibujo en los procesos educativos, tiene la tarea de formar y autoformar la sensibilidad humana, es una estrategia en la que encuentro un valor agregado para la creación de un espacio en común de creación y participación. No solo creando lectores, sino productores/lectores, participantes. Una vez más rescatando una de las ideas de Benjamin, él afirma que toda persona se puede transformar en un autor, un autor en tanto que productor, frase que resuena en el “todo hombre es un artista” del activista y artista plástico Joseph Beuys.⁸

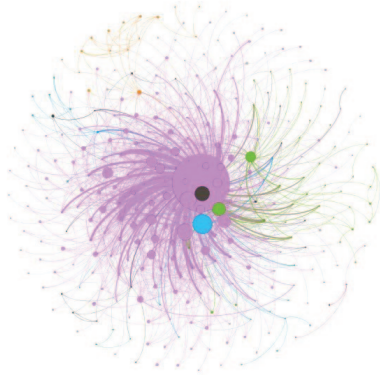
6 Walter Benjamin, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (México: Itaca, 2003), 25.

7 José Luis Brea hace referencia a la cultura RAM en relación a su significado en inglés Random Access Memory, y al la cualidad de la misma de ser una memoria de acceso rápido, es decir sin almacenar nada; José Luis Brea, *El tercer umbral, Estatuto de las practicas artisticas en la éra del capitalismo cultural*, 2013.

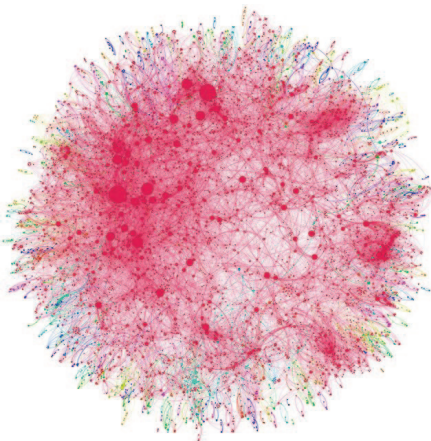
8 Carmen Bernárdez, *Joseph Beuys* (España, Madrid: Nerea, 1999), 80.



Ricardo Sierra Mercado, *Cartograma No. 48*, Acuarela, tinta y grafito sobre papel, 2013. Artista mexicano que elabora dibujos a manera de cartogramas de los flujos en la vida cotidiana, de información, personas, capital, etc. El trabajo de Sierra nos invita a pensar en la creación de nuevas formas que definen y participan de nuestra noción del mundo.



Anónimo, tomado de la internet. Gráfico generado durante los saqueos en la ciudad de México en el marco de una alza incontrolada de los combustibles y la inflación. El gráfico muestra la promoción por parte de cuentas programadas (Bots). Alrededor de 1500 nodos de flujo, donde el violeta es el gráfico de la influencia de los twits que incitan a los saqueos y la violencia



Anónimo, Este resultado visual es un gráfico generado a partir de la difusión de una nota viral en la red de ordenadores que es internet. Misma red que nos ha dado un marco de referencia para imaginar nuevas formas en la comunicación. La internet ha señalado también una condición transterritorial y múltiple que nos lleva a modificar las nociones de autor, territorio, lenguaje e imagen.

La verdadera posibilidad del dibujo como dispositivo político y poético está en la posibilidad de dibujar de cada individuo, desde sus propias capacidades y posibilidades. Es al mismo tiempo una práctica en que el arte se impregna de cuestionamientos, afirmaciones, reconocimiento y contracción de memorias.

Keith Allen Haring (Pensilvania, 1958-Nueva York, 1990) artista estadounidense que tuvo su gran apogeo en la época de los ochenta nos deja ver parte de un proceso de reconocimiento y producción en masa que le hizo tener la fama con la que hoy cuenta. Su inabarcable obra gráfica abordó temas como son la muerte, el amor, la sexualidad y la guerra. Parte de su iconografía partió de los cartones animados, pero basado en esto codificó mensajes liberadores de nueva carga política y social.

Honesto con sus principales influencias, como fueron el imaginario estadounidense y la cultura POP ochentera desarrolló un lenguaje propio de su contexto con el que se apropió de las calles de NY en 1980 y fue parte del movimiento del *graffiti*. Dibujó en espacios políticamente relevantes, entre ellos el muro de Berlín, realizó murales en EUA, España y Londres.

Su educación artística estuvo influenciada por otros grandes artistas como el escultor Christo y el escritor William Burroughs. Estudió arte en Nueva York y aunque su obra siempre estuvo anclada a una condición personal siempre tuvo presente su búsqueda de hacer arte para todo público.

Nacido en un ambiente conservador, Haring hizo presente sin tabúes o prohibiciones en sus dibujos su homosexualidad abiertamente aceptada y su visión de la política y vida cultural de Estados Unidos. Desarrolló un imaginario rico en referencias a la cultura popular, sin embargo, transformaba íconos de la cultura para realizar un bestiario de temas sexuales, políticos y religiosos, donde se mezclaba y no había diferencia entre lo homosexual y lo heterosexual, lo humano y lo animal, la violencia y lo erótico o los hombres blancos y negros.

El trabajo de Keith Haring reconocido por sus dibujos de hombres en todas posiciones, actividades o transformaciones, renovó su espacio de creación así como los círculos en que tenía acceso desde sus pinturas y dibujos marcadamente homoeróti-



Fernando Bryce, dibujo perteneciente a la serie: *El mundo*, tinta sobre papel, 2008. El artista peruano organiza nuevas historias y nuevas narrativas sobre la memoria histórica del mundo.

En cada caso retomando documentos que se salen de contexto. Uno de los personajes fue el revolucionario mexicano, Emiliano Zapata.



Ignacio Aguirre, *Zapata*, grabado en linóleo, 1934. 2008. Realizado a manera de homenaje al caudillo Emiliano Zapata, representante de la lucha campesina por "Tierra y libertad".

cos. Falos, felaciones, monstruos sexuales y orgías eran parte de su actividad diaria de dibujar e intervenir los muros. Su trabajo aterrizó soportes innumerables, desde dibujos sobre papel, impresos publicitarios, muros y pizarrones del subterráneo, mamparas lumínicas (Times Square Show, New York, 1980), objetos, y cuerpos humanos.

Siempre con una mirada crítica de la sociedad estadounidense y aunque su dibujo no estuvo ligado a proyectos contraculturales es relevante destacar su capacidad de producción de imágenes potencialmente políticas.

Su dinámica de trabajo no paró, por el contrario se disparó de muchas maneras, una de los elementos a ampliar de Keith Haring para encontrar una brecha de posibilidades de la denominada posibilidad política del dibujo es su pop shop que para él tenía la función de hacer de sus dibujos algo totalmente cotidiano para cualquier persona, algo muy cercano a la pintura industrial pensada por los situacionistas. Pintura a precio de metro cuadrado, con mensajes potencialmente creativos y afectivos.

Haring desarrolló un trabajo público en el que no derramó mucho compromiso político panfletario, sin embargo, al haberse hecho presente desde su producción en el ámbito estadounidense detonó espacios de exhibición sobre su condición personal e identitaria.

El artista estadounidense exploró la potencia incisiva del dibujo al enlazar sus opiniones sobre lo social y sobre la vida neoyorquina con muchos otros artistas y creativos de su generación, al mismo tiempo que los distribuía en casi cualquier artefacto. Afirmó su propia existencia y postura ante los problemas de época y proporcionó un imaginario de lo que implicaba la homosexualidad abierta, distinto a lo que David Hockney haría en Europa.

La capacidad política del dibujo en ese sentido está en ir en contra de ilustrar los ideales de la burguesía. En el rechazo a la sobreproducción y al consumo suntuario. El dibujo también crea entes críticos con la visualidad, detonando imágenes poéticas, las cuales se contraponen con las imágenes de la cultura de masas diferenciando su sentido y valor.



Luis Roberto García Ortega, *Las horas grises VIII*, Aguafuerte sobre lámina negra, 2013. Artista visual mexicano, su obra gráfica nos muestra una de las vertientes de entender nuestro contexto e imaginarlo, como una masa de hechos de acontecen en el contexto de la ciudad y su entorno inmediato.

Las prácticas artísticas tienen diversos condicionantes que las hacen no atravesar los esquemas que las contienen, pero son estas mismas prácticas las que de otra manera más inteligente ha sabido hacerse cómplices de otras actividades de la esfera pública. Este es el caso de muchos artistas que se dedican a la ilustración, o artistas que tomando como herramientas la publicidad, la producción de libros, el diseño editorial, el tatuaje, el arte urbano, así como nuevas estrategias de gestión de públicos, han logrado hacer amalgamas de producción intrínsecas a la vida cotidiana y comunicar ideas de cambio, que pudieron enriquecer su vida de otras posibilidades de imaginación. El dibujo dentro de la producción visual, tiene la capacidad del lenguaje de ampliar y potenciar la imaginación y la voluntad.

El dibujo, hacia una práctica emancipadora.

El imaginario colectivo se compone de relaciones estéticas y, sin embargo, este ya no es un campo específico del arte, las imágenes están mediadas en todos sus sentidos por el contexto

alineado al mercado y a la creación de modelos de vida prefabricados.

Si en la Edad Media, el diseño del alma era lo más valioso, en la actualidad estamos obligados a auto-diseñarnos, autodefinirnos en el espacio público, en función de jugar un papel ético, estético y político⁹. La poética de nuestra práctica formará parte de nuestra presencia en el ágora pública delineando nuevas formas de relacionarnos y entablar intercambios de signos. El dibujo puede tener el potencial de crear modelos de vida diferentes a los estandarizados, enfocado en un reconocimiento del contexto y un autoconocimiento.

El dibujo cómo proceso constructivo de lenguaje esta presente en nuestra capacidad de potenciar nuestra imaginación, un proceso de exaltación de la subjetividad. Esta subjetividad e identidad, participan de un intercambio de signos en una red de comunicación intersubjetiva. Esta red de intercambio de signos, afectos y mensajes, sucede en el campo del espacio público, espacio de participación de lo común.

Pero ¿Qué sucede cuando, todos estamos más interesados en producir imágenes que en verlas? Basados en la reproducción sin fin que se tiene a través de medios como *Instagram*, *Facebook* y *Google*. Seguramente el camino de una renovación sería apostar por nuevos canales de lectura y de visualidad, más que las pantallas, y los medios de consumo fácil. El dibujo ofrece la cualidad de ser un productor y lector, dentro un proceso personal de cuestionamientos, pero, también es un proceso artístico que ha encontrado distintos medios de distribución y consumo, así podríamos hablar de una posible expansión del dibujo.

Hablar de dibujo expandido o expansión del dibujo dentro del arte tendría como supuesto inicial tener claro cuales eran sus condiciones, para después indagar como es que se ha expandido o se ha modificado con el tiempo. Esta disciplina a diferencia de la escultura como en el caso del texto de Rosalind Krauss¹⁰ no

9 Esta idea esta muy relacionada con la subjetividad radical extendida por la Internacional Situacionista y descrita por Raoul Vaneigem en su conocido *Tratado del saber vivir para el uso de las nuevas generaciones*.

10 Rosalind Kraus, "La escultura en el campo expandido" en *La posmodernidad*,

parece haber expandido en consideración de sus lenguajes y de una mirada transdisciplinaria en relación al paisaje, y la arquitectura. El dibujo, diseminado en toda la producción visual de la cultura humana no reelaboro sus condiciones de lenguaje, y si se ha expandido algo, no es el dibujo sino un intercambio entre el arte, la producción visual y la producción dibujística, ampliando sus medios, estrategias y técnicas, pero conservando su lenguaje. Con ello se abrieron canales de lectura y producción antes no abordados por el arte, como fueron otras prácticas que no tenían cabida en la producción visual y que se refugiaron en el dibujo o en el arte contemporáneo.

El dibujo se nutre de muchas otras prácticas desarrollando múltiples estrategias, posibilidades y campos de acción que trascienden su propia tradición y condición artística y estética.

El *graffiti* como una posible extensión del dibujo hace lo propio desde la apropiación del espacio público. Las autopublicaciones de contracultura y las revistas independientes delimitan la producción de imágenes, saberes, afectos y conocimientos que no se dan a conocer en el flujo de información cotidiana. Las publicaciones independientes fueron parte importante de los movimientos artísticos y sociales del siglo pasado, y actualmente están destacando por su producción material, participando de otra manera en los diálogos de lo común y lo público.

El dibujo participa de otras herramientas, elaborando imágenes que se sustentan en la subjetividad. La producción gráfica, toma en este sentido un gran panorama dentro de la producción de material impreso, desde la producción de grabados hasta la producción de libros ilustrados, fanzines y revistas, e-books, etc. La industria editorial y de multireproducción es una herramienta importante en el dibujo y las prácticas artísticas, y una puja contra el mercado por participar del campo de la creación de imaginarios.

El tatuaje como otra extensión de la gráfica, es un ritual de conocimiento y de identidad que se hace público y se manifiesta en el espacio del cuerpo y en su condición de ser instrumento significativo en un proceso de construcción de sí mismo, ela-

borando narrativas de lo corporal y lo público. Cada uno de los campos en el que el dibujo participa en el mundo contemporáneo, es significativa y diferente: el dibujo mural, la animación, la creación de gráficos digitales, el *net art*, la ilustración y las intervenciones gráficas corporales son constructores de imaginarios, segmentando y modelando la realidad del que porta, consume, distribuye o manifiesta estas prácticas.

El dibujo es una práctica singular, sin importar el medio en que se desenvuelva y debido a que sus elementos son en si mismos los más elementales (la línea, el punto y la mancha), su lenguaje esta definido por sus condiciones visuales y su principal acción se encuentra en la producción de imaginarios.

Las redes de conexiones de computadoras, las comunidades on-line, son lugares en el que la cultura visual se ha decantado en los últimos años. La producción visual gráfica ha encontrado la manera de distribuirse dentro de estos espacios. La producción dibujística deberá reconocer el lenguaje de la internet y saber cuales son sus aportaciones más relevantes, para participar de este espacio común que promete un lugar de intercambios horizontales desvaneciendo limitantes de lenguaje y territorio.

En este proceso emancipador en el que el dibujo se formula como una práctica conceptual de investigación, cuestionamiento, y autoconocimiento, los dibujantes pueden aspirar a ser *Know workers*¹¹, *creadores de textos, gramáticas y de agenciamientos críticos, productores de imaginario*, creadores potenciales con la capacidad de ser constructores de subjetividad. Participando de la transformación del paradigma de la producción y de la mercancía.

Mientras que para Nestor García Canclini¹² estamos dentro de un sistema internacional de intercambio no equitativos, refe-

11 Este termino es utilizado por José Luis Brea para referirse a los productores de conocimiento, como contexto en su descripción de un nuevo sistema de definición del trabajo y de las practicas artísticas. Para Brea los *Know-workers* no se limitan a los productores de *software* o los productores de contenidos de información, se extiende a los participantes de intercambios de información, en ello las prácticas del arte, vistas como agenciamientos de ideas y afectos.

12 García Canclini, *El poder de las imágenes*.

rido a una relación directa sobre el territorio, donde se mantiene una condición privada de ciertos recursos. El poscolonialismo lleva intrínseco como parte de sus estamentos la limitación de crear nuestro propio material simbólico y con esto no formar parte de la creación global de conocimiento, condicionando la participación de la cadena de producción y distribución de contenidos cognitivos.

El dibujo no se limita a un lápiz y papel, si pensamos en una condición actual del dibujo podríamos ubicar la internet como medio, pero también como soporte. Como ya se dijo esta red interconectada es también es un nuevo espacio para la condición el dibujo, como una acción multipantalla, gracias a su arquitectura red que hace posible esa vinculación. Pensando en que la producción e intercambio inmaterial no produce pérdida en el dador por lo que puede crearse en su ámbito de distribución cooperativa y de pertenencia comunitaria de la propiedad. La internet en su funcionamiento puede romper con la idea de identidad y de autor, pasando así a ser una cultura RAM, o una cultura de la experiencia nutrida en línea.

El dibujo como práctica autónoma es una herramienta de intercambio de afectos, con una capacidad poética y política. Se debe tomar todas sus cualidades como potenciales, de creación de canales de lectura, consumo y distribución, no solo en el terreno local sino en el terreno internacional a través de diferentes plataformas y medios de producción, distribución y consumo.

Si es sabido que a nivel internacional y local, la cultura y la producción visual está en manos de fundaciones y de empresarios, al mismo tiempo que el museo se vuelve marca y/o franquicia. El dibujo esta ofreciendo un campo de distribución al margen de este sistema, al mismo tiempo que empieza a insertarse de distintas maneras en estos mecanismos de visualidad.

Es preciso ubicar nuevos procesos de encuentro con el arte, luchar con la idea de espectador y renovar la imaginación en el espacio y ágora publica. Sin embargo, no es algo tan sencillo, la comunicación real se debe hacer desde la apertura de canales de difusión o de canales de lectura con nuevos públicos y nuevas posibilidades en la creación y para esto la internet y las nuevas sociedades de la comunicación pueden aportar herramientas

para la creación de estas heterotopias momentáneas. No podría haber una pintura popular si no se modifica la manera en que se produce, distribuye y consume y es así que las prácticas artísticas deben modificar sus condiciones de práctica, para generar, nuevos canales, nuevos públicos, siempre desde lo común y afectivo.

Conclusiones:

Al ser el dibujo la base con la que aprendimos el lenguaje visual y tener la capacidad de estructurar el todas las posibilidades de la forma. El dibujo es lugar de encuentros de diferentes prácticas artísticas, es una herramienta de mediación y en él se encuentra el potencial emancipador del uso del lenguaje como herramienta de comunicación directa, apoyado en los nuevos medios de reproducción y visualidad.

Es un lenguaje es una base de todo lenguaje visual de ciencias y humanidades, participando de la construcción del conocimiento. El dibujo es un productor de imaginarios con la capacidad de ser un lenguaje emancipador, detonador de nuevas sensibilidades.

Hay en el dibujo un valor de proceso conceptual y de auto-cuestionamiento y con ello de autoconocimiento. Es una práctica autosuficiente fundamentada en la subjetividad, con una definición ilimitada sobre sus posibilidades y campos de acción.

Como capacidad innata de todo ser humano y un lenguaje universal, su potencial emancipador está estrechamente relacionado con su potencial poético, en nutrir el pensamiento y la capacidad de imaginar, ampliando voluntades y posibilidad del lenguaje. El dibujo puede ser un instrumento de emancipación, en tanto que son sistemas de construcción de memorias, herramientas que desdobl原因 la realidad, documentos de historias reales o ficticias. Materia del lenguaje y de la mnemotecnia, que tejen historias tanto individuales como colectivas. Es una acción emancipadora en tanto que no sea la ilustración, reproducción de los intereses del poder, y si, una herramienta crítica de la visualidad.

Se debe reconocer al dibujo por sus cualidades formales y conceptuales, reconocerse como un lenguaje de pocos elementos que pueden articular todas las posibilidades de las forma, ampliarse y potenciarse desde las condiciones de la reproductibili-

dad tanto analógica como la reproductibilidad digital potenciando su capacidad de comunicación directa. Hoy en día contamos con muchos medios que nos permiten la creación de imágenes y de contenidos compartidos a través de internet de manera continua y casi en tiempo real, desdibujando los límites de lenguaje y territorio. Dispositivos que nos permiten un desarrollo amplio de producción visual y que falta su apropiación para creación de contenidos.

La internet, las publicaciones independientes, el arte urbano y el tatuaje no son únicos canales por los que el dibujo puede encontrar nuevos medios de distribución, para la creación de otros posibles campos de lectura y crítica. Debemos valorar sus cualidades formales, conceptuales y de lenguaje, para desarrollar una práctica emancipadora, para así configurar campos de acción e intercambio afectivo y simbólico, si no fuera, al menos al margen del capitalismo.

Cinco trazos sobre una cartografía personal¹

Un trazo en la escritura es cada una de las rectas o líneas que componen un carácter, una línea que va de un punto a otro. Un carácter del sistema gráfico japonés se clasifica por el orden de los trazos tienen mucho valor en su significado, la dirección, los movimientos para realizarlo y su composición. Trazo en la construcción es un proceso de dimensionar un terreno para su futura cimentación, con un proyecto previo definido en un plano, es decir, nos acerca a la forma de algo, nos aproxima a la configuración final.

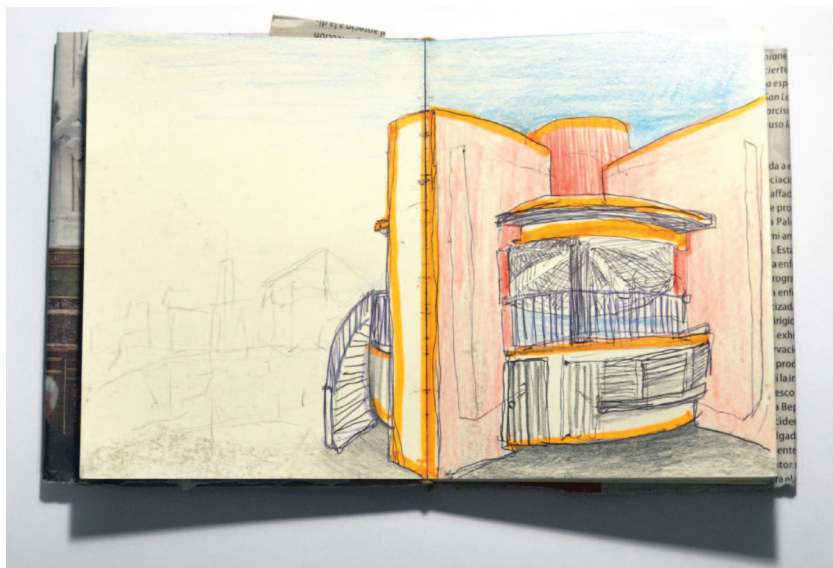
Un trazo en un mapa, define rutas, límites, estrategias y medidas. El dibujar una nueva ruta requiere saber por lo menos de manera intuitiva dónde te encuentras de dónde vienes y a dónde vas.

Entonces un trazo es un registro o una marca sobre un soporte, resultado de una acción inteligente de comparar y sopesar el contexto, un trazo es una decisión y un proceso en búsqueda de una forma. Tomándolo en cuenta creo que es posible enumerar los trazos que he realizado durante mi formación en la escuela de arte, trazos sobre un proyecto que se fueron definiendo e interconectando con otros proyectos de vida y rutas que me apoyaron a no estar tan perdido, o más bien a perderme con toda la intensidad.

Primer trazo: La base

Durante mi desarrollo en la licenciatura de Artes Visuales en la hoy Facultad de Artes y Diseño pude ampliar paulatinamente y de manera continua mi visión y mi práctica artística, la cual fue apoyada de ejercicios de profesionalización encaminados a

1 Todas las imágenes de este ensayo a menos que se indique lo contrario son de mi autoría.



Cuaderno de dibujo. Bitácora del taller de litografía, 2013.

tomar una postura crítica frente al terreno del arte y las prácticas artísticas. Se trató de una exploración continua entre técnicas, prácticas, ejercicios, donde el dibujo era lo que permanecía como eje fundamental.

El dibujo fue parte importante de este primer momento. Participó de mi encuentro con el arte como una tradición que estructura gran parte de las actividades dentro la academia y que enlazó caminos, construyó puentes entre ejercicios de clase, tradiciones e intereses. Fue parte fundamental en mi formación, en ejercicios de anatomía, composición, proyección espacial; pero también de generación de proyectos. Fue desde el segundo año de educación universitaria que encontré otras posibilidades de dibujar, estrategias y modos de empleo de lo que previo había reconocido solamente como un buen hacer o por su factura.

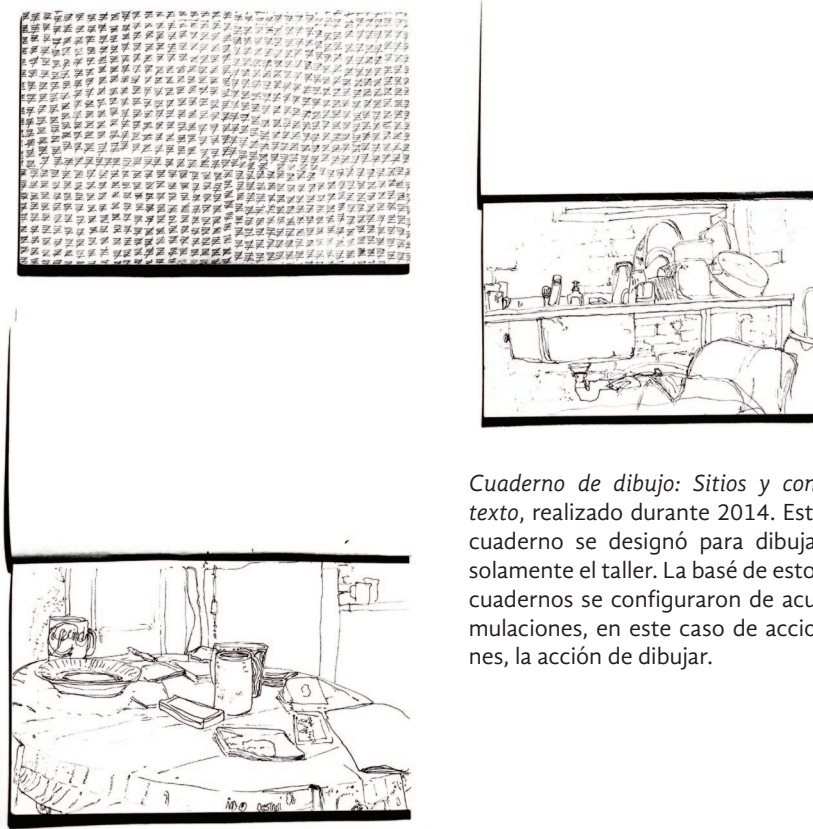
Participé de los talleres de experimentación dónde adquirí otras herramientas de las artes gráficas, pero fue hasta tercer año cuando empecé a explorar un desarrollo personal y estudié sobre canales de producción y distribución del dibujo. La escuela

de arte, constituida por individuos de diversa procedencia, es un espacio de encuentros, y son estos encuentros los que hacen de la escuela superior un lugar de formación universitaria.

Dibujar se constituyó una constante, basada en el dibujar constante, mis primeros cuadernos de dibujo estuvieron enfocados en la visualización del contexto en el que me desarrollaba, con ese enfoque por dibujar en todo momento y con todo lo que tenía a la mano realicé numerosos cuadernos y bitácoras, un ejemplo de esto es un cuaderno de manos que realicé en 2013. Aunado a esta actividad fue una libreta que dibuje durante algunos meses, un cuaderno de los sitios que buscaba dejar un registro del lugar en el que me encontraba, al mismo tiempo que una especie de memoria espacial de mi vida cotidiana. Son, hoy en día un recuerdo de un proceso de formación y el inicio de un cuestionamiento del contexto.

Así, en mi proceso educativo fue que encontré profesores con pensamiento, técnicas y búsquedas similares. Francisco Castro Leñero profesor de dibujo ha enfocado sus clases en el desarrollo personal de una manera de dibujar, las clases en el taller de José Miguel González Casanova, se ha enfocado en el desarrollo de un lenguaje visual apoyado en el dibujo como base gramatical y en el pensamiento visual, así mismo, el taller de Dibujo Experimental de Alfredo Rivera Sandoval se enfoca en la búsqueda y desarrollo de otros soportes así como la crítica y reflexión sobre el dibujo contemporáneo, participando de la actividad y afinidad a los proyectos formales profesionales en el dibujo y la gráfica.

Es de notar que los espacios donde en los primeros años somos educados en las asignaturas de dibujo y técnicas de representación (lugar común de la escuela debido a una búsqueda generalizada de un naturalismo academicista), la mayoría de maestros de dibujo se concentran en la formación de una práctica de representación y no en la herramienta de educación y pensamiento visual, misma que podría detonar capacidades creativas. Así mismo, los procesos formativos iniciales están enfocados en la búsqueda de soltura en la relación ojo-mano, progreso direccionado en el desarrollo de un dibujo naturalista y mimético, dejando de lado la relación mente-mano, la cual no se desarrolla más que en uno o dos ejercicios de clase, el dibujo como herra-



Cuaderno de dibujo: Sitios y contexto, realizado durante 2014. Este cuaderno se designó para dibujar solamente el taller. La base de estos cuadernos se configuraron de acumulaciones, en este caso de acciones, la acción de dibujar.

mienta de pensamiento visual crítico.

Entonces se nos enseña a copiar la realidad visible y no a dinamitarla y extrapolar las posibilidades del pensamiento. Es relevante marcar la falta en otras posibilidades de aprender o producir dibujo, en una institución de nivel superior, pues la Facultad hoy en día no cuenta con un espacio a nivel licenciatura de producción profesional de dibujo y se limita a su aprendizaje.

Los talleres fueron importantes, dotando de herramientas para la producción gráfica pero fue más relevante la formación humanística y reflexiva que se hace fuera de los talleres, es decir, en la práctica profesional la que detona nuevas reflexiones den-

tro de los espacios de producción y creación.

En 2013 ingresé al Taller Interdisciplinario “La Colmena” (TI-3)² donde empecé a desarrollar de otra manera una aprehensión autónoma del dibujo de manera más concreta y otras actividades relacionadas con el espacio público.

El Taller fue base para la investigación, formación y producción de dos generaciones de alumnos, los que llevaban un año en el taller y los de nuevo ingreso. A cargo de José Miguel González Casanova, Eloy Tarsicio, Luis Argudín y Carlos Mier, “La colmena” fue un espacio de práctica en el que reformulé los procesos y dinámicas de aprendizaje dirigidas a la profesionalización, más que a la formación, como venía haciendo. En muchos sentidos en el taller se generan espacios de educación común, participando de procesos de enseñanza-aprendizaje autónomos a la facultad y al margen de ella, generando espacios para la crítica y reflexión que traspasan el espacio del taller y se mezclan con nuestras vidas y relaciones afectivas.

Parte importante de este proceso fue un cuaderno que titulé *Sombras del agua en el que dibujaba* elementos y figuras provenientes de los periódicos. Mis intereses estaban enfocados en hacer referencia a mi contexto directo, cuestionarlo, conocerlo y documentarlo. Las acciones cotidianas de dibujar y enfocar unos momentos del día en trazar algunas líneas se consolidaron con el tiempo en una base de estudio del contexto, social, político y de estados emocionales y creativos.

Estos cuadernos son diarios, no narrativos de lo que pensaba y sentía en esos momentos, algunos aun guardan la misma búsqueda por cuestionarme a mi mismo. En otro sentido estas bitácoras elaboraron un banco de ideas, de intenciones que incluso algunas están presentes hoy en día.

En 2014 inicié dos proyectos de libro de artista que resumie-

2 El TI 3 fue iniciativa de profesores de la Facultad de Arte y Diseño, y se encuentra en las instalaciones de la UNAM en Xochimilco. Es un taller de uso oficial en las asignaturas de Artes en contexto y Arte corporal, pero además el taller es un espacio en el que se forman sus propias clases y se construyen dinámicas extracurriculares que no están dentro del plan de estudios de la licenciatura, actualmente el taller esta a cargo de los artistas, Luis Argudín, Eloy Tarsicio y José Miguel González Casanova.

ron este periodo de entendimiento del dibujo como una disciplina, con miras hacia la reflexión de la vida cotidiana. El primer libro que realicé con esta temática fue el libro denominado *Tiempo de ocio tiempo de trabajo*, el cual se desarrolló de una manera muy natural en la búsqueda de hacer un libro que hablara de mi condición subjetiva y vivencial, al mismo tiempo que se reconocía como un proceso de detenimiento. Este libro se conformó por noventa impresiones de té, cada impresión realizada durante un día de actividades.

El libro se compone de tiempos de relajamiento y momentos de detenimiento. Cada impresión se realizó el mismo día en que se bebía. Pensé en una obra que me refiriera al tiempo de ocio, hacer un libro desde el tiempo de ocio, de una actividad que hablara de mi todos los días. Es un libro que se basó en mi actividad de dibujar en todo momento, pero es al mismo tiempo una actividad de relajamiento.

De manera paralela, el proceso de pensar la ciudad y habitarla me llevó a reflexionar sobre las condiciones de vida en relación al tiempo y las dinámicas de transportarnos en la ciudad. La velocidad fue entonces un tema relevante, otra manera de violencia tan naturalizada y normalizada al grado en que si pensamos que no estamos haciendo nada nos sentimos culpables.

La ciudad y su experiencia tienen primacía por la velocidad y el flujo, flujo comercial y flujo de información, tiempo de trabajo, eficiente y mecanizado, el flujo de personas de un punto a otro. Durante este periodo inicié una búsqueda por hacer piezas con tiempo de ocio, con hacer un detenimiento o simplemente repensar la manera en que estaba experimentando los lugares que transito y que habito.

La construcción del compendio consistió entonces en beber un sobre de té día por día mientras realizaba la impresión de la bolsa de té el cual imprimía sobre un papel previamente cortado.

El resultado fue una serie de monotipos sobre papel, los cuales mandé a encuadernar. El volumen detonó una reflexión sobre la velocidad de la vida contemporánea, siempre veloz y violenta al hacer de nuestras dinámicas algo convulso y sin tiempo para la experiencia. Seguido de este libro con la misma búsqueda, realicé un conjunto de cuadernos en los que registré mi tiempo de viaje

Cartografías del dibujo



La nausea, lápiz sobre papel, 2014.
Serie de dibujos realizados durante un mes, uno por día, con referencia a las imágenes que llegaban a través de la prensa.

realizado en el transporte público, con este proceso realizaba una acción parecida, al acumular registros del tiempo de transporte que muchas personas ocupan de manera indiferente. Los libros se volvieron un espacio para pensar las formas de resolución formal de una obra, o como resultado de una práctica artística.

El segundo proyecto de libro de artista se compone de doce cuadernillos de viaje, continuando con la búsqueda de hacer un proceso autorreferencial, al mismo tiempo que reconociera el lugar en el que me encuentro como creador. El dibujo desde su economía de medios me facilitó las herramientas para hablar de mi contexto desde una visión crítica y reflexiva.

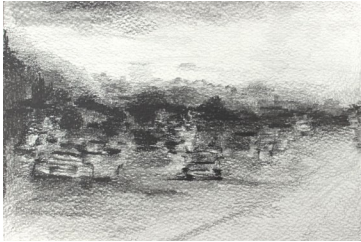
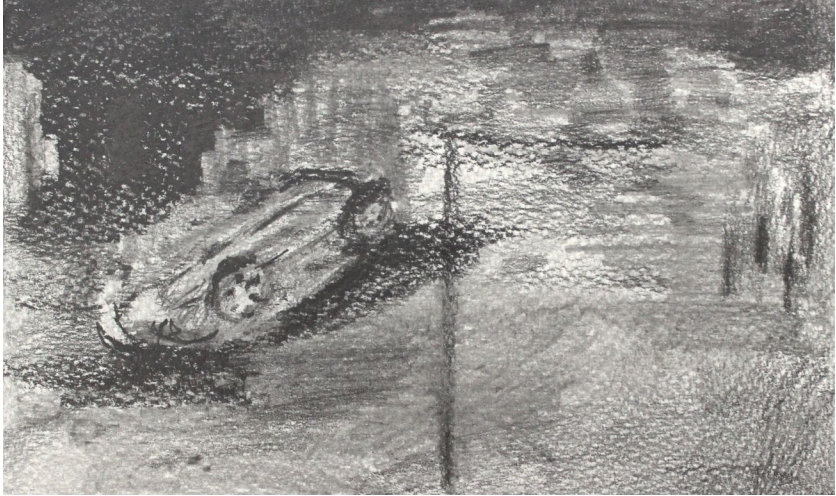
Cada cuadernillo de viaje es el resultado de una semana de traslados en la ciudad de México, en cada traslado dibujaba una espiral, desde dentro hacia afuera, la espiral iba deformándose con el continuo acontecer del transporte, movimientos, accidentes, los cuales se tradujeron en trazos movidos y entrecortados. El libro se compone de estos doce cuadernos registro de una actividad cotidiana de transportarse. Es también un diario de la vida en la urbe, al mismo tiempo que un dibujo de estudio de mi contexto.

El dibujo se estableció como una disciplina de trabajo, un dibujar constante, con búsquedas definidas en reflexión del tiempo y de la vida cotidiana, estableciendo una base de mi práctica artística actual.

Segundo trazo: La intención

Cómo parte de esta búsqueda afín a los pensadores de los que me vi influenciado en mis primeros años de formación mi práctica pretendía ser una reflexión sobre la percepción de la ciudad desde las imágenes que se producían de las mismas, a través de la prensa e internet, reflexionando sobre su producción y la narrativa en la que nos insertaba desde su creación y activación (lectura) en la vida cotidiana.

Dibujaba escenarios que tenían clara referencia en las imágenes de la prensa. Esto como un estudio referido al contexto que me rodeaba. Mi trabajo gráfico siguió haciendo una reflexión sobre la noción de sitio y así realicé tres series sobre la imagen de prensa y la memoria. De esta manera construí tres conjuntos



Pregnancia, lápiz sobre papel, 2015.

que se relacionaban con tres aspectos diferentes de la narrativa que se vive de manera mundial: la primera, *La Tempestad*, la segunda *La nausea* y la tercera *Anamnesis*, todas relacionadas con aspectos de la realidad social.

Durante el segundo año de estancia en el TI3, regresé a realizar cuadernos de dibujo, éstos buscaban ser una bitácora de pensamientos y actividades, los cuadernos resumen un proceso de pensamiento que va desde mis primeros dibujos a las series que desarrollaría después.

Los alumnos del taller La Colmena colaboramos con artistas nacionales e internacionales los cuales nos permearon de experiencias distintas y con mucha relevancia para nuestra formación. En 2014 participamos con Urs Jaeggi de la pieza *Un pájaro en la lengua*, accionada en la explanada del Zócalo de la Ciudad de México, con esto iniciamos en el taller una exploración de acciones en el espacio público y nos acercó a nuevas posibilidades de práctica.

Estas actividades detonaron una búsqueda por activar piezas en espacios públicos, así en 2016 realicé un libro de artista que se basaba en proyecciones de acetatos sobre los muros de unas unidades habitacionales ubicadas en la delegación Tláhuac, las imágenes estaban relacionadas temáticamente con el lugar, *coronas de humo* fue el título, las imágenes se basaban en una serie de escenarios políticamente conflictivos, y escenas de personas quemando basura, entablando un dialogo y anunciando que este proceso específico de los quemados enfrentaba una realidad más compleja y que el humo solo era la parte más visible de un conflicto más grave.

En el año 2015 el Taller La Colmena, se realizaron dos clínicas de trabajo, la primera con el artista Marcos Ramírez “ERRE” radicado en Tijuana y San Diego, con el cual desarrollamos una acción en distintas etapas, la primera radicó de una operación simbólica de reconstrucción social, la cual consistió en restaurar



Actualmente, tinta sobre papel imprimado, 2014. Es una serie de dibujos que hacen referencia al tiempo, desde nuestra percepción influenciada por las imágenes que nos llegan día a día. La serie está compuesta de dos trípticos, AYER, HOY y MAÑANA, unidos a un accidente automovilístico, dan mención a nuestra noción caótica de la realidad. Las imágenes pueden referir a cualquier día, no importa cual sea.

con los desechos de propaganda electoral el espacio donde habíamos, tapando baches y quebrantamientos en el pavimento del pueblo de Santiago y el barrio de La Concha, en Xochimilco.

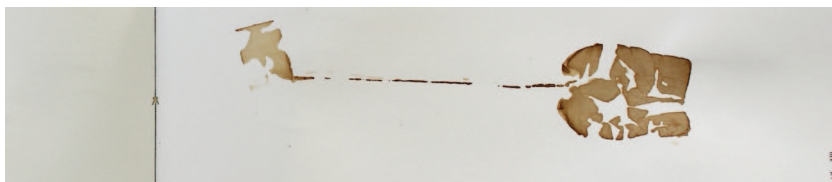
Partimos de que estábamos en periodo de elecciones, la acción se llevó a una segunda etapa donde a través de un cartel realizábamos una convocatoria dirigida al pueblo para organizarse y trabajar por un México mejor, desde la creación de una comunidad de comunicación directa, cartel que se publicó en el diario metropolitano “El metro” en la sección de anuncios.

La gestión que llevó el título “Lo que nos dan, lo que deseamos y lo que podemos hacer” dio continuidad a las operaciones en el espacio público y las búsquedas que continuamente se transformaron. Lo que sin más alimento mi búsqueda de participación en las dinámicas cotidianas de la ciudad, para reflexionar como un laboratorio de posibilidades infinitas.

La segunda clínica se realizó en colaboración con el artista brasileño Yuri Firmeza, durante una semana realizamos derivas y paseos dirigidos a recabar información, datos y muestras que nos orientarán a la exploración de la ciudad como un fenómeno vivo de habitar y con un hecho histórico en el que coincidía la conmemoración del temblor de 1985 que devastó la ciudad de México y que marcó el imaginario de sus habitantes.

Realizamos al final de la semana, un libro de artista con veinte ejemplares que se consolidó como un palimpsesto, cosa que le otorgó título, un PALIMPSESTO de imágenes, de objetos, de registros, de dibujos y semillas, con la idea que en este libro fungiera de detonador de memorias, en función de refrescar la noción de imaginario que tenemos de nuestra propia ciudad.

Todas estas condiciones me llevaron a repensar la práctica, mi actividad y mi condición de habitante. Me llevó a buscar la práctica en colectivo, y también detonó en mi una necesidad de búsqueda y de reflexión del espacio público que si bien antes ha-



Tiempo de ocio tiempo de trabajo, 90 impresiones de té sobre papel, 2015. Derivado de la necesidad y la disciplina de dibujar, este libro parte de la motivación y búsqueda de hacer una obra con el tiempo de ocio. La idea de una pieza artística, es que debe ser el resultado del tiempo de trabajo y de esfuerzo, de una acción placentera de pensamiento.

bía experimentado, fue que empecé a tener certeza de que es un espacio para detonar condiciones de afecto y encuentros consigo mismo. Esto fue creciendo en búsqueda de crear espacios para la construcción de nuevos imaginarios. Mi trabajo se constituyó como una reflexión sobre aspectos de la ciudad que habito, la ciudad como un proyecto capitalista con resultados palpables en nuestra vida cotidiana, pasó a ser para mi un fenómeno espacial, temporal y cultural que se fue definiendo como un lugar anónimo de condiciones inertes para la participación colectiva y la formación de comunidad o memoria.

La ciudad se transita y se vive como un laberinto, y fue en este sentido que el acto reflexivo del dibujo me permitió ordenar y dar formas determinadas a mis experiencias en razón de decantar imágenes que acoten un sustrato imaginario e ideológico de habitar la urbe. El proyecto entonces se propuso investigar las condiciones de la ciudad en el imaginario local y hacer de narrativa gráfica, sobre la vida cotidiana en la urbe.

Mi intensión no cambió mucho de los años de formación a la fecha, se desarrolló y adquirió herramientas, dirigidas por la búsqueda de hacer de mi practica un proceso de cuestionamiento de la realidad inmediata y de mi contexto. El dibujo fue partícipe de este proceso dirigido por una dinámica de autocuestionamiento y reflexión de la vida cotidiana. Años en los que el dibujo tomó un posicionamiento conceptual, dirigido a preguntas básicas sobre mi identidad y mis condiciones sociales, elaborando un proceso de autoconocimiento abierto que aún continua.

Tercer trazo: El flujo

Mi dibujo estuvo presente de distintas maneras durante mi formación y mi práctica, la cual se consolidó con el tiempo en una forma de afirmar mi existencia, mis ideas y mis posturas.

Mi forma de dibujar se tornó conceptual. Por conceptual busco referirme a que se volvió un espacio de cuestionamiento

personal sobre ¿Quién era? El lugar en el que me encontraba y las condiciones del mismo, es decir en un proceso de estudio del contexto.

El dibujo entonces se transformó en una bitácora de imágenes, un proceso de pensamiento visual y una autobiografía visual en donde se puede observar mi desarrollo personal sobre las ideas y cambios que iba teniendo durante el proceso de dibujar, no necesariamente como algo organizado sino como un conjunto no lineal con posibilidades de ser un banco de imágenes mentales. Mi dibujo pasó de ser algo meramente pulsional a algo que me cuestionaba continuamente, podía saber que había entendido algo por que podía dibujarlo o hacer un mapa mental sobre el tema.

El dibujo se volvió sustancial en mi práctica, formando parte de un proceso de conocimiento y de autoconocimiento. Pasó de un continuo cuestionamiento hacia mi forma de realizar las cosas a una problematización sobre el proceso y sentido. En mi práctica dibujística, valoro mis dibujos como piezas de un conjunto de imágenes que se aproximan a mi pensamiento y a mi subjetividad. El dibujo como un proceso humano que ya no es crear formas para la contemplación, sino dar existencia a algo que no puede ser nombrado a veces ni por mi mismo.

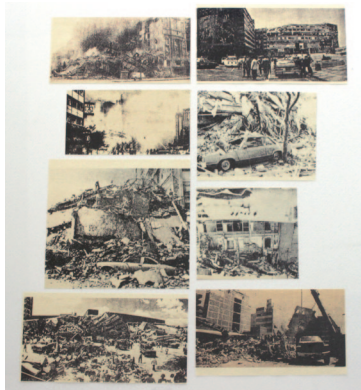
“El origen del dibujo no está -y vuelvo a insistir en ello- en el intento de evocar o copiar una realidad tridimensional sobre una superficie de dos dimensiones, sino en el descubrimiento de configuraciones que, de manera más o menos vaga, nos remiten ficticiamente a otra realidad”³

La flexibilidad en modos de representación así como la economía de medios hacen del dibujo parte importante para mi producción o para mi práctica artística. En primera por que no obedece dentro de su producción a una sola línea de representación, así como a una sola forma de hacerse, lo cual me ofrece como creativo la capacidad de producción que otras herramientas no igualan, por que la relación con el dibujo puede ser tan inmediata y sus recursos pueden ir desde lo más banal a lo más elaborado.

Actualmente este banco de imágenes, me sirve de manera

3 Juan José Gómez Molina, *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo* (Madrid: Cátedra, 1999), 491.

Cartografías del dibujo



ARCA PALIMPSESTO, libro de artista, Yuri Firmeza (Brasil), **Taller Interdisciplinario La Colmena y el Seminario de Medios Múltiples V.** 30 ejemplares impresos, 2015 Actualmente pertenece a la Colección de la Fanzinoteca del Museo Universitario del Chopo, de la UNAM y al Museo de Arte Moderno de Brasil .

continua para escudriñar en ideas o simples gestos de tiempos distintos, organizados de manera no lineal. Esta acumulación de ideas me permite reorganizarlas de distintas maneras para construir nuevos conjuntos continuamente, entrelazando tiempos y procesos.

El dibujo es para mí entonces una búsqueda de ideas, un juego que desata más conceptos e imágenes, un esquema de diferentes temporalidades, de diferentes imágenes, de diferentes espacios, que permitiera hacer en quien lo ve una detonación en cadena de imágenes sobre espacios y tiempos.

El dibujo como proceso de descripción y construcción de la realidad tiene aun un gran peso en la forma en como vemos lo que llamamos “real”.

Como proceso de construcción de formas de pensamiento visual el dibujo puede ser realizado en soportes sueltos y son notas, en hojas blancas como estudios de formas, en cuadernos de viaje que se convertirán en recuerdos, en cuadernos de trabajo que siguen las ideas y los procesos de algún profesionalista, los dibujos son en un cuaderno de bocetos, ideas previas a una obra.

Todos los ejemplos antes mencionados son dibujos, pero cada uno guarda su individualidad y su valor como resultado o búsqueda de una idea, en tanto, esta idea es una forma, pero sabremos su importancia al saber cual es su relación con la vida del autor, con sus búsquedas y sus resultados. En ese sentido es que guarda una necesidad para mí y como una autobiografía visual y como un banco de pensamientos y afectos.

Cuarto trazo: La perspectiva

Denominamos perspectiva no a la ilusión de tridimensionalidad sino al enfoque y punto de vista que se posee para observar un objeto. Mi perspectiva del escenario de la cultura y de la ciudad que actualmente vivimos, podría ser una exageración o una simplificación del momento, pero eso es lo que a veces sucede cuando se desarrolla un dibujo en perspectiva, se gana información y se pierde información, discriminación y selección que nos ofrece un punto de fuga, unas veces aburrido, otras agudo de la realidad.

Actualmente pasamos un periodo de cambio y de mercan-



Marcos Ramírez (ERRE), El Taller interdisciplinario La colmena y el Seminario de Medios Múltiples V *Lo que nos dan, lo que tenemos, y lo que podemos hacer*, Acciones en espacio público, video, 2015. La acción consistió en tomar material de propaganda política y en razón de una visión poética ésta se usó como materia de reconstrucción del espacio público, tomando las promesas y reutilizando el material del que están hechas. Es de manera simbólica una apropiación del espacio. Una acción escultórica de restauración de los quiebres en nuestro espacio común.

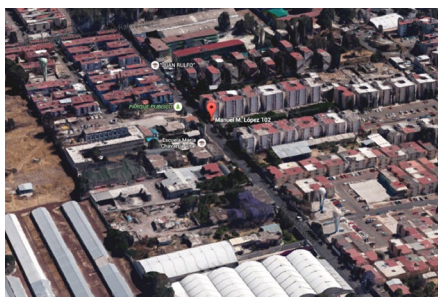
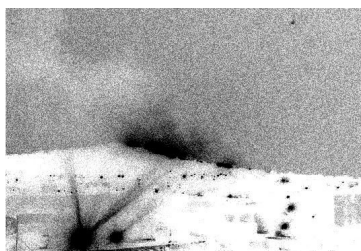
tilismo de un capitalismo que se adapta a todo como un depredador multiforme, al panorama político, económico y social. Es propio mencionar que en los campos del arte y la cultura vivimos los creativos en México una incompatibilidad en los presupuestos del país, cantidades cada vez más ajustadas a la educación y a la cultura y más grandes para el rubro de turismo y infraestructura en carreteras, puertos y puentes, como dije antes al hablar un poco de la velocidad, en la ciudad se prima el flujo, de información, de dinero, de mercancías. Por otro lado, el arte que se exhibe en los museos es arte institucionalmente anclado, sin condiciones de crítica y de acción. Pareciera contradictorio pero en el campo de la cultura en México se vuelve más basto, se abren más galerías, egresan más estudiantes de arte, y aunque la entrada a los museos es cada vez más costosa, cada vez más gente se acerca al arte.

Los estudiantes de arte, filosofía, música y danza pasamos tiempo haciendo solicitudes de becas, estancias y residencias. Al mismo tiempo que producen también nuevas maneras de generar espacios creativos y empleo, autoempleo, galerías independientes, editoriales independientes, etc. En esta misma línea las becas por parte del Estado en que las becas son cada vez más escasas el sector privado participa de la gestión de la cultura y de su promoción participando de sus reglas y condicionamientos.

Al mismo tiempo las instituciones de arte en México un tanto estancadas en su manera de accionar condiciones en su realidad inmediata. Las escuelas de arte se transforman continuamente pero mientras hay personas que fungen como nodos sustanciales de la formación de los estudiantes de arte, los defectos institucionales burocrático merman el desarrollo e inmovilizan su cambio. Actualmente el poder no tiene un centro fijo, no ubicamos quien tiene el poder en los aspectos de la vida, sin embargo, ubicamos puntos de tensión donde confluyen fuertes flujos y tensiones de capital simbólico, económico y social.

En este terreno tan árido para los productores visuales de la ciudad de México el dibujo ha tomado un lugar muy relevante, por su inmediates en el proceso y costo de producción.

En el campo del dibujo, las instituciones comienzan a dar una apertura de interés a este proceso, las escuelas empiezan a



Cortinas de humo, Instalación / libro de artista, impresión digital y proyección. Instalación para sitio específico realizada para la exposición Station to station, llevada a cabo en la delegación Tláhuac. 2015.

Cortinas de humo, hace referencia al contexto local, en el que los habitantes de la colonia se ven afectados por la quema de basura durante la noche. Al mismo tiempo, es una parte del todo, que oculta las condiciones sociales del lugar.

generar espacios de producción en dibujo. Así mismo las exposiciones y premios se renuevan y abren en distintos puntos.

Mientras la cultura y las humanidades pasan por un proceso de detrimento por los procesos gubernamentales, al mismo tiempo la cultura se produce de manera continua, abriendo nuevos espacios, dinámicas, becas, y creativos. El dibujo ha pasado en estos años un producto de la producción artística.

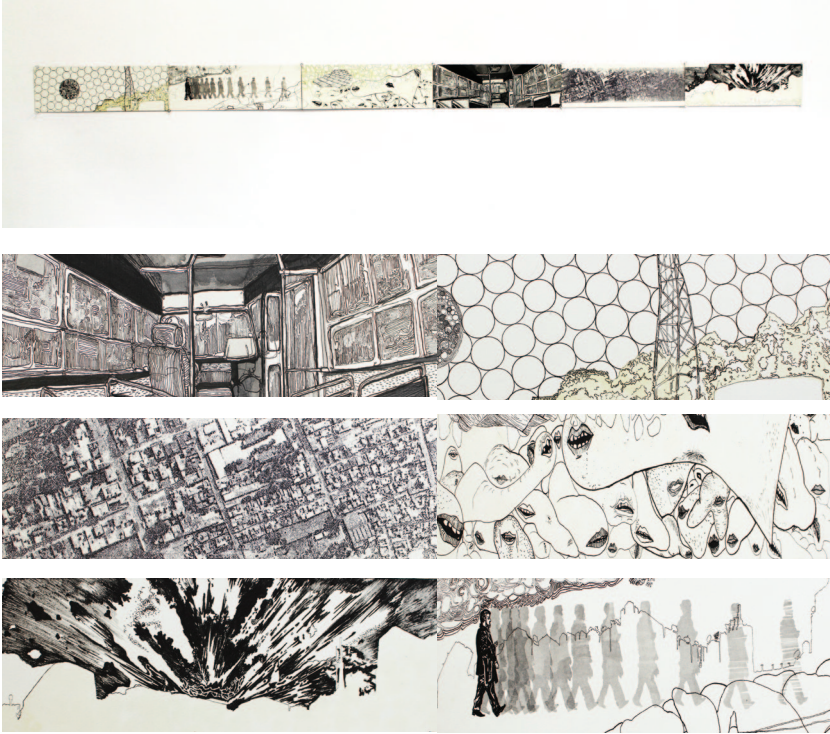
Debemos reconocer otras potencialidades del dibujo, no solo imitar o emular los procesos de Estados Unidos y Europa, nos falta un proceso de investigación sobre como se produce el dibujo en nuestro país. Si bien es cierto que se ha ampliado el panorama de la cultura, ¿Cuántos espacios están elaborando procesos especializados en el dibujo y la gráfica?

Quinto trazo: La búsqueda.

En un ensayo publicado en el libro *Está escrito por que esta escrito*, del colectivo *RAQS Media Colective* enuncian cinco figuras clave para pensar la resistencia al sistema actualmente rigente desde la posición marginal, en otro momento *marginalía*. Retomando estas figuras o enclaves para detonar una reflexión sobre la práctica artística me gustaría acercarme a estas figuras propuestas para imaginar una práctica artística futura. La primera figura a examinar es “El migrante” figura referencia de nuestro país, uno de los países de flujo de migrantes de la región de Centroamérica y Sudamérica, que rompe con las condiciones de territorio, de identidad y de lenguaje para cambiar sus condiciones de vida.

La segunda figura es El ocupa o “paracaidista”, que se apropia de un espacio, construye un habitat, vive en los límites de lo legal y lo posible, el ocupa se adapta a el terreno, el idioma, las necesidades básicas, el cual permanece a una situación. Se amolda al contexto y sigue.

La tercera figura a pensar es el pirata electrónico, formando parte de la cadena de producción y creación de contenidos. La cuarta figura es “El hacer” informático, realizando contenido libre, espacios comunes, no cerrando el paso a la cultura de clases altas, abriendo el espacio de la cultura y la creaciones de contenidos. Por último, el artesano o el trabajador que defiende su



Sin título (*Horizonte*), tinta y clorofila sobre papel ilustración, 2015.

capacidad de producción, el obrero defendiendo su maquinaria y el derecho a obtener materia prima.

Todos los ejemplos anteriores expuestos en ensayo de RAQS, designan enemigos comunes de la sociedad, los límites cada vez más marcados e impuestos por la sociedad, estado y capital. La planificación urbana y la creación de muros entre países. El control de producción de conocimiento y la negación a solo ser mano de obra y esclavo moderno, la negación a poder ser un productor autónomo.

La emigración ilegal, la invasión urbana, la ruptura de la propiedad intelectual, la piratería y la capacidad de producción autónoma. Son rupturas todas ellas reflexionadas desde cinco personajes o figuras alegóricas, pero no por ello menos reales de la

condición de habitante del mundo contemporáneo.

Este texto invita a reflexionar y cuestionar las practicas artísticas, en búsqueda de introducir estos procesos a la vida cotidiana, nos acerca a notar como acciones que parecen ser una simple búsqueda de sobrevivir, se transforman en procesos al margen del capitalismo de autonomía de movilidad, de ruptura de limites, territoriales, de lenguaje, de propiedad privada, de sustento, de capacidad, y de creación de conocimiento.

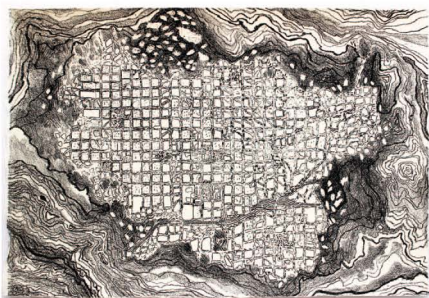
Dentro de esta meditación, anotaría al dibujante que comparte algo con el artesano, en ser el dibujo una tradición que conserva su condición de ser una habilidad manual, aunada a una factura artística. La producción del dibujo aún carga con su condición de artesano, el tatuador, el dibujante, el ilustrador, son oficios todos ellos que no hacen mención del artista genial, y sin embargo nos hablan de su condición técnica o manual.

Al igual que la artesanía, el dibujo guarda un amor por el trabajo de la mano, por el trabajo del ojo y la mente. “El artesano es lo que nos trajo al mundo actual, como un ser autónomo, creativo y reflexivo.”⁴

Si pensáramos en el artesano como una sexta figura clave a reflexionar, lo ubicaríamos en un espacio periférico, entre el obrero y el artista genial, entre el anonimato y la individualidad. El artesano, ejemplo de formación de comunidades de producción y de comunidades de conocimiento no se preocupa de la volatilidad de las acciones, de la originalidad de la obra; pero tampoco de la reproducción del trabajo alienado, entonces lo que produce no está en función del mercado, es un productor, autónomo, que a través de comunidades logra ser un eslabón en la cadena de producción de saberes y productos. Su trabajo concilia con ambos extremos, a veces puede pertenecer a el terreno de la mercancía en masa, pero no se encuentra en ella, a veces en el terreno del arte pero esta falta de unicidad. El artesano es desde mi perspectiva un ejemplo de amor al trabajo, de un productor autónomo en comunidad.

La práctica artística tiene mucho que reconsiderar y apren-

4 Cuahutémoc Medina y Raqs Media Colective, *Está escrito porque está escrito* (México: CA2M MUAC, 2014), 35.



Encuentros en una ciudad laberinto, carpeta de 6 litografías impresas sobre papel de algodón, La Ceiba Gráfica, Ver, 2016

der de estas figuras clave para la vida contemporánea, el artista tiene que saber romper barreras y límites territorio, y lenguaje, adaptarse a sus condiciones y crear desde el lugar en que se encuentra, sabiendo reconocer su contexto, inmediato.

Saber constituirse en un eslabón en la cadena de producción, no solo de objetos sino de conocimiento, así como encontrar los medios de producción de materiales de autoría común, libres, o de distribución masiva, en función de crear espacios de diálogo y comunicación entre creativos.

Conclusiones

El dibujo como una disciplina forma parte importante de mi proceso de producción actual, este principio se estructuró a partir de diferentes posicionamientos frente al arte y las prácticas artísticas.

El dibujo funge en mi trabajo como un sumario de ideas, al mismo tiempo que es un medio de comunicación y guarda su valor en ser parte relevante de un cuestionamiento continuo y de estudio de mi contexto.

Mi aprendizaje se vio influenciado por prácticas de espacio público, que dotaron a mi práctica artística de una búsqueda por reflexionar el espacio y el lugar en el que habito. Así, el dibujo se tornó parte relevante de este seguimiento sirviendo de procesador de ideas e imágenes, de tiempos y de eventos. Se definió como un acompañamiento visual y conceptual de autoconocimiento, pues los resultados no pueden desligarse del lugar, espacio y tiempo en el que vivo, una especie de memoria personal.

Aunque el dibujo sea una de las prácticas más utilizadas por los creativos en el mundo y nuestro país cuente con una gran cantidad de espacios, agentes especializados en la cultura, aun falta trabajar en los procesos de investigación, producción y especialización del dibujo. Es congruente con el dibujo como práctica artística la búsqueda de liberar conocimiento y trascender fronteras, reconociendo su economía de medios, y en este sentido la práctica artística va dejando rastros de la vida, pautas en el cambio en la producción de un proyecto de vida. Las tareas del artista está en construir espacios momentáneos de libertad, de encuentros de pensamiento y afecto, para diluir la condición



Laberinto páramo, Mezcla de arcillas y tierra de Zacatecas y Oaxaca, Vista de la instalación, Centro Cultural Casa Frissac, 2017.

de espectador, generar espacios comunes fuera del museo y de la galería. Espacios para todo público, para consumidores y para creadores. Espacios móviles y adaptables. Espacios de creación. Espacio de educación y formación descentralizada.



Vista de la instalación, *Alas y raíces*, Unidad de Posgrado de la UNAM, Ciudad Universitaria 2014.

Bibliografía

Capítulo 1, El dibujo y el pensamiento visual.

Acha, Juan. Teoría del dibujo, su sociología y su estética. México: Co-yoacán, 2009.

Abbagnano, Nicola. Diccionario de filosofía. Traducido por Giovanni Fornero, José Esteban Calderón, Alfredo Galleti, Eliane Cazenave Tapie, Beatriz González Casanova y Juan Carlos Rodríguez. México: FCE, 2004.

Bernárdez Sanchís, Carmen. Joseph Beuys. España, Madrid: Nerea, 1999.

Dexter, Emma. Vitamin D, New perspectives on drawing. New York: Phaidon, 2005.

Díaz Padilla, Ramón. El dibujo del natural en la época de la postacademia. Madrid: Akal, 2007.

Hainer, Bastian. Joseph Beuys. Dibujos. Drawings. Madrid: Caja de pensiones, 1985.

Hanks, Kurt. El Dibujo: La imagen como medio de comunicación. México: Trillas, 1995.

Guasch, Anna Maria. El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. España, Madrid: Alianza, 2000.

Gómez Molina, Juan José. Las lecciones del dibujo. Madrid: Cátedra, 1995.

—. Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra, 1999.

González Casanova, José Miguel. Gramática del Dibujo en 100 lecciones. México: CONACULTA, 2009.

González Astorga, Juan Carlos. El lenguaje del dibujo. Tesis de licenciatura. México: ENAP, UNAM, 1995.

Jardí, Eric. Pensar con imágenes. España, Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

Ortiz Vera, Aureliano Eduardo. El dibujo y su sentido humanista en la creación de imágenes. Tesis de licenciatura. México: ENAP, UNAM,

1991.

Saussure, Ferdinand. Curso de lingüística general. Argentina, Buenos Aires: Lozada, 2002.

Otras fuentes consultadas:

Pamela Ballesteros, “Antonio Vega Macotella”, Entrevista, (Mayo 2015), consultado el 20 de noviembre del 2016. <http://gastv.mx/entrevista-antonio-vega-macotella/>

Soledad Loaeza “La insolencia del Partido Verde” La jornada, Jueves 7 de mayo del 2015, consultado el 20 de noviembre de 2016, <http://www.jornada.unam.mx/2015/05/07/opinion/021a1pol>

Proceso, “Hipopótamo muere atropellado tras escapar de rancho de alcalde” Proceso, Estados, 5 de enero de 2016, consultado el 20 de noviembre de 2016, <http://www.proceso.com.mx/425281/hipopotamo-muere-atropellado-tras-escapar-de-rancho-de-alcalde>

Capítulo 2, La autobiografía visual y el dibujo como documento.

Barthes, Roland. El grado cero de la escritura. México: Siglo XXI, 1993.

Berger, John. Sobre el dibujo. España: Gustavo Gili, 2011.

Brereton, Richard. Los cuadernos, bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos. España, Barcelona: Blume, 2009.

Guasch, Anna Maria. «Los lugares de la memoria: El arte de archivar y recordar.» RACO, 2005: 157-183.

—. Autobiografías Visuales, Del archivo al índice. Madrid: Siruela, 2009.

—. Arte y archivo, 1920-2010. Genealogías, tipologías y discontinuidades. Madrid: Akal, 2011.

—. El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. España, Madrid: Alianza, 2000.

Gómez Molina, Juan José. Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra, 1999.

González Casanova, José Miguel. Visionario. México: UNAM, UPV, 2013.

—. Gramática del Dibujo en 100 lecciones. México: CONACULTA, 2009.

Osborne, Peter. Arte Conceptual. Barcelona: Phaidon, 2006.

Otras fuentes consultadas:

Ávila, Sonia. «Novela gráfica: una escritura que fluye con dibujos» Excelsior, 25 de Marzo de 2016.

Folio, Diario de diseño. 11 de Julio de 2012. <http://foliodigital.net/alejandro-magallanes-para-folio> consultado el 2 de febrero de 2016. Recuperado en Indexdraw, 7 de febrero 2013, rescatado de “Alejandro Magallanes, Bitácora de viaje”, Indexdraw/cartografías del dibujo, febrero 2013, consultado 20 de noviembre 2016, <http://indexdraw.blogspot.mx/2013/02/alejandro-magallanes-bitacora-de-viaje.html>,

Capítulo 3, El dibujo y su posibilidad política.

Celant, Germano. Keith Haring: Labyrinths of Life and Death. New York: Prestel-Verlag, 1997.

Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. México: Itaca, 2003.

Brea, José Luis. El tercer umbral: Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. 2013.

Guasch, Anna Maria. El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural. España, Madrid: Alianza, 2000.

Guerrero Martínez, Claudia, y Aliosha Lailson Barrios. Aproximaciones a Walter Benjamin. México: Mambin, 2012.

Gómez Molina, Juan José. Estrategias del dibujo en el arte contempo-

ráneo. Madrid: Cátedra, 1999.

González Casanova, José Miguel (Coord). Medios Múltiples Dos. México, 2008.

—. Gramática del Dibujo en 100 lecciones. México: CONACULTA, 2009.

Groys, Boris. Volverse público, Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea. México: Caja Negra, 2014.

Otras fuentes consultadas:

Brea, José Luis. «Estudios Visuales.» Nota del editor. Enero de 2003. estudiosvisuales.net

García Canclini, Nestor. «Estudios visuales 4.» El poder de las imágenes, Diez preguntas sobre su redistribución internacional. Enero de 2007. <http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/canclini-4.pdf>.

Irusta Fernández, Diana. La Nación, enfoques. 25 de Abril de 2015. <http://www.lanacion.com.ar/1787072-todo-el-espacio-social-hoy-es-un-espacio-de-exhibicion> (accessed 5 de Abril de 2016).

Capítulo 4, Cinco trazos sobre una cartografía personal.

Guasch, Anna Maria. Autobiografías Visuales, Del archivo al índice. Madrid: Siruela, 2009.

Gómez Molina, Juan José. Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo. Madrid: Cátedra, 1999.

Medina, Cuauhtémoc, y Raqs Media Colective. Está escrito porque está escrito. México: CA2M MUAC, 2014.

*Cartografías del dibujo, Cuatro ensayos sobre
el dibujo como forma de pensamiento visual.*

Se terminó de imprimir en 2017.

En la composición se utilizaron tipos Gandhi
Sans y Gandhi Sans Serif.