



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES
ORIENTACIÓN DIBUJO

DIBUJANDO EN EL AIRE.
EL SKATEBOARDING APLICADO A LOS PROCESOS CREATIVOS DEL
DIBUJO

TESIS QUE PARA OPTAR EL GRADO DE
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
OSCAR SALVADOR ROMERO GARCÍA

TUTOR
DR. GABRIEL SALAZAR CONTRERAS (FAD/UNAM)

SINODALES
MTRA. NURIA MARGARITA MENCHACA BRANDAN (FAD/UNAM)
DR. DARÍO ALBERTO MELÉNDEZ MANZANO (FAD/UNAM)
DR. VÍCTOR MANUEL FRÍAS SALAZAR (FAD/UNAM)
DR. OMAR LEZAMA GALINDO (FAD/UNAM)

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO DE 2018



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.

Oscar Romero

Tesis de Maestría en Artes Visuales
DIBUJO



Dibujando en el aire.

**El Skateboarding aplicado a los
procesos creativos del dibujo**

Director de tesis
Dr. Gabriel Salazar Contreras

FAD - UNAM

Agradecimientos

A Gabriel Salazar amigo, maestro y promotor del dibujo como disciplina y forma de reflexión, pensamiento y expresión. Gracias por dejarme navegar sobre una tabla en estas olas de asfalto.

A mi Madre, Juana García, que con su amor, comprensión y apoyo nos sigue educando de la mejor forma que puede y por hacerme ver en el skate una filosofía de vida

A mi Padre, Salvador Romero, que gracias a la patineta que prometió traer con él tuve la oportunidad de montar de nuevo una tabla.

A mis abuelitas, Ángela que gracias a sus tablazos y jalones de patillas aprendí a leer, mientras ella, incansable hasta la fecha, cose en una máquina; Petra que con su paciencia mira la quietud y el silencio de la tierra, y que sólo interrumpe para cortar leña a machetazos; Mica que con su frágil y pequeño cuerpo me muestra cómo vivir ligeramente

A mis hermanas, Lety, Cristi, y Chayo tan sensibles y fuertes a la vez.

A Juli por su coraje para afrontar la vida y hacerse responsable. A Iker Antwan por su compañía y permitirme ser testigo de varios milagros; uno de ellos, verlo andar de pie sobre una patineta una semana antes de que cumpliera 3 años y escucharle una que otra frase célebre: por más que corrí me alcanzó como las olas del mar.

A toda m familia, a John con el que compartí los primeros trucos sobre una patineta, y en general todas las primeras enseñanzas de vida junto a un hermano, al tío Paco que llevó la primera patineta a casa y estaba siempre disponible pa' salir a tablear, a Abraham que me ha enseñado más trucos de los que puedo aprender, a Ale que terminó por regresarme la patineta diciendo que no le gustaba y que mejor no. A Montse que le entusiasma el mundo de las patinetas y los vídeos y las películas. A Gera que también se decidió por la creatividad y está casi permanentemente enchufado a sus audífonos y hace mezclas chidas. Giovanni e Isaac que llevan muy en alto sus raíces, a Arturo, Moni y Yair que siempre nos reciben con una gran sonrisa. A Omar Said por sus historias del rock.

Gracias a mi tutor de tesis, y su texto de sala para la exposición Dibujando en el aire: Dr. Gabriel Salazar Contreras. A mis sinodales, gracias por su dedicación y amor al arte: Mtra. Nuria Margarita, Dr. Víctor Frías, Dr. Omar Lezama y Mtro. Darío Meléndez.

Gracias a Malena, Ayleen y Raúl.

A los del Posgrado: Darío por su amistad y el espacio para crear libremente, y todas sus aportaciones, experiencia y conocimientos. A Karla por su iniciativa a tomar las calles con acciones artísticas y hacernos ver la importancia que tiene nuestro propio cuerpo. A Ruth por su amistad y compañía que me inspira todos los días para dibujar, creer en mí mismo y así iniciar y concluir este dibujo en el aire. A Alicia por que coincidimos en este planeta en constante movimiento cual danza chamánica. A Areli por la evocación del chamizo y su paciente desplazamiento por el desierto, a Carmen por los caminos, a Edgar por las construcciones sostenibles, a Capitán Caput por la colaboración y sentido del humor hacia la vida. A Carlos y Nuria de No Budget Animation, A Magali y Oscar de Ciudad Radio. A Citlalli, Ingrid, Luis Enrique Muñoz, Marcela Guerra, Adriana Ronquillo, Bárbara y Victoria. A Víctor del almacén, Ana Laura, Mi Lord y Luis del taller de serigrafía. A todos los que dedican su vida al arte y difusión de la cultura mil gracias.

A todas las personas con las que he patinado y me nutren con sus experiencias, vivencias, conocimientos y apoyo para seguir andando e intentando. A los de aquí: Chagoya, Tachi, Ned, Titus, Arturo, Araña, Paco, Muela, Pedro, Chucho, Dana, a Charly y Poncho, a todos los de la Catra de ayer y hoy, a Pau, Ivonne por sus iniciativas comunitarias en pro del skate, Georgina, Paula, a los del skatepark de la Reynosa, a los Coyotes y todos los que me faltan, muchas gracias.

A los de Barcelona y todo su engorile: al Joan por su hospitalidad, a los de la Marbella, Alicia Pérez Rochina, Bruno, Sol, Bryan Briones, Rantan Hey Ho, Chaka Saka Pata; Xavi Camino y Sergi Arenas por su extenso estudio a la cultura de las patinetas en Barcelona. A los de la UB por toda su ayuda y camarería: Manuel Delgado que navega incansablemente las calles, Josep Cerdà, Martí Ruids, Vincent Matamoros, Miquel Planas y todos los del taller de Cartografía, a Rosa. Jeff McCreight por su arte sobre los muros de Barna.

Un, dos, tres y salvación para todos mis amigos, los de siempre: Ale, Nash, Guadalupe, Mariana, Nayeli, Leo, Poncho, Luis, Yerandi, Oli, Omar y Carlos.

Por la inspiración: a Jordi Soler, a Los Esquizitos, a Jean Giraud Mebius, A Mark Gonzales.

A Yessi por todo su amor y apoyo, por la nueva gran aventura a la que nos alistamos. Gracias.

A todos ustedes, mi mayor reconocimiento y gratitud.

Índice

Introducción	Página 11
Capítulo I	
Calles de asfalto y patinetas.	
Breve historia del Skateboarding	Página 13
1.1 El Surf de California como origen del Skateboarding.	Página 14
1.2 De las olas al asfalto y de las tablas de <i>surf</i> a las patinetas.	Página 15
1.3 Procesos creativos en el <i>skateboarding</i> .	Página 18
1.3.1 Z- boys. Las albercas vacías como desafío y actos creativos.	Página 19
1.3.2 Potencial ilimitado de creatividad.	Página 23
1.3.3 La Transgresión como esencia del <i>skateboarding</i> .	Página 23
1.3.4 Movimiento contradictorio en el <i>skateboarding</i> : competir-compartir.	Página 24
1.3.5 Los <i>skaters</i> vistos como vagos, sin productividad.	Página 25
1.4 Alan "Ollie" Gelfan. Cuando la patineta despegar por accidente y supera la fuerza de gravedad.	Página 26
1.5 El equipo de avanzada, <i>The Bones Brigade</i> .	Página 27
1.5.1 Videocasete, documento para compartir.	Página 28
1.6 Rodney Mullen "ollie-pop" y "kick-flip". Se debe presionar hacia abajo para subir.	Página 30
1.7 Mark Gonzales como flujo de creatividad desbordada.	Página 32
1.8 La plaza del MACBA como ejemplo de apropiación del espacio público.	Página 35
1.9 Actualidad. Patinadores profesionales contra amateurs. Battle At The Berrics 7: Pros vs. Joes.	Página 38
CONCLUSIÓN	
Bicho virus. Las calles infestadas de patinadores.	Página 41

Capítulo II

Dibujo y gestualidad en el Arte que conecta al Skateboarding como sustrato	Página 45
2. <i>Skateboarding</i> y Dibujo, el Gesto según Kimon Nicolaïdes.	Página 46
2.1 Impulso de la gestualidad.	Página 52
2.2.1 Marcel Duchamp. Desnudo bajando la escalera. Infralevés y transformador de energía.	Página 54
2.2.2 Mecanismos internos.	Página 55
2.2.3 Desnudo bajando una escalera.	Página 56
2.2.4 Futurismo.	Página 58
2.2.4 Movimiento real.	Página 59
2.3 <i>Action Painting</i> . Energía y movimiento corporal.	Página 62
2.3.1 Jackson Pollock. Automatismos y expresión personal.	Página 62
2.3.2 Mural.	Página 63
2.3.3 Transpirar para innovar y crear espontáneamente.	Página 66
2.4 Skateboarding, dibujo y huella.	Página 68
2.4.1 Cai Guo-Qiang. El dibujo como huella, registro e intemperie.	Página 68
2.5 Richard Long. Dibujos de proporción humana. Movimientos corporales repetitivos. Acción y dibujo como labor corporal de andar.	Página 76
CONCLUSIÓN	
Puente entre el dibujo, la gestualidad y el action painting de Pollock con el skateboarding.	Página 85

Capítulo III

Dibujando en el aire. El skateboarding aplicado

a los procesos creativos del Dibujo

- 3.1 Objeto cotidiano como recurso de dibujo. **Página 89**
3.1.1 Improntas del objeto cotidiano. **Página 91**
3.1.2 MACBA: Lenguajes y símbolos en el skateboarding.
Engorilado. **Página 95**
3.1.3 Posibilidad simbólica de la gestualidad del trazo. **Página 98**
3.2 Corporalidad y acción en el proceso de dibujo a partir
del *skateboarding*. **Página 101**
3.2.1 Diálogo entre las características topológicas del espacio
y las posibilidades de referentes simbólicos en una acción
repetitiva. Meteorito y Mito de Sísifo. **Página 101**
3.2.2 La influencia del espacio en el acto artístico y
el *skateboarding*. El dibujo gestual como interacción en
la intemperie. **Página 110**
3.2.3 Acciones de Dibujo con trazos corporales y gestuales
a partir de un exceso físico externo. **Página 119**
3.3 *Skateboarding* y dibujo como interacción lúdica, forma de
creación y experiencia estética en el espacio público. **Página 127**
3.3.1 Interacción lúdica en el espacio público, usuarios
y la institución. **Página 127**
3.4 Piezas de Dibujo, instalaciones de Sitio específico
y espacios de transición. **Página 135**
3.4.1 Proceso de dibujo: *T-Rex*, dibujo efímero de sitio
específico. Posgrado de la UNAM. **Página 135**
3.4.2 Interacción simbólica: contexto, institución y público
usuario. Antigua Academia de San Carlos.
Centro Histórico de la Ciudad de México. **Página 144**
3.5. *Ego Tripping*. Creación – destrucción. **Página 162**
3.5.1 Viaje-Espacio Público. Registro Ego tripping en el
espacio público. **Página 169**

Conclusión

Página 180

Bibliografía

Página 187

INTRODUCCIÓN

La idea central de esta investigación está basada en el hecho de que el *skateboarding*¹ –como actividad simbólica, social y urbana junto con sus procesos creativos–, tiene relación directa con el dibujo como arte a partir de la gestualidad, característica que ambos comparten en tanto expresiones artísticas.

En esta investigación titulada, *Dibujando en el Aire*, el *skateboarding* aplicado a los procesos creativos del dibujo, se usa el método de análisis cualitativo a partir de “la observación participante, la entrevista en profundidad y otros que veneran datos descriptivos”.²

Partiendo de la experiencia propia del autor como patinador y artista visual, en este estudio se reflexiona y se intenta llegar a una “comprensión en un nivel personal de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente”³, así como las propias que devienen en acciones-performance y producción artística en el campo del dibujo y que son a la vez, en forma de experiencias estéticas, retribución a la comunidad a la que se pertenece.

En este sentido, a partir de una fenomenología personal es posible indagar desde la inmersión del autor en estas dos actividades –*skateboarding* y dibujo–, y desarrollar así, conocimientos y experiencias que fusionan ambas disciplinas. Por tanto, el autor extrae de la comunidad a la que estudia la parte sensible de los fenómenos, es decir, una parte subjetiva de éstas bajo la mirada que, como artista y dibujante, tiene con respecto al *skateboarding*, actividad que ha practicado por más de veinte años y a la que actualmente suma la producción de piezas artísticas.

1 Actividad que se desarrolla sobre una patineta, clasificada recientemente como deporte dadas las circunstancias de formar parte de los próximos Juegos Olímpicos como prueba de exhibición. Sin embargo, el *skateboarding* bajo su misma filosofía no da por hecho algo que la pueda limitar, es decir, la rebeldía intrínseca de la cultura de las patinetas no está basada en reglas que puedan poner estos límites, puesto que con los mismos, este estilo de vida como lo definen algunos está siempre creando nuevos lenguajes, nuevos movimientos (corporales) para literalmente seguir rodando.

2 Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1987), *Introducción a los métodos cualitativos*. p. 5

3 Max Weber (1968) denomina a esta comprensión *verstehen*, conocimiento en un nivel personal de los motivos y creencias que están detrás de las acciones de la gente. *ibid.*, p. 6

La investigación se divide en tres capítulos; el primero, *Historia del Skateboarding*, aborda el desarrollo y análisis de procesos creativos puntuales que marcan hasta la actualidad, la evolución de esta forma de expresión. Se estudia igualmente, los entornos que influyen en los patinadores para desarrollar su creatividad y potencializar el aspecto lúdico, social y cultural dentro de la actividad. Como consecuencia, surgen nuevos lenguajes que permiten clasificar la diversidad de esta red de posibilidades creativas, de improvisación y libertad. El skateboarding, por lo tanto, es visto como una forma de expresión en la que los movimientos corporales son gestos que permiten crear.

En el segundo capítulo, *Dibujo y gestualidad como antecedente artístico del skateboarding*, se analiza la conexión entre el *skateboarding* y la gestualidad en el arte en forma de movimientos corporales para la expresión. Estos movimientos, que tanto el artista como el patinador desarrollan, involucran acción, gestualidad y energía. Se analiza el trazo envuelto en emoción, puesto que la forma en que es hecho denota brío y fuerza; para ello, se revisan las vanguardias y movimientos artísticos donde estos principios fueron claves para el desarrollo de nuevas formas de expresión. Algo similar pasa cuando se patina, pues a partir de los principios básicos del gesto, se crean acciones inconscientes que devienen en técnicas. Estos procesos creativos se asemejan a su vez al proceso de producción de artistas a los que se hace referencia en esta parte de la investigación, tales como Marcel Duchamp, Jackson Pollock, Cai Guo-Qiang y Richard Long.

En el capítulo tercero, *Dibujando en el aire*, el *Skateboarding* aplicado a los procesos creativos del Dibujo, mismo que da título a esta investigación, se plantea la relación práctica de la gestualidad del dibujo y skateboarding en forma de producción artística.

El resultado de esta investigación es la creación de una forma de lenguaje propio a partir de la actividad del autor como patinador y dibujante, desarrollada ésta, en el mismo instante de las diferentes propuestas y procesos creativos. Este lenguaje personal es vertido a través del dibujo en una serie de obras en diferentes medios, que reflejan e involucran al mundo de las patinetas.

Capítulo I

CALLES DE ASFALTO Y PATINETAS. BREVE HISTORIA DEL SKATEBOARDING

You've gotta push down to go up /
Tienes que presionar hacia abajo para subir

Mark Gonzales

13

La historia así como la cultura de las patinetas parte del surf y su concepción del desplazamiento corporal sobre una tabla en la superficie, en este caso en movimiento, de las olas del mar.

Después, por cuenta propia, el skateboarding va desarrollando poco a poco procesos creativos que son parte sustancial para que dicha actividad avance y se supere a sí misma.

Se menciona puntualmente la importancia que tienen ciertos patinadores que dan pauta para que nuevas y diversas formas de patinar sean posibles. Se observa también en este recuento cómo el entorno es fundamental para que las patinetas se adapten y surjan en forma de nuevos lenguajes así como estilos para patinar.

La comunidad activa dentro de esta actividad creativa, a su vez genera aspectos lúdicos que enriquecen este estilo de vida o forma de expresión. Se puede ver que el skateboarding, al final sigue evolucionando en distintas direcciones y actualmente ocupa un lugar dentro de la infinita cultura y del imaginario humano.

1. EL SURF DE CALIFORNIA COMO ORIGEN DEL SKATEBOARDING.

El surf como deporte tiene un origen lejano. Los surfistas son mencionados ya en antiguas crónicas de viajeros que maravillados cuentan como esta especie de guerreros marinos en Perú⁴, se deslizaba sobre un tipo de cayac tejido con fibras vegetales al que llamaban Caballito de Totorá. En el caso de Hawái⁵, para enfrentar las olas del mar, los nativos lo hacían sobre una tabla de madera. Al respecto, Eduardo Galeano escribe:

En el año 1779, el conquistador inglés James Cook asistió a un espectáculo muy raro, en la isla de Hawaii.

Era una diversión tan peligrosa como inexplicable: en la bahía de Kealakekua, los nativos disfrutaban parándose sobre las olas y dejándose llevar.

¿Habrá sido Cook el primer espectador del deporte que ahora llamamos surf?⁶

En estos primeros registros históricos esta disciplina es mencionada como uno de los principales entretenimientos de estas dos civilizaciones antiguas. Actualmente forma parte de la cultura popular considerándose como un deporte que a la vez se relaciona con otras vertientes culturales, por ejemplo, la música surf, vestimenta, filosofía, industria entre otros.

Al surfear se genera una sensación de libertad. En este acto se da una simbiosis cuando al montar la superficie de las olas del mar –agua inestable y en perpetuo movimiento–, el surfista intenta ser parte de la naturaleza y deviene como una anomalía dentro de este sistema de fuerzas. El desplazamiento sobre la tabla es cercano, directo y en contacto con la intemperie; más íntimo o corpóreo, por ejemplo, la película que se ve pasar a través de la pantalla-parabrisas de un auto que se mueve a gran velocidad.

Quizás había algo más en ese ritual de las olas. Al fin y al cabo, estos primitivos creían que el agua, madre de todas las vidas, era sagrada, pero no se arrodillaban ni se inclinaban ante ella, se erguían en ella. Y en religiosa comunión con la mar y su energía, sobre ella, caminaban.⁷

4 “La primera mención que conservamos al surf es del siglo XVI, de Fray José de Acosta, antropólogo y jesuita español. Escribió en su *Historia natural y moral de las Indias* (publicada en Sevilla en 1590) que los indígenas de Perú eran “cosa de gran recreación, porque eran muchos y cada uno en su balsilla caballero o sentado a porfía cortando las olas del mar, que es bravo allí donde pescan, parecían los tritones o neptunos, que pintan sobre el agua.” José de Acosta, *Historia natural y moral de las Indias*. Fondo de Cultura Económica, México, 2006. Cap 15, p. 133

5 El arte de deslizarse sobre la superficie del agua, llamado *heʻenalu* en la lengua hawaiana, fue observado por la tripulación del Capitán Cook en Hawái, en 1767.

Así, James King, al mando después de la muerte del capitán Cook a manos indígenas, escribió en su diario de a bordo: “Uno de sus entretenimientos más comunes lo realizan en el agua, cuando el mar está crecido, y las olas rompen en la costa. Los hombres, entre 20 y 30, se dirigen mar adentro sorteando las olas; se colocan tumbados sobre una plancha ovalada aproximadamente de su misma altura y ancho, mantienen sus piernas unidas en lo alto y usan sus brazos para guiar la plancha. Esperan un tiempo hasta que llegan las olas más grandes, entonces todos a la vez reman con sus brazos para permanecer en lo alto de la ola, y esta los impulsa con una velocidad impresionante”.

Diario El Correo: **Hawai, una tradición sobre las olas**

6 Galeano, E. (2012) *Los hijos de los días*. p. 35.

7 Galeano, E. (2012), *ibid.*, p. 35



Kayak con mujeres y surfistas.

15

1.2 DE LAS OLAS AL ASFALTO Y DE LAS TABLAS DE SURF A LAS PATINETAS.

Todos patinamos, aunque parezca que las personas caminan en el fondo se están desplazando. El espacio urbano es un espacio de desplazamiento.

Manuel Delgado

En plena efervescencia de las tablas sobre las olas en California se abre paso a un nuevo deporte. El skateboarding⁸ nace a partir del *surfing* que se practica en California a principios de los sesentas. El entonces novedoso desplazamiento que se hace en la patineta intenta conservar la esencia del *surf*; por ello, no es erróneo observar que el origen de las patinetas es similar al de la vida terrestre que evoluciona a partir de la vida acuática. Las especies de transición tuvieron que arrastrarse fuera del agua para así comenzar una nueva forma de existencia.

⁸ Trad. Ing. Acción de patinar sobre una tabla con ruedas. Palabra para designar la práctica del deporte de las patinetas. Trad. Oscar Romero

Dibujando en el aire



Patineta original de los sesenta, *Roll and Surf* a la que se hace referencia en el anuncio francés.

No existe un registro preciso de quien inventó la patineta, pues resulta ser, hasta cierto punto, accesible adaptar ruedas a una tabla de madera para montar y andar. Sin embargo, el primer nombre comercial para denominar a una tabla para patinar nos da prueba persistente de la influencia del *surf* sobre las patinetas:

- 16 Fue inventado (sic) [comercializado] en 1963 en Malibú, por Micky Muñoz y Phil Edwards como sustituto de la tabla de surf pero para usarla en tierra. Quitaron las ruedas a unos patines, se las pusieron a una tabla de madera y llamaron a su invento Roll n´ Surf. Rápidamente fue expandiéndose, integrándose a una nueva cultura joven [...] En 1965, la película *Skaterdater*⁹ hizo aún más popular el skateboard, expandiéndose cada vez más y más por Estados Unidos.¹⁰



Fotos extraídas del periódico *Pilote* - 1965¹¹

9 Black, Noel (Director) 1965. *Skaterdater*. [Ficción-mediometraje] United Artists.

10 Marcelle Lefineau. *Tribus Urbanas. La indumentaria desde una perspectiva multicultural*. p. 96-97

11 Bachybouzouk. "LE ROLL' SURF (1965) - L'ANCETRE DU SKATEBOARD" Bachybouzouk. *ibid*.



Anuncio francés de 1965. En él se promueve este nuevo deporte acrobático. Así como la venta de equipo para practicarlo y que por fin llegaba a Francia. Fotos extraídas del periódico *Pilote* – 1965¹²

Aquellos tiempos de transición han pasado y para estas alturas de la historia, ambas actividades tienen identidad propia y son independientes la una de la otra. Sin embargo, se tiene presente el origen e influencia del *surf* como parte esencial de la cultura del *skateboarding*.

Paralelamente al deporte también nace un estilo de vida. Una “forma de arte” como lo llama Mark Gonzales, artista visual, nombrado por la revista especializada *Transworld Skateboarding*¹³, como “el patinador más influyente de todos los tiempos.” No obstante, el propio Mark enfatiza lo difícil que es tratar de explicar por qué piensa esto y dice que para él, “es más inteligente no intentar comparar *skate*¹⁴ con arte y que en su lugar, es mejor apreciarlo como una forma de expresión artística.”¹⁵ Marcel Duchamp concuerda con lo anterior cuando dice que, “contra toda opinión, no son los pintores sino los espectadores quienes hacen cuadros.”

En México la llegada y auge de este deporte es parecido al que se produce, por esa misma época, en los Estados Unidos. El primer *boom* del *skateboarding*, cuenta Paco Manzanares¹⁶, “tuvo su origen en el Tecamachalco de los años 70’s. Un lugar recién pavimentado y en el que por sus condiciones físicas y tipológicas se podía hacer descenso libre o *downhill*”¹⁷.

12 Bachybouzouk. *ibid.*

13 *Transworld Skateboarding Magazine. Edición 30º Aniversario.* Diciembre de 2011.

14 Trad. In.: verbo patinar. También tiene el uso habitual para denominar tanto a la actividad como al instrumento en sí mismo (patineta). Nota y traducción: Oscar Romero

15 Vídeo: *Gonz 99* (Entrevista). Publicado el 16-06-2011.

16 Julio Martínez “180, 360, 720: Una conversación sobre patinetas con Paco Manzanares”. *Frente*, Podcast: *El cosmos de bolsillo*. 23-09-2013. Nota: Paco Manzanares es uno de los principales promotores y activistas de este deporte en México. Actualmente promueve una de las páginas más consultada sobre esta cultura de las patinetas: *Amor al Skateboarding*.

17 Trad. In. Descenso libre. Actividad que consiste en deslizarse sobre el monopatín desde lo alto de pendientes, colinas pavimentadas o laderas prolongadas. Cuando las condiciones de la superficie lo permiten, se puede deslizar a gran velocidad sobre las tablas para patinar. La velocidad va incrementando cada vez más y el

Dibujando en el aire



Patinadora en estilo libre o *free-style*, en el que es frecuente el equilibrio en parado de manos, acrobacia y gimnasia más una especie de danza sobre la patineta. Revista *LIFE*, 14 de mayo 1965. E.U.

A este estilo para patinar se le suma otro que también se extiende durante los primeros años: el estilo libre o *freestyle*; parecido a una danza con giros, con dotes de equilibrio, gimnasia y acrobacia.

18 Estas dos formas de patinar fueron las que enmarcaron la primera época de esta práctica en nuestro país y prácticamente en todo el orbe. "Para 1970 ya se había extendido por todo el mundo."¹⁸

1.3 PROCESOS CREATIVOS EN EL *SKATEBOARDING*.

Lo que sigue en la historia del *skateboarding* tiene mucha similitud con los procesos creativos y de producción artística. Los procesos del *skateboarding* pueden ser entendidos como mecanismos de búsqueda, experimentación, evaluación de resultados, logros y generación de conocimientos. Lo anterior coincide con el punto de vista de Manuel Delgado:

Lo que hace el patinador es convertir en deporte esa experiencia tan inmediata que los artistas convierten en arte, que se trata, básicamente, de entender las potencialidades del espacio, de un universo. La vida cotidiana que, tiene un sin número de fuentes de creatividad, está siempre dispuesta para advertirnos del papel que juega y a la par o permanentemente por doquier, podemos encontrar los guiños, a través de los cuales, podemos ver que otros mundos son posibles¹⁹.

control sobre la tabla se hace cada vez más complejo y son necesarias filigranas para mantenerse sobre la tabla. Muchas veces es practicado en autopistas que, en caso de que tengan curvas muy pronunciadas pone a prueba la destreza y habilidades del *skater* que hará lo necesario para mantener el equilibrio sobre la tabla. Fuente: Oscar Romero.

18 Lefineau, Marcelle. *Op. cit.*, p. 96-97

19 Delgado, M. (Antropólogo) 2013. *Los Rituales del caos: Conversatorio 3. Antropología del espacio social. Una perspectiva desde la otra periferia.* [Conferencia], UNAM, Casa del Lago, México D.F.

Esencialmente, por su naturaleza dinámica, este deporte es libre y no está anclado a reglas y muta todo el tiempo. Es decir, existe una línea de crecimiento en espiral desde y por los primeros patinadores que han sido partícipes de esta cultura. A partir del inicio de la disciplina se hace uso constante de la fuente infinita de creatividad hasta la actualidad, por lo cual, se extiende gradualmente una línea evolutiva dentro del skateboarding. Los patinadores y su inventiva se convierten en piezas fundamentales, en la materia prima y espiritual de este trazo.

Tales personajes son clave para el progreso permanente del deporte y de esta cultura, tal como se manifiesta ahora, con todos sus extremos y variantes. Para ello, las mentes de estos pioneros recurren tanto a la propia fuente creativa e individual, así como a los avances tecnológicos de materiales y diseños novedosos aplicados en las patinetas. Los espacios y entornos que tienen disponibles, más próximos o a la mano, también son significativos en dicho avance. Estos procesos creativos, tan diversos como específicos, son los que han catapultado al *skateboarding* llevándolo a dimensiones cada vez más complejas.

1.3.1 Z-BOYS. LAS ALBERCAS VACÍAS COMO DESAFÍO Y ACTOS CREATIVOS.

“Entre 1976 y 1977 California se enfrentó al año más seco de su historia”²⁰, como consecuencia, las albercas de Dogtown -cuna del *skate* actual-, están vacías. Se podría decir que este vacío es un hallazgo para un grupo de adolescentes surfistas que también patinan cuando no están montados en una ola. Conocidos como *Z-Boys*²¹, contribuyen para que la forma de patinar sufra un giro vertiginoso; intempestivamente, “dan pie a esta transformación”²²

19

Estos adolescentes llevan las patinetas a un terreno distinto del acostumbrado. Van más allá de la horizontalidad de la superficie plana del piso, que hasta entonces les había servido como un lienzo bidimensional para patinar. Como consecuencia, este nuevo rumbo cimenta las bases para que su estilo al andar sobre la patineta cambie y se adapte a estas nuevas estructuras. Esto último es una de las características esenciales de los *Z-boys*.

La cartografía de California permitió practicar aún más este estilo. Se practicaba en algunas de las escuelas cercanas a la Tienda *Zephyr*. Esas escuelas se erigían al pie de las colinas o estaban encerradas en cañones con muros de asfalto inclinados para nivelar los patios de recreo²³

20 Peralta, S. (Director) 2001. *Dogtown and The Z Boys*. [Documental]. A Vans Off The Wall.

21 Nota: Conocidos como *Z-Boys* por su relación de patrocinio con la tienda local de surf: *Zephyr*.

22 Peralta, S. (2001) *Op. cit.*

23 Peralta, S. (2001) *Op. cit.*

Dibujando en el aire

Los nuevos espacios son explotados de tal forma que “parecen estar más vivos, más humanos de lo que los arquitectos habían planeado.”²⁴ Las pendientes y planos inclinados, a manera de rampas, son idóneos para poner en práctica una vez más, la influencia del surf sobre *skateboarding*. Ahí, los *Z-boys* se deslizan sobre las tablas, inspirados por el surfista Larry Bertlemann.

El hawaiano Larry destruyó a su vez la noción del *surf* en posición vertical y redefinió el concepto de lo que se podía hacer sobre la tabla. El estilo agachado e inclinado del surf funcionaba y estéticamente era bonito.²⁵

Larry también cultiva el “ataque” a las olas con medios giros de espalda (*backside*) o de frente (*frontside*), así como el apoyo estético y espiritual que hace con alguna de sus manos sobre el agua salada, acariciándola para conectar con la corriente de la ola. Este último movimiento sin ninguna aparente función práctica estaba dotado de una gran gestualidad y una potente carga poética, es decir, estaba llena de estilo.

“Los *Z-boys* eran como Larry Bertlemann, sobre cemento, eso intentaban”²⁶. El modo de andar sobre la tabla de *skate*, por lo tanto, también cambia a una forma similar: el cuerpo va agachado, pegado al piso y las manos también son usadas y apoyadas sobre el pavimento a manera de pivote, para luego hacer giros, bautizados como *Bert slide* en honor a Larry.



Larry Bertleman surfeando, totalmente agachado tocando la ola con la mano. Este surfista influye profundamente en la historia del skateboarding. Lleva su estilo que tenía para montar las olas a las calles sobre una patineta. Foto. Dan “The Mountain Man” Merkel.



Jay Adams haciendo un *bert-slide* en la alberca.



Jay Adams practicando *slalom* en Dogtown. Se nota el estilo que toma del surfista Larry Bertlemann, al usar las manos como apoyo o pivote.

24 Craig Stacyk en *Dogtown and The Z Boys*. Op. cit.

25 Peralta, S. (2001) Op. cit.

26 Peralta, S. (2001) Op. cit.



Fiesta en alberca de una comunidad que tiene al *skateboarding* como punto neurálgico.

De los doce miembros de este equipo, Stacy Peralta, Jay Adams y Tony Alba, son los pilares que sostienen la creatividad de los Z-Boys. Ellos se dedican a inventar, proponer, experimentar y elevar a niveles épicos esta disciplina. Los movimientos inspirados por Larry Bertlemann ahora son aprovechados y puestos en práctica en las albercas vacías, en Dogtown, un barrio de los Ángeles. Esta es una respuesta personal de los Z-boys para así enfrentar la sequía y el estupor.

21

Estos pioneros crean y ponen en práctica una serie de acontecimientos y momentos que desencadenan y potencializan las propiedades que existen en la materia y en el espíritu del devenir para transformarse a partir de los procesos creativos. Además, tienen la visión y tenacidad para emprender algo aparentemente sin sentido y, que sin embargo, es un legado que continúa después de cuarenta años. Una fiesta que ha trascendido un sistema de producción e industria.

A la vida normal, ocupada en los trabajos cotidianos, apacible, encajada en un sistema de prohibiciones cauto, donde la máxima quietud *non movere* mantiene el orden del mundo, se opone la efervescencia de la fiesta (Caillois, 1939: 109)

Cuando las albercas están en tal estado de decadencia y abandono, despierta en los Z-Boys, la posibilidad de enfrentar un espacio totalmente desconocido. Este vacío, pensado en el sentido funcionalista de la arquitectura, es tomado como un desafío para ocuparlo e intentar adaptar las ruedas a él y así llenarlo de un modo distinto al usual. Las llantas de las patinetas comienzan a deslizarse por toda esa superficie interna, incluyendo las paredes verticales de este tipo de estructuras que hasta entonces sirve como contenedor de agua para nadar.

Dibujando en el aire



Alberca vacía para patinar. La superficie de la pared vertical es dominada para finalmente seguir patinando en ella, donde aparentemente nadie había patinado antes.



Stacy Peralta, miembro del equipo de los *Z-boys* patinando dentro de una alberca sin agua.

A partir de estos hechos vemos que es posible patinar sobre superficies verticales desafiando la gravedad. Hoy el skateboarding sigue esta tradición y se practica tanto en albercas similares a las que dan origen a esta disciplina y estilo, como también, en espacios acondicionados y diseñados específicamente para ello, llamados *bowls*²⁷.

Stacy Peralta, como patinador del equipo de los *Z-boys*, da su punto de vista sobre los procesos que se desarrollaron en *Dogtown*:

No se trata de deporte, no se trata de patrocinios. Lo que se hacía en *Dogtown* no se trataba de ganar o perder. No era cuestión de objetivos. Era una cuestión de procesos y significados. Este deporte no es más que el retoño de otro deporte, es casi como una forma de Arte.²⁸

27 Un *bowl*, como ya se menciona, puedes ser una alberca sin agua en donde la estructura formal y espacial de la misma, hace posible un juego de subidas y bajadas, ascensos y descensos a través de los muros y fondo de la misma. En la actualidad se diseñan estos *bowls* con la única finalidad de patinar. Esta modalidad se considera como uno de los estilos o disciplinas que tiene este deporte en la actualidad. Fuente: Oscar Romero.

28 Peralta, S. (2001) *Op. cit.*

1.3.2 POTENCIAL ILIMITADO DE CREATIVIDAD.

Doscientos años de tecnología estadounidense ha creado involuntariamente un parque infantil de cemento, masivo, de potencial ilimitado.

Pero era la mente de los niños de 11 años que podían ver ese potencial.

Craig Stecyk 1975 ²⁹

Los Z- boys, como niños son irreverentes, no le temen al ridículo ni a los prejuicios y condicionamientos. Es esta mentalidad de niño que sigue habitando un cuerpo y que pese a la edad sigue patinando; por ejemplo, para Jay Adams “fueron veinte años de vacaciones.”³⁰ Convertidos en adultos siguen jugando con el azar, con una patineta que es como un juguete al que odian o aman, pues, es esto lo que les muestra los distintos caminos hacia el conocimiento, sea este el de un espacio que dentro de un contexto pueden ser “patinable” o no, o también, generar un autoconocimiento interno, por ejemplo, de los propios pensamientos, del aspecto psicológico e inclusive fisiológico, además de la percepción del cuerpo dentro de estos espacios.

Mucho se dice sobre los niños que nacen sabiendo dibujar y, sin embargo, es el sistema educativo el que los encamina hacia el olvido de esta habilidad para dejar atrás todo aquello en lo que no había reglas. Es este mismo sistema que impone y dice que es necesario desarrollar más el aspecto racional que el emocional. Este último hemisferio, encargado de la actividad artística y lúdica, es puesto de lado.

23

Rodney Mullen dice que “el skateboarding lo representa en la capacidad de crear, de expresarse, y se convirtió en su voz.”³¹ En la cultura de las patinetas hay una marcada inclinación hacia el aspecto creativo, lúdico y de disfrute; sistemas de expresión en donde cada uno es dueño de sus propias reglas del juego o la nula existencia de las mismas. Sin embargo, es la moda, la industria o los mismos prejuicios dentro de ella así como en los propios *skaters*, los que van imponiendo reglas, estilos para patinar o formas de vestir con marcas comerciales. Los lugares y espacios para patinar también se ven influenciados por estas normas. Se crea así una especie de domesticación de esto que, contradictoriamente, en sus momentos de mayor libertad, ha tenido los avances y logros más significativos.

1.3.3 LA TRANSGRESIÓN COMO ESENCIA DEL SKATEBOARDING.

En ningún otro deporte la transgresión, como característica, es tan marcada como en el skateboarding, porque para superarse a sí mismo como patinador o para que la propia disciplina trascienda como tal, es necesario transgredir las prohibiciones sociales, simbólicas o naturales.

29 Craig Stacyk en *Dogtown and The Z Boys*. *Op. cit.*

30 Peralta, S. (2001) *Op. cit.*

31 Mullen, R. (2012) *Haz un "ollie" y sé innovador*. [Conferencia] University of Southern California

La exclusión para patinar en lugares privados es un límite social que se transgrede y el respeto a estos lugares sagrados se violenta. A esa prohibición se le suma otra de tipo personal y simbólica que nos impone cadenas mentales o psicológicas que dictan reglas. Un límite más es el de las leyes naturales, por ejemplo, la creencia que se tiene con respecto a que ciertas acciones corporales sobre la patineta son imposibles de realizar y más vale abandonarlas o desistir de lo que se quiere hacer patinando y en la vida en general. Respecto a esto, Bataille habla sobre la transgresión de los límites:

[...] la transgresión no tiene nada que ver con la libertad primera de la vida animal; más bien abre un acceso a un más allá de los límites observados ordinariamente, pero esos límites, ella los preserva. La transgresión excede sin destruirlo un mundo profano, del cual es complemento³²

El patinador se enfrenta así, a obstáculos que han de ser librados para continuar avanzando. Porque de otra forma estas trabas, prejuicios, críticas o cadenas, mantienen al margen de las propias posibilidades. Como dice Fernando Pessoa: “Es el momento de la travesía. Y, si no osamos emprenderla, nos habremos quedado para siempre al margen de nosotros mismos”.

La transgresión por parte de los *Z-Boys* revoluciona a este deporte, logrando que se supere a sí mismo como disciplina creativa y cambiante, rompiendo con lo hasta entonces establecido. “La transgresión no es la negación de lo prohibido, sino que lo supera y lo completa.” (Bataille, 1957). Son estos chicos los que dotan de rebeldía al mundo del skateboarding, parte sustancial de la ideología de esta cultura.

24

1.3.4 MOVIMIENTO CONTRADICTORIO EN EL *SKATEBOARDING*: COMPETIR-COMPARTIR.

En Dogtown, también con los *Z-Boys*, nace un tipo de competencia en la que un patinador se supera tanto a sí mismo como al otro. Desde la propuesta creativa y personal un patinador puede competir desde su propio lenguaje y ser parte de este mundo que estaba naciendo, en donde todo era nuevo y había un sinfín de posibilidades por descubrir:

Con la sequía nada impedía a los *skaters* montar o improvisar la fiesta en cualquier jardín. No había piscina que no hubiera sido patinada y cualquier chico podía ser rey por un día [...] Había 5 o 10 tipos haciendo *skate* en una piscina. Cada uno intentando superar al otro. Era increíble. Se podía sentir la energía que se desprendía de la piscina. Sólo estar mirando ahí ya era excitante, porque estabas asistiendo a un espectáculo que no se podía ver en ningún otro sitio.³³

32 Bataille, G. *El erotismo* (1957) p. 71. Tusquets, Barcelona 2017

33 Peralta, S. (2001) *Op. cit.*

Muchas veces, cuando se patina en grupo, esta competencia se ve anulada y al mismo tiempo se comparten los conocimientos, de tal forma que cada una de las personas, se actualiza en un sistema parecido a la función de las *neuronas espejo*.³⁴ Es decir, un patinador puede intervenir conscientemente en el aprendizaje del otro, compartir un estilo o truco de forma voluntaria, didáctica y a través de la enseñanza; o también de forma inconsciente, por ejemplo, cuando el otro patinador aprende o trata de imitar los movimientos observados.

1.3.5 LOS SKATERS VISTOS COMO VAGOS, SIN PRODUCTIVIDAD.

Cuando los Z-Boys patinan no van a ningún lado y lo que hacen es sólo por diversión, puesto que la "actividad productiva", es nula. Sin embargo, estos adolescentes en ningún momento proyectaron que el ocio de aquellos días de sol y sequía, provocaría un efecto mariposa que afectara en adelante al *skate*. "Es a partir de la instauración de un "no" primitivo que tiene lugar el mundo propiamente humano en el que predomina el trabajo y la razón, la comunicación y el sentido, la producción y la acumulación, la medida y el orden."³⁵ Los espacios, por lo tanto, públicos o privados, así como íntimos y personales, son influenciados y colonizados para patinar.

Se habla por lo regular de avances tecnológicos o científicos que aportan al conocimiento humano, pero un hecho aparentemente sin sentido como lo es deslizarse sobre una tabla, por ocio o por lo que sea, casi nunca se menciona como un avance humano. Así, patinar como actividad humana, por lo general, está fuera de algún tipo de reflexión que le permita verse como algo relevante y sujeto al esfuerzo para generar una producción. Se estigmatiza al skateboarding por ser una fiesta continua, por estar encima del trabajo, y por lo tanto, hechos como los ocurridos en las piscinas de Dogtown no pueden ser mencionados siquiera como un avance social o humano, como lo fue por ejemplo, la llegada del hombre a la luna, aunque este adelanto, el de los Z-boys, haya sido sobre ruedas y se haya vencido de igual forma a la gravedad.

El skateboarding, practicado en su momento por los *Zhephyr*, libra un obstáculo más como lo es el tiempo y lo trasciende. Nada en el skate fue lo mismo después de Dogtown. En gran medida, gracias a estos chicos, la patineta es hoy una de las actividades recreativas con alto grado de popularidad entre todo tipo de generaciones.

34 **Nota:** La función del sistema espejo es objeto de muchas elucubraciones científicas: estas neuronas son importantes para comprender las acciones de otras personas, y para aprender nuevas habilidades por imitación. Se cree que las neuronas espejo intervienen en la comprensión del comportamiento de otros individuos. Por ejemplo, una neurona espejo que se active cuando el mono rompe un trozo de papel se activaría también cuando el mono ve a una persona rompiendo un papel, u oye un papel rompiéndose, sin ver la imagen. Estas características hacen que los investigadores creen que las neuronas espejo codifican conceptos abstractos de acciones como "romper papel", ya realice la acción el mono o una persona. (Rizzolatti, Giacomo y Craighero Annu, Laila. Rev. Neurosci. 2004. 27:169-92)

35 Castaño Zapata, Daniel y Clelia Suniga, Natalia (2014). "Fiesta y sacrificio. Explorando el problema de la transgresión en Georges Bataille". Revista mexicana de ciencias políticas y sociales. México.

1.4 ALAN "OLLIE" GELFAN.

CUANDO LA PATINETA DESPEGA POR ACCIDENTE Y SUPERA LA FUERZA DE GRAVEDAD.

En 1977 Alan Gelfan en Fort Lauderdale, Florida, inventa el *ollie*. Este *truco* nace dentro de las albercas y el mundo del skate vuelve a convulsionar. Se crea a partir de lo que el mismo Gelfan define como "accidente".

Al igual que una mutación accidental en el proceso evolutivo, Gelfand constantemente ha descrito las primeras ocurrencias del «no-hands air» [trad. "aéreo sin manos"] como un accidente que proviene de un final de pared o *coping* de alberca mal construido y que lanza su tabla fuera de esta estructura, y luego la trae de regreso pegada a sus pies, como si hiciera un salto de frente (o de *frontside*).³⁶



El *ollie* cambia la forma de concebir esta actividad, en la que hasta ese momento, la mayoría de las veces la patineta se deslizaba por la superficie, fuese plana o vertical, pero anclada a ella. En este truco es asombroso ver como el patinador junto con la tabla despegan unidos en un salto. Las ruedas de la patineta, por fin, dejan de tener el habitual y continuo contacto con la superficie para ahora elevarse por el aire, flotando por escasas centésimas de segundo que parecen una eternidad, para luego, regresar a la misma superficie desde la que han sido proyectadas y seguir andando.

Allan "Ollie" Gelfand, saltando con su patineta que va pegada a sus pies. Este *truco* es llamado "ollie" en honor al mismo Gelfand, su inventor. Foto: Glen E. Friedman

El mundo del skate da un paso gigante, lo más curioso es que éste es dado en el vacío, es decir, en el aire. "Pasó de ser un deporte *underground* de la periferia, a ser uno de los deportes que más personas practicaban."³⁷

A pesar de que la magnitud de su impacto en el *skateboarding* todavía tenía que ejecutar una fracción de su curso, Gelfand se retiró en 1981 a los 16 años [...] Sin embargo, nada podía revertir el curso de la progresión que, su descubrimiento accidental, había puesto en movimiento.³⁸

Un primer mapa es trazado a partir de una de sus posibles entradas, con una fracción de todos sus caminos y posibilidades de recorrido. El panorama está listo y sembrado. Los primeros calcos del *skateboarding* se esparcen por todo el mundo, dan espacio a nuevas proyecciones y sistemas rizomáticos.

36 Skateboarding Hall of Fame (2013) *Allan "Ollie" Gelfan*. Trad. Oscar Romero.

37 Lefineau, Marcelle. *Op. cit.*, p. 96-97

38 Skateboarding Hall of Fame (2013) "Allan Ollie Gelfan"

Allan Gelfand volando fuera de la alberca con un *ollie*. Gelfand se retiró en 1981 a los 16 años. Sin embargo, nada podía revertir el curso de la progresión que, su descubrimiento accidental (el *ollie*), había puesto en movimiento.



Comienza la construcción masiva de parques y rampas, con estructuras y características similares a las de las albercas ahora ya patinadas y hasta cierto punto dominadas.

Es a partir de esta época que el deporte de las patinetas, como una nueva y renovada disciplina, se extiende y populariza convirtiéndose en algo digno de admirar y apoyar. Lo que era prohibido para unos posteriormente es legal para otros. Los rituales apócrifos de estos patinadores adolescentes tienen la fuerza para trascender un espacio y tiempo, inclusive, fuera de su grupo. Gracias a los *Z-boys* y a Alan Gelfand con su *ollie*, el skateboarding es sinónimo de transgresión y rebeldía; ellos lo hicieron dentro de las albercas, después, esta irreverencia se traslada de nuevo a las calles en donde los lugares diseñados para patinar no son imprescindibles.

27

1.5 EL EQUIPO DE AVANZADA, *THE BONES BRIGADE*.

Como parte de toda esta experimentación, a finales de la década de los setenta, el espacio público como lugar para patinar es un digno caldo de cultivo. En estos espacios tan diversos hay avances y logros significativos; una evolución que sucede al igual que en cualquier otro deporte siempre y cuando sea dinámico en relación a la apertura de sus posibilidades.

Y es otra vez Stacy Peralta, quien motivado por haber pertenecido al equipo de los *Z-boys* y como uno de los fundadores de *Powell-Peralta* (marca significativa en la historia del skateboarding), además de estar convertido en coach de skaters, quiere hacer algo totalmente distinto. Peralta comienza a reclutar a patinadores aficionados a quienes nadie conoce pero con un talento visible sobre la patineta. Stacy, como guía y consejero, ve en ellos un gran potencial e infinita creatividad. “El equipo *Bones Brigade* era como nada de lo que había existido antes. Era como una especie de cosa con varias piezas. Tenía a los mejores chicos en cada una de las disciplinas”.³⁹

39 Peralta, S. (Director) 2012. *The Bones Brigade, An Autobiography* [Documental]. Estados Unidos.



The Bones Brigade.
Equipo de la marca
Powell–Peralta.
Steve Caballero,
Tony Hawk,
Rudney Mullen,
Tommy Guerrero,
Lance Mountain,
entre otros.

Patinadores como Rodney Mullen, Lance Mountain, Steve Caballero, Tommy Guerrero, Tony Hawk o el mismo Alan Gelfand (que hace una breve carrera con ellos de 1978 a 1981), formaron parte de la *Bones Brigade*. Grupo de patinadores, pero sobre todo, de amigos que comparten este eslabón fundamental en la historia del skateboarding moderno.

28 Es verdad que el skateboarding tiene, hasta cierto punto, un alto grado de competitividad, y también es cierto, que esta competencia radica por lo regular en las marcas o patrocinadores que quieren ver siempre a sus representantes en los primeros lugares, y es que gracias a esta publicidad, las ganancias se reflejan en la venta de sus productos. Pero la *Bones Brigade* pasa por un proceso creativo que va desde la propuesta personal de sus integrantes hasta una forma de evolución colectiva, pasando por un sistema de promoción y publicidad de igual forma original y creativo con respecto a esta actividad.

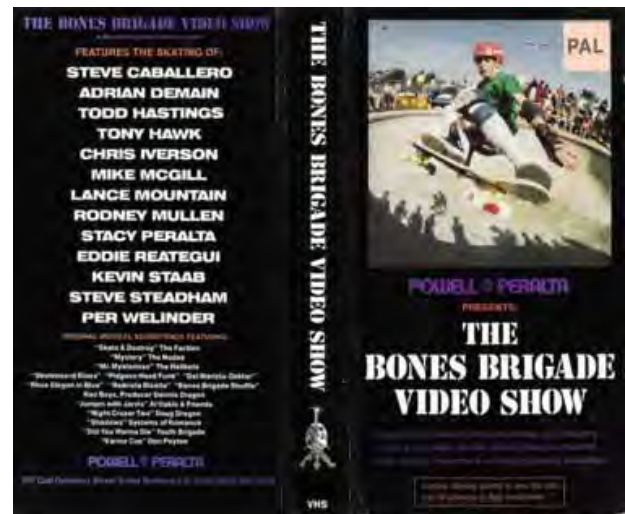
1.5.1 VIDEOCASETE, DOCUMENTO PARA COMPARTIR.

Dentro de los procesos de masificación por los que transita el skateboarding está el hecho de compartir. Por ejemplo, el conocimiento necesario para realizar de la mejor forma un truco, surge de la misma fuente desde la que ha sido creado, es decir, del patinador que lo ha inventado. Y de no estar ahí y mirar de forma directa, el truco pasa a ser únicamente de unos cuantos que observan directamente. No obstante, es posible que haya un registro de estos movimientos sobre la tabla en los vídeos que retratan estos momentos. Por lo tanto se da inicio a un sesgo hacia la videograbación de los skaters como documento que da prueba de su actividad en etapas específicas. Estos pueden ser reproducidos gracias a las ventajas que la cinta de videocasete brinda en su momento. Como consecuencia notoria se da la mimesis social que deriva en réplicas en cualquier lugar donde estos vídeos son vistos. Réplicas o copias por parte de otros patinadores de las suertes, actitudes y situaciones vistas en el vídeo.

Para la primera mitad de la década de los ochenta, nace así un subgénero dentro de esta cultura, los vídeos de patinetas.

*The Bones Brigade Video Show*⁴⁰ de 1984, dirigido por Stacy Peralta, se convierte por lo tanto en el primer vídeo de la historia del skateboarding. En este documento se retrata la evolución y personalidad de cada uno de los patinadores de este equipo entre los años de 1979 a 1983. Se puede observar en la informalidad de sus contenidos, la aportación creativa que cada uno de los integrantes hace al deporte. Actúan de forma natural, sin pretensiones, con el único fin de divertirse; esto último es otra característica del *skateboarding*.

En este sentido, la *Bones Brigade* basa su difusión y publicidad en la mente creativa de Craig Stecyk, artista, escritor, publicista y fotógrafo. Una de las filosofías de este equipo, en palabras de Craig, para promocionar al equipo y por ende a los productos de la compañía a la cual representaban, fue decir que, "las revistas muestran skateboarding, nosotros mostramos ideas e imágenes."⁴¹ Gracias a esto y a la destreza, carisma y sinceridad que denotaban sobre la patineta, pero sobre todo por las aportaciones creativas en trucos nuevos y la pasión al patinar, el equipo *Bones Brigade* de la marca de patinetas *Powell-Peralta* es otra referencia puntual en la historia del skateboarding.



Portada de "The Bones Brigade Video Show" de 1984, dirigido por Stacy Peralta. Es el primer vídeo de la historia del *skateboarding*.



Evite la tecnología obsoleta.

Anuncio de la compañía de patinetas *Powell-Peralta* patrocinadores de *Bones Brigade* que basa su difusión y publicidad de la mente creativa de Craig Stecyk, artista, escritor, publicista y fotógrafo.

40 Stecyk C. y Peralta, S (Productores) Peralta, S. (Director) 1984. *The Bones Brigade Video Show* [Cinta Cinematográfica de carácter comercial y autopromocional]. Estados Unidos. DVD.

41 Peralta, S. (2012) *Op. cit.*



Disfruta a la Brigada. Anuncio publicitario de la *Bones Brigade*. Creado por Craig Stecyk para la compañía de patinetas *Powell–Peralta*.

1.6 RODNEY MULLEN “OLLIE-POP” Y “KICK-FLIP”. SE DEBE PRESIONAR HACÍA ABAJO PARA SUBIR.

30

Las cosas y las ideas crecen por el medio y es ahí donde hay que instalarse,
es siempre ahí donde se hace un pliegue.

G. Deleuze

En los años 80 el skate tuvo un descenso, llegando incluso a desaparecer.⁴²

Hubo grandes avances y logros, pero también estuvieron presentes los fracasos y estancamientos: parques en donde era imposible patinar, que no funcionaban, lo cual provocó, entre otras cosas, que el deporte dejara de tener el furor hasta entonces conseguido.⁴³

Nace, por lo tanto, una forma de apropiación al deslizarse sobre la patineta por las calles y ver las posibilidades que la arquitectura en el espacio público provee al sortear obstáculos. La calle es vista como materia prima en potencia para patinar.

Lo que Alan Gelfand inicia años antes con el *ollie*, ahora es puesto en práctica en un terreno salvaje como lo es la calle. Las patinetas vuelven a despegar de la superficie como por arte de magia.

42 Lefienau, Macelle. *Op. cit.*, p. 97

43 Peralta, S. (2012) *Op. cit.*

Unos años después de su retiro [de Alan Gelfan], el *skateboarding* moderno entró en una nueva estratosfera de posibilidades, ya que el *ollie* emprendió una adaptación adicional al piso y las calles, y el apodo de Gelfand [*Ollie*] fue tejido para siempre en el pasado, presente y futuro del *skateboarding*.⁴⁴

Rodney Mullen, patinador del equipo *Bones Brigade*, es uno de los personajes que aporta significativamente a esta etapa por lo que es considerado como el “padrino del patinaje callejero”. Rodney lleva la tabla pegada a los pies como una extensión del cuerpo e inventa infinidad de trucos que marcan profundamente las bases de este deporte. Mullen junto con Withney Aguilar adaptan el *ollie* al piso.⁴⁵ Dentro del patinaje de estilo libre en 1982, este artificio es conocido como “*ollie-pop*”. Es probablemente el truco más influyente en la historia de la patineta, el cataclismo de una nueva dimensión para el pasatiempo, que literalmente tiene el skate de piso”⁴⁶

De este truco se derivan cada una de sus múltiples combinaciones, por ejemplo, el *kick-flip*⁴⁷ que es una suerte donde, en un salto, la tabla es pateada para que gire y luego se pueda aterrizar de nuevo sobre la patineta; este movimiento denota cierto grado de complejidad y casualidad. Con base en la práctica, los movimientos corporales que guían a la patineta pueden ser cada vez más complejos y controlados para que esta “casualidad” se perfeccione; a tal grado que se vuelve una técnica consciente de movimientos subsecuentes.

Con la posibilidad que estos nuevos movimientos suponen, la calle, otra vez está lista como lugar para la creación, puesto que no son necesarias estructuras espaciales que limiten o inhiban la creatividad a la hora de patinar. Es en esta época, cuando los “accidentes” o casualidades sobre la patineta, siembran el vasto campo de los procesos creativos que imaginan la materia viva del *skateboarding*.

31



Secuencia fotográfica de Khri haciendo un *ollie*. Panamá, febrero 2013. Foto: SK8bro

44 Skateboarding Hall of Fame (2013) Allan “Ollie” Gelfan, *Ibid*.

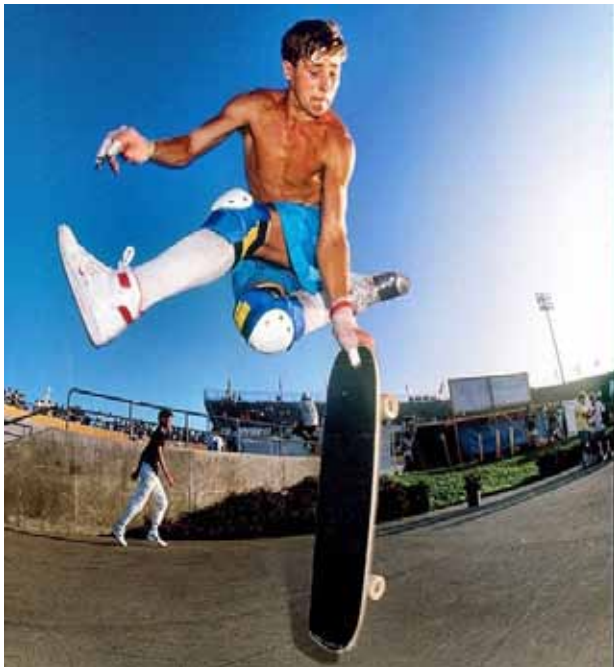
45 Mullen, R. (2005) [Autobiografía:] *The Mutt: How to Skateboard and not Kill Yourself*. Ed. Hc 360.

46 Hall of Fame and Museum (2013). *Rodney Mullen*.

47 *Kick-flip*: Trad. Patada giro. Truco o suerte que consiste en saltar y hacer saltar y girar la tabla de skate para luego aterrizar de nueva cuenta sobre ella. Fuente: Oscar Romero



Rodney Mullen haciendo el truco *kick-flip*, que consiste en que el patinador salta mientras la patineta da un giro completo y luego el patinador vuelve a caer sobre la misma. Foto Jim Goodrich.



Rodney Mullen haciendo el truco Air-Walk (trad. Caminata aérea). El patinador salta y toma la patineta con una mano mientras salta y da una especie de salto, como se muestra en el momento justo de la imagen, luego vuelve a caer en la patineta.

Rodney habla sobre la modificación, intervención y asimilación de los trucos nuevos dentro de la comunidad del skate:

Todos esos *trucos* los tomamos, los hacemos nuestros y contribuimos de regreso a la comunidad de tal forma que ilumina a la propia comunidad y a su vez se identifica a sí misma. Cuanto mayor es la contribución, más nos expresamos y formamos como individuos [...] ⁴⁸

1.7 MARK GONZALES COMO FLUJO DE CREATIVIDAD DESBORDADA.

Para finales de los ochenta y principios de los noventa, la creatividad y habilidad de un joven patinador sigue una evolución constante y exponencial.

Mark Gonzales es considerado como “el patinador más influyente de todos los tiempos”⁴⁹, pues con su forma de patinar, marca un nuevo rumbo en este deporte.

48 Mullen, R. (2012) *Op. cit.*

49 TransWorld Skateboarding (2011). “Edición 30º Aniversario”.

Mark dice que cuando patina hay un sentimiento y funcionamiento parecido a lo que le sucede y percibe como artista visual. Su producción artística, a la vez, está claramente influenciada por las patinetas. Cuando se le pregunta si Mark, el patinador y el artista son la misma persona, responde:

El momento, cuando logro montar una patineta, es muy divertido y lo disfruto. Se puede ver arte en tantas cosas, pero es un artista que ve la forma de expresarlo o abrir un canal para que las personas se den cuenta de la belleza en eso -ver las cosas desde una perspectiva diferente y decir algo como, "Wow, qué bien, eso es impresionante". Así que creo que realmente es el mismo cerebro, sólo que en diferentes medios.⁵⁰

Gonz es apreciado como uno de los patinadores más brillantes, pues patina y se desliza con soltura, fluidez y una completa libertad creativa que le permite explorar terrenos nuevos sobre la tabla. Lo hace por sitios específicos o planeados para otro fin, parecido a lo que hicieron los *Z-Boys* en su momento con las albercas. Es decir, aprovecha su entorno para proponer nuevos retos en el paisaje urbano: deslizarse equilibrándose sobre barandales o pasamanos, o sobre el borde de una banqueteta, volando grandes espacios vacíos o saltando escaleras en toda su amplitud ya sea para llegar hasta abajo o de un salto hacia arriba, o para flotar sobre estas estructuras arquitectónicas, improvisando siempre sobre su patineta.

La visión de Rodney Mullen de un espacio coincide con la de Mark Gonzales. Rodney explica que cuando patina, los entornos únicos en los que se mueve propician la creación de nuevos trucos.

33

Lo que hacemos los patinadores callejeros es, tener algunos *trucos* y luego, lo que pasa es que te paseas por las mismas calles que has visto ciento de veces, y de pronto, al tener algo en este dominio fijo, te preguntas ¿cómo puedo variar estos *trucos*?, ¿cómo los puedo ampliar? ¿cómo el entorno puede cambiar la naturaleza de lo que hago?

El entorno cambia la naturaleza de los trucos y también el mismo contexto da forma al contenido [...]⁵¹

La forma en la que patina Gonzales no se había visto antes; la destreza para hacer *trucos* –en espacios de acuerdo a sus características arquitectónicas– son tan variables en un mismo momento, fluidos y consecutivos, uno tras de otro. El proceso de masificación y asimilación de estos movimientos es similar al que pasa con la *Bones Brigade*. Estos artificios, por lo tanto, se replican y se expanden gracias a lo que antes ya se ha logrado con el video: hacer que un gran número de ojos observe lo que un *skater* puede hacer sobre su patineta.

50 Brink, Robert (2016), "Mark Gonzales". Be Street Magazine, Trad. Oscar Romero

51 Mullen, R. (2012) *Op.cit.*

Dibujando en el aire



Mark Gonzales, previo a su performance en el museo Abteiberg de Berlín, 1998.

Para la década de los noventa Mark funda la compañía de tablas *Blind* y se hace el video promocional, *Video Days*, que dirige Spike Jonze. En este, se muestra como la calle, sin más, es un laboratorio en donde la imaginación es el ser vivo que habita en cada uno de los patinadores, creando así, una simbiosis perfecta. "Ver a Mark patinar es como ver una improvisación de piano, sucediendo justo en el momento, simplemente saltar, botar, cambios de perfil, deslizarse y divertirse. *Skate* puro."⁵² Se puede observar a Gonzales, en esta parte

34

Mark Gonzales. The 30 most influential skaters of all time. Los 30 patinadores más influyentes de todos los tiempos. Portada de la revista especializada *Skateboarding*. 20 diciembre 2011.

del vídeo, haciendo un improvisado solo de jazz con la patineta y esta idea se refuerza con la canción *Traneing In*, del jazzista John Coltrane. "El video de *Blind* detonó como una bomba atómica en 1991, alterando el curso del *skate* para siempre. He aquí el *skater* más influyente de todos los tiempos, en la mejor parte de un vídeo épico".⁵³



Mark Gonzales, performance en el museo Abteiberg de Berlín, 1998.

⁵² Jonze, Spike (1991) *Video Days, Blind Skateboards* [Videoparte de Mark Gonzales]. Comentario de un usuario de Youtube en el Canal de *Trasher Magazine*.

⁵³ Información del Canal de Youtube de *Trasher Magazine* sobre *Video Days* (1991).



Circle Board. Arte objeto, usado en el performance Circle Board in Paris. Mark Gonzales, 2009.

Mark Gonzales es considerado como un skater pionero, pues si se analiza la evolución actual que tiene el skateboarding, a él se debe en gran parte este desarrollo. Su forma de patinar, la disciplina y constancia con la que lo hace, además de sus procesos creativos, dan las bases para influir a toda una cultura que tiene a un gran número de patinadores, –remitidos a la forma en que lo hace Mark es ese vídeo mítico de *Blind–*, deslizándose por las calles de asfalto.

1.8 LA PLAZA DEL MACBA COMO EJEMPLO DE APROPIACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO.

Guy Debord, Asger Jorn y Gil Wolman autores de la teoría del desvío, afirman que “las ciudades, los edificios y las obras deben ser considerados como elementos de decoración o instrumentos festivos y lúdicos”⁵⁴. En parte, porque en esto consiste el rapto o desvío de la planificación o intereses del capitalismo. Estos revolucionarios del pensamiento y las artes, en sus deseos por concebir un mundo diferente, lanzan esta idea al futuro al que ya no pueden ver, pero que conciben con su pensamiento y así de alguna forma, se puede justificar un fenómeno urbano y social que se extiende por todo el mundo: el del skateboarding.

35

Esta actividad lúdica de ocupación y activación espontánea de los espacios públicos, ve en estos escenarios ciudadanos la potencialidad que las edificaciones les brindan. En este sentido, se relaciona con lo que Debord, en 1957, promueve e incita: “utilizar las formas culturales existentes, negándoles todo valor propio”⁵⁵. Lo que los situacionistas intentan con su ideología, en ese entonces, es parecido a lo que hacen los skaters en la actualidad: “las situaciones que se intentan construir son obras vividas, efímeras e inmateriales, un *arte de la fuga del tiempo* reacio a cualquier fijación.”⁵⁶

La Plaça Àngels del Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (MACBA), es un ejemplo sobre la posibilidad que existe de que el arte –en este caso representado por esta institución– y el juego –como actividad lúdica y recreativa concerniente a las patinetas–, pueden convivir en un espacio en común. Es en esta plaza pública donde la comunidad que habita el Barrio del Raval se desplaza y convive cómodamente, como también lo hace el gran número de turistas que visitan la ciudad y, en específico, este recinto cultural. En este lugar se puede observar los *skaters* del MACBA.

54 Bourriaud, Nicolas (2009). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora, Argentina.

55 *ibid.*

56 *ibid.*

Dibujando en el aire



Skater saltando un banco (color blanco), propiedad del MACBA. Barcelona, España. Octubre 2014.

La dirección administrativa encargada del MACBA consideró una mala imagen esta actividad que se practica a diario, inclusive cuando el museo está cerrado los martes, lo cual facilita aún más el desplazamiento y flujo de estos patinadores. En algún momento se escucharon rumores sobre la remodelación de este espacio “para que la práctica de esta disciplina fuera imposible de realizarse en las inmediaciones de este recinto”⁵⁷, según cuenta el español Daniel Lebron, patinador profesional que radica en Barcelona.

“El *skate* se practica en este sitio desde la construcción e inauguración del inmueble allá por el año de 1995”⁵⁸, dice Lebron, continua:

Fueron unos *skaters* de Sants, (localidad que es conocida por albergar la estación de ferrocarril de la ciudad de Barcelona) los que comenzaron a poner cera en los bordes de las banquetas que eran prácticamente nuevas y, así poder deslizarse sobre estas superficies⁵⁹.

36 “En esta parte de la ciudad había mucha delincuencia y fue con la llegada del museo que el paisaje cambió radicalmente”⁶⁰. El turismo y las patinetas comenzaron a darle vida a esta zona, una forma positiva de apropiación de los espacios públicos. Sorprendentemente, esta actividad hoy en día se sigue practicando en este sitio y goza de gran popularidad; es conocido como uno de los *spots* más importantes del mundo para la práctica del skateboarding. Lejos de que la remodelación mencionada hiciera inaccesible patinar y desliarse como hasta entonces, la nueva cara del museo le dio más áreas y estructuras para que las patinetas siguieran rodando. En pocas palabras, se convirtió en un mejor espacio para patinar.

¿Qué fue lo que hizo que esta remodelación en lugar de erradicar a esta *plaga*, como se había amenazado, impulsara inclusive todavía más al *skate*? La respuesta podría ser un tanto utópica desde el punto de vista de los que practican el deporte en este lugar: se da un mayor reconocimiento y respeto a esta actividad inserta en este espacio público como esencia y distinción del MACBA. De ahí que el cambio y reacondicionamiento arquitectónico, es el motivo por el cual y hasta la actualidad, esta misma *plaga de patinadores*, siguen andando felices, incluso, mejor y más cómodos que antes.

57 Programa Olho de Peixe, 2012. *MACBA Spot Check* [Vídeo-entrevista]

58 *ibid.*

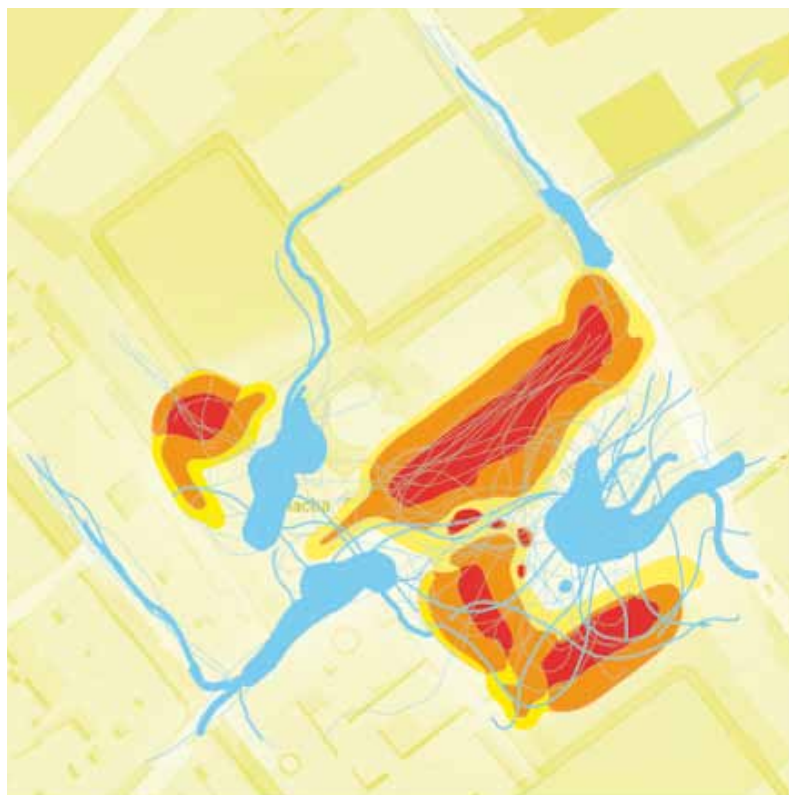
59 *ibid.*

60 *ibid.*



Guardia de seguridad del MACBA recuperando el banco, propiedad del MACBA, justo antes de ser destruido por los *skaters* de esta plaza.

La otra parte que complementa esta respuesta puede estar en el hecho de que esta actividad, aparentemente sin ninguna productividad, fin o ganancia en específico para los *skaters* del MACBA, sirve y se aprovecha como difusión para el mismo museo. Una especie de publicidad sublimada que se le hace a este espacio como lugar de tolerancia y libertad, acorde y coherente con lo que es o debería ser el arte contemporáneo y el arte en general.



MACBA-SKATERS
 APROPIACIÓN-DESTRUCCIÓN-RUIDO

ARRIBA: Todos los caminos llevan al Macba

IZQUIERDA: Concentración de ruido en Macba

- Desplazamientos
- Reverberación (eco)
- Ruido leve
- Ruido continuo
- Mayor concentración de ruido

Representación del ruido en el MACBA producido por las patinetas. Plaça dels Àngels. Gráfica realizada durante la estancia de Movilidad. Taller *Poètiques de l'Espai: Cartografies Artístiques i Processos Escultòric, como parte del Máster Creación Artística: Realismos y Entornos*. Barcelona, España. Noviembre 2014.

Esta publicidad o difusión se explica por el gran número de patinadores de todo el mundo que pasan por ahí cada año grabando sus recorridos. *Vídeopartes*, como se le conoce a la edición de líneas editadas de los trucos de un patinador en particular, por ejemplo, que han sido creadas en este lugar, lo que coincide con lo que se piensa del arte del siglo veinte: “que es un arte del montaje (la sucesión de imágenes) y del recorte (la superposición de imágenes).”⁶¹ “Gracias a la gran cantidad de vídeos de skate producidos en este lugar se popularizó este *mítico spot*, ya no en Barcelona o España sino en todo el mundo”⁶², afirma David Pirineu, patinador y miembro del Comité Catalán de Skate. A diferencia de muchas instituciones, en este lugar la policía o los encargados de la seguridad no acostumbran molestar a los patinadores y, como parte de esta armonía y convivencia, así mismo, el patinador es respetuoso con los peatones, con los niños y con la gente mayor. Y esto mismo es lo que sugiere Lebron que se haga, si es que un día se va a patinar al MACBA⁶³.

1.9 ACTUALIDAD. PATINADORES PROFESIONALES CONTRA AMATEURS. BATTLE AT THE BERRICS 7: PROS VS. JOES.

38 Es en la clasificación o etiqueta donde se establece lo que se es por lo que *no* se es. Lo interesante de este juego doble, radica en que no se es un *Pro* (profesional de la patineta con sueldos, patrocinadores y contratos) pero se puede competir contra uno de ellos como *Joes* (patinador aficionado de gran nivel). David contra Goliat; la confrontación del poder y fuerza como *Pro*, ante el anonimato y habilidad de un *Joes*. Un desconocido que tiene la posibilidad de hacer algo significativo gracias a su talento; pero, ¿es esto algo valioso, en qué sentido? ¿se puede seguir siendo David desde el anonimato?

The Berrics es un *skatepark* privado fundado por Steve Berra y Eric Koston en el año 2007 en la ciudad de Los Ángeles, California. Este espacio ha adquirido renombre y popularidad a partir de las batallas sobre patinetas que se realizan ahí, en su modalidad de trucos de piso o *flatground* con el juego llamado *S.K.A.T.E*. En 2014 se lleva a cabo la competencia *Battle At The Berrics 7: Pros vs. Joes*. En esta versión se incluyen a algunos de los patinadores profesionales que ya han sido convocados con anterioridad; *Pros* que ahora compiten con patinadores amateurs, conocidos como *Joes*, y que fueron seleccionados a partir de sus vídeos de YouTube donde se les puede ver patinando.⁶⁴

61 Bourriaud, Nicolas (2009). *Op. cit.*

62 Programa Olho de Peixe (2012) *Op. cit.*

63 *ibid.*

64 Battle at The Berrics 7 – 2014. *Pros Vs Joes*. [Vídeo promocional]

Christopher Chann es uno de estos *Joies*, quien en la primera ronda⁶⁵ de esta competencia, derrotó al experimentado Chris Cole, campeón en otra versión de este torneo. Este encuentro causó un gran impacto y se comentaba con emoción en la comunidad más cercana de skaters a la que pertenece y observa el autor. Se comprueba lo que en un principio se planteó como temática para esta versión: la posibilidad que hay para que cualquier tipo de patinador, en la actualidad, tenga un gran abanico de técnicas, trucos y combinaciones, donde el único límite es la imaginación. De esta forma se vence un poco el estigma de separar a patinadores amateurs de profesionales.

Con la masificación del deporte se expande el conocimiento para que así las nuevas generaciones puedan acceder a éste de una forma casi inmediata a través del internet. Pero, ¿de dónde viene el impulso para que las nuevas generaciones exploten en sus talentos la suma de los conocimientos adquiridos? ¿Cómo son estos procesos creativos y de aprendizaje actualmente? Ahora, en algunas ocasiones los mejores maestros son los tutoriales y vídeos de YouTube. La observación en la actualidad se puede hacer con más paciencia al pausar y repetir estos fragmentos de realidad encapsulada en los videos y en ocasiones esta misma realidad puede estar en un *slowmotion* eterno, y así, ir desenredando el misterio que conlleva realizar tales destrezas acrobáticas.

Lo que le pasa a Cole en esta derrota ante Chann no tiene nada que ver con la mala ejecución de sus trucos perfectos, vistos miles de veces en estas plataformas cibernéticas. El punto clave de la victoria de Chann está en la serie de combinaciones de suertes y submovimientos tan complejos que solíamos ver únicamente en el *Tony Hawk's*⁶⁶ del Play Station. En este videojuego se rompen las reglas físicas para situar al *gamer*, con su avatar, en un mundo fantástico sin ley de gravedad aparente.

39

En la actualidad es posible observar un gran número de estos nuevos trucos, que como se menciona, derivan de la combinación de otros movimientos básicos que devienen en combos de los mismos. Esta evolución es producto de cada uno de los patinadores que dan forma a actos creativos y que son aplicados a la sincronización del cuerpo con una patineta. Un patinador con un *NBD* (acrónimo de *Never Been Done*, por sus siglas en inglés, "truco nunca antes hecho"), lo más factible es que quiera compartir, que vean eso que ha descubierto o inventado, mezclado o potencializado. La forma práctica de hacerlo actualmente es a través de la Red. Cuando esto ocurre esta comunidad funciona como *open source* o *fuentes de código abierto*, en donde el principio básico es: "sí sabes algo, compártelo de forma libre y gratuita, para que cualquier persona lo pueda utilizar"⁶⁷.

65 Battle 7 – 2014. *Chris Cole Vs. Chris Chan*. [Video-resumen]

66 Nota: *Tony Hawk's* es una saga de videojuegos desarrollada por Neversoft y distribuida por Activision basadas en el skater profesional Tony Hawk. Hay al menos un juego para todas las consolas desde la generación de Nintendo 64, Dreamcast y PlayStation; incluyendo las Game Boy, N-Gage, Xbox 360 PlayStation 2 o PlayStation 3 y PC. Actualmente se lanzó una versión remasterizada llamada *Tony Hawk's Pro Skater HD*, para Xbox 360 y en un futuro para PC y PlayStation 3. Wikipedia, consultada el 2 de junio de 2014.

67 Mullen, R. (2012) *Op. cit.*

Dibujando en el aire

El arte público o callejero funciona en parte con este mismo sistema de código abierto. A los muros o las esculturas que forman parte de este espacio público y que cumplen como medio de difusión para crear experiencias estéticas con un público, ahora se le suma el mundo virtual, el de la Web, igualmente productor de interacción y experiencias estéticas.

Podemos hablar de una evolución o de cómo las nuevas generaciones aprenden a utilizar las nuevas tecnologías de realidad virtual con las que prácticamente han crecido desde su nacimiento. El *Angry birds*⁶⁸ le causa cierto tipo de neurosis a mi sobrino de tres años, justo en el momento en que su mamá le pide el móvil, cuando él está usando la tecnología *touch* en su máximo apogeo. Se puede decir, que se convierte en uno de esos pájaros enojados en su versión humana sin alas, pero aleteando al mismo tiempo que trata de destruirlo todo. Hay en esto la posibilidad de expansión del *mundo virtual* -el de las simulaciones y el de las pantallas- sobre el mundo real por el que nos desplazamos y viceversa, y donde se pierden los límites y es casi imposible diferenciar en cuál de ellos estamos situados. Se sabe la angustia que puede causarle a una persona el descubrir cuántos *likes* o comentarios ha cosechado una publicación en su *muro*, y esa angustia, me temo, es hasta cierto punto, real.

Actualmente se investiga la posibilidad de “cargarle” conocimientos y habilidades directamente al cerebro humano. El estudio, publicado en *Frontiers in Human Neuroscience*, dice:

40 Un grupo de investigadores ha anunciado que desarrolló una estimulación que puede proveer al cerebro humano con información práctica, para inducir habilidades a corto plazo.⁶⁹

Así, la forma en que podríamos comenzar a adquirir conocimientos y habilidades, incluso para aprender a patinar, está muy cercana a la ciencia ficción como lo describe la película *The Matrix*⁷⁰, en donde Neo es “cargado” en cuestión de segundos, con habilidades en artes marciales.

El aprendizaje, a nivel cerebral, tiene que ver con una habilidad del cerebro conocida como neuroplasticidad. Ésta se refiere a aquella capacidad de literalmente absorber información y traducirla en la incorporación de procesos nuevos dentro del funcionamiento mismo del cerebro.⁷¹

68 *Angry Birds* es una multimillonaria serie de videojuegos creada en 2009 por la empresa finlandesa Rovio Entertainment. El juego ha sido adaptado a dispositivos de pantalla táctil, como los basados en Maemo, iOS, Symbian, Java y Android. Con más de mil millones de descargas en 2012, esta aplicación fue la más popular del año en la App Store de Apple y la Google Play. Además, es también el juego más vendido de la historia en soportes móviles. Wikipedia, consultado el 2 de junio de 2014.

69 NewsNEUROSCIENCE (2016) “Learn How to Fly a Plane from Expert Pilot Brainwave Patterns”.

70 Wachowski, Lana y Andy (Dirección) 1999. *The Matrix*. Estados Unidos. Warner Bros. Pictures.

71 Pijama Surf (2017), “Descubren como Cargarle conocimiento y habilidades al cerebro humano.”

En el skateboarding vemos que es posible adquirir este tipo de habilidades a partir de un aprendizaje a nivel cerebral no invasivo, es decir, a través de estímulos externos que permiten la neuroplasticidad. Esta se desarrolla a partir de la observación y análisis de los vídeos, luego mezclados en cada uno de los cerebros y traducidos, en la práctica como nuevos trucos a mostrar y compartir.

Continuando con la batalla entre *Pros vs. Joes*, Chann en su siguiente participación fue derrotado por Luan de Oliveira, un *pro* que se notaba seguro, rápido y un tanto agresivo⁷². Cabe señalar que Oliveira es originario de Brasil y gracias a su habilidad en el monopatín, emigró hacia los E.U. para ganarse la vida haciendo lo que le gusta. La migración y movilidad en el skateboarding es una de las características actuales de esta actividad; es posible ver a patinadores profesionales deslizarse por calles de países, por ejemplo China, a través de vídeos hechos en tales sitios, donde el público se detiene para observar con atención y curiosidad algo que no están acostumbrados a presenciar.

Después de una larga serie de encuentros Luan pasa hasta la *batalla final*⁷³, para competir contra Cody Cepeda, quien como *Joe*, tiene la oportunidad de demostrar que en el skateboarding todo puede pasar. Al final Cody Cepeda como campeón, es alzado en brazos por el grupo de amigos con los que patina que gritan con gran ímpetu y emoción, pues este *Joe* los representa, a ellos y a toda una comunidad amateur que se mueve sobre patinetas alrededor de todo el mundo.

41

CONCLUSIÓN CAPÍTULO I

BICHO VIRUS. LAS CALLES INFESTADAS DE PATINADORES.

El patinador de la calle se convierte en un *bicho-virus* dice Manuel Delgado:

“La actividad del skater es similar a la del artista punk, de pronto ya no entiende que es un bicho virus dentro de una bolsa de trabajo, un sistema de consumo bien establecido en los espacios públicos. Y de pronto, cuando alguien, por ejemplo el artista de performance, el skater, hace algo raro, diferente a esto que ha sido planeado y proyectado como un espacio para consumir, al urbanista y a su pariente cercano el policía les parte el alma.”⁷⁴

En la actualidad la prohibición para patinar es tan vigente como al principio. La práctica del skateboarding es catalogada, inclusive, como delito; es decir, la policía puede multar o hacer uso de la fuerza para someter o remitir al skater, pues se piensa, está causando daños a la propiedad pública o privada, haciendo mal uso de instalaciones o poniendo en peligro a otros individuos o transeúntes.

72 BATB 7 – 2014. *Luan Oliveira Vs. Chris Chann*. [Vídeo-resumen].

73 BATB 7 – 2014. *CHAMPIONSHIP BATTLE. Luan Oliveira Vs. Cody Cepeda*. [Vídeo-resumen].

74 Delgado, Manuel (2013). [Conferencia]. *Op. cit.*

Esto se puede corroborar con los videos subidos a internet, siendo este un tema recurrente en los vídeos de patinetas. Estos mismos factores de orden y buenas costumbres, representados por los cuerpos de vigilancia, argumentan también, que existen lugares especiales o diseñados para patinar.

Con estos “lugares especiales o diseñados para patinar” se inicia así, lo que algunos llaman domesticación⁷⁵ del skateboarding, que impone sitios específicos para patinar, *skateparks*⁷⁶ o *skateplazas* que acorralan al virus de las patinetas para contener su peligroso flujo por las calles. Esto reduce la gama de posibilidades que brinda un espacio “no patinado” y que no fue diseñado para ello, pero que la creatividad del patinador, lo dota como nuevos retos y desafíos.

En lo anterior, vuelve a coincidir el punto de vista de Manuel Delgado, cuando habla sobre algunas de las características de los procesos creativos en el arte; un arte que se desarrolla en la calle y que es la materia que justifica su creación:

Una de las características de la actividad creadora, especialmente en el arte de la acción y el performance en el espacio público, es la aceleración de ambientes y la identificación de cualidades que ya están ahí y generar situaciones. Toma elementos de la realidad, los retuerce, los distorsiona para provocar más o menos cosas extrañas que colocan al espectador ante una situación-deformación que lo obliga a pensar acerca de cuáles son las condiciones de ese objeto que ha sido, de una forma u otra, manipulado hasta desfigurarlos, convertido hasta la cosa esa extraña⁷⁷.

42

Y esto, la aceleración de ambientes y la identificación de cualidades que ya están ahí para generar situaciones, es lo que hace el patinador de la calle cada vez que inventa un nuevo truco, patina un muro vertical o vuela-saltando 25 escalones con la patineta. Una locura que por ejemplo, los guardias de estos espacios y edificios públicos, hacen todo lo posible para controlar.

El arte no refleja la realidad, lo que hace es provocarla, generar cualidades y virtudes que son buenas para pensar. Y lo que hace el artista es animar, invitar, facilitar esa reflexión, que el observador consciente o inconscientemente reconoce. Para ello el artista recoge, conscientemente o no, elementos del entorno, los filtra gracias a su capacidad de formalizar y los devuelve en forma de creación, ya sea en objetos o ya sea en una gesticulación, una especie de contorsión y, lo que hace en el espacio público es recordarle al usuario, al espectador, el valor que tiene su propio cuerpo.”⁷⁸

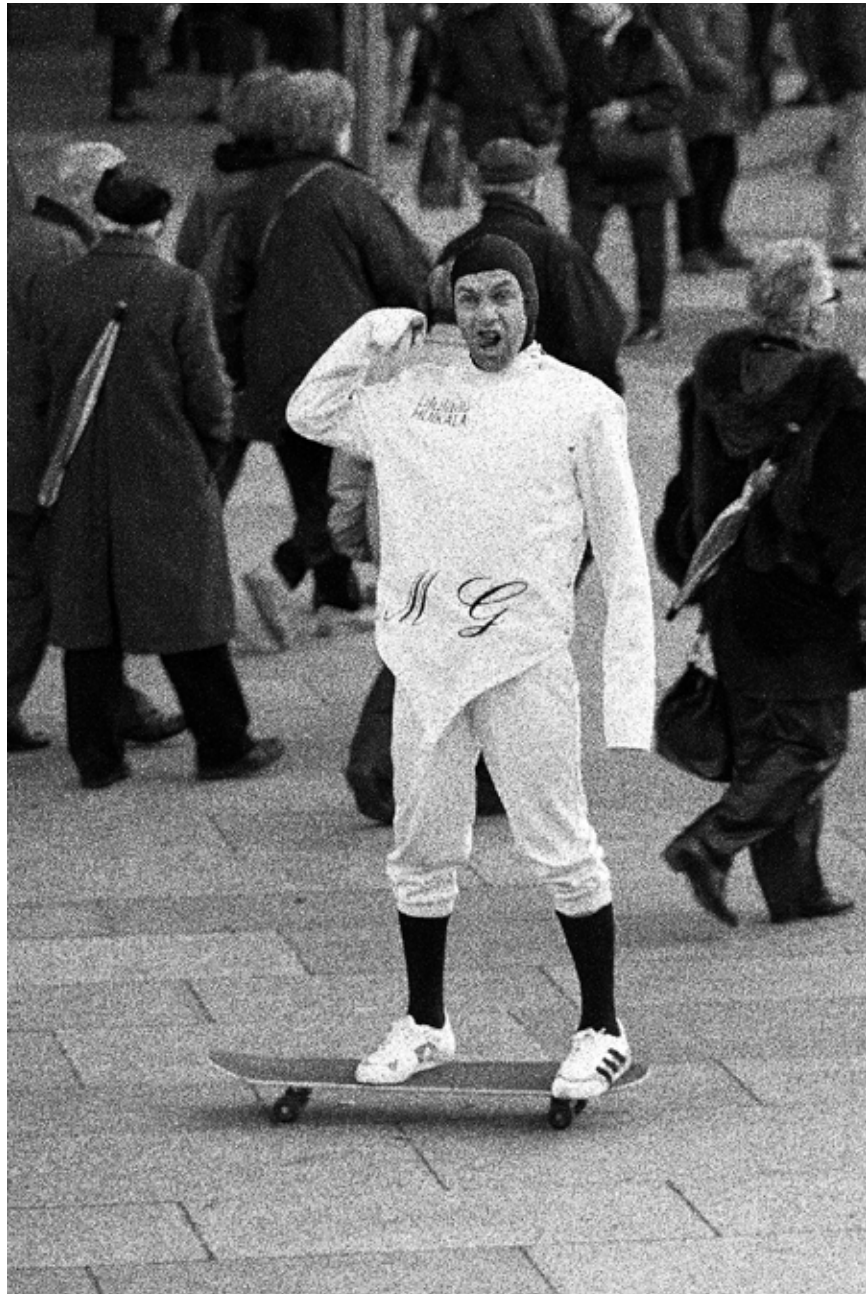
75 Entrevista a Xavi Camino que hizo su tesis de doctorado sobre El skateboarding en Barcelona. Barcelona Noviembre 2014. Fuente: Oscar Romero.

76 *Skateparks o skateplazas* son parques diseñados para patinar. En ellos es posible encontrar obstáculos, barandales, escaleras, rampas, bancos, etc., que tratan de emular muchas de las veces, las partes arquitectónicas que el patinador encuentra en las calles para patinar. La construcción de estos parques se ha convertido en un gran negocio, pues se invierten grandes cantidades de dinero: el costo del material, mano de obra y en particular un “buen diseño” que permita su funcionalidad y uso por parte de los patinadores, de otra forma estas construcciones, que hace por lo regular el Estado van quedando obsoletas, abandonadas y sin mantenimiento. Fuente: Oscar Romero.

77 Delgado, Manuel (2013). [Conferencia]. *Op. cit.*

78 *ibid.*

En este sentido, un patinador toma de la realidad lo que le es dado por la calle y por su cuerpo sobre la patineta; propone nuevos lenguajes en forma de gestualidad. Los hace evidentes, puesto que su actividad es visible y audible al mismo tiempo y que a la vez se adentra en un sistema urbano al que casi por la fuerza pertenece, para ocupar de una forma distinta a la habitual, eso que se ocupa a diario pero que él, el skater, dota de un sentido nuevo; por ejemplo, en una banca en el parque que, en lugar de sentarse, la recorre o se desliza como símbolo de control de su cuerpo, de la tabla y técnica, acompañado por un sentimiento, emoción y la sensación de libertad. El patinador potencializa los espacios específicos que habita al patinar, sin ningún otro fin productivo o funcional más que el de patinar, pero que sin embargo, dota de nuevas posibilidades lúdicas que se desarrollan sobre la patineta.



Mark Gonzales. Berlín, 1998.

El skateboarding es una cultura que ha recorrido poco más de medio siglo para seguir avanzando, para seguir mutando en un sinfín de posibilidades creativas bajo los procesos subjetivos de cada patinador.

Rodney Mullen habla sobre este proceso creativo que resulta de patinar y como éste es similar en diferentes patinadores:

Este proceso creativo es el mismo para la mayoría de los skaters y para mí. Todos estos trucos están hechos de sub-movimientos, funciones motoras más concretas y consecutivas, cada truco está formado por 2, 3, 4 o 5 movimientos combinados, mientras esto ocurre tienes que mantener a raya a tu mente cognitiva, dejarla descansar y dejar libre tu intuición. Estos sub-movimientos están en el aire y cuando estás en el lugar donde patinas se conectan por sí mismos y entonces la mente cognitiva piensa y de repente te dice lo que tienes que hacer⁷⁹.

Y continúa hablando sobre la variedad y lo distinto que hace cada patinador volcado en la expresión de su propia personalidad, y que comparte de forma libre, en la comunidad de patinadores de la que es parte:

Y lo bonito del skateboarding es que nadie es el mejor, lo que hace geniales a cada uno de los patinadores es el grado en que usan el skateboarding para individualizarse a sí mismos. Los skaters, creo, que tienden a ser aislados, como forasteros que necesitan ser parte de algo, pero de algo a su manera y el respeto de verdad depende de hasta qué punto aceptamos lo que hacen otros. Todos esos trucos los tomamos, los hacemos nuestros y contribuimos de regreso a la comunidad de tal forma que ilumina a la propia comunidad y a su vez se identifica a sí misma. Cuanto mayor es la contribución, más nos expresamos y formamos como individuos [...] La suma de todo eso da algo que nunca podríamos conseguir como individuos. Debo decir que hay una especie de hermosa simetría: el grado en que conectamos con una comunidad es proporcional a nuestra individualidad, que está expresada con lo que hacemos.

Se conecta información dispersa y se une en una forma inesperada, para la que no fue creada. Esto es el corazón de una comunidad creativa e innovadora, la base de la inventiva. El ethos básico de la comunidad de código abierto.⁸⁰

Es la creatividad de los patinadores llenos de gestualidad en forma de trucos, la mayor contribución para que el skateboarding siga en expansión continua, trazando una espiral que aún no se detiene y que tiene mucho por recorrer.

79 Mullen, R. (2012) [Conferencia] *Op. cit.*

80 Mullen, R. (2012) [Conferencia] *Op. cit.*

Capítulo II

DIBUJO Y GESTUALIDAD EN EL ARTE QUE CONECTA AL SKATEBOARDING COMO SUSTRATO.

En este capítulo se conecta al skateboarding con la gestualidad en el arte a partir de una característica compartida: la expresión a través del movimiento corporal.

El movimiento involucra acción, gestualidad y energía. Las acciones corpóreas del skate nacen como dinámica inconsciente creadas por la intuición, y posteriormente, deviene en prácticas atléticas y con alto grado estético-artístico. Estas destrezas evolucionan para convertirse en técnicas puestas en el mundo consciente como trucos cada vez más complejos.

45

De esta forma, un trazo en un lienzo está envuelto en emoción y dependiendo la manera en que fue gestado denota energía, movimiento, fuerza. Algo parecido pasa con el skateboarding cuando se está patinando, cuando se crean estos movimientos inconscientes que devienen en técnicas.

Nicolaidis dice que cuando se hace un dibujo de figura humana en donde el gesto o la expresión son el motivo, "las poses deben hacerse de manera natural y enérgica, no artificial; algunas deben expresar giro y contorsión" (pp. 37). Esto coincide con la forma de patinar donde existen poses o posiciones para lograr ciertos movimientos.

La forma de hacer el análisis de la relación entre dibujar y patinar, consiste en revisar movimientos artísticos donde gesto y expresión, fueron principios fundamentales. Así, del futurismo se observa el movimiento plasmado en sus pinturas y que surge a partir de los estudios fotográficos que se hacen casi de manera científica para registrar estos momentos secuenciales. Los pintores futuristas se encargan de interpretar posteriormente dichos registros fotográficos.

Jackson Pollock, que gotea pintura por todo el lienzo moviéndose alrededor de éste, también forma parte del análisis sobre la gestualidad para este capítulo. Marcel Duchamp es otra referencia en cuestión de energía como posibilidad para brindar nuevos significados a los objetos artísticos. Se indaga de igual forma sobre la acción de Richard Long cuando camina para concebir de manera corpórea, un dibujo de una línea en el paisaje que alude a la huella de carbono que va dejando el ser humano. Cai Guo-Qiang entra en este apartado ya que explora diferentes materiales y los pone en práctica en performances o acciones con características de gestualidad. Al mismo tiempo, estos dibujos tienen un registro gráfico pues las acciones apenas duran algunos minutos. Se tiene así, una huella de aquello que siendo efímero, perdura gracias al registro. El resultado, algunas veces son los residuos de estas acciones que dan como corolario dibujos abstractos gestuales, instalaciones, arte objeto, esculturas o fotografías como testimonio de esas acciones.

2. SKATEBOARDING Y DIBUJO, EL GESTO SEGÚN KIMON NICOLAÏDES.

Aprender a dibujar es, en realidad aprender a ver -ver de manera correcta-, lo que significa mucho más que simplemente mirar con el ojo. «Ver» es observar utilizando los cinco sentidos tanto como lo permita el ojo. Si bien utilizas los ojos, no cierras los otros sentidos, sino todo lo contrario pues todos participan en la clase de observación que estás a punto de realizar.

Kimon Nicolaïdes

Aprender a dibujar es parecido a aprender a andar en patineta. En el skateboarding se llama línea a los recorridos que hacen los patinadores en las cuales hay una variedad de trucos consecutivos, de otra forma, serían únicamente prestidigitaciones aisladas o solitarias. Estos desplazamientos suelen ser filmados con cámara en mano en una especie de marcaje personal al skater por parte del camarógrafo. Los trucos, giros y deslizamientos, van fluyendo de forma natural en un espacio que a la vez forma parte del “lienzo” en donde estas secuencias son realizadas. Esta idea de trazar una línea, montado sobre una patineta, es parecida al proceso que se sigue para hacer un dibujo gestual⁸¹, según el método de Kimon Nikolaïdes⁸².

81 Nota: en el texto original en inglés se hace referencia al gesto, *gesture*, así un dibujo gestual aparece como *gesture drawing*. El presente texto desea conservar esta forma original del inglés del concepto de *gesto* y *gestualidad*. La traducción del texto al español, a la que se hace referencia en las citas, pone así *expresión* para gesto, queda de esta forma como *dibujo de expresión*.

82 Nikolaïdes, Kimon (1941). *La forma natural de dibujar. Plan de trabajo para estudiantes de arte*. Traducción Lagner, Arnoldo. UNAM, FAD 2014.

Conforme se dibuja la comprensión del gesto aumenta y, de manera natural, se desarrolla y cambia el modo en que se dibuja. Este crecimiento se debe dar de forma natural e inconsciente [...] para poder regresar a las leyes de la naturaleza.⁸³

Adaptando la cita anterior en relación al skateboarding, se puede decir que conforme se patina, la comprensión del gesto -truco o línea- aumenta, se desarrolla y cambia el modo en que se patina. Para el patinador, este crecimiento se debe dar de forma natural e inconsciente para poder regresar a las leyes de la naturaleza.

Es decir, en el skateboarding no hay un modelo como tal, del que se hacen apuntes rápidos, como tampoco existe un instrumento, por ejemplo un lápiz que trace sobre un papel. Sin embargo, al skater se le puede entender como dibujante, y al mismo tiempo como su propio modelo que dibuja internamente y tiene repercusión directa en el espacio o contexto mientras patina guiado por una intención. El patinador dibuja posturas y poses con su propio cuerpo a la vez que patina, haciendo trazos con energía y fuerza, producto su corporalidad, la cual usa en toda su extensión. Toma como referencia gestos que le dan forma a cada truco y que otros patinadores han hecho con anterioridad. Por lo que patinador replica estos trucos cada vez que se desliza, convirtiéndose en modelo y dibujante simultáneamente.

Al caminar, los humanos usan los pies y las manos para balancearse y en el skateboarding –así como en todos los deportes– se mantiene presente este principio. También se comprende que hay en el cuerpo depositado un centro de equilibrio que nos permite andar de pie y no caer. Teniendo esto como referencia y entendiendo que con la patineta de igual forma se va de pie para desplazarse, se puede decir que este centro de equilibrio cambia de lugar dentro del mismo cuerpo, puesto que no se va erguido totalmente, es decir, los trucos tienen un sinfín de poses o posturas que se adoptan para mantener el equilibrio.

47

Sobre la patineta la fuerza es retenida o está en potencia, concentrada en el centro de equilibrio, para luego comenzar un movimiento: ya sea empujarse, saltar, flotar por algunos segundos en el aire o aterrizar. En las posturas que adquiere el cuerpo para realizar aquello cada una de las partes del mismo son importantes; y no únicamente los pies con los que se empuja para andar. Como consecuencia el cuerpo se contorsiona, se deforma y gira para concebir así, el desplazamiento, fuerza, velocidad y empuje antes mencionado. Los futuristas declaran a este tipo de dinamismo como una cualidad y como uno de los principios expuestos en el manifiesto fundacional de esta vanguardia (1909):

La literatura ha exaltado hasta hoy la inmovilidad pensativa, el éxtasis y el sueño. Nosotros queremos exaltar promover el movimiento agresivo, el insomnio febril, el paso rápido, el salto mortal, la bofetada y el puñetazo. (Filipo Tomasso Marinetti).⁸⁴

83 Nikolaïdes, Kimon (1941). *Op. cit.*, p.45

84 Ramirez, Juan Atonio (2009) *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*. AKAL/Arte contemporáneo. p. 51

Dibujando en el aire

Para entender el gesto en un dibujo como lo plantea Nicolaïdes, es necesaria “la capacidad de sentir lo que el modelo siente, de otra forma el dibujo será un mapa o un plano”.⁸⁵ En este proceso interno de los sentidos se capta lo que el modelo hace, no cómo se ve sino lo que está haciendo. En un principio, dice Kimon, que estos primeros esbozos parecerán garabatos.

En el skateboarding también es posible reconocer este principio, ya que se inicia trazando esbozos o garabatos de lo que podría ser algún truco. En esta etapa, por lo tanto, aún no es posible reconocer formas, pero poco a poco este proceso va cobrando significado. Gradualmente, con el tiempo y la práctica, se pueden percibir poses más definidas que va tomando el cuerpo. Estas posturas son concientizadas por el patinador-dibujante y las refina, para que finalmente, esto que en un principio se veía como algo sin sentido, adquiera forma de movimientos precisos.

Así, el truco o la línea en su totalidad, e incluso, el mismo acto de patinar, pueden ser apreciados por un tercero como una pieza dotada de estética. Esta idea se acerca a lo que se realiza en una danza; los movimientos de igual forma se dibujan en el aire con el cuerpo como instrumento, luego, eso es apreciado por un público.

«Llegados a un punto, los artistas dejaron de discutir quiénes somos y qué nos ocurre y cómo nos cambian nuestras pinturas, etc., y empezaron a hablar con sus manos, intentando describir el espacio de la manera que lo hace un danzarín.»⁸⁶

48

Así, Nicolaïdes menciona que el dibujante (tanto como el patinador) debe observar con los ojos y sentir de manera táctil con su cuerpo:

El gesto está íntimamente ligado a la experiencia del tacto [...] En el dibujo gestual sientes el movimiento de la forma en tu propio cuerpo. [...] ⁸⁷El ojo por sí solo no tiene la capacidad de ver el gesto completo. Sólo puede percibir algunas partes en cada ocasión. Lo que une todas esas partes en la percepción, es la apreciación del impulso que creó al gesto.⁸⁸

El dibujo que se hace sobre una patineta y el efecto de las líneas o recorridos es abstracto. El cuerpo va haciendo movimientos sucesivos sin ningún motivo aparente más que el simbólico, dando significado al aspecto lúdico de las emociones y de los sentidos. Las imágenes de estos movimientos se desvanecen, el resultado, por lo tanto, es efímero. Sin embargo, podemos ver esto como la totalidad de un dibujo fugaz. Nicolaïdes le aconseja al dibujante que, para comprender el gesto, “debe concentrarse en la figura completa y capturar la acción de inmediato. Intentar sentir la forma completa, como una unidad (unidad de energía o de movimiento)”.⁸⁹

85 Nikolaïdes, Kimon (1941). *Op. cit.*, p.35

86 Matta, en “Concerning the Beginnings of the New York School”. Tomado de *Conceptos de Arte Moderno*.

87 Nikolaïdes, Kimon (1941). *Op. cit.*, p. 35

88 *ibid.*, p. 49

89 *ibid.*, p. 35

Martín Núñez (México 1974), artista visual y patinador, plantea esta totalidad en la exposición *Firecracker*⁹⁰, término que se usa para denominar a un truco en un lugar específico, es decir, "tiene que ver con una reinterpretación espacial, enfáticamente de las escaleras y consiste en desplazarse con la patineta, golpeando con la parte trasera de ella cada uno de los escalones"⁹¹. Las esculturas que se presentan reproducen esta misma idea de unidad, abstrayendo así los movimientos que se generan cuando se hace una suerte acrobática en la patineta. El título de cada una de estas piezas escultóricas, hechas de plastilina epóxica, hace alusión a trucos de skate. Así podemos encontrar la escultura *Flip*, en donde efectivamente se ve la gestualidad de un giro.

[...] La patineta tiene esta opción de transformar la noción de espacio y tiempo, y en ese sentido creo que las esculturas que se pueden encontrar en esta exposición dan cuenta de eso, por el material, por el pliegue que hace referencia a este truco del cual parten muchos otros, que es el «Flip», que tiene que ver con la torcedura en el aire, con el recoveco, con el giro, con el pliegue. Ese es el germen conceptual de mis esculturas.⁹²

Cuando se dibuja una línea sensible se crea una tensión corporal que va del centro del estómago, pasa por la mano, se transfiere y por último se descarga sobre el papel. Esta tensión puede ser también aplicada a un medio tridimensional, en este caso las esculturas monocromáticas de Martín, que nos remiten a la gestualidad de los trazos hechos con carboncillo.

De igual forma, en el vídeo Rodney Mullen: *Liminal*, dirigido por el fotógrafo Steven Sebring⁹³, se puede ver esta concentración del patinador y el registro de sus trazos gestuales de forma inmediata y en su totalidad. En este film la técnica cinematográfica usada es parecida a lo que en un momento desarrollaron Etienne Jules Marey y G. Domeeny con sus estudios de secuencias fotográficas para ver el desplazamiento fragmentado en imágenes fijas; es decir que, a una imagen fija le suceden las siguientes de ese movimiento.

La secuencia de imágenes en este vídeo es capturada por cámaras emplazadas en torno al espacio donde Rodney está patinando. Con esto se dispone de un ángulo de trescientos sesenta grados para registrar los movimientos del patinador. Se puede observar en este vídeo en una sola imagen, la pose o postura que adquiere el cuerpo de Rodney cuando está en movimiento y es "congelado". A esta imagen fija se le superponen las imágenes capturadas desde diferentes ángulos conservando la sincronía de ese instante. Pasa lo mismo con las esculturas abstractas de Martín N. que pueden ser apreciadas desde un ángulo de trescientos sesenta grados al movernos en torno a ellas. Apreciamos en estos dos ejemplos de lo que Nicolaïdes llama "unidad de energía o de movimiento".

90 Firecracker, Martín Núñez. Galería Luis Adelantado. Ciudad de México 2012.

91 Rodríguez, Huemanzin (2012). "Martín Núñez rompe y moldea el tiempo en *Firecracker*". Agencia, Noticias 22.

92 Rodríguez, Huemanzin (2012). *Op. cit.*

93 Sebring, Steven (Director) 2016. *Rodney Mullen: Liminal*. [Videoarte]

Dibujando en el aire



Esculturas para la exposición *Firecracker* de Martín Núñez. Plastilina epóxica. Foto. Lucas Vernon.

50



Martín Núñez patinando junto a sus esculturas. Galería Luis Adelantado 2014.



Imágenes del vídeo Rodney Mullen: *Liminal*, dirigido por Steven Sebring, 2016.

2.1 IMPULSO DE LA GESTUALIDAD.

En el dibujo gestual hay un impulso:

Estudiar el gesto no consiste simplemente en observar el movimiento que realiza el modelo. Debes buscar comprender el impulso que existe dentro del modelo y que origina la pose que observas. El dibujo comienza por el impulso, no la posición. Aquello que te hace dibujar es lo mismo que hace al modelo tornar la postura.⁹⁴

Al patinar hay también una intención que puede ser la de girar, andar, desplazarse, saltar o hacer un truco.

El cuerpo al patinar adquiere un gesto, antes, durante y después de cada acción, sin embargo, antes de todas esas posturas o contorsiones hay una intención. La intención en el skateboarding es lo que se siente antes del movimiento y aunque el cuerpo no se mueva, el skater va dibujando mentalmente todos estos movimientos. "Esa sensación, ese primer impulso es si él [modelo] se hallaba tranquilo o alerta, tenso o en reposo."⁹⁵

52 Este impulso en el skateboarding, en algunas ocasiones, se hace de manera práctica. De forma anticipada, el patinador usa los dedos índice y medio de una de sus manos, a manera de avatar, simulando sus pies sobre una tabla imaginaria; mentalmente va recorriendo el espacio por el que se va desplazar. A lo anterior se le suma el uso de los propios ojos del patinador como toma cinematográfica de una cámara subjetiva. Es decir, el ángulo de visión del propio skater es el que va siguiendo a sus dedos, como un visor o referente para prefigurar los recorridos para patinar. Lo anterior puede entenderse como lo que hace un niño cuando juega con una figura de acción, por ejemplo, la de Superman que surca los cielos y es la mano la que lo impulsa y al mismo tiempo, los ojos del que juega lo ven volar.

Nicolaïdes sobre el esfuerzo por anticipar como serían estos movimientos dice:

[...] el esfuerzo por anticipar cómo se podría mover el modelo a partir de su posición actual (aquello que podría hacer y lo que querría hacer) ayudará a entender las fuerzas que obran tras el movimiento que observas.⁹⁶

Ahora bien, ya cuando el gesto se crea, cuando se dibuja o cuando se está patinando, el patinador concentra este gesto en la corporalidad, en esta unidad aplicada al patín y al movimiento en el espacio. Se concentra en toda la extensión de su cuerpo, la postura de éste en el espacio, la velocidad, la fuerza, el movimiento y en los desplazamientos. Es decir, la atención de toda la acción puesta en escena teniéndose como actor principal al propio patinador. "El gesto describe la combinación de todas las fuerzas que entran en acción, a favor, en contra y son utilizadas por el modelo. La palabra acción no es suficiente."⁹⁷

94 Nikolaïdes, Kimon (1941). *Op. cit.*, p. 43

95 *ibid.*

96 Nikolaïdes, *Op. cit.*, p. 45

97 Nikolaïdes, *Op. cit.*, p. 49

Entre mayor es la conciencia tridimensional de esta acción y no sólo como una imagen fija de una cámara emplazada, se comprende mejor el dibujo gestual, en este caso, el que hace un patinador sobre su tabla en el espacio.

Si logras concebir la figura completa, entonces la expresión se vuelve tridimensional. No se trata simplemente del sentido de la línea, sino de la acción esencial, la forma completa en el espacio. No debes concentrarte demasiado en las superficies, pues son sólo una parte de la figura, tal como un brazo es sólo una parte y no el todo.⁹⁸

Se hacen así trazos largos, líneas en espacios grandes, o simplemente pequeños trucos aislados como dibujos en formato medio, los cuales implican gestualidad, fuerza y energía. Estos gestos son la forma en la cual el patinador se expresa y traza en el espacio con movimientos que su cuerpo en acción y extensión abarca.

Los brazos algunas veces latigan para realizar un giro, las manos que impulsan reteniendo la fuerza para saltar o son usadas de pivote. La cadera se mantiene firme para soportar al cuerpo en movimiento o blanda para abasorver el impacto en las caídas y en esta misma situación, el tronco se encorva para proteger la cabeza; y de igual forma cuando se flota en el aire y se sujeta la patineta con las manos. Los hombros algunas veces se mantienen alineados con los pies o a la superficie por la que se desliza –por ejemplo un barandal– como una modalidad de *truco*. La cabeza algunas veces también se adelanta a todo el cuerpo para hacer giros largos, por ejemplo de 360 grados. Los pies raspan y patean la tabla para que gire y luego posarse de nuevo sobre ella. Inclusive las rodillas se flexionan consecutivamente ya sea para saltar o absorber el impacto cuando se aterriza de una altura considerable y así amortiguar el impacto. De esta forma se puede entender que el patinador tiene conciencia de lo que implican los movimientos y el cálculo milimétrico de cada una de las partes de su cuerpo.

53



Estudio de una bailarina. Gjon Mili (1904 – 1984), fotógrafo albanés

2.2.1 MARCEL DUCHAMP. DESNUDO BAJANDO LA ESCALERA INFRALEVES Y TRANSFORMADOR DE ENERGÍA.

Marcel Duchamp denomina como *infraleve* a lo que es casi invisible a nuestros sentidos, y sin embargo está íntimamente conectado a ellos. En gran parte de su obra subyace un sutil interés por todos aquellos hechos que escapan al sentido común y a la observación científica:

Lo infraleve puede estar conectado a lo visual, a lo olfativo o incluso a lo táctil, puede ser un movimiento, una mirada, el paso previo a una acción, un deterioro, o la suma de todos ellos. En la obra *Air de Paris*, el aire en sí, lo atmosférico habla por sí mismo de lo infraleve, pero esta idea se ve subrayada también por su fragilidad (visual y material) y su transparencia [...]⁹⁹

Al igual que en *Air de Paris*, la energía que genera el cuerpo humano en sus distintas posibilidades podría valorarse como otro infraleve. “Estos frágiles acontecimientos extraídos de la contemplación de la vida cotidiana son señalados por Duchamp como la verdadera materia del arte, como un jabón que resbala, un rayo de sol cortando el humo, algo indeterminado y específico a la vez, como la vida misma”¹⁰⁰.

54 En el mundo contemporáneo es frecuente la carga y pérdida de energía, entendida ésta, como energía corporal. Duchamp da cuenta de esto y propone un *Transformador de pequeñas energías*, para dar paso a la utilidad que podrían tener estas fuerzas y que el hombre en la vida cotidiana tiende a desperdiciar.

Este hipotético dispositivo tendría la tarea de recolectar esas leves cantidades de energía que recorren el cuerpo y que se exteriorizan fuera del mismo para perderse a lo largo de un día corriente. Con el *Transformador de pequeñas energías*, este flujo podría entonces, en un momento dado, tener un sentido práctico. El beneficio de estas fuentes de energía estaría en disposición, si así se quisiera, de un gran número de aplicaciones tangibles que lo pudiesen aprovechar. Aquí la nota del Transformador:

Utilización de un aparato para coleccionar y para transformar todas las pequeñas manifestaciones externas de energía (en exceso o desperdiciadas) del hombre, como por ejemplo: el exceso de presión sobre un interruptor eléctrico, la exhalación del humo del tabaco, el crecimiento del cabello y de las uñas, la caída de la orina y de la mierda, los movimientos impulsivos del miedo, de asombro, la risa, la caída de las lágrimas, los gestos demostrativos de las manos, las miradas duras, los brazos que cuelgan a lo largo del cuerpo, el estiramiento, la expectoración corriente o de sangre, los vómitos, la eyaculación, el estornudo, el remolino o pelo rebelde, el ruido al sonarse, el ronquido, los tics, los desmayos, ira, silbido, bostezos.¹⁰¹

99 Rivera, Sara (2001). “Marcel Duchamp: el silencio”. BABAB No. 9.

100 Barreda, Fabiana (2005). “Género y representación: prácticas y políticas de la diferencia”, en Jiménez, José (2011). Una teoría del arte desde América Latina. MEIAC/Turner. p. 326-344.

101 Ramírez, Juan Antonio (1993) *Duchamp: El Amor y la Muerte, incluso*, Ed: Siruela, p. 56

Y la lista podría extenderse por todas las actividades que realizamos habitualmente: los dedos que se mueven al usar el teclado de un ordenador, el dedo que se desplaza por la pantalla del celular, caminar o simplemente bajar las escaleras. Todo esto nace a partir de la energía que se ocupa para que haya un movimiento corporal. Estas actividades implican un gesto o la forma en que el cuerpo adquiera posturas o expresiones como impulso para generar fuerza y energía.

Cuando se patina el cuerpo va generando todo tipo de *infralevés*, que dan origen a movimientos sutiles para mantener un control y equilibrio sobre la tabla. Por ejemplo: cuando se balancea de un lado o del otro y la patineta se inclina para girar sin despegar las ruedas de la superficie de un bowl. A esta acción se le llama *carving* y es la misma idea que se tiene de ir "esculpiendo" o "tallando" este espacio con las ruedas, únicamente con el balanceo casi invisible del cuerpo. Este tipo de gestos también están presentes cuando la fuerza que se usa para saltar con la patineta (y en general para cualquier tipo de salto) es retenida en las manos, que a su vez se colocan cerca del estómago para contraer aún más este impulso. Posteriormente éste se libera en cuestión de milésimas de segundos al abrir los brazos y aletear, por así decirlo, para sostenerse en el aire y flotar eternamente.



Air de Paris. Marcel Duchamp. (1919)

2.2.2 MECANISMOS INTERNOS.

Cuando la tarea corporal de movimiento a partir de gestos está en función, el sentido activo es la *cinestesia*.¹⁰² La cinestesia sirve de puente para ir cruzando de nuestro mundo interno al externo, es decir, lo que producen nuestros sentidos a nivel fisiológico al mismo tiempo que se genera un movimiento. En esta tarea, como el mitológico Atlas, se lleva a costas el propio mundo y el propio cuerpo con la fuerza de los sentidos en diferentes grados de percepción, ocupando cada uno de ellos en su único y particular procesamiento de información para movernos.

¹⁰² Nota: La cinestesia o kinestesia o quinestesia es la rama de la ciencia que estudia el movimiento humano. Se puede percibir en el esquema corporal, el equilibrio, el espacio y el tiempo. Proviene del griego κίνησης /kínēsis/, 'movimiento', y αἴσθησις /aísthēsis/, 'sensación'; es decir, etimológicamente, "sensación o percepción del movimiento" es el nombre de las sensaciones nacidas de la lógica sensorial que se transmiten continuamente desde todos los puntos del cuerpo al centro nervioso de las aferencias sensorias.

Abarca dos tipos de sensibilidad: la sensibilidad propiamente visceral "interoceptiva" y la sensibilidad "propioceptiva" o postural, cuyo asiento periférico está situado en las articulaciones y los músculos (fuentes de sensaciones kinestésicas) y cuya función consiste en regular el equilibrio y las sinergias (las acciones voluntarias coordinadas) necesarias para llevar a cabo cualquier desplazamiento del cuerpo. Fuente: DRAE.



Mariée (1912). Marcel Duchamp.

La cinestesia, es por lo tanto, el sentido que ayuda a tener una percepción más consciente del movimiento corporal. El cuerpo va desde su particular punto de vista, desde su sensibilidad *propioceptiva*¹⁰³ o la percepción que se tiene de sí mismo y el equilibrio, para andar por los espacios cotidianos y de transición.

El interés de Duchamp por el mecanismo interno del cuerpo, como una máquina que produce movimientos complejos y sutiles, es claro. Podemos observar, de forma gráfica en *Mariée (Casada)* y a modo de visión interna, las funciones de un cuerpo que se infiere femenino por el título de este cuadro. "Son procesuales las pinturas de interiores corporales femeninos que ejecutó en Munich en el verano de 1912, esto es, *El paso de la virgen casada*, y la *Mariée*."¹⁰⁴ Este proceso creativo y de búsqueda se vislumbra en el interés de Duchamp por los *infraleves* que toman al cuerpo como productor de flujos de energía, similar al flujo energético de las máquinas.

2.2.3 DESNUDO BAJANDO UNA ESCALERA.

Marcel Duchamp puede intuir el proceso interno del cuerpo para capturar la gestualidad del movimiento corporal, cuando, por ejemplo, pinta su cuadro *Desnudo bajando una escalera*, elaborado poco antes de *Mariée*. "De diciembre a enero de 1912, Duchamp hace dos versiones de su desnudo. De gran formato, la segunda versión amplifica la dinámica del movimiento de los cuerpos, especialmente enfatizado por líneas de puntos".¹⁰⁵ Nicolaïdes dice que para dibujar el gesto hay que sentir lo que el modelo siente, la sensación que el modelo tiene cuando, por ejemplo, se desciende una escalera.



Desnudo bajando una escalera. Marcel Duchamp, 1912

103 Véase nota anterior.

104 Ramírez, Juan A. (2009) *El objeto y el aura, (Des) orden visual en el arte moderno*, p. 53

105 Centro Pompidou (2014-2015) Texto de la Exposición: *MARCEL DUCHAMP - LA PEINTURE, MÊME*. 24 de septiembre 2014 a 5 enero 2015, Galería 2. Trad.: Oscar Romero



Izquierda: Étienne-Jules Marey (1830-1904). Estudio del movimiento, cronofotografía. Fecha desconocida.

Derecha: Cronofotografía Eadweard Muybridge (1830-1904). Similitud con el Cuadro de Duchamp.

Para poder ver la gestualidad, debes ser capaz de sentirla en tu propio cuerpo, debes sentir que haces lo mismo que hace el modelo. Si el modelo se inclina o se estira, si se tensa o relaja, debes ser capaz de sentir que tus músculos se inclinan o estiran, se tensan o relajan. SI NO RESPONDES DE LA MISMA MANERA A LO QUE HACE EL MODELO, NO PODRÁS ENTENDER LO QUE VES. Si no eres capaz de sentir lo que el modelo siente, tu dibujo será un mapa o un plano.¹⁰⁶

“El joven Marcel Duchamp hizo del movimiento el tema principal de sus obras cubistas”.¹⁰⁷ Duchamp recrea en *Desnudo bajando una escalera* esta sensación de movimiento continuo. Un dinamismo corporal que se entiende, aun cuando las figuras son geométricas y multiplicadas, y compositivamente, superpuestas para generar dicho movimiento.

Desnudo bajando una escalera significa el inicio de la línea de trabajo de Duchamp, ya que es justamente en esta obra donde se reflejan los temas que marcaron su discurso: el estudio del movimiento, el objeto como pieza de arte, el ajedrez, el azar, y la máquina. De estos conceptos parte su obra más importante: El Gran Vidrio.¹⁰⁸

57

En este cuadro el movimiento no está contenido en una sola imagen fija, es decir, en la copia del gesto que hace el modelo cuando da un paso hacia el siguiente escalón, lo cual nos permite ver en esa sola imagen, el movimiento congelado de una acción: la de bajar una escalera.

La representación del movimiento ha sido una preocupación constante de los artistas en todas las épocas y en todas las culturas. En los orígenes de la mimesis encontramos cosas como la danza y canto, reproducciones de fenómenos de la naturaleza y de movimientos animales, incluyendo sus sonidos característicos, y es probable que muchas pinturas rupestres fueran ejecutadas en el curso de rituales religiosos. El estatismo de la creación visual, en aquellos casos, sería sólo el resultado congelado de una acción. Vemos ahí ya una disyuntiva que va a mantenerse más o menos latente a lo largo de los siglos, y que resultará trascendental para el arte contemporáneo: la imitación real (mediante recursos performativos) de movimientos efectivos, y la representación simulada de los mismos con imágenes estáticas (pinturas o esculturas).¹⁰⁹

106 Nicolaïdes, *Op. cit.*, p. 35

107 Ramírez, Juan A. (2009) *Op. cit.*, p. 53

108 Esquinca, Julenne (2015), “¿Cuál es la influencia de Duchamp en el arte contemporáneo?”, Revista Fahrenheit.

109 Ramírez, Juan Antonio (2009), *Op. cit.*, p. 41

La disyuntiva a la imagen fija, en el caso de la pintura de Duchamp, es la de una acción continua puesta en escena, la de un cuerpo humano bajando toda la extensión de la escalera en un momento “alargado”, en un movimiento desdoblado. Es decir, el movimiento está contenido en todo el cuadro como una pieza musical y el gesto de bajar la escalera nos indica que hay un flujo descendente. Este cuadro nos lo muestra como producto de su representación en forma abstracta, que flota entre la vanguardia cubista y el estilo mecánico del movimiento futurista. “Desnudo bajando una escalera (1911) es una de las mejores adaptaciones de las fotos de Étienne Jueles Marey (1930-1904) en toda la pintura de aquellos años”¹¹⁰

El cuadro de Duchamp representa este “movimiento completo”, como también lo hicieron algunos pintores futuristas, por ejemplo, Giacomo Balla en *Dinamismo de un perro con atadura* (1912). “La atención que prestaron a los trabajos de Marey les llevó a copiar sobre el mismo lienzo varias fases de un movimiento, evocando así, acciones completas sobre una superficie plana.”¹¹¹

El aporte de Duchamp a la pintura es la representación de toda la escena en una sola imagen. Es el propio pintor que explica cuales son sus intenciones al pintar este cuadro:

Esta versión definitiva del Desnudo bajando una escalera [...] mi espíritu hace la convergencia de diversos intereses, incluyendo la cinematografía, todavía en su infancia, y la separación de las posiciones estáticas en las cronofotografías de Marey en Francia, de Eakins y Muybridge en América. [...] Pintado, como está, de un intenso color madera, el desnudo anatómico no existe, o al menos, no se puede ver, porque renuncié a la apariencia completamente naturalista de un desnudo, conservando estas veinte posiciones estáticas diferentes en un acto sucesivo de descenso.¹¹²

58

2.2.4 FUTURISMO

Lo anterior también coincide en esta época con el proceso creativo del fotógrafo futurista Anton Giulio Bragaglia explicado en su ensayo *Fotodinamismo* de 1912. Bragaglia dice que la fotografía no debe pretender fijar un momento, sino captar el movimiento como «esencia de la vida», capturando así, la sensación del movimiento.

Las imágenes de este fotógrafo se logran gracias a la toma en exposición larga para crear imágenes “barridas” y capturar su gestualidad, produciendo así, una sensación de movimiento total como propuesta personal y característica estética por encima de la imagen nítida y bien definida.

110 *Ibid.*, p. 51

111 *Idem.*

112 Sanouillet, Michel (1994) “Marcel Duchamp, Duchamp signo. Escritos de M. Duchamp reunidos y presentados por Colección Champs / Flammarion”, Exposición: *MARCEL DUCHAMP - LA PEINTURE, MÊME*. Centro Pompidou (2014-2015). Trad: Oscar Romero



Anton Giulio Bragaglia. *Cambio de posición*, 1911.
Izq.: Giacomo Balla en *Dinamismo de un perro con atadura* (1912)

Por lo tanto, esta gestualidad “no posee bordes precisos ni forma definida. La forma existe en el cambio. El gesto es movimiento en el espacio”. (Nicolaïdes p. 34) Por lo que el azar y los accidentes, también forman parte de este proceso creativo.

2.2.5 MOVIMIENTO REAL.

59

Por lo tanto, la gestualidad del movimiento es también uno de los motivos de los objetos artísticos de Duchamp. Esta característica, la de movimiento real, carga al objeto de un nuevo significado y potencializa sus cualidades, sean prácticas, formales o matéricas. Éstas son aparentemente invisibles, puesto que su naturaleza cotidiana, actúa como un velo que cubre al mismo tiempo estas nuevas posibilidades artísticas que Duchamp propone con sus objetos.

Como ejemplo de este movimiento real en una obra de arte podemos mencionar la *Rueda de bicicleta*, “el primero de los ready-mades, cuya versión inicial es de 1913.”¹¹³ Una rueda de bicicleta que gira con la participación del espectador, puede ocupar el espacio que correspondería a un cuerpo en reposo, es decir, sentado. Sin embargo, el mecanismo interno –sea este, del cuerpo humano o de la máquina– como una de las características en la obra de Duchamp, continúa en movimiento gracias a la intervención del espectador que aplica su propia fuerza al objeto.

Rueda de bicicleta por lo tanto reflexiona sobre los procesos del pensamiento, invisibles al ojo, tanto como se hace también en la escultura el *Pensador* (1881-1882) de Auguste Rodin (1840-1917). En otras palabras, la actividad corporal continúa aun cuando el cuerpo sea sedentario, pero al mismo tiempo, en movimiento como actividad intelectual representada por la rueda. Así, la rueda puede girar con la



60

Rueda de Bicicleta, Duchamp, la primera versión de 1913.

intervención de una fuerza, sea interna o externa (la del espectador), en un espacio que es proyectado para un uso práctico y cotidiano; como inactividad, algo estático –un asiento para reposar–. Luego, gracias a sus mecanismos individuales, representados por un lado en el banco y por el otro, la rueda, permite el acoplamiento o desacoplamiento a voluntad por parte del usuario que imprime una fuerza para su funcionamiento.

Rueda y banco son uno al mismo tiempo como objeto de arte con movimiento real por el favor de la interacción del espectador. Duchamp se pregunta y reflexiona acerca de la pintura, sobre seguir dedicándose a ella de forma en la que lo hacían sus contemporáneos y si es posible crear obras a partir de objetos que no son “de arte”¹¹⁴. “El movimiento real de la pieza y con la intervención del espectador está en casi todos los demás *readymades* de nuestro artista. Son cosas que deben ser accionadas, como si se tratara de máquinas elementales, herramienta, o más específicamente, juguetes [...]”¹¹⁵

Duchamp habla acerca del origen de *Rueda de bicicleta* y hace ver lo azaroso de su proceso creativo como un acto lúdico y de pasatiempo despreocupado: «Cuando puse una rueda de bicicleta sobre un taburete, y la ensamble “de cabeza”, no había idea de *readymade* o incluso de algo más, era sólo una distracción.»¹¹⁶ Cuando deja París, para irse a los Estados Unidos, la rueda desaparecerá. En 1916, la rueda es hecha de nuevo, entendiendo así que, lo importante no es el original, pero si la idea. A partir de entonces, esta pieza será reeditada varias veces bajo la supervisión del artista.

114 Marcel Duchamp, *Duchamp signo*. Escritos de Marcel Duchamp reunidos y presentados por Michel Sainouillet, Colección Champs / Flammarion, 1994. De la Exposición: MARCEL DUCHAMP - LA PEINTURE, MÊME. Traducción: Oscar Romero

115 Ramírez, Juan Antonio, *Op. cit.*, p. 51

116 P. Cabanne (1972), *Conversaciones con Marcel Duchamp*, Anagrama, p. 58

La movilidad en sus obras como energía vital y, por lo tanto gestual, también está marcada en trabajos posteriores. Sus procesos creativos sugieren una continuidad al retomar la posibilidad de dar un sentido reflexivo a la pieza de arte, y de esta forma intervenir, en la movilidad interna del espectador en tanto actividad intelectual asociada a la idea de sentir lo que el modelo hace, para reproducir el gesto, como dice Nicolaïdes. “En el dibujo gestual sientes el movimiento de la forma en tu propio cuerpo.”¹¹⁷

El movimiento como trazo gestual también es perceptible en otros trabajos de Duchamp, incluyendo algunas “actividades lúdicas débilmente conectadas con la práctica artística, como el ajedrez”¹¹⁸, a propósito del cual hizo observaciones como esta:

Una partida [de Ajedrez] es un cosa visual y plástica, y si bien no es geométrica, al menos es mecánica, puesto que es algo que se mueve; es un dibujo, una realidad mecánica: las piezas no son hermosas por sí solas, así como tampoco la forma del juego, pero lo que es bello –si es que puede utilizarse esta palabra– es el movimiento.¹¹⁹

El mismo artista francés para entender las repercusiones de su *Desnudo bajando una escalera* y de alguna forma proyectar este trazo gestual y lanzarlo una vez más al infinito, posa para un estudio fotográfico¹²⁰ de Eliot Elisofon posterior a su cuadro. Podemos ver en esta reinterpretación el legado que un cuadro hace, como ruptura de toda una época, para dar inicio a lo que sería parte de los “Movimientos” de arte del siglo XX.



Marcel Duchamp. Fotografía: Eliot Elisofon, 1952.

117 Nicolaïdes, *Op. cit.*, p. 35

118 Ramírez, Juan Antonio. *Op. cit.*, p. 55

119 P. Cabanne, *Op.cit.*, p. 20. Citado por P. Parcerisas, *Duchamp en España*, Madrid, Ciruela, 2009

120 Eliot Elisofon (1952) “Marcel Duchamp descendant l’escalier”, LIFE Magazine.

2.3 ACTION PAINTING. ENERGÍA Y MOVIMIENTO CORPORAL.



Mural. Jackson Pollock, 1943/1944

2.3.1 JACKSON POLLOCK. AUTOMATISMOS Y EXPRESIÓN PERSONAL.

62

La energía que expresa Jackson Pollock en sus pinturas es una de las principales características de su obra, sobre todo en las que se acercan más a la abstracción, al *action painting*. En ellas están impresos trazos gestuales que devienen de la acción y energía corporal como motor del gesto. De esta manera el cuerpo en acción es necesario para crear una extensión total, y de esta forma, alcanzar a cubrir el lienzo completo. Las pinturas de gran formato dan muestra de ello.

Harold Rosenberg, crítico de arte (1906-1978) –creador de la expresión “*action painting*”¹²¹, definía [este estilo de] la pintura como una forma de “acción”. Y esa acción era, según él, más significativa que el resultado final del cuadro.¹²² De igual forma para Pollock nada es azar, y lo que parece ser un caos compositivamente al igual que la aplicación de pintura, sigue un ritmo que lo acerca a la forma en que la naturaleza construye y crece de manera libre. Pollock hace énfasis en esta cualidad y dice que el carácter con el que pinta, tanto como lo que pinta, está tan cercano a las formas animal y vegetal, a la forma en que los ríos corren o a “la fuerza de una estampida”. Para su obra *Mural* (Pollock, 1943/1944) declara: “Es una estampida... [...] Cada animal en el oeste americano, vacas y caballos y antílopes y búfalos, todos a la carga a través de la maldita superficie.”¹²³.

121 La expresión “*action painting*”, que apareció por primera vez en un artículo de Harold Rosenberg, publicado en 1952 con el título “*The American action painters*”. En esa disertación, que puede ser considerada como el manifiesto del expresionismo abstracto americano.

122 Emmerling, Leonhard (2003). *Jackson Pollock 1912-1956*, p. 48

123 The University of Iowa Museum of Art - Museo Picasso Málaga (2016) “Mural. Jackson Pollock. La energía hecha visible”.

Pollock se sirve de esta libertad como automatismo que conecta con el flujo de la energía invisible, de la que dispone y recurre, dejándose llevar como lo hacían los surrealistas. “En la obra de Pollock, «automatismo» (la noción de *grafismo* que implica que en cuanto «descubrimiento de sí mismo») y pictoricidad extrema (medio «aformal» de escape de fines formales opresivos) vienen a significar una única y misma cosa.”¹²⁴ Con sus abstracciones y estilo, también Picasso tuvo una gran influencia sobre él; lo mismo que “la iconografía y las técnicas testimoniales de los muralistas mexicanos, -en particular Orozco- cuyas obras le había impresionado en una fase anterior”¹²⁵. Lo mismo con Siqueiros, con quien experimenta algunas técnicas industriales de pintura en 1936 (año del taller experimental con el muralista mexicano).¹²⁶ También se acerca a los grandes formatos y a los murales con un sentido pedagógico, que en su momento tuvo la llamada escuela mexicana de pintura y que intentaban educar a través del arte y que Pollock anula, puesto que se vuelca hacia la abstracción cargada de gestualidad por encima de toda posibilidad figurativa. El proceso para llegar a ello, va desde sus cuadros con personajes en donde poco a poco superpone capas de pintura que bloquean las partes figurativas que apenas dejan rastro.

2.3.2 MURAL.

Pollock como Duchamp, se ve atraído por las fotografías de movimiento, en específico por las fotografías de acción de finales del siglo XIX y comienzos del XX, que casualmente son exhibidas en el Museo de Arte Moderno de Nueva York a finales de verano y principios de otoño de 1943, un poco antes de concebir *Mural*¹²⁷.

“*Mural* de casi tres metros de altura por seis de largo, supone una obra sin precedentes para Pollock. Esto es una muestra de la tremenda energía que proyectó en ese cuadro.”¹²⁸ A partir de la intuición de su propio cuerpo, Pollock captura el movimiento; siente el gesto y lo traduce en trazos expresivos que a la vez generan una energía que son evidentes en esta obra. Aunque no están implícitas las figuras de cuerpos, como en *Desnudo bajando una escalera* (Duchamp, 1912), la oleada, el ritmo y los trazos se ven unidos en un solo movimiento que Pollock genera con la amplitud de su cuerpo y que pinta a todo lo largo del lienzo.

Lo que si permanece es la sensación de un ritmo claro, una división consecuente y absolutamente segura de la superficie pictórica, que sin embargo, no muestra ningún centro, sino una igualdad, una equivalencia de todas las partes del cuadro, lo que causa la impresión de una inmensidad virtual sin límites¹²⁹.

124 Stangos, Nikos (2000) Conceptos de arte moderno. Versión esp. Sánchez Blanco, Joaquín, p. 151

125 Stangos, Nikos. Conceptos de arte moderno, p. 149

126 Emmerling, Leonhard (2003). *Op. cit.*, p. 153

127 No hay ninguna certeza de que Pollock haya visitado o frecuentado esta exposición, sin embargo el historiador de arte David Anfan, curador de la Exhibición *Mural* de la Colección Peggy Guggenheim, así lo piensa. Museo Picasso Málaga (Producción) 2016, *Mural. Jackson Pollock. La energía hecha visible* [Documental].

128 David Anfan, *ibid.*

129 Emmerling, Leonhard (2003), *Op.cit.*, p. 7

Dibujando en el aire

La leyenda de esta obra dice que Pollock coloca el lienzo en blanco en la pared y lo aprecia durante un periodo, día y noche sin siquiera tocarlo; y que poco antes de la fecha de exhibición del mismo –como parte del encargo que le hace la coleccionista Peggy Guggenheim –, pinta sin descanso hasta completar el cuadro en una sola noche y un único día.

El artista trabaja de pie para enfrentar el cuadro de forma vertical y desplazarse libremente a todo lo largo y ancho, similar a una danza chamánica que Pollock conoce bien y que desarrolla a través de su obra. "Pollock confesó que buscaba las fuentes de energía de la que se nutrían las visiones de los chamanes."¹³⁰

Lee Krasner, artista y esposa del pintor, cuenta que a la mañana siguiente de esta acción intempestiva, Pollock, manchado y pintado también de pies a cabeza, ha completado por fin el lienzo.

Aunque no hay ninguna razón para dudar de la historia de la realización de *Mural* –parece ser que en verdad, Pollock realizó el cuadro en sólo una noche y día–, la fotografía y el cine ayudaron decisivamente a formar la imagen del artista intuitivo que en parte encontraba su inspiración en la memoria física y en el inconsciente.¹³¹

64 Sin embargo, estudios científicos¹³² que se hicieron recientemente para la restauración de *Mural*, suponen que Pollock trabajó durante distintos periodos, pues el análisis de la superposición de capas aplicadas indica que debió dejar secar la pintura al óleo, entre una y otra capa de color. Así la leyenda del artista que trabaja sin descanso toda una noche para concebir algo distinto, tanto en su propia producción como en el arte en general, es un tanto contradictoria.



Chuck 2016. Escritura hecha en las inmediaciones de Barcelona. Imagen tomada del sitio web CINI Blog. Categoría: Graffiti.

130 Emmerling, Leonhard (2003), *Op.cit*, p. 23

131 Emmerling, Leonhard (2003), *Op.cit.*, p. 9

132 Museo Picasso Málaga (Producción) 2016, Mismo Documental.

En este cuadro Pollock hace como base una serie de trazos gestuales que requieren la fluidez, extensión de todo su cuerpo, "intentando describir el espacio de la manera que lo hace un danzarín."¹³³ Esto también se parece a lo que hacen los artistas de *graffiti* ilegal para fluir en tiempo y espacio; motivados por la naturaleza propia de su actividad: pintas rápidas para expresarse sobre las superficies de los muros y no quedar en el intento al ser interceptados.

Es posible afirmar que *Mural* está compuesto, al igual que algunos *graffitis*, de una sucesión de patrones cercanos a los trazos caligráficos y que en *Mural* se acentúan a partir del color y sombras. Pollock comenta al respecto: "algunos encuentran referencias del arte y la caligrafía de los indígenas americanos en algunas de mis pinturas. Pero ello no es algo intencionalmente buscado por mí. Es quizá resultado de recuerdos y entusiasmos primigenios."¹³⁴ Estos elementos también remiten al movimiento que aparece en las fotos de acción a las que se ha hecho referencia.

Lo anterior supone que *Mural*, aunque haya llevado relativamente poco tiempo en su proceso de producción, tiene una serie de estados condensados. El arte de Pollock tiene momentos e iconografías específicas en las que se ubican cada una de las etapas claves de este artista:

Un repaso a la iconografía arquetípica, agresiva, animal, sexual y mítica de la obra de Pollock de principios de los cuarenta [...] revela un ímpetu creciente, al alejarse de la explotación de imágenes específicas (aunque «desintegrándose») e individuales [...] mediante la aglomeración de imágenes-tipo [...] hasta reconocer la prioridad de los procedimientos sobre los resultados de la generación de imágenes. Esos son los términos en los que Pollock progresa desde una dependencia considerable respecto de una iconografía compatible, pero de segunda mano [...] hacia una manera original de expresarse a sí mismo en la que no se traiciona en absoluto la idea de la posibilidad de sentido en la iconografía; cosa que puede considerarse de por sí como la consecución de un cierto grado de "auto-realización".¹³⁵

Estas etapas de producción le sirven para continuar con su siguiente periodo artístico, "allí donde Pollock estaba cambiando los términos de referencia a una tradición"¹³⁶, en donde aparentemente bloquea todo lo anterior para adquirir un sello distintivo en la llamada pintura de acción o *action painting*, "que apostaba por la energía del proceso pictórico frente a una aplicación cuidadosa con el pincel".¹³⁷

133 Matta, en "Concerning the Beginnings of the New York School". Stangos, Nikos. *Op.cit.*, p. 153

134 Emmerling, Leonhard *Op.cit.*, p. 18

135 Stangos, Nikos, *Op. cit.*, p. 151-152

136 *Ibid.*, p. 150-151

137 Museo Picasso Málaga (Producción) 2016, Mismo Documental.

2.3.3 TRANSPIRAR PARA INNOVAR Y CREAR ESPONTÁNEAMENTE.

La espontaneidad de Pollock lleva una serie de memorias que le permite recurrir a ellas, cada vez que se dispone a verter la pintura ahora, con el lienzo totalmente estirado de forma horizontal.

[...] Fue un paso que quizás satisficiera una necesidad de Pollock que también otros sentían. Pero bien pudiera haberle parecido a él que el cambio estaba motivado por consideraciones de orden esencialmente práctico y personal –la necesidad de «más espacio», etc.–, por muy radicales que fueran las implicaciones del hecho y por muy dramáticas que fuesen sus consecuencias dentro del arte de Pollock y más allá de él.¹³⁸

Pollock hace énfasis, una y otra vez, en seguir un orden y una metodología para justificar la técnica de aplicación del material en sus composiciones, puesto que tirar o gotear pintura por encima del cuadro colocado en el piso, es relativamente simple. Pollock era un artista muy calculador, debemos recordar que no basta con salpicar un cuadro, eso no tiene razón para producir en el observador la sensación de espontaneidad. Esa espontaneidad debe estar calculada y configurada sobre el lienzo. Y *Mural*, por ejemplo, “a pesar de que tiene una apariencia improvisada, es un cuadro muy calculado”¹³⁹

66

En ese momento, el proceso creativo de Pollock, está volcado hacia una búsqueda intensa en cuanto a las distintas posibilidades para aplicar la pintura que ofrecen las técnicas empleadas en este momento por él. La adopción de la técnica de goteo y rociado, así como de los instrumentos que usa –pinceles secos, palos y paletas–, pueden explicarse también en gran medida en términos prácticos; ello le permitía mantener una posición relativamente erecta, separado a una cierta distancia del suelo y del lienzo¹⁴⁰. Esta técnica, con su huella particular, permite intuir la forma en que la pintura es aplicada en el cuadro. Lo anterior se afirma con la existencia de documentos visuales que hacen claros estos movimientos, por ejemplo, las fotografías y el documental “*Jackson Pollock 51*” hechos por Hans Namuth en 1951:



138 Stangos, Nikos, *Op. cit.*, p. 153

139 David Anfan en Museo Picasso Málaga (Producción) 2016, Mismo Documental.

140 Stangos, Nikos. *Op. cit.*, p. 153

La postura de pintar con el brazo estirado no se puede sostener cuando se pinta sobre el suelo de igual modo que cuando se pinta delante de un caballete o una pared. Las caderas se convirtieron en el punto de balanceo para Pollock, no el hombro, como antes; el ritmo natural –y Pollock había sido desde el principio un pintor «rítmico»– se hizo inevitablemente más expansivo, conllevando movimientos de la mano más largos y de más barrido, que controlaban la aplicación de la pintura. Logró un mayor movimiento de vaivén sobre el cuadro. Los dictados de la gravedad y la mayor fluidez de la pintura garantizaban que un cuadro producido de semejante manera tendería en mayor grado a aquellos efectos «accidentales» que, en nombre del automatismo, Pollock había estado tratando de explotar desde por lo menos 1936 (el año del taller experimental de Siqueiros) como medio de «liberar» tanto el procedimiento como la iconografía de actitudes conscientes respecto a la técnica de pintar.¹⁴¹

Esto es referencia de un trabajo intenso como cuantitativo al que Pollock estuvo expuesto en esta etapa, y que fue el centro de atención de una vanguardia americana –netamente neoyorkina– que pone a los Estados Unidos en el mapa del arte internacional, al mismo tiempo en que se hace apología de la libertad que tienen estos artistas, contrario a lo que pasaba en el bloque comunista de la posguerra.



2.4 SKATEBOARDING, DIBUJO Y HUELLA

2.4.1 CAI GUO-QIANG

EL DIBUJO COMO HUELLA, REGISTRO E INTEMPERIE.

Los fuegos artificiales que utiliza el artista Cai Guo-Qiang (China, 1967), son trazos gestuales en sí mismos ya que describen un movimiento: trayectoria, velocidad y fuerza. El sonido que acompaña a este espectáculo de luces es igualmente importante, incluso tanto como el aspecto visual. En el documental *Sky Ladder (Escalera al cielo, Cai Guo-Qiang, 2016)*, –nombre también de la pieza a gran escala que documenta en la isla Huiyu, China–, es el mismo artista el que le dice a su abuela –persona por la que se ha planeado este evento como regalo de cumpleaños–, que escuche ese sonido lleno de poder y majestuosidad. Así, esta pieza es construida para conmemorar la vida y como homenaje a sus padres, su familia y su pueblo. De esta forma, *escalera al cielo*, es diseñada con fuegos artificiales para unir la Tierra con el Universo¹⁴², según explica el propio Cai Guo-Qiang. “Los proyectos más ricos de Cai Guo-Qiang se enredan astutamente en referencias específicas (a la historia, situándola dentro de una cultura contemporánea) y elegantes metáforas que aportan una universalidad poética”¹⁴³.

68 Después de hacer estudios en Escenografía por parte de la Academia de Teatro de Shangái, se muda a Japón en 1986 para encontrar temas nuevos que le permitan desarrollar su producción artística. Por lo tanto, el arte contemporáneo japonés tiene un profundo impacto en él. El arte de Cai se vuelve más puro a través de la sensibilidad de los materiales y el control de la forma¹⁴⁴; dicho con sus palabras,



“es en esta búsqueda en el material, su pureza, su significado de eso, así como la reducción de la práctica, como logro conectarme con la esencia.”¹⁴⁵

En esta búsqueda, Cai habla sobre encontrar una energía que altere su arte. En ese tiempo, su trabajo está directamente influenciado por su padre así como por el lugar en el que vive. “En su pueblo natal, los fuegos artificiales se usan para entregar mensajes en la vida diaria, así que pensó en la pólvora.”¹⁴⁶

Sky Ladder, Cai Guo-Qiang, Isla Huiyu, China. 2016.

142 Mc Donald, Kevin (Director) 2016, *SKY LADDER. The art of Cai Guo-Qiang* [Documental].

143 Friss-Hansen, D.; Zaya, O.; Takashi, S. (2002). *Cai Guo-Qiang*. Trad. Oscar Romero, p. 3.

144 Mc Donald, Kevin (Director) 2016, *Op.cit.*

145 *Idem*

146 *Idem*



Cai Guo-Qiang con las primeras pruebas de lienzos con pólvora. 1985-1986.

Este material le permite, literalmente, liberar esta fuerza que puede notarse en sus primeros lienzos de prueba –que quedan prácticamente destruidos– ya con esta técnica de fuegos artificiales. El arte de Cai Guo-Qiang, “que se presenta a sí mismo, más como un caballero filósofo que como pirotécnico, consiste de materia, intelecto y gestos espirituales, a menudo en una escala impresionante.”¹⁴⁷

69

Esa historia explosiva, si pones pólvora en pintura al óleo y la haces explotar, literalmente es destruir tus propias creaciones, cuando esto [las piezas de arte] es algo que has enseñado toda tu vida artística y lo haces explotar y lo llamas arte, llamar arte a ese momento, eso cambia por completo la idea de qué es arte.¹⁴⁸

En una primera etapa artística, Cai Guo-Qiang, experimenta con la pirotecnia sobre lienzos, creando dibujos abstractos producto de las reacciones que se producen a partir de la pólvora y el fuego como fuegos artificiales. En los resultados, aunque previsible en ocasiones, es el azar el que finalmente determina la composición, la intensidad y la fuerza registrada. En este proceso creativo la materia actúa por fuerzas invisibles que no se llegan a controlar del todo. Conforme dibuja, la comprensión del gesto aumenta y, de manera natural, se desarrolla y cambia el modo en que procede. Este crecimiento se da de forma natural e inconsciente.¹⁴⁹

147 Friss-Hansen (2002), *Op. cit.*, p. 38

148 Mc Donald, Kevin (Director) 2016, *Op. cit.*

149 Nicolaidis, *Op. cit.*, p. 45

Dibujando en el aire



La inmensidad del cielo y la Tierra: Proyecto para extraterrestres No. 11, Pólvora, inscripciones con tinta china 200x 600 cm. 1991.



Reconstrucción del Muro de Berlín. Proyecto para extraterrestres, No. 7 Pólvora, inscripciones con tinta china 200x 595 cm. 1991.

70

El registro que se tiene de estos eventos, hasta cierto punto performáticos, son algunas fotografías de estas combustiones y los propios lienzos de esta época. Estas piezas están cargadas de energía, que es capturada, como evidencia de ese momento. De tal manera, resultan dibujos como huella que son exhibidos así.

Lo que se aprecia en estos lienzos son trazos gestuales producto de las reacciones físicas del material usado, que tiene relación de igual forma, con el ser interior y con la naturaleza e historia de Cai marcada por un padre con el oficio de calígrafo, por lo que estas primeras composiciones, remiten a trazos caligráficos.

En las fotografías de pinturas de explosión se puede observar que estas son muy caligráficas. Una de los puntos importantes en la caligrafía, y en otras artes en China, es el hecho de la espontaneidad –pues se hace la caligrafía de corrido, casi por instinto, como si no se pensara–.¹⁵⁰



Espectáculo para la inauguración de la *Novena Ola*. Shanghái, 2014. Imagen extraída del Documental *Sky Ladder: The art of Cai Guo-Qiang*, 2016.

Esta referencia familiar, cultivada al mismo tiempo que sus tradiciones, da como resultado una guía para la creación artística un tanto inconsciente y hasta cierto grado automática. Esto es similar al método, entendido desde el punto de vista de Siqueiros, como “accidente controlado” (*controlled accident*) que debía servir para encontrar soluciones figurativas más ingeniosas.¹⁵¹ Automatismo como medio para «liberar» tanto el procedimiento como la iconografía de actitudes conscientes respecto a la técnica de pintar.¹⁵² Las composiciones se vuelven trazos autónomos en donde el dibujante solo es el medio o puente.

71

Cai Guo-Qiang habla de este tipo de relación que tiene el arte como un túnel de espacio tiempo para conectarse con el universo. En una entrevista, le preguntan si experimenta su trabajo místicamente como un despertar espiritual, a lo cual, Cai responde que no, porque no separa lo físico o material de lo espiritual. Sin embargo, cree que el arte trasciende el tiempo y el espacio y logra algo que la ciencia no puede. Dice también que el trabajo del artista es crear tales túneles de espacio-tiempo.¹⁵³

Lo anterior se puede ver en en la exposición individual *Primeval Fireball: The Project for Projects* en la galería *P3 Arte y Medio Ambiente* en Tokio, de principios de 1991¹⁵⁴. Cai instaló su taller de producción en un ala alterna a la galería principal para trabajar en la obra que presentaría en este mismo lugar, por lo que la atmosfera generada, es ideal para potencializar el material y poder presentar la producción *in situ* y conectar con el público asistente.

151 Emmerling, Leonhard. *Op.cit.*, p. 14

152 *Ibid.*, p. 153

153 Zaya, Octavio (2002) *Cai Guo-Qiang*. Entrevista, p. 17

154 Friss-Hansen, D.; Zaya, O.; Takashi, S. (2002). *Op. Cit.*, p. 101

Dibujando en el aire

Actualmente las presentaciones de este artista, como la de *Sky Ladder*, son proyectos artísticos de carácter efímero. Se puede hablar de estos como instalaciones espaciales y atmosféricas a gran escala, la mayor de las veces, abiertas al público. El registro de estos eventos es el documento fotográfico que retrata los residuos de la fuerza liberada, o bien, el documental fílmico previamente planeado como una puesta en escena, es decir, cámaras emplazadas para un mejor ángulo, un número considerable de asistentes y técnicos, etc.

La formación profesional en *Escenografía*, le permite crear un sistema logístico complejo para poner en "escena" sus espectáculos con fuegos artificiales. De esta forma, es posible la difusión del espectáculo a un público mayor que el que se observa in situ de forma directa.

[...] Cai a menudo produce trabajos en forma de proyectos multi-parte, eventos cuidadosamente organizados, performances o instalaciones en lugares remotos que dependen de la fotografía u otro tipo de documentación para la apreciación de una audiencia más grande.

La diferencia entre el primer Cai Guo-Qiang –el de la pirotecnia en lienzos– y el actual, radica en que el primero desafiaba el *statu quo* y el actual se encuentra más establecido.¹⁵⁵ La faceta actual se traduce como un entretenimiento dentro de un sistema de consumo a partir del apoyo del Estado, puesto que se desarrolla a partir de una presión ideológica con respecto a su trabajo y lo que le es permitido presentar.

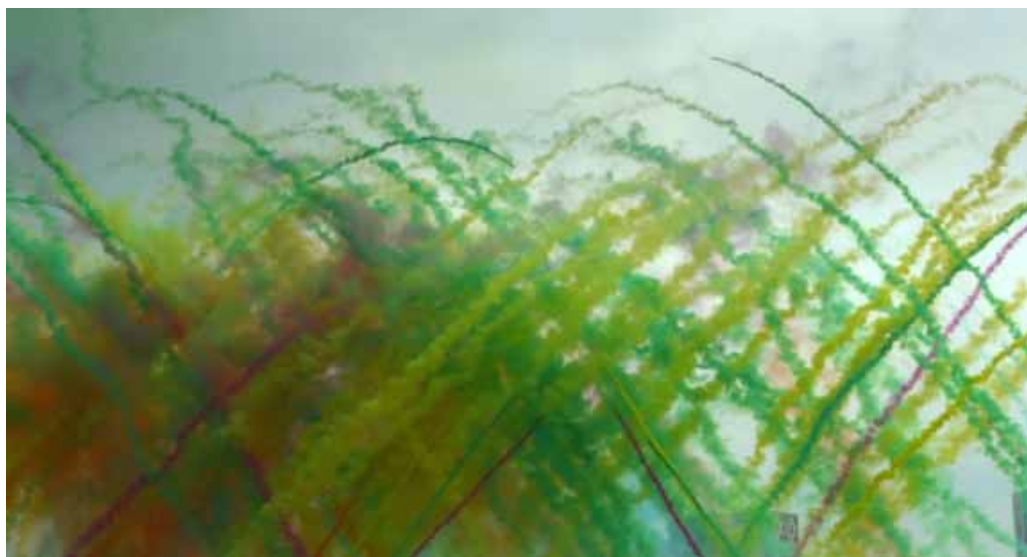
72



Rendering of Black Ceremony (Reproducción de Ceremonia Negra, 2011). Realizado en el sitio fuera de Mathaf: Museo Árabe de Arte, Doha, 5 de diciembre de 2011. Aproximadamente 3 minutos. Área de explosión 29,500 metros cuadrados. 8,300 casquillos de humo negro equipadas con chips de computadora. Comisionado por Mathaf: Museo Árabe de Arte. Foto: Cortesía Estudio Cai.

En el caso de los eventos en China, es la mano que lo alimenta la que le da apoyos y permisos; o se los niega si van en contra de esta línea de pensamiento político. Es decir, un apoyo que llega sólo si se siguen las reglas. Estos requerimientos políticos muchas veces cuartan el desarrollo de los proyectos y por ende de los propios procesos creativos.

Sin embargo, la evolución del trabajo de Cai Guo-Qiang, sigue en parte gracias a los avances tecnológicos, por lo que el proceso creativo y de trabajo se vuelve cada vez más complejo. Las reacciones a partir de la pólvora ahora son calculadas con micro dispositivos que permiten el máximo control y exactitud en cuestión de tiempo y distancias.



Espectáculo para la inauguración de la *Novena Ola*. Shanghái, 2014. Imagen extraída del Documental *Sky Ladder: The art of Cai Guo-Qiang*, 2016.

Dibujando en el aire

[...] Al tener un nivel de reconocimiento y la capacidad de generar recursos intentas llevar la tecnología a otro nivel. Sucede lo mismo con el nivel de recursos que tienes a tu disposición en cuestiones de promoción, lo cual lleva a expandir aún más los eventos planeados, a nivel de espectáculos masivos a un público mayor, global.¹⁵⁶

Estas nuevas posibilidades de control, dan paso a composiciones con el humo como elemento complementario de estos "espectáculos" o instalaciones atmosféricas efímeras. El humo de color, que por ejemplo se ve en el documental en donde aparece parte de la inauguración de la *Novena ola* (2014), parece gis pastel que se difumina con gestos leves, modificaciones e intervenciones sutiles causadas por el paso del tiempo, el viento y la propia atmosfera.

El lanzamiento, trayectoria y explosión tienen un tiempo calculado que da paso a la continuidad del humo de colores y sonidos. En esta etapa se refleja el ingenio y creatividad de Cai que se potencializa como producto del uso que hace de la tecnología actual. Sus presentaciones están calculadas con exactitud gracias a los microdispositivos adaptados a los fuegos pirotécnicos y que permiten establecer el tiempo exacto entre cada una de las explosiones.

El color ayuda a enfatizar la fuerza que dejan las explosiones. El humo de colores biodegradables se va difuminando y combinando o mezclando en estas composiciones abstractas que, como huella, deja un rastro que poco a poco va desapareciendo y perdiéndose en la atmosfera. En estas presentaciones de Cai Guo-Qiang, hay un sistema de desgaste o degradación, por lo que se debe poner atención en lo que sucede, es decir, en lo breve del momento. "Los proyectos de Cai podrían explotar en menos de un minuto, desplegarse durante varios meses o continuar por toda la eternidad"¹⁵⁷.

74



Returnig Light:

The dragon Bone (Keel)
(1994). Iwaki, Japón.

¹⁵⁶ *Ibid.*

¹⁵⁷ Friss-Hansen, *Op. cit.*, p. 38

Cai Guo-Qiang, "en lugar de crear cuerpos de trabajo herméticos en un estudio para la presentación de galerías y museos, está más inspirado por las circunstancias y las connotaciones que se ofrecen fuera del mundo del arte convencional."¹⁵⁸ Por lo cual, es frecuente que trabaje en proyectos en donde la intervención directa del público residente de estos lugares, adquiera un papel fundamental en estos procesos de situaciones en un sitio específico. Esta colaboración tiene un peso significativo en este tipo de piezas, que posteriormente, son exhibidas como instalaciones en donde se da a conocer el proceso de intervención por parte de los habitantes. Por ejemplo el trabajo de *Returnig Light: The Dragon Bone (Keel) (Regreso de la Luz: El Hueso del Dragón (Quilla)*, 1994), que hace en Iwaki, Japón. Para ello, persuade a los residentes locales para excavar un barco que se había hundido en el océano unos veinte años antes, puesto que los buques de madera ya no están en producción en esta zona.

En ese momento, los japoneses se preocupaban por "globalizarse" y crear una supereconomía de estilo occidental basada en modelos estadounidenses y europeos. En el proceso se estaban olvidando de su propia historia y de la misma gente. Con esto, yo quería mostrar cómo este simple pueblo de pescadores junto al océano, con su propia historia, podía ser universal e internacional. "Aquí" puede ser igual de internacional y moderna, la cultura contemporánea no necesita venir de lejos.¹⁵⁹

Las imágenes abstractas, al igual que las instalaciones que Cai Guo-Qiang crea con colaboración de instituciones y público, están dotadas de gestualidad. Lo podemos apreciar en las piezas en donde hay residuos del material usado, sean estos lienzos, prendas para un desfile de moda o espectáculos masivos, que si bien son de origen efímero, queda un registro de la fuerza generada por la reacción química producto de la combustión de la pólvora. El resultado: la huella como dibujo abstracto que puede ser un lienzo, fotografía, o bien, humo que se desvanece en el aire en alguna de las presentaciones de Cai.



75

Dragón: explosión en Issey Miyake. 1998. 1 kg de pólvora explotada en 63 Prendas plegadas, cedidas y diseñadas por Issey Miyake. Fashion show, New York, 1999.

158 *Idem.*

159 Zaya, Octavio (2002) *Cai Guo-Qiang*, Entrevista, p. 18

2.5 RICHARD LONG. DIBUJOS DE PROPORCIÓN HUMANA.

MOVIMIENTOS CORPORALES REPETITIVOS. ACCIÓN Y DIBUJO COMO LABOR CORPORAL DE ANDAR.

En la naturaleza de las cosas:

arte de la movilidad, ligereza y libertad.

Richard Long

Las caminatas de Richard Long, como *dibujos-escultóricos*, dan pie para iniciar una reflexión sobre el sentido de esta acción corporal: desplazarse por el espacio como concepción artística teniendo al propio cuerpo como medida y motor de movimiento. Como memoria de estas acciones están las fotografías de los rastros–huellas y las notas de trabajo que el mismo Long toma y que son prácticamente, la única referencia que acerca al espectador con sus piezas.

En el trabajo de Long, la transitoriedad y lo efímero ya no son características accidentales de cierto tipo de arte, sino que han llegado a ocupar su propio núcleo, y esto también hace que la obra de Richard Long: *A Line Made By Walking* sea eternamente contemporánea [...] ¹⁶⁰

76 Los paseos de Long, como movimientos repetitivos, van dejando una marca efímera, características de los dibujos corporales que tienen como origen la pieza *A Line Made by Walking* (*Una línea hecha por caminar*, 1967); acción que dura 20 minutos y en la que Long deja visiblemente marcado el campo donde crece hierba. El hecho de que tal ejercicio haya sido realizado sobre la vegetación del paisaje habla del sentido simbólico de la pieza; la de criticar estas mismas huellas que, como especie humana, dejamos en el ambiente como producto del sistema de producción y consumo actual.

Esta pieza, *A Line Made By Walking* –Una línea hecha por caminar– fue concebida en el verano de 1967, apenas un par de meses después de que el buque petrolero Torrey Canyon naufragara en la costa de Cornualles –a las afueras en Bristol, no muy lejos del paisaje donde Long creció, y donde también ensayó sus primeras incursiones en la escultura al aire libre; continúa viviendo ahí hasta el día de hoy– causando el peor desastre ambiental documentado de su tipo a la fecha, un momento clave en la historia de la eco-política. ¹⁶¹

El resultado es una crítica, en primera instancia, a la huella de carbono dejada por el hombre y que muchas veces incluye este tipo de desastres ecológicos; e igualmente, con un impacto menor, al viaje como actividad a gran escala de la especie humana y que también forma parte de esta intervención en el planeta.

¹⁶⁰ Roelstraete, Dieter (2011) *Línea de Richard Long: Disolviendo la Estética en Ética. The New Earthwork-Art Action Agency*. ISC Press Reino Unido. Trad. Oscar Romero, p. 14-17

¹⁶¹ *Idem*.

Esta pieza está concebida en un "paisaje natural" o dentro de la naturaleza que se modifica a partir de la intervención casi inocente de la acción de caminar; de un ejercicio de dibujo en donde los ciclos repetitivos son evidentes, puesto que los trazos, en este caso los marcados de las huellas, están superpuestas. Long camina durante veinte minutos por el mismo lugar siguiendo sus pasos.



A Line Made by Walking, 1967 (Línea hecha por caminar). Richard Long

De este trazo hay una única fotografía en blanco y negro que hace el propio Long. En esta imagen se nota una evidente línea recta en el paisaje, pero si no supiéramos como fue trazada esta línea, supondríamos que fue utilizando un instrumento para marcar, algún tipo de rastrillo o podadora, o que en todo caso es, un sendero frecuente o una ruta humana. Pero ya el título aclara su proceso de concepción: una pieza artística en la

cual el propio cuerpo es quien interviene el espacio para dibujar esta línea.

77

Sin embargo, aunque sea evidente hasta en el título de la pieza, el trazo lineal no es en sí la sustancia de la pieza. El aura está en el proceso para concebir *A line made by walking* como un dibujo gestual, en donde el caminante o dibujante, toma plena conciencia del contacto con el paisaje. Un contacto que se entiende a partir de sus pisadas, pues, para dibujar el gesto, hay que sentirlo en el propio cuerpo.

No basta con ver. Es imprescindible lograr un contacto físico, reciente y vivido, con aquello que se dibuja, con tantos sentidos como sea posible; en especial con el tacto [...] Nuestra comprensión de lo que vemos se basa, en buena medida, en el tacto.¹⁶²

Sentir por ejemplo el olor de la hierba al ser pisada, la superficie de esta tierra, su suavidad, sentir la humedad, etc. El trazo gestual de este dibujo-escultórico a partir del movimiento corporal y lo cíclico de la acción que genera el artista como acto único e irrepetible, se impone como rechazo al acto de producción automática, similar a lo que el obrero hace en una fábrica. Esta intención simbólica es la que denota a este dibujo gestual como activismo o Land art, o Earth art: caminar para hacernos ver un "avance" en un espacio, en un paisaje natural, al que se compara de hecho, con un espacio mayor pero al igualmente limitado como lo es el planeta Tierra, en donde inconscientemente se va dejando una huella sobre él.

Dibujando en el aire

En términos marxistas pasados de moda- se refería a la crítica de la producción, que, nacida de la creciente insatisfacción con los estilos de vida materialistas de la era del auge, se convirtió rápidamente en uno de los principios básicos del arte conceptual. En la medida en que los desastres medioambientales fueron vistos como las consecuencias inmediatas de un régimen productivista que se había vuelto loco –el malvado gemelo de un consumismo que, en los primeros años del Pop Art, había sido el tema, aunque ambiguo, de la celebración artística– la apropiación de la respuesta crítica de una parte del mundo del arte (que se veía cada vez más como un bastión de la práctica crítica) era abstenerse de la producción en serie.¹⁶³

La intención de este dibujo gestual es caminar para trazar una línea durante veinte minutos de pasos repetitivos, por lo que “el tiempo que le dedica sólo vale si la experiencia es la adecuada, y en este ejercicio dicha experiencia es física, a través del sentido del tacto”¹⁶⁴. Sin embargo, no hay registro de Richard Long en ese momento haciendo dicha caminata, por lo que no es posible verlo moverse a través de este espacio. Una acción de la que, sin embargo, se documenta la huella: paisaje y trazo gestual como dibujo–escultórico, producto del caminar. La energía y fuerza de esta acción se puede observar en la única fotografía que existe como registro de este dibujo efímero

Su Línea «se hizo» caminando simplemente por la misma franja estrecha de hierba en un campo en algún lugar de Somerset, un gesto conmemorativo con el mínimo alboroto (utilizando una cámara muy básica, dando sólo una imagen del evento), es un trabajo emblemático en lo que respecta. El drama subestimado del rechazo de producción de Long, de «hacer» como tal, se sitúa aquí en algo semejante al mundo natural mismo: un mundo aparentemente desprovisto de dudosas imposiciones humanas que nos ordena «tomar sólo fotografías, dejar sólo huellas».¹⁶⁵

78



Walking a circle in Mist
(Caminata en círculo en Mist) Escocia, 1986).

163 Roelstraete, Dieter (2011) *Op. Cit.*, p. 14-17

164 Nocolaïdes, *Op. cit.*, p. 39

165 Roelstraete, Dieter (2011) *ibid.*

La línea de Long nos advierte, como dibujo gestual, que el artista camina cíclicamente por el mismo espacio siguiendo sus pasos. Estos han sido grabados en esta parte del pasto que en efecto, tiene un tono distinto al resto de la superficie y que es posible apreciar en la fotografía.

Podemos ver por lo tanto, a partir de los registros fotográficos de las piezas de Richard Long, que este artista regresa a la intervención del paisaje una y otra vez.

Como origen capital y en este caso formal, se tiene *A line made by walking*, una línea recta trazada sobre la hierba. Posteriormente, Long juega tanto con las propiedades compositivas y espaciales y realiza una vasta búsqueda de posibilidades formales, mátericas y dimensionales en cuanto a intervención del paisaje se refiere.

Es posible observar parte de esta búsqueda en sus *PHOTOGRAPHS OF SCULPTURES MADE ALONG THE WAY* (Fotografías de esculturas hechas a lo largo del camino, como aparecen catalogadas es su sitio web oficial)¹⁶⁶. En éstas se contemplan círculos trazados como el de *Walking a circle in Mist* (Caminata en círculo en Mist, Escocia, 1986), en donde aparentemente la tierra ha sido removida creando un cambio de tonalidad. Así mismo, en *A line in Bolivia* (Una línea en Bolivia, 1981), hay líneas paralelas que se crean al limpiar el espacio de piedras para así formar una línea saturada de piedras, a partir de la percepción óptica del espacio entre las paralelas trazadas. El uso del material, como las rocas removidas del paisaje está presente en *A line in Japan* (Línea en Japón, 1979). En esta pieza la gestualidad del trazo es sugerida a partir del esfuerzo físico para llevar y acomodar cada una de las rocas para construir esta composición.

79



A line in Bolivia
(Línea en Bolivia, 1981).

Dibujando en el aire

Es posible visualizar también otro tipo de composiciones en grandes extensiones del paisaje, similares a los caminos o senderos de trayectos humanos. Por ejemplo, en *A line in Peru (Línea en Perú, 1972)*, la escala humana se ve reducida en proporción al paisaje, sin embargo, el trazo está lleno de una fuerza que nos hace recorrer con la vista todo lo largo de esta intervención. Long en algún momento toma impulso y se lanza a recorrer en su propia escala humana el paisaje a intervenir. Es necesario un impulso previo del artista para dotar a esta pieza de gestualidad, puesto que este tipo de “gesto es movimiento en el espacio”.¹⁶⁷ Nicolaïdes habla sobre la postura que debe adoptar el dibujante al tratar de capturar el gesto como producto de su propio impulso y a partir de la pose que el modelo a observar toma:

Si la pose surge de forma natural o a partir de una emoción fuerte y genuina, te será más fácil buscar y encontrar ese impulso. No cometas el error de concebir el impulso en términos de emociones claramente definidas o reconocibles, tales como el cansancio y el miedo; cuando dices que «sientes» algo, no necesariamente se trata de algo que nos hace reír o llorar. Lo que buscamos es más una respuesta de índole físico que intelectual.¹⁶⁸

Es este tipo de impulso, que hace recorrer a Richard Long grandes distancias de tierra, el que deviene como “actos creativos simples de caminar y marcar sobre lugar, localidad, tiempo, distancia y medición”.¹⁶⁹

El filósofo Nietzsche, que era un gran caminador, distinguía entre los pensamientos que se tienen en estado de reposo, y los pensamientos caminados, que nacían del movimiento, de la concentración que impone el ritmo, la música, de una larga caminata.¹⁷⁰

80

Existe entonces una conciencia del espacio y de cómo el cuerpo al caminar, interviene de forma directa en él, dejando una marca en la superficie como producto de la energía que se invierte en el caminar; los pasos o huellas dan testimonio de ello. Por lo tanto, Richard Long toma del paisaje los elementos que están a su alcance: la sustancia, la atmosfera, lo matérico, lo *infraleve* como lo llama Duchamp, para crear intervenciones como lo son algunos trazos gestuales que tienen un impacto menor en el mismo paisaje en el que los hace. De todo lo anterior obtiene, por así llamarlo, su lienzo y al mismo tiempo la materia para trazar. El aire que entra a sus pulmones, al igual que otro tipo de elementos: factores externos y ambientales, como materia sutil, le permiten caminar e interactuar cuando su cuerpo se desplaza por esa superficie.

A ese dejarse afectar por el entorno [...], los situacionistas de París, a mediados del siglo XX, conducidos por Guy Debord, lo llamaron psicogeografía: «El estudio de las leyes puntuales y los efectos específicos del ambiente geográfico, conscientemente organizado o no, sobre las emociones y el comportamiento de los individuos»¹⁷¹

167 Nicolaïdes. *Op.cit.*, p. 34

168 *Ibid.*, p. 45

169 Como aparece en la portada de la página oficial del artista (2016).

170 Soler, Jordi (2014) “El viaje a pie”, Milenio.

171 Soler, Jordi (2016) “Formas de caminar”. Milenio.



Arriba: *A line in Japan* (Línea en Japón, 1979). Abajo: *A line in Peru* (Línea en Perú, 1972)

Por lo anterior, en las psicogeografías de Long y como producto de sus caminatas, hay una conciencia del caminar como desarrollo de un acto creativo; pues es a partir de movimientos conscientes que el cuerpo anda para intervenir el espacio. Como testimonio de estas caminatas a lo largo de su trayectoria artística están también sus *TEXT WORKS*¹⁷² (*Notas de Trabajo*), en tanto memoria práctica y poética de aquello que se va sintiendo durante esos recorridos. Estas notas de trabajo se pueden consultar en el sitio oficial del artista¹⁷³, en donde el mismo Richard Long colabora en el diseño y en la selección de fotografías de su obra.

172 Todas las "Notas de Trabajo" traducidas por Oscar Romero.

173 Sitio oficial de Richard Long (2015).

Dibujando en el aire

De una caminata de cincuenta millas (ochenta kilómetros aproximadamente), sostenida durante cinco días (diez millas por día), queda lo siguiente:

A FIVE DAY WALK

FIRST DAY TEN MILES

SECOND DAY TWENTY MILES

THIRD DAY THIRTY MILES

FOURTH DAY FORTY MILES

FIFTH DAY FIFTY MILES

TOTNES TO BRISTOL BY ROADS AND LANES
ENGLAND 1980

CAMINATA DE CINCO DÍAS

PRIMER DÍA DIEZ MILLAS

SEGUNDO DÍA VEINTE MILLAS

TERCER DÍA TREINTA MILLAS

CUARTO DÍA CUARENTA MILLAS

QUINTO DÍA CINCUENTA MILLAS

TOTNES A BRISTOL POR CARRETERAS Y
CARRILES

INGLATERRA 1980

En la medida que las distancias lo abarca todo en esta nota, se habla de una construcción puesta en práctica para ir avanzando y completar un dibujo lineal con trazos gestuales que deriva en un recorrido de cincuenta millas en cinco días. Aquí Long hace ver de forma concreta el proceso de una caminata en cifras precisas; sin embargo, a diferencia de la ciencia o el itinerario de un deportista, estas cifras carecen de una visión o un motivo que las lleve a algo productivo o material.

Es decir, que lo que se cuantifica a partir del valor o significado concreto de estas cifras, en el caso del deportista, se hace a partir del esfuerzo que registra un progreso y que se ve reflejado en esas cantidades en las marcas propias, etc. En el caso del científico, se miden variables o constantes para llevar un control de datos derivados de experimentos que le permitan comprobar cierta hipótesis.

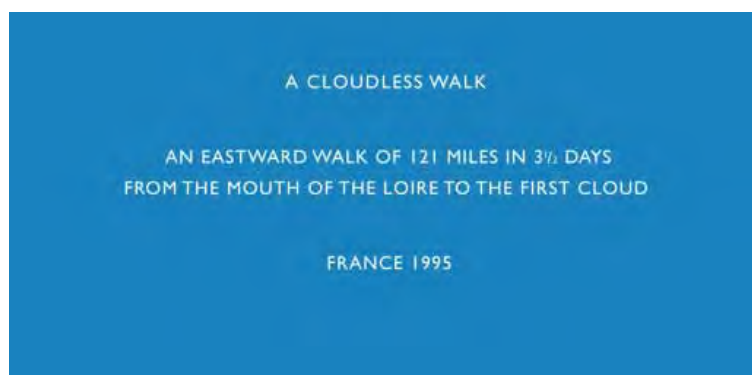
Long, en cambio, realiza la actividad de caminar para ir sintiendo la superficie, para impregnarse del aroma, escuchar los sonidos e ir sintiendo la atmósfera y al mismo tiempo, ir esculpiendo esas bastas trayectorias, dotando al sitio de un nuevo significado más allá de lo práctico.

Al igual que los situacionistas y su concepto de psicogeografías, el artista de comic, Alan Moore, habla acerca de la primacía de una visión racional y científica, y sugiere que para acabar con el actual materialismo, es necesario reiniciar una vuelta a la conexión psicológica que una vez existió entre nosotros y nuestro entorno:

Vivimos en un mundo que está mayormente predicado en una visión racional y científica del mundo, lo cual efectivamente significa que cualquier fenómeno más allá de lo físicamente medible es automáticamente tenido por no existente, incluyendo las almas, los dioses, los fantasmas y la conciencia humana. Aunque estoy de acuerdo en que necesitamos recuperar la conexión psicológica que una vez existió entre nosotros y nuestro entorno –porque no hacerlo es convertirnos en autómatas sin sentido en un mundo material que, por su propia admisión, no tiene dirección o propósito– creo que el problema estaría definido con mayor precisión si hacemos a un lado términos confusos como «alma» o «espíritu» y optamos por el menos vago aunque científicamente problemático «significado». Si al llegar a conocer más de los aspectos históricos y mitológicos de los lugares los hacemos más significativos, al menos para nosotros, sugiero que esto nos llevará a experimentarnos como personas con más significado dentro de un nuevo contexto iluminado.¹⁷⁴

83

Y como ejemplo de esta resignificación de los lugares para tener un *contexto iluminado* –que en realidad para Richard Long no es tan nuevo pues lleva trabajando en ello cerca de cincuenta años–, está la siguiente nota gráfica:



174 Daily Grail (2017) "Alan Moore sobre la ciencia, la imaginación, lengua y Espíritus de Lugar". Entrevista: 27 abril 2017.

Dibujando en el aire

CAMINATA SIN NUBES

UN PASEO HACIA EL ESTE DE 121 MILLAS EN 3 ½ DÍAS

DESDE LA DESEMBOCADURA DE LOIRE HASTA LA PRIMERA NUBE

FRANCIA 1995

En estas notas ya no es la fotografía como documento el que nos hace ver la marca de la huella como parte del movimiento o trazo gestual. Sin embargo, es posible visualizar una caminata en Francia que se ha hecho con un cielo limpio, hasta que al tercer día y medio, aparece la primera nube. Formalmente y siendo estas notas archivos *jpg's* que refuerzan una idea gráfica, el color de texto y fondo hacen referencia a como luce el paisaje. Podemos intuir el gesto de la caminata a través de lo escrito, y también, lo que Richard Long siente en ese momento: caminar durante tres días y medio hasta que la caminata adquiere un nuevo significado para él al aparecer en el cielo, la primer nube de ese trayecto.

La diferencia entre «significado» y «espíritu» es que en el caso del significado tenemos que hacer todo el trabajo necesario para investir el lugar, la persona o el objeto con el significado, mientras que los espíritus, ¿acaso no simplemente se manifiestan? Creo que nuestro mundo está gloriosamente encantado con significado; y somos nosotros los que hacemos el encantamiento y deberíamos hacer más de esto, o hacerlo de manera más exhaustiva.¹⁷⁵

84

Aquí otra de sus notas que hace referencia a los factores tanto atmosféricos como poéticos que intervienen en sus caminatas:

WALKING WITH THE RIVER'S ROAR
GREAT HIMALAYAN TIME A LINE OF MOMENTS
MY FATHER STARLIT SNOW
HUMAN TIME FROZEN BOOTS
BREAKING TRAIL CIRCLES OF A GREAT BIRD
COUNTLESS STONES HAPPY ALERT BALANCED
PATHS OF SHARED FOOTMARKS ATOMIC SILENCE
SLEEPING BY THE RIVER'S ROAR

A TWENTY ONE DAY FOOTPATH WALK NEPAL 1983

CAMINANDO CON EL RUGIDO DEL RÍO
 GRAN TIEMPO HIMALAYA UNA LÍNEA DE MOMENTOS
 MI PADRE NIEVE DE ESTRELLAS
 TIEMPO HUMANO BOTAS CONGELADAS
 CAMINO DE RUPTURA CÍRCULOS DE UN GRAN PÁJARO
 INCONTABLES PIEDRAS FELIZ ALERTA EQUILIBRADA
 CAMINOS COMPARTIDOS DE HUELLAS SILENCIO ATÓMICO
 DURMIENDO JUNTO AL RUGIDO DEL RÍO

UNA CAMINATA DE VEINTICINCO DÍAS EN NEPAL 1983

Richard Long hace estas caminatas para ver y hacernos ver el contexto vivido. Se puede ser consciente de aquello que habitamos y de cómo se afecta, a partir de la tarea de habitar, caminar, escuchar, oler o sentir la tierra como un ente vivo, como un modelo vivo a dibujar y por consiguiente a intervenir. Para Nicolaidis la tarea de “ver” hace evidente el gesto al dibujante, que gracias a su tarea de “ver” con todos los sentidos, puede capturar la gestualidad del modelo al que dibuja:

«Ver» es observar utilizando los cinco sentidos tanto como lo permita el ojo. Si bien utilizas los ojos, no cierras los otros sentidos, sino todo lo contrario, pues todos participan en la clase de observación que estás a punto de realizar.¹⁷⁶

85

CONCLUSIÓN CAPÍTULO II

PUENTE ENTRE EL ACTION PAINTING DE POLLOCK Y EL SKATEBOARDING.

Se puede hablar de un puente entre el *action painting* de Pollock y el skateboarding que se practica en la actualidad. Esta unión radica en los múltiples intentos o acciones que el skater sigue en su práctica sobre la patineta y que, al igual que Pollock, lleva el esfuerzo corporal al límite, sólo “interrumpido de vez en cuando para que se seque la pintura o por pausas en las que reflexionaba sobre como continuar.”¹⁷⁷

Movimientos que poco a poco se vuelven controlados a partir de la práctica constante; aunque bien, en el caso del skateboarding muchos de los trucos nacen tanto de la creatividad como de los “accidentes” que el patinador transforma en técnicas complejas de movimientos subsecuentes. Se puede decir que este flujo, como parte de los procesos creativos de los patinadores, tiene su símil en el “automatismo”

¹⁷⁶ Nicolaidis, *Op. cit.*, p. 23

¹⁷⁷ Emerling, Leonhard. *Jackson Pollock 1912-1956*, p. 65

Dibujando en el aire

usado por los surrealistas, y que para Pollock, era más una característica del “ritmo” que se mantenía mientras se pintaba,¹⁷⁸ asunto que también le interesaba, pues, “despojaba la razón de cualquier función de control, y por la idea del inconsciente como fuente de inspiración artística¹⁷⁹.

Así mismo, el patinador al igual que Pollock, tiene un contacto cercano y muy próximo con su entorno y del que es consciente de principio a fin. En palabras de Pollock esto es:

«Cuando estoy en mi cuadro no me doy cuenta de lo que estoy haciendo. Ha de transcurrir una especie de período de «llegar a conocerse» antes de que me dé cuenta de qué es lo que he estado haciendo. No tengo ningún miedo a hacer cambios, a destruir la imagen, etc., ya que la pintura tiene una vida propia. Procuero dejar que sobreviva. Únicamente se convierte en un desastre cuando pierdo contacto con la pintura. De otro modo no existe más que pura armonía, un fácil dar y tomar, y la pintura sale bien parada.» -Pollock, de unas declaraciones publicadas en *Possibilities* invierno 1947-1948.¹⁸⁰

En un contexto urbano el patinador tiene como instrumento de trazo su patineta; vehículo que le permite dibujar y moverse en su propio lienzo. Las calles y la arquitectura urbana es ese espacio vital que le permite desplazarse. La calle como el cuadro, “no es una simple superficie pasiva frente al artista [o patinador] que éste debe llenar, sino un adversario vivo y activo.”¹⁸¹

86

En el caso de Pollock “Conforme aceleraba el «paso» del pintar -conforme se adentraba más plenamente “dentro de la pintura”-Pollock iba encontrando cada vez más expresivo el proceso físico de aplicación de la pintura; no un medio de descubrir cosas, sino el camino mismo a la vida mimética, dentro de la pintura, del sentido que la forma pintada tendría que haber materializado.¹⁸²

Así Pollock encuentra una forma de expresión personal en la que refleja al mismo tiempo su propia época:

“Creo que el pintor moderno no puede expresar el espíritu de su tiempo, –el avión, la bomba atómica, la radio–, con los mismos recursos formales que el Renacimiento o cualquier otra cultura pasada. Cada época debe encontrar su propia técnica [...] El artista moderno, me parece, trabaja y expresa un mundo interior; en otras palabras, refleja la energía, el movimiento, y otras fuerzas interiores [...] El artista moderno trabaja con espacio y tiempo, y más que ilustrar sus sentimientos, los expresa.¹⁸³

178 Para los surrealistas “automatismo” significaba cualquier procedimiento empleado como medio de evitar el “control” sobre la composición [...] Para ellos estas técnicas eran esencialmente estratégicas; una vez que se había identificado una “imagen”, o aislado una textura interesante, se volvía a emplear controles conscientes y sofisticados para explotarlo. Nota: *Conceptos de arte Moderno*. Stangos, Nikos, p. 149

179 Emmerling, Leonhard (2003), *Op.cit.*, p. 30-31

180 Stangos, Nikos (2000), *Conceptos de arte moderno*, p. 152

181 Emmerling, Leonhard (2003), *Op.cit.*, p. 65

182 Stangos, Nikos (2000), *Op. cit.*, p. 152

183 Emmerling, Leonhard (2003), *Op.cit.*, p. 22-23

El patinador, con respecto a lo que dice Pollock, intenta expresarse en su propio tiempo con sus propios elementos formales y simbólicos. Su cuerpo en movimiento tiene conciencia de toda su extensión y de esta forma va calculando de dentro –controlando el ritmo de su respiración, la fuerza, la velocidad–, hacia afuera –calcula la superficie por el que se desplaza, la arquitectura y sus condiciones físicas–, el espacio que va de lo bidimensional a lo tridimensional dependiendo del medio en el que se desenvuelve.

En este sentido se parece a lo que Duchamp propone como lo *infralevey* que aplica a piezas de arte y que en el caso del skater los transforma en gestos que dan como resultado dibujos gestuales en el aire. Cai Guo-Qiang con sus dibujos con pólvora, también debe calcular milimétricamente, pues de ello depende el éxito de cada una de sus obras y espectáculos artísticos, que en el patinador se traducen en la realización de *trucos*, como también en no hacerse daño.

El contacto permanente del skater con la patineta, remite al lápiz deslizándose en un soporte bidimensional para ir trazando líneas, trayectorias y desplazamientos, y que por ejemplo Richard Long lo hace con sus caminatas teniendo de igual forma una unión cercana con los paisajes y lugares deshabitados que conforman su lenguaje propio con respecto a su arte, sea para la contemplación de éstos o para la auto-contemplación hacia dentro, de uno mismo. Para el patinador estos trazos se desarrollan dentro de espacios tan diversos, ya sea por calles, rampas o parques que de igual forma lo mantienen a la expectativa de cada uno de los retos que estas cualidades arquitectónicas le puedan brindar.

La suma de las distintas épocas por las que se ha fraguado la evolución del skateboarding, hacen posible una combinación tanto de estilos como posibilidades para patinar. Al final la memoria que queda de estas formas de deslizarse le sirven al skater como una paleta de colores de la que se puede ir echando mano. En los procesos creativos de Cai Guo-Qiang y Richard Long sucede algo parecido que inicia en obras clave que de a poco a poco desarrollan en posibilidades, técnicas, materiales y dimensiones cada vez más complejas; creando así, un sistema rizomático que se invade y progresa en sí mismo.

El skateboarding crece de forma exponencial –casi de la misma forma en que lo hace el arte–, a partir de la aportación y expresión personal que hacen “células creativas” dentro de un sistema complejo como lo es esta cultura activa. El artista de dibujo como el patinador ha de pasar por un método en donde los formatos, la forma de dibujar o patinar y los medios van acordes a dicha evolución para así reflejar la época en que su arte se desarrolla.

Capítulo III

DIBUJANDO EN EL AIRE. EL SKATEBOARDING APLICADO A LOS PROCESOS CREATIVOS DEL DIBUJO

“– Como decía, el uso de la palabra cultura se ha vuelto muy ambiguo...Digamos fuente de malentendidos. Así que pongámonos de acuerdo, cuando hable de cultura. En lo sucesivo será con su sentido completamente elitista.

– De acuerdo... Hall dice que es la facultad de liberar y de caracterizar las variantes fundamentales de la experiencia sensible donde reside el poder del artista.

– Es posible, pero no veo la relación.

– He hablado sin pensar.”

Jean Giraud Moebius (1938-2012)

89

El discurrir de este capítulo se enfoca en el *skateboarding* como actividad corporal y su relación con el dibujo a partir de la gestualidad como una característica compartida. Este lazo se hace evidente en la creación de un lenguaje propio que se manifiesta en una serie de obras de dibujo y que reflejan e involucran al mundo de las patinetas; entendido este mundo, como un fenómeno social inmerso en el espacio público, urbano y que encuentra similitudes con la gestualidad en el arte y el dibujo.

El *skateboarding* como deporte y expresión individual es una actividad corporal similar a la actividad de dibujar. En comunión estas dos disciplinas, dentro de este proyecto de investigación, devienen como una exploración reflexiva sobre la producción artística personal que involucra algunos aspectos de la vida en general, tales como el miedo, el ego, los momentos decisivos, el viaje, los desplazamientos, los entornos, la interacción dentro de un espacio público, entre otros. De este modo, los caminos recorridos sobre una patineta resultan ser trazos que se desbordan dentro de un lenguaje visual y artístico.

3. DIBUJANDO EN EL AIRE.

En esta parte, mostramos las posibilidades de aplicación que tiene el skateboarding en procesos creativos para realizar piezas como producción artística personal, dentro de una fenomenología social y urbana.

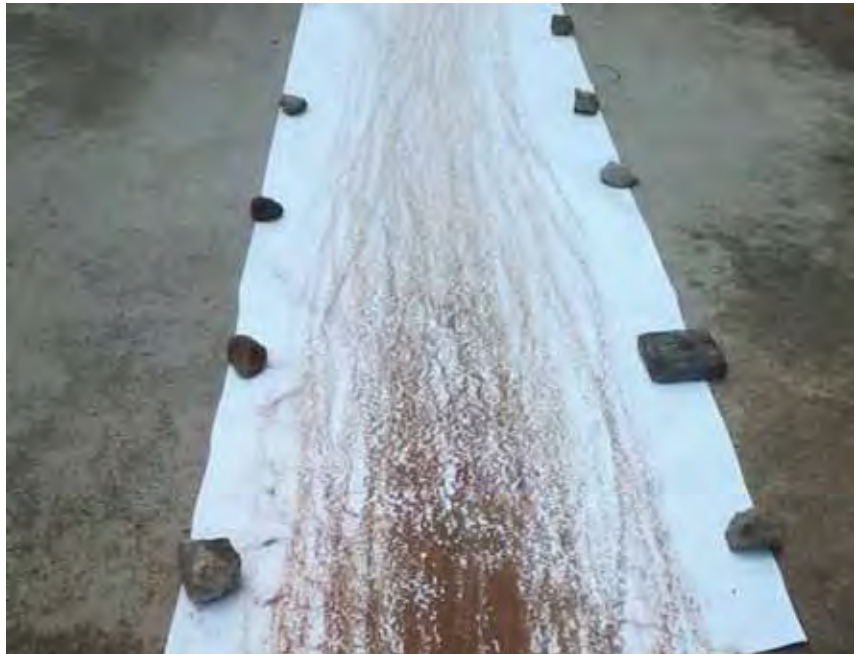
Patinar se puede relacionar con *dibujar en el aire* a través del cuerpo al realizar ciertas acciones/proezas que implican concentración, flexibilidad, disciplina, constancia, entre otras; es al mismo tiempo, una confrontación con el mundo contemporáneo en donde se nos dice que hacer o como ser y lo que hay que consumir o seguir. Además de esto, resulta ser una actividad lúdica que se constituye al interactuar en el espacio público y en el mundo virtual a través de la publicación de piezas resultantes.

La patineta, en este sentido, al igual que el cuerpo, es un recurso primario para dibujar, herramienta como punta de lápiz o soporte pictórico y como lienzo en algunas ocasiones. Esta acción como estilo de vida va más allá de la práctica deportiva o la moda; la patineta se abre camino como un objeto que es símbolo de rebeldía y entretenimiento al que se puede asociar como un ideal de juventud. El skateboarding en constante evolución, se trasciende así mismo gracias a factores tales como la singularidad que la propia individualidad tiene, haciendo diferente a cada uno de los patinadores dentro de esta cultura. Otro de los factores que tiene influencia en el patinaje son las expresiones artísticas que desde sus inicios lo han acompañado y que giran alrededor de esta actividad, como son el diseño, las artes gráficas, la escultura, arquitectura, fotografía, vídeo, etc.

90



Líneas trazadas sobre el concreto por ruedas de patineta. *Skatepark* de La Marbella. Barcelona, España. Noviembre 2015.



Trazos de polvo con las llantas de la patineta sobre papel, en una acción de dibujo en la Unidad de Posgrado de la UNAM.

En este proyecto de investigación, el recurso que se aporta al dibujo es el conocimiento que se adquiere con el acto de patinar. Las obras resultantes se presentan a través de un registro gráfico, que a su vez, permite el desarrollo de piezas de dibujo elaboradas en diferentes medios y soportes, incluyendo impresiones en serigrafía, fotografías, audiovisuales, *gifs animados*, acciones e instalaciones y que devienen como parte del trabajo práctico que presento dentro de esta investigación. De forma que este trabajo académico y de producción artística está dirigido a un público interesado tanto en el skateboarding como en el arte y el dibujo. Por ello, afirmamos que el movimiento y la gestualidad del dibujo tienen un mecanismo y aspecto simbólico, funcional y práctico.

91

3.1. OBJETO COTIDIANO COMO RECURSO DE DIBUJO.

«De todos los objetos, los que más amo son los usados. Las vasijas de cobre con abolladuras y bordes aplastados, los cuchillos y tenedores cuyos mangos de madera han sido cogidos por muchas manos. Éstas son las formas que me parecen más nobles. Esas losas en torno a viejas casas, desgastadas de haber sido pisadas tantas veces, esas losas entre las que crece la hierba, me parecen objetos felices. *De todos los objetos.*

Bertolt Brecht. (1932, *De Poemas y canciones*, Alianza Editorial)

En los objetos de uso cotidiano hay un desgaste, patrones recurrentes que están en el instrumento u objeto usado y que es posible observar de forma visual o táctil. En el caso de que este objeto sea una prenda de vestir, la memoria o marca es similar a los callos o llagas corporales. El mismo movimiento repetido mil veces lleva al desgaste.



El desgaste en el zapato, como trazo continuo y repetitivo, es evidente en la parte dorsal o externa del pie. Esta acción (fricción del pie sobre la lija de la patineta) es necesaria para manejar y manipular la patineta en los trucos y saltos, por ejemplo, en el *ollie*.

En los zapatos para patinar son evidentes estas zonas, puesto que la fricción con la patineta, que a la vez está cubierta de lija, es necesaria para elevarse. Dependiendo de cómo es aplicado este roce se puede hacer una infinidad de trucos como expresiones corporales, pues es el cuerpo que al igual que la patineta, se contorsiona en el aire. Lo podemos entender a través del dibujo, partiendo de lo que Nicolaïdes escribe: “El gesto describe la combinación de todas las fuerzas que entran en acción, a favor, en contra y son utilizadas por el modelo”¹⁸⁴, en este caso, del patinador que al mismo tiempo dibuja.

Este desgaste por lo tanto, se observa de forma recurrente en la suela y en la parte del dedo pulgar por el contacto continuo y de apoyo sobre la lija de la patineta. También el desgaste, como trazo continuo y repetitivo, es evidente en la parte dorsal o externa del pie que realiza dicha fricción, y que es necesaria, para manejar y manipular a la patineta. Por lo tanto, se dibuja también sobre esta superficie con lija, puesto que esta acción repetitiva, muestra el testimonio de residuos sobre la superficie raspada. Se observan rastros de materia que se desprende dejando una marca o trazo.

92

3.1.1 IMPRONTAS DE OBJETO COTIDIANO.

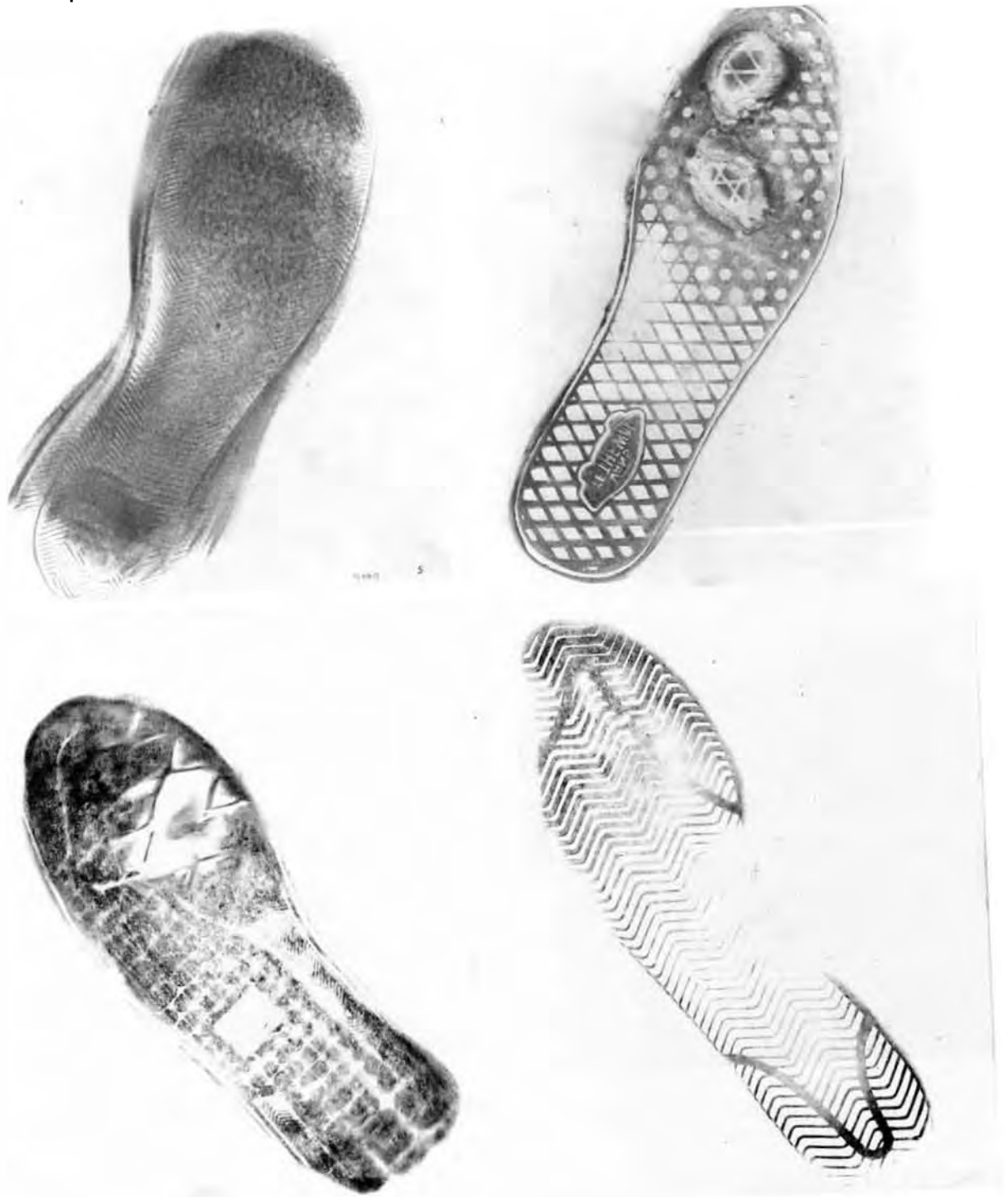
En la suela de zapatos para patinar –que además cuenta con un dibujo o diseño para propiciar el “agarre” cuando se patina– hay también marcas de desgaste. Por lo tanto, la memoria de los movimientos repetitivos en el skateboarding se puede ver en estos rastros que quedan en los zapatos puesto que se patina con los pies. El registro gráfico que se hace de este desgaste, consiste en la impronta de dichas suelas que son patinadas hasta quedar prácticamente inservibles.

En el proceso para hacer el registro de las improntas se utiliza grafito y gis pastel en la suela de un tenis con los que se patina. En un skatepark se pide a diferentes patinadores que participen en ese ejercicio de dibujo; a los skaters se les clasifica como *regular* o *goofy*, dependiendo de la posición que da el pie con el que son más diestros.

Así, un patinador *goofy* va con el pie derecho por delante de la tabla, y uno *regular* lo hace con el izquierdo. Por tanto, el impacto de desgaste recae, la mayoría de las veces, en el pie delantero pues es el que realiza más fricción sobre la lija.

184 Nicolaïdes. *Op. cit.*, p. 49

De esta forma, las improntas que se obtienen de diversos patinadores, son como una firma de autor producto del desgaste y también de la gestualidad propia en cada uno de ellos. Cada patinador actúa de diferente forma de acuerdo a su habilidad y personalidad, por lo que de alguna forma, se ven reflejados en el continuo desgaste de sus zapatos.



93

Arriba: Impronta. Huella de zapato para patinar. La suela del tenis es frotada con grafito (izq.) y gis pastel. Luego con el peso corporal se trasfiere la huella sobre un papel. Finalmente la imagen es digitalizada.

Abajo: Huellas de patinadores *regular*. Izquierda: "Golum". Derecha: "Muela" (17/9/2013)

LA PRENDA DE VESTIR COMO SOPORTE DE DIBUJO IMPRESO.

GOOFY, REGULAR.

De estas huellas, a su vez, se realizan dos obras impresas con serigrafía sobre camisetas, tituladas: *Regular* y *Goofy*. Cada dibujo ya digitalizado, es editado y trabajado de tal forma que los detalles se conserven en la impresión final. Algunas de estas prendas impresas son obsequiadas a la misma comunidad que participa en este proceso de dibujo como retribución a su ayuda.



94

Serigrafías sobre playeras, a partir de las improntas del desgaste de zapatos usados para patinar.



Serigrafías presentadas en la exposición colectiva *Variantes Gráficas*. Galería de la Casa de Cultura Guillermo Bonfil Batalla. Junio de 2015

3.1.2 MACBA: LENGUAJES Y SIMBOLOS EN EL SKATEBOARDING ENGORILADO.

“¡Engorile!”... para describir cuando llegas a un clímax con el patín, a un orgasmo. Cuando consigues caer lo que quieres... cuando te va bien.

Alicia Pérez Rochina¹⁸⁵

Los skaters del MACBA recorren la Plaza dels Àngels en Barcelona. Han pasado más de veinte años de la inauguración de este museo; casi el mismo tiempo desde que se comenzó a patinar en este lugar en el corazón de Barcelona. Por las tardes, la primera sensación que se tiene al ver este espacio, en un día con buen tiempo para caminar, es la de una completa libertad y convivencia por parte de los que ahí descansan; gente tomando el sol y patinadores deslizándose por todo lo amplio de la plaza, las condiciones arquitectónicas como plaza dura lo hacen posible.

Durante el experimento, en esa tarde calorosa de julio, fuimos testigos de cómo esos espacios, señalados como emblemáticos, comprometidos, icónicos, encantadores, íntimos y placenteros por la propaganda oficial, se encontraban ocupados por skaters que aprovechan el inmenso vacío para hacer piruetas y carreras, personas sin techo ni hogar, o nómadas urbanos según el discurso oficial, que bostezaban en las pocas sombras de la plaza, y esporádicos grupos de vecinos de los populares barrios cercanos que celebraban picnics [...] ¹⁸⁶

95

La imagen del viandante es la de un actor en donde la calle es su escenario y el skater, como otro personaje, lo utiliza como superficie para deslizarse, acortar distancias y apropiarse de los espacios desplazándose de un lugar a otro.

Ya entrada la tarde, skaters locales y venidos de todas partes del mundo se deslizan a toda velocidad por las calles que circundan al MACBA en el Barrio del Raval. Los locales usan sus minutos libres para patinar y convivir con patinadores amateurs o profesionales quienes tienen en su itinerario, viajar a Barcelona para visitar y patinar este *spot*¹⁸⁷ mítico dentro de la cultura del skateboarding mundial.¹⁸⁸

¹⁸⁵ Alicia originaria de Valencia, lleva diez años patinando, por lo que conoce parte de la vida del *skateboarding* en España. Ha vivido dos años en la ciudad de Barcelona por lo que conoce una parte de la escena del *skate* local de esta ciudad. Es amiga de Mustafa Akdi.

¹⁸⁶ Jose Mansilla y Giuseppe Aricó (OACU). “A 10 años del Forum de las Culturas. El Parc del Fòrum: una plaza sin gente para gente sin plaza” 2014.

¹⁸⁷ *Spot* es el espacio en donde el patinador encuentra las condiciones apropiadas para realizar esta actividad. Por lo regular son lugares que originalmente no fueron planeados para esta actividad y que sin embargo, el *skater* con su creatividad les da un uso no convencional.

¹⁸⁸ Danny Lebron en Programa Olho de Peixe (2012) *MACBA Spot Check*.

Dibujando en el aire

Los skaters del MACBA, truco tras truco, parecen estar todo el tiempo *engorilados*¹⁸⁹, como si volaran y al mismo tiempo como si flotaran. “Más rápido más alto, más largo, más suavidad. Más o menos estos son los dogmas que rigen el *skateboardig* actual.”¹⁹⁰ Una consigna o manifiesto de un estilo que, aunque nadie lo proclama, ahí está.

Actualmente este canon estético, en el talante para patinar, lo podemos observar en patinadores con “buen estilo”, puesto que con mayor frecuencia estas cualidades se dejan ver en la forma de patinar de cada uno de los skaters y claramente en los patinadores del MACBA; o al menos esto es lo que prevalece en el circuito profesional. Pero si este estilo está determinado en gran parte medida por los profesionales, ¿cuál es el siguiente paso de evolución para la transgresión en esta disciplina? Es decir, ¿cuál será la nueva vanguardia que venga a romper con todo esto?

Es claro que la cultura del skateboarding se mueve de igual forma que cualquier otra manifestación artística a partir de continuos cambios. Estos procesos creativos que viniesen a modificar lo establecido, serán propuestos por la personalidad y características tanto individuales como del contexto de cada uno de los skaters.

Entre los patinadores del MACBA está Mustafa Akdi, musulmán de origen marroquí que lleva más de diez años patinando en este lugar¹⁹¹. Xavi Camino hace mención de este patinador en su estudio de “La irrupción de la cultura *skater* en el espacio público de Barcelona”¹⁹², ya que es un personaje local a quien Camino entrevistó continuamente para dicha investigación. Xavi Camino cuenta que Mustafa tiene ideas o principios sólidos, como no portar logotipos o marcas de patrocinadores que lógicamente figuren en las “compañías monstruo”¹⁹³ del *skateboarding*.

Mustafa Akdi, de casi cuarenta años y patrocinado por *Rufus Skateshop*¹⁹⁴ – tienda instalada a unos cuantos metros de la plaza del MACBA–, cree que se debe apostar por los espacios en la calle que promuevan la creatividad y habilidad del *skater*. *Spots* que no fueron planeados por los arquitectos pero que están ahí afuera, involuntariamente listos para ser patinados.

La creatividad del patinador hace a estos espacios patinables, cuando por ejemplo, alguien ajeno a la cultura del skateboarding, pensaría lo contrario, pues, a veces, el poder de la razón dice que es imposible.

189 *Engorilado* y *engorile* es una expresión que se usa en España, entre los que practican *Skateboarding* y se podría denominar como un estado de concentración en el que el patinador logra establecer una continuidad de aciertos (cercano a la perfección) en sus trucos. En palabras de Alicia Pérez Rochina: “¡Engorile!” se usa para describir cuando llegas a un clímax con el patín, a un orgasmo. Cuando consigues caer lo que quieres; cuando te va bien.

190 Algora “Jura” Astur, Juan “El especial” Revista Erosión, no. 75, agosto–septiembre 2014. p. 66

191 GO MAG. Skateboarding. “MUSTAPHA AKDI. ANTES Y AHORA”. 24/09/2014. España.

192 Camino, Xavi (2013) *La irrupción de la cultura skater en el espacio público de Barcelona*.

193 NOTA: Entiendo como “compañías monstruo” a la industrias establecidas fuera del ámbito del skateboarding, como pueden ser las marcas de tenis que devoran gracias a este poder industrial y de mercadotecnia, a las pequeñas compañías que han aportado al *skateboarding* como marcas específicamente para patinar, de patinadores para patinadores. Fuente: Oscar Romero

194 *Skateshop* es una tienda de artículos para la actividad de las patinetas.



97

Ilustración de ¡engorile! Tinta china sobre papel. 28 x 21.5 cm. Barcelona, España. Noviembre 2014.

[...] según vas progresando y tu nivel va subiendo vas viendo spots donde antes no los veías y su (sic) radar se va afinando mucho más, y vas viendo muchos más lugares donde hacer trucos de lo que veías en un principio".¹⁹⁵

Mustafa aparece en un vídeo¹⁹⁶ producido por Brothersk8. El nombre de esta serie de vídeos es *Uno contra Uno*; en ellos se hace alusión a la idea o filosofía que por lo regular tiene el skater: es uno mismo al que hay que superar, trascender, y si es necesario, vencer. El vídeo es grabado por Javier Menéndez de quien Mustafa comenta: "en realidad...es la bomba ir con Brother! Porque vamos a patinar y él entiende que [el vídeo] funciona muy bien si patinamos juntos, en lugar de acordar de ser yo el que patine y otro grave"¹⁹⁷. Es posible ver a Mustafa haciendo lo que le gusta, patinando en un día corriente. *Engorilado* en el lugar que promueve consciente o no: el MACBA, como plaza mundial de la cultura skate.

195 Astur (2014) "La letra pequeña del contrato Bajo el radar" Revista Erosión, número 75, p. 48.

196 Brothersk8 (2013) "Uno Contra Uno #2 - Musta Akdi" [video].

197 GO MAG. Skateboarding. (2014) "MUSTAPHA AKDI. ANTES Y AHORA".

3.1.3 POSIBILIDAD SIMBÓLICA DE LA GESTUALIDAD DEL TRAZO.

RUEDA GIRANDO.

El instrumento de trazo para *Rueda girando* es un eje con ruedas de patineta, desmontados de la misma, para hacer posible un movimiento independiente de toda la estructura, es decir, de toda la patineta. De esta forma una de las partes de la estructura completa posibilita un movimiento, que a su vez, genera un trazo gestual a partir de una parte del todo. Las llantas se entintan y son el instrumento que dibuja; giran sobre el papel que absorbe este trazo gestual.

Con estos dibujos se crea un patrón que mantiene un trazo circular y uniforme, pero sin volver dicho trazo, una línea mecánica o seriada. La personalidad y gestualidad de los trazos, pese al instrumento que podría actuar como un compás, es producto de la tinta, de su concentración o disolución y de la fuerza generada por la mano que impulsa cada una de las líneas.

En un principio, *Rueda girando* es un ejercicio para dibujar con un instrumento diferente a los tradicionales, involucrando de esta forma práctica al skateboarding. Sin saber conscientemente cómo actúa este nuevo instrumento, el trazo al inicio comienza como líneas libres, a partir de las ruedas que se desplazan sin dirección determinada. Conforme el objeto-instrumento de trazo va dibujando, es recurrente un movimiento constante, un trazo circular casi autónomo, que deviene como la característica principal de esta serie.

98



Trazo gestual hecho con eje de patineta con ruedas, recipiente con tinta y papel. (10/10/2013).

Arriba: Dibujo con un solo trazo, con un solo impulso. De la serie *Rueda girando* (10/10/2013).

Abajo: Dibujo con varios trazos superpuestos. De la serie *Rueda girando* (2013).



99

POSIBILIDAD SIMBÓLICA DE LA GESTUALIDAD DEL TRAZO.

Posterior al trazo generado en *Rueda girando*, es posible encontrar una relación por su parecido, con una versión personal de uno de los temas más típicos de la caligrafía japonesa: *ensō* (円相).

Palabra japonesa que significa círculo y que está fuertemente relacionada con el zen. Simboliza la iluminación, la fuerza, la elegancia, el universo y el vacío (mu), así como la propia estética japonesa. Como expresión del momento, se suele considerar una forma de minimalismo.¹⁹⁸

Rueda girando como serie de dibujo es posible observar obras con un único trazo –a la manera más tradicional del *ensō*¹⁹⁹ –, puesto que un solo giro del instrumento utilizado puede ser suficiente para generar dicho trazo; además, gracias lo aleatorio del giro y la consistencia de la tinta se pueden tener líneas distintas a partir de estos mismos elementos (como se muestra en el vídeo²⁰⁰ que ilustra a esta serie). En estos dibujos también se generan composiciones a partir de varios trazos superpuestos o dispersos en la superficie del papel que generan una textura como producto de la tinta que corre a través de las ruedas.

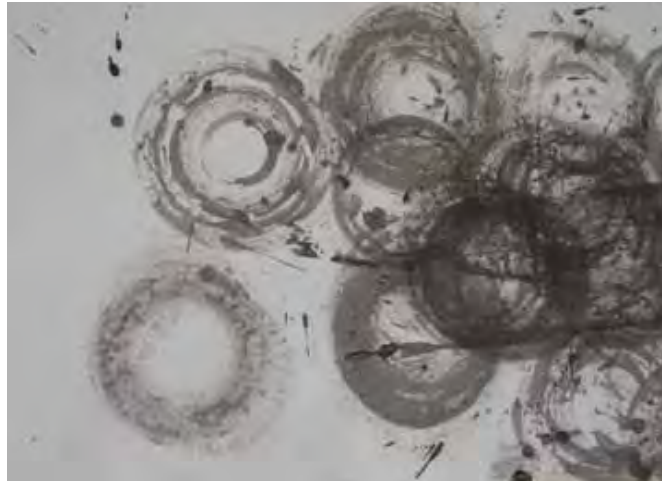
198 Wikipedia definición de *Ensō* (2013).

199 Nota: La forma se suele plasmar en seda o papel de arroz con un solo trazo (aunque en ocasiones el gran Bankei Yōtaku invertía dos trazos) y no hay posibilidad de modificación. Así, la obra muestra el movimiento expresivo del espíritu en un tiempo dado.

200 Blog: Oscar Romero "Dibujando en el aire – Rueda Girando". Publicado: 20 – 10 – 2013.

Dibujando en el aire

Rueda girando es, por lo tanto, una forma de trazo constante y un gesto único sobre la superficie del papel, pero también, la repetición de una línea en una misma superficie, sin que éstas lleguen a ser perfectas con base a esta iteración. Este aspecto vuelve a coincidir con el *ensō*, puesto que según la estética japonesa, en *funkinsei* (不均齊), la negación de lo perfecto, está el principio de controlar el equilibrio en la composición a través de la asimetría y la irregularidad; estos trazos, en tanto forma gestual, actúan como una acción continuada.



Detalle de composición, de la serie *Rueda girando*. Octubre 2013.

100

Con gesto no me estoy refiriendo a un movimiento en particular, sino a la integración de los diversos movimientos de la figura [...] se debe capturar la acción de inmediato. Tomar conciencia de la unidad es lo primero que debemos hacer y debe ser una acción continuada²⁰¹.

Esta acción continua se convierte también en una forma de oración, mantra sagrado que permite desentrañar el tiempo reducido en una acción, en una línea continua de un gesto como movimiento que se repite al infinito. "En la pintura del budismo zen, el *ensō* simboliza un momento en que la mente es libre para simplemente dejar que el cuerpo o espíritu se ponga a crear."²⁰²

El proceso creativo y por ende el proceso de dibujo es tan importante como el dibujo en sí mismo. Su importancia recae tanto en la forma de dibujar, en los medios y en la obra misma que devienen como procesos creativos que se van formando por la experimentación: prueba y error. Este discurrir estético forma parte del modo en que el artista investiga en la práctica al igual que el skater. Es una metodología compartida que goza en ambos casos de una emoción, de un sentimiento que en algunas ocasiones no es posible razonar ni cuantificar. "[...] Tanto el arte como el *skate* toman de la vida y la cultura lo que necesitan. Las dos reinterpretan la cultura y la sobrepasan, el *skate* con giros y brincos y el arte con discursos y obras."²⁰³

201 Nicoláides. *Op. cit.*, pp. 48-49

202 Wikipedia. *Ensō* (2013).

203 Núñez, Martín. "Pensamientos sobre skate, arte y ciudad. De la merced a catedral (vivir al norte del DF)" (s/f).

3.2 CORPORALIDAD Y ACCIÓN EN EL PROCESO DE DIBUJO A PARTIR DEL SKATEBOARDING.

La presencia del cuerpo en el acto de patinar es seductora, se expone y se vuelve vulnerable, el *skate* proporciona al patinador un goce que va de lo emocional a lo corporal.²⁰⁴ **Martin Núñez**, skater y artista.



101

Primer ejercicio de dibujo en el proyecto de investigación *Dibujando en el aire*.

Se vierte tinta sobre el papel, luego solo se patina sobre la superficie. Es similar a cuando en las banquetas se pone cera (velas) para deslizar, resultando un dibujo abstracto dotado de gestualidad. 19 agosto 2013.

3.2.1 DIÁLOGO ENTRE LAS CARACTERÍSTICAS TOPOLÓGICAS DEL ESPACIO Y LAS POSIBILIDADES DE REFERENTES SIMBÓLICOS EN UNA ACCIÓN REPETITIVA.

Se llama meteorito a un meteorioide, que son las pequeñas partículas que generalmente orbitan alrededor del sol y que cuando entran en contacto con la atmósfera de algún planeta, por ejemplo la tierra, la fricción con la atmósfera hace que se calienten y entonces esto hace que empiece a irrigar luz, formando un meteoro o bola de fuego.



- 102 *Meteorito*. Una pequeña piedra que puede hacer perder el equilibrio y caer a los patinadores. La memoria de este momento es una línea trazada por la piedra al momento de hacer fricción con la rueda y el pavimento.

METEORITO

Meteorito es una metáfora visual de los meteoritos que chocan con la atmósfera y traza una dirección al irradiar luz. *Meteorito* como serie de cuatro *gifs animados*, son hechos a partir de diez dibujos trazados sobre el piso de concreto. Esta serie a la vez está inspirada en las caídas que sufren los skaters cuando en su camino se cruza algo tan pequeño que no es posible percibirse a simple vista, por ejemplo, una pequeña piedra que de tan sólida, les hace perder el equilibrio y caer. La memoria que deja la caída, a parte del dolor, es una línea trazada por la piedra al momento de hacer fricción con la rueda y el pavimento.

El material de trazo para esta serie de dibujos son los fragmentos de ladrillo rojo que se encuentran en el entorno: un parque público con un *skatepark*, en la colonia Ex-Hacienda de Enmedio, ubicado al norte de la ciudad, en el Estado de México. La fricción de las ruedas de la patineta sobre los fragmentos de ladrillo da como resultado la secuencia de trazos gestuales, que generan diferentes composiciones en cada dibujo. Al mismo tiempo que se patina y dibuja, con un teléfono celular, se hace el registro gráfico en un orden lineal, es decir, en el mismo orden en que se generan estos trazos.

Se establece así en la intemperie un escenario móvil, en gran parte gracias al registro del celular que con características de artefacto portable y accesible, captura los fotogramas. Estos son los dibujos de una *acción* que transcurre en un parque como espacio abierto y público. Sin embargo, cuando se observa la serie de gifs animados *Meteorito*, los dibujos no son reproducidos de la misma forma lineal en que se registraron.

La serie de *Meteorito* se hizo con la técnica de *cut up*, parecida a la que utiliza William Bourroghs en su proceso de escritura. Este proceso, para Bourroghs, consiste en hacer recortes de palabras, enunciados o frases de periódicos que luego hay que unir en una composición que actúa como un desorden azaroso y confuso, haciendo del medio -la escritura-, un vehículo en evolución.

En cada *gif animado* los fotogramas son los mismos pero en un orden distinto para cada uno de ellos, lo cual produce una variedad de ritmos visuales generados por estos trazos hechos en el piso. Esta *multiplicidad* en la serie *Meteorito* coincide con lo que Deleuze escribe en *Rizoma*: “el número deja de ser un concepto universal que mide elementos según su posición en una dimensión cualquiera”²⁰⁵. Por ello, el acomodo de los fotogramas provoca en cada una las cuatro versiones de *Meteorito*, “velocidades variables, con precipitaciones y transformaciones, siempre en relación con el afuera”²⁰⁶.

Otra característica de esta pieza de dibujo es su *hipermedia*, entendida como la interacción e inmediatez con el espectador. Este observador, al leer el título de la serie –directamente relacionada con el cielo a partir de un campo semántico compartido– se puede encontrar con una aparente contradicción, ya que en ella se aprecia a los “meteoritos” como trazos en movimiento de color rojo, sobre el concreto o pavimento en tanto soporte y elemento compositivo.

La *hipermedia* surge por la interacción del espectador para intuir en la serie de *Meteorito* algo poético como una metáfora reconocible: una secuencia de manchas rojas en movimiento sobre el piso. Sin ningún tipo de información previa sobre qué es eso que da la ilusión de movimiento, ni cómo fue hecho, esta serie de gifs animados desde un principio ya transmite algo, sea ritmo, gestualidad o multiplicidad.

La técnica *cut up*, en cada una de las cuatro versiones de *Meteorito*, produce diferentes sensaciones, por ejemplo, que el tiempo pasa lentamente cuando el trazo del dibujo se contrae, luego también, la edición permite ver otra variación de tiempo cuando el dibujo abstracto abruptamente se expande y regresa al punto de partida; hay una expansión rápida en donde el trazo que tiene punto de origen central luego va en todas direcciones. Por lo tanto, esta serie de dibujos nos puede remitir a meteoritos estrellándose en el pavimento en diferentes velocidades.

205 Deleuze, Gautari, *Mil mesetas*, 1988.

206 *Idem*.

Dibujando en el aire

En este sentido hay una relación con la obra de Pollock, a quien podemos visualizar pintando, moviéndose para generar trazos gestuales que se traducen como la energía depositada en el lienzo. Sus pinturas pueden ser la única referencia concreta para saber cómo es que Pollock pinta. Entendemos la obra de dicho artista como la versión final, es decir, sin variante posterior, puesto que los trazos son realizados en su momento, para luego, finalmente, firmar la obra como símbolo de su conclusión. Pollock de esta forma ve al cuadro como el resultado del acto de pintar; él dice: “Naturalmente, el resultado es la cosa; carece de importancia, por tanto, como se haya realizado el cuadro siempre que éste exprese algo. La técnica no es más que el medio para llegar a un estado”²⁰⁷. Y sin embargo, el gesto como energía continua de un movimiento perpetuo se observa en los trazos hechos por el artista.

El proceso de esta serie inicia desde el dibujo sobre el suelo, un medio frío; luego pasa a un medio más cálido con los fotogramas de estos dibujos y más tarde, a la composición de la serie de *gifs animados*²⁰⁸. Finalmente, la calidez del medio o accesibilidad de la pieza hace más próximo el contacto con el espectador. Sin embargo, para que exista este acercamiento, es necesario una pantalla, un monitor o proyector digital para poder apreciar los *gifs*. Así, el proceso de producción se mueve de un extremo a otro: de un medio análogo –los dibujos en el piso–, a un medio digital –los *gifs animados*–. Por ello es posible observar una versión de meteoritos en movimiento como pieza artística visual, aunque originalmente, sean dibujos hechos con la patineta que destruye fragmentos de ladrillo rojo en el piso.

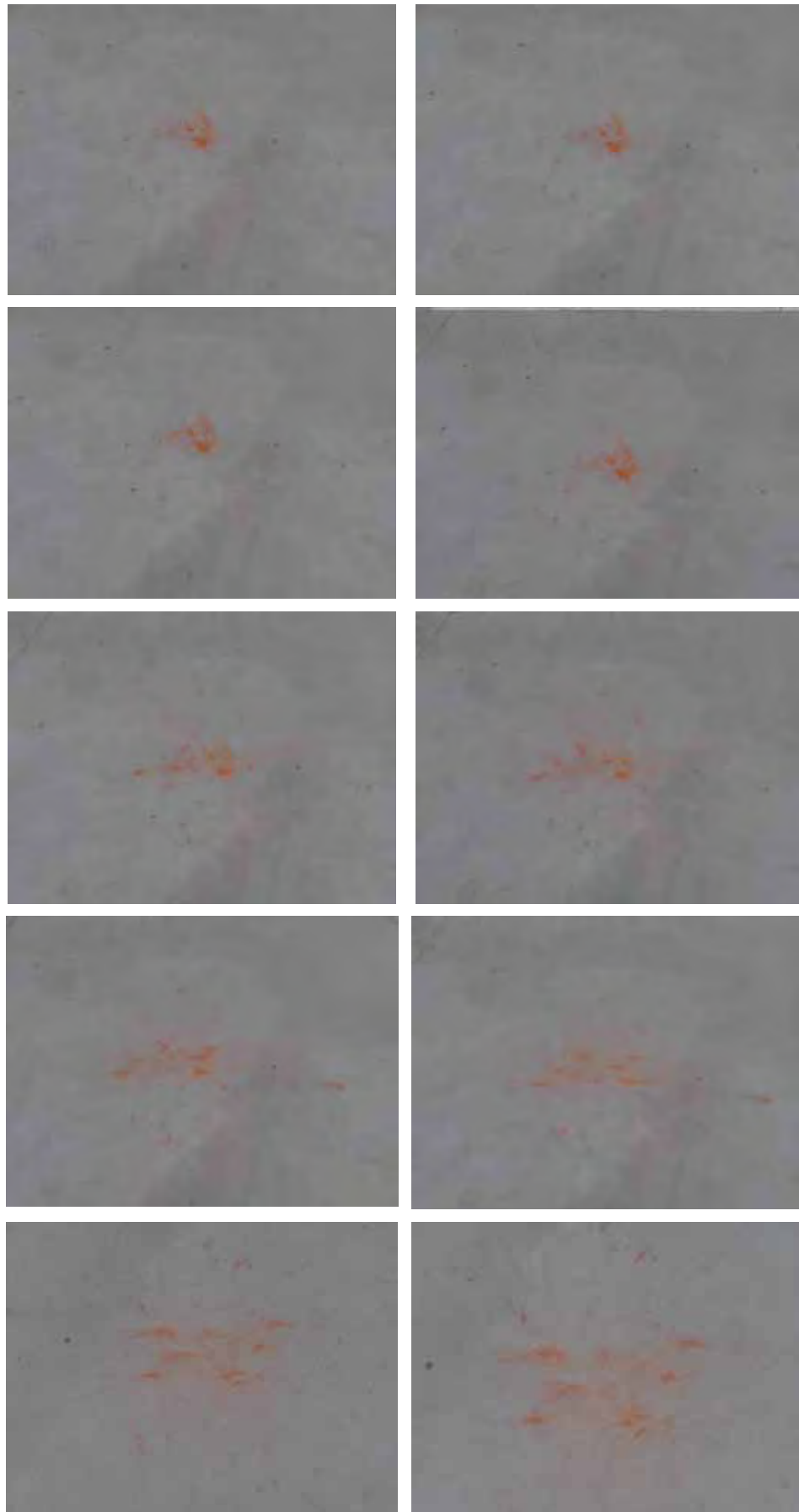
104

La calidez del medio al final del proceso no significa que sea del todo transparente, es decir, no está dicho lo que pasó antes o después, no se revela tal información. Se observa únicamente “la cosa” como lo llama Pollock, el resultado que es una composición abstracta de un dibujo en movimiento. La cosa que ocurre en distintos estados cíclicos de un mismo todo –entendidos como la base de esta totalidad los diez dibujos originales–, y en ello se funda la posibilidad de interacción o contacto con la pieza que tiene el espectador. La serie *Meteorito*, por lo tanto, como pieza de dibujo es sólo un fragmento del proceso completo. Según Deleuze, en “la búsqueda de un rizoma o tubérculo deforme de todo esto que se fue acumulando bajo tierra, sólo vemos el tallo”, que en este caso, es la serie de cuatro *gifs animados*.

Página siguiente: Secuencia original de los dibujos para la serie de *Meteorito*, *gifs animados*, 22 de agosto 2013.

207 Emmerling, Leonhard (2003), *Jackson Pollock 1912-1956*, p.69

208 La serie de Gifs animados se puede ver en:



EL MITO DE SÍSIFO

“Los dioses habían condenado a Sísifo a subir sin cesar una roca hasta la cima de una montaña desde donde la piedra volvía a caer por su propio peso. Habían pensado con algún fundamento que no hay castigo más terrible que el trabajo inútil y sin esperanza.”

Albert Camus

El mito de Sísifo, como acción de dibujo, consiste en una tarea repetitiva y aparentemente sin sentido, de hacer trazos con la patineta sobre un papel. La pendiente natural del espacio conocido por las autoridades como *Vialidad*, en la Unidad de Posgrado de la UNAM, hace posible un *downhill* (movimiento de la parte alta, hacia la parte baja de una colina) con la patineta.

Esta acción de dibujo como pieza artística es parecida al mito de Sísifo; donde el personaje central ha sido condenado a vivir eternamente por los dioses, dándole la tarea de subir una piedra cuesta arriba, donde luego y ya en la cima, la piedra vuelve a caer de nueva cuenta por su propio peso. Entonces, Sísifo tiene que repetir esta tarea infinitamente como castigo, pues los dioses “habían pensado con algún fundamento que no hay castigo más terrible que el trabajo inútil y sin esperanza.”²⁰⁹

Al final de ese largo esfuerzo, medido por el espacio sin cielo y el tiempo sin profundidad, se alcanza la meta. Sísifo ve entonces cómo la piedra desciende en algunos instantes hacia ese mundo inferior desde el que habrá de volver a subirla hasta las cimas, y baja de nuevo a la llanura.²¹⁰

106

Este trabajo inútil y sin esperanza del que habla Camus, es visto de igual forma por la vigilancia del Posgrado en esta acción de dibujo. Durante el proceso creativo, insisten en que se deje de patinar puesto que no es permitida esta actividad dentro de la Unidad. El argumento de que patinar es parte de la tarea de investigación no es suficiente, por lo que fue necesario un oficio dirigido al administrador y al director de la ENAP, en donde se formaliza el uso de la patineta como herramienta de trabajo. De esta forma, se pudo realizar el aspecto práctico de la investigación. Como obra de dibujo, *El mito de Sísifo*, es finalmente una acción repetitiva sin sentido avalada y aprobada por los dioses-autoridades del posgrado.



El mito de Sísifo. Acción de dibujo sobre patineta, en la “Vialidad” (pendiente) de la unidad de Posgrado de la UNAM.

2 septiembre 2013. Foto: Darío Meléndez.

209 Camus, A. (1942), *El mito de Sísifo*, p.
210 *Idem*.

El arte entendido por Christoph Schaefer²¹¹ funciona en el mismo sentido de andar en patineta dentro de una zona de trabajo, en este caso la institución como espacio público. Por lo que la patineta “permite usar el mundo en forma impredecible y, al mismo tiempo, permite redefinir el mundo a través de un proceso de significación.”²¹² Martin Núñez como artista visual y skater hace referencia a dicha reflexión de Schaefer en *Pensamientos sobre skate, arte y ciudad*:

La patineta es un invento genial y tonto. Para mí el buen arte funciona exactamente como una patineta: es un aparato que a duras penas sirve para avanzar y tampoco es un aparato deportivo, sin embargo una tabla con ruedas puede ser utilizada como diversión en diferentes ambientes urbanos –asfalto, jardineras de concreto, esculturas publicas abstractas, escaleras– y al mismo tiempo los reinterpreta. Lo fascinante es precisamente la simultaneidad de esta forma de funcionalidad que, por un lado, permite usar el mundo en forma impredecible y, a la vez, permite redefinir el mundo a través de un proceso de significación. El arte ideal funciona como este aparato.²¹³



107

Documento que hace oficial andar en patineta, actividad que forma parte de la investigación *Dibujando en el aire, el Skateboarding aplicados a los procesos creativos del dibujo*. Unidad de Posgrado de la UNAM.

211 SITAC 2003 - II: "Arte y ciudad. Estéticas urbanas. Espacios públicos. ¿Políticas para el arte público?" Publicado el 8 abril 2015.

212 Martin Núñez. *Op. cit.*

213 Martin Núñez. *Ibidem.*

DIBUJO MITO DE SÍSIFO.

En cuanto al dibujo, en un principio, en esta acción repetitiva se hace un trazo que va en una sola dirección hacia la parte baja de la colina. El polvo de las llantas es suficiente para dejar una huella de los desplazamientos sobre la superficie del papel. Miquel Barceló habla sobre el material que se tiene a la mano para crear en el entorno, que en su caso es África: “Lo que me gusta de la arcilla es que se puede hacer y rehacer infinitamente y empezar siempre de nuevo. Y la arcilla guarda la memoria de todo, de una caricia, un golpe, una marca”²¹⁴.

El polvo que se imprime al inicio es sutil, poco a poco con base en las repeticiones se va cargando de más materia endógena, creando trazos superpuestos que se pueden apreciar con mayor intensidad. Más adelante, en esta primera versión con el polvo como materia de trazo, es posible experimentar con ladrillo rojo y tinta aguada negra. Este material es puesto en el piso, a un lado del papel y por la parte alta de la pendiente. El paso de las llantas hace evidente la dirección del trazo y la superposición de los mismos.

Como documento y memoria de esta *acción* queda un dibujo frágil, que con el paso del tiempo sedera al deterioro. Sobre esta cuestión efímera de la obra, Barceló dice:

108

Siempre intento imaginar cómo será un cuadro dentro de un año, de diez, de cien, de mil años, utilizamos pigmento que son de tres mil años [...] Utilizamos pigmento que son mucho más estable que nuestra carne. Lapislázuli es eterno.

Pero las termitas se lo comen todo, por eso está bien prever la destrucción como una parte de la obra –su destrucción a largo plazo–, su metamorfosis, mejor que destrucción. Pero de todos modos es cuestión de tiempo: al final todo desaparece.²¹⁵

Siguiente página:

Arriba: *El mito de Sísifo*. Ladrillo rojo, agua-tinta sobre papel. Septiembre 2012. Foto: Arely Zamora.

Abajo: *El mito de Sísifo*. Foto: Arely Zamora. Ladrillo rojo y tinta aguada negra. El material es puesto en el piso, a un lado del papel, por la parte alta de la pendiente. El paso de las llantas sobre esta parte hace evidente la dirección del trazo y la superposición de los mismos. Espacio conocido como “Vialidad” en la Unidad de Posgrado de la UNAM.

214 Lacuesta, Isaki (Director) 2013 *Cuaderno de barro*. Miquel Barceló. [Documental] RTVE.

215 *Ibid.*



3.2.2 LA INFLUENCIA DEL ESPACIO EN EL ACTO ARTÍSTICO Y EL SKATEBOARDING.

EL DIBUJO GESTUAL COMO INTERACCIÓN EN LA INTEMPERIE.

A continuación se menciona la influencia que ejerce la intemperie en la actividad artística, por lo que se aborda el artículo: *Miquel Barceló, "Los Cuadernos de África"*.

El autor Jordi Soler plantea la importancia que ejerce para el pintor español Miquel Barceló, el hecho de tener contacto directo con la tierra como materia prima para la creación en la intemperie y cómo esto favorece los procesos creativos. Este artista es originario de Felanitx, un pueblo de la isla de Mallorca. Así mismo, estas condiciones físicas y atmosféricas de un espacio determinado afectan o contribuyen en el desempeño del tenista Rafael Nadal, también mallorquín, de Manacor, a 13 kilómetros del pueblo de Barceló.

"Los dos se desempeñan mejor cuando la tierra contamina su quehacer y tienen problemas para adaptarse a los ambientes artificiales"²¹⁶, escribe el autor. Estos ambientes controlados -el estudio, taller, galería o museo, en el caso del pintor o una cancha techada de cemento o

pasto sintético en el caso del tenista- inhiben su desempeño y más aún, los procesos creativos de cada uno. En este texto se hace una conexión entre el pintor, el tenista y la tierra de donde los dos provienen y la influencia de ella en sus oficios:

"Pintamos porque la vida no basta", escribe Miquel Barceló en sus *Cuadernos de África*; es su manera de explicar por qué se mete a pintar en una cueva, porque ahí su arte, integrado con la tierra, metido en ella, adquiere su más alta expresión; y decantando esta idea de Barceló hacia la cancha de tenis, podríamos decir que a Nadal se le dificulta el juego en cemento y bajo techo porque se trata de un escenario donde hay poca vida, donde se ve obligado a tirar bolas planas, asépticas, muy distintas de la diabólica curva liftada que lo ha hecho famoso; digamos que en tierra y a la intemperie tiene



Página del libro *Cuadernos de África*, Miquel Barceló. Editorial Galaxia Gutenberg, 2004.



Miquel Barceló interviene con barro y pintura los muros de la Capilla de la Catedral de Mallorca. Imagen disponible en: <http://sorayaestefana.com>

110

un margen creativo mucho mayor, una autonomía artística que no encuentra en la simplonería del juego en cemento bajo techo; una situación simétrica a la de su paisano Miquel Barceló, que se encuentra a sus anchas en la intemperie africana, en su cueva llena de tierra, mucho mejor que en los estudios urbanos que en ocasiones ocupa.²¹⁷

Respecto a estas condiciones controladas que ofrece la galería e inclusive el mismo taller de artista o estudio, Robert Smithson como artista, hace énfasis en las características del museo, que en su opinión, tiene una influencia marcada del control del espacio o lugar. Smithson señala lo que él denomina como: "el mito kantiano del artista, su presunta apoliticidad, el compromiso degenerado con el Museo, que es un sistema de control espacial que abarca todo tipo de implicaciones sociales, económicas o políticas, una especie de tumba."²¹⁸

Paralelamente, las condiciones físicas o atmosféricas de un museo, como pueden ser temperatura, arquitectura o iluminación, por mencionar algunas, influyen también en los procesos creativos para el desarrollo de la obra artística de *sitio específico*, puesto que desde el punto de vista del creador o artista existe un contacto inmediato con los sentidos en relación con el mismo espacio:

Barceló escribe sobre su oficio, que él aborda desde una perspectiva particular, siempre en contacto con la tierra y con el lodo, con los desechos que el transforma en arte, un proceso que él mismo pone por escrito en las páginas de su diario: "El artista que come oscuridad y caga luz."²¹⁹

Y sobre el proceso creativo de estos dos españoles, y más precisamente, en el desempeño de la actividad de cada uno, Soler habla de la acción y por consiguiente, de ciertos movimientos y rituales que practican ambos en su quehacer.



Rafael Nadal jugando sobre arcilla, Roland Garros 2014. Foto: lavozdigital.es/TENISWEB

Los dos saben, por experiencia, que ciertas acciones, repetidas metódicamente, repercuten en sus obras: "la repetición te da automatismos y los automatismos te dan el éxito", declaró hace unos días Rafael Nadal.²²⁰

En relación con lo que Nadal plantea acerca de la repetición de ciertas acciones, nos encontramos con algunas de las obras de Richard Long, las cuales son creadas al caminar en repetidas ocasiones por el mismo lugar y siguiendo la misma trayectoria para dar origen a un camino o sendero.

217 Soler, Jordi (2013), *Op.cit.*

218 Castro Florez, Fernando (2006) *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Cap. XV "Robert Smithson. El dibujo en el campo expandido" p. 556

219 Soler, Jordi (2013), *Op.cit.*

220 *Ibid.*

Dibujando en el aire

El resultado es un trazo gestual producto de estas caminatas, que a la vez se entiende como la obra artística en sí misma: *arte de acción*. “Los paseos de Long dejan como huellas numerosos dibujos (líneas, círculos, ángulos y encrucijadas) [...]”²²¹

En 1999 Long fue invitado para hacer una obra en Galicia, España, en el conjunto escultórico *La Isla de las Esculturas* de Pontevedra. Con *Línea de Pontevedra*, Long crea una obra de *sitio específico*. Al lado de un sendero que es hecho y transitado por los visitantes, el artista construye una línea de piedras de granito blanco –materia prima del lugar–. Como ya se mencionó, la fuerza generada por los recorridos y el movimiento corporal, tanto como la participación continua del espectador forman parte de la obra. El tránsito constante del público alrededor de la pieza, intervienen haciendo una construcción o deconstrucción. Long escribe algunas notas sobre esta pieza:

Un sendero es un lugar. También es un camino que va de un lugar a otro, de aquí hasta allí, y vuelve nuevamente. Cualquier lugar a lo largo de él es una parada. La percepción de su longitud depende de la velocidad del caminante, o de sus pasos, o de su dificultad. .../... Un sendero se hace por el movimiento, por las huellas acumuladas de los usuarios. .../... Alrededor del mundo en las diferentes culturas, los senderos están marcados de muy diferentes formas, con mojones, postes indicadores, puntos kilométricos, banderas de oración, altares, muros menai, y otras marcas sagradas o culturales.²²²

112 En estas notas Long reflexiona acerca del espacio, del paisaje y la relación que tienen con el usuario o caminante. En estas reflexiones menciona también a la energía y al impulso que existe para andar y cómo simultáneamente, van dejando huellas que nos permiten seguir los pasos de otro que ya ha transitado antes por el mismo lugar, o también, regresar sobre nuestros pasos. Además, estos senderos se van marcando con señales de todo tipo que nos permiten reconocer por donde vamos o con quien podemos encontrarnos.



Sendero natural, hecho por los recorridos de usuarios de la isla de las esculturas en Pontevedra, España. Al lado, hecha con granito blanco del lugar *Línea de Pontevedra* (Richard Long, 1999).

221 Castro Florez, Fernando (2006), *Op.cit.*, p. 554

222 Fariña, José (2009) “A Illa das Esculturas, Pontevedra”. Blog de, Urbanismo, Territorio, Paisaje, Sostenibilidad.

La interacción del espectador en *Línea de Pontevedra* (1999) es la parte esencial en esta línea como dibujo, pues son las caminatas movimientos que continúan trazando y dejando una huellas que modifican el paisaje, aun después de la intervención del mismo por parte de Richard Long. Y Long entiende que un sendero “se hace por el movimiento, por las huellas acumuladas de los usuarios.” Senderos que afirman la interacción en una pieza viva y en constante cambio. De otra forma, si *Línea de Pontevedra* estuviera aislada, por ejemplo, con un cerco de alambre, se establecería una frontera entre pieza y usuario. Como consecuencia, el discurso artístico se vería afectado e inclusive se perdería, dejándolo fuera toda posibilidad de continuidad y de interacción.

Al respecto, sobre esta inclusión del espectador Robert Morris señala que:

el discurso cultural implica una jerarquía de las representaciones, niveles con los que dar cuenta de las interpretaciones individuales y de las estructuras ideológicas; el Barroco supondría la emergencia de una representación transformativa (inclusión del espectador en la obra, puntos de vista múltiples, usos de las distancias y continuidad espacial, exploración de nuevas relaciones con la naturaleza, asunción de los aspectos subjetivos de la percepción) que se prolonga en la contemporaneidad.²²³

CLOROFILA II

Clorofila II es una acción de dibujo que toma el mismo escenario de *El Mito de Sísifo* como parte de su proceso, aprovechando de igual forma, las características arquitectónicas de la *Vialidad*. Este camino poco transitado del Posgrado tiene una cercanía con la parte “salvaje” del Pedregal de San Ángel: piedra ígnea, fauna y flora endógena. Se toma de esta zona verde la materia orgánica representada por la hierba, ya que al ser octubre un mes con lluvia, es posible encontrarla en esta zona. Lo anterior se puede apreciar en el vídeo²²⁴ *Clorofila II* que documenta la acción.

El dibujo como acción corporal se hace poco antes del mediodía, por lo que la luz incide directamente sobre el papel blanco, la hierba de igual forma, es de un color verde vivo. Esta luminosidad es tan intensa que el contacto visual con la materia produce destellos a partir de la clorofila.

En este sentido *Clorofila II* retoma el origen primigenio del dibujo, “que es el medio más asequible, portátil y accesible de todas las artes visuales”²²⁵. El dibujo tiene la posibilidad de crear a partir de la materia que es posible encontrar en la realidad más próxima, tales como los elementos naturales que provee la naturaleza. *Clorofila II* como acción de dibujo tiene similitud con lo que Carlo McCormick dice:

223 *Ibid.*

224 *Clorofila II* (2013) se puede ver en: Blog: Oscar Romero “Dibujando en el aire – Clorofila II”.

225 McCormick, Carlo (2010), “El libro rojo, Carl Jung”, p. 12

Dibujando en el aire



114

Unidad de Posgrado, UNAM. Dibujo realizado con hierba endógena de la Unidad de Posgrado de la UNAM. Acción de dibujo que consiste en trazar con las llantas de patineta sobre el papel puesto en el suelo de una pendiente, conocida como la "Vialidad".



115

Clorofila II. Detalles. Esta serie de dibujo se crea a partir de la materia que es posible encontrar en el entorno; elementos naturales de la Unidad de Posgrado. UNAM. Octubre 2013.

Un modo primario y primordial de comunicación que bien pudiera ser la primera forma de hacer arte, algo que podemos intuir en su inmediatez inherente y su forma directa, pero probablemente nunca lo sabremos a ciencia cierta debido a que gracias a sus muchas preciosas debilidades, está tan cerca de la transitoria, efímera e inmaterial naturaleza de la percepción misma.²²⁶

Las preciosas debilidades, que señala McCormick, como característica de la disciplina artística del dibujo, en *Clorofila II* se entienden gracias a su carácter efímero. La frescura de la materia que se refleja en los colores vívidos, se aprecia con mayor intensidad, en el momento de dicha acción de dibujo, puesto que la hierba machacada por las ruedas sobre el papel se descompone rápidamente y en poco tiempo inicia el deterioro de la misma. Como menciona Barceló, la obra cede al paso del tiempo que interviene en su metamorfosis. Por lo tanto, dibujar con la materia del lugar en la intemperie supone para la huella o memoria de dicha acción, un momento que "está tan cerca de la transitoria, efímera e inmaterial naturaleza de la percepción misma."

ESPEJO DE AGUA.

MUAC (MUSEO UNIVERSITARIO DE ARTE CONTEMPORÁNEO, UNAM).

Una persona camina rápidamente, al pasar junto a mí y sin detenerse, alcanza a gritar: "para eso no es", en un tono de molestia. Me quedo pensando, responder que tal vez tiene razón, pero que yo quiero ocupar de otra forma este espacio. Otra persona que ha estado tomando fotos de lo que hago, se acerca y ríe, me comenta que ni siquiera dan mantenimiento a este sitio que, ahora me sirve de escenario, de lienzo para dibujar. Dice también que de tener los cuidados necesarios, que era lo que intentaba hacerme ver la otra persona que se esfumo segundos antes, yo ni siquiera podría estar ahí patinando. En el MUAC está una estructura para un espejo de agua con restos de lluvia y, que en este momento, sólo refleja en los charcos.

Quidam

116 Como parte de la arquitectura del MUAC, en el Centro Cultural Universitario de la UNAM, existe un espejo de agua. Esta estructura tiene una forma rectangular de color negro hecha de acero inoxidable impermeabilizado para contener agua que recuerdan a las pinturas de Pierre Soulage. Es una superficie extraña para patinar ya que los charcos que se forman por la lluvia, albergan una especie de lama que hace que las llantas resbalen cada vez que pasan sobre éstos, ocasionando que se pierda el equilibrio sobre la patineta.

Las llantas de la patineta, luego de pasar por el agua, trazan líneas opacas sobre la superficie seca que también es oscura, como de tinta negra que contrasta lo suficiente para distinguirse de la superficie. Tras varios recorridos con la patineta sobre los charcos, estos van desapareciendo, se van evaporando al mismo tiempo que se documenta/registra cada uno de los trazos gestuales dibujados en la superficie del espejo de agua.

Al cumplirse una hora de este ejercicio de dibujo, llega el personal de vigilancia de la UNAM, quienes me piden una identificación y un permiso que justifique esta actividad, el cual no tengo. Entonces dicen que esta actividad no puede continuar, acto seguido se retiran. Por algunos minutos más continúo dibujando en esta estructura. Llegan de nuevo las personas de vigilancia y me piden que me retire, dicen que no puedo estar ahí con un trípode tomando fotos, que necesito un permiso especial para ello. Afirman también, que está prohibido patinar en estas instalaciones y que ellos sólo están cumpliendo con su trabajo. Tomo el equipo de foto y me retiro del espejo de agua del MUAC. El resto de trabajo para el video de estos dibujos es de postproducción frente al ordenador.



Espejo de agua. Cuadro del vídeo. Edición no lineal a partir de la secuencia de trazos gestuales producidos por el movimiento corporal sobre una patineta. MUAC, Ciudad Universitaria. México, noviembre de 2013.

117

ESPEJO DE AGUA. AUDIOVISUAL ANIMADO

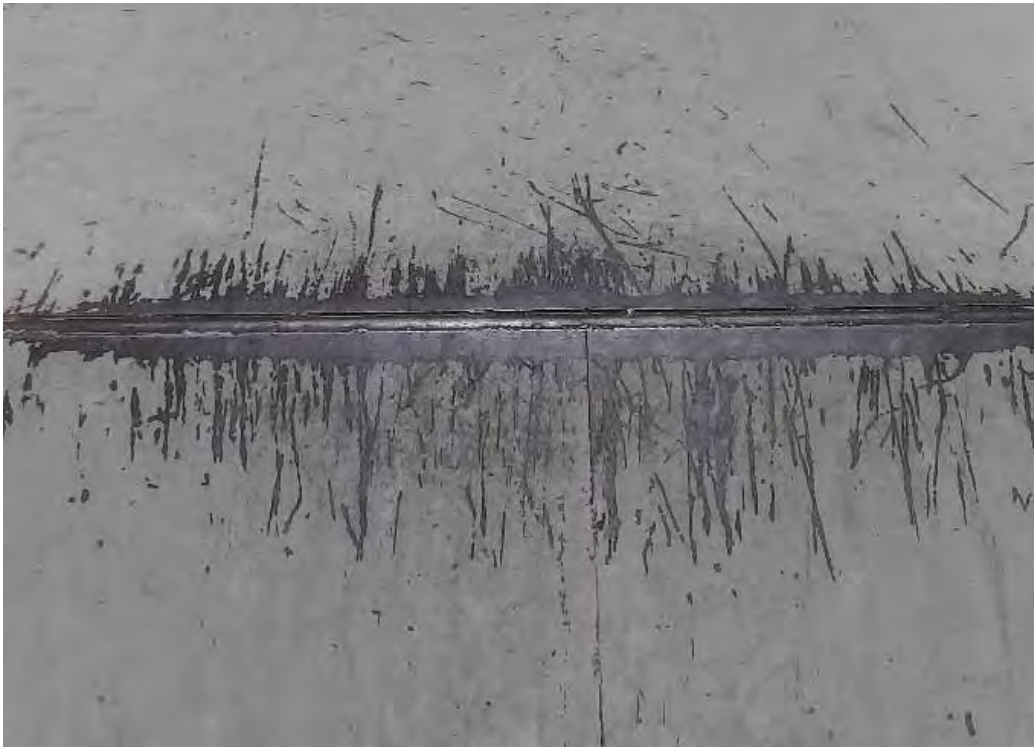
En el vídeo²²⁷, *Espejo de agua*, hay trazos gestuales que surgen a partir de la expansión y contracción del agua de los charcos. Estas formas en movimiento creadas por la acción de patinar sobre el agua estancada en esta estructura de metal, utilizan las llantas como pinceles múltiples que se cargan de agua, o si se quiere, de esta “tinta simbólica” para trazar. Los charcos se van evaporando, poco a poco, por el calor del sol y también por la acción de patinar.

Para el video, *Espejo de agua*, la técnica de animación usada es *stop-motion* o *cuadro por cuadro*, la cual permite una edición lineal y no lineal, esta última similar a la usada para la serie de gifs animados *Meteoro*, obra de la que parte este vídeo. Así, es posible indagar sobre la forma y el medio en la que se puede presentar una acción de dibujo y que, gracias a la edición posterior de dicha acción, pierde todo sentido de reconocimiento o referencia. Un dibujo abstracto y animado que adquiere autonomía de su origen. De tal manera, *Espejo de agua*, muestra únicamente lo que es posible ver en el vídeo final: un dibujo gestual en movimiento, parecido a un ente vivo o *espectro*²²⁸. Los charcos adquieren movimiento que le da vida a trazos que surgen y se mueven por autonomía.

227 *Espejo de agua* (2013) se puede ver en: Blog: Oscar Romero “Dibujando en el aire – Espejo de agua”.

228 Un *espectro* o fantasma es una representación de algo sobrenatural o aterrador. Wikipèida.

Dibujando en el aire



118 **Espectro.** Dibujo hecho por el desgaste continuo del *coping* (superficie angular o de tubo de una rampa para patinar). Las marcas por el desgaste, en esta parte de la rampa, son evidentes por el uso constante y repetitivo. Esta imagen se asemeja a los *espectros de frecuencias* que interpretan los fenómenos sonoros, luminosos o electromagnéticos.

La edición, por lo tanto, hace posible observar diferentes momentos entrelazados en donde la secuencia de imágenes comienza con una forma inicial y aleatoriamente crece o decrece, y que para terminar en el origen de la secuencia, vuelve a reposar. Esta composición es carente de un orden o una referencia para establecer un patrón de continuidad temporal. Es decir, formalmente esta pieza es un dibujo abstracto que se modifica a sí mismo aleatoriamente, a través de trazos que parecen surgir de forma autónoma. La animación, resultado de estos trazos, es parecida a las gráficas que interpretan la frecuencia de un fenómeno sonoro, luminoso o electromagnético, llamadas *espectro de frecuencia*.²²⁹

¿Un ente oscuro? ¿Espectro, fantasma? *Espejo de agua* muestra un dibujo abstracto, amorfo, que resulta tétrico, entendiéndose lo "tétrico"²³⁰, como algo que nos produce la sensación de miedo, oscuridad o rechazo, gracias a la mínima o nula información de su origen, de cómo fue creado. El sonido para la edición de este video reafirma la idea de misterio: ruido de llantas de patineta (que se grabó independiente de la imagen), que en el mismo sentido, podrían pasar como una interferencia sonora.

229 El *espectro de frecuencia* se caracteriza por la distribución de amplitudes para cada frecuencia de un fenómeno ondulatorio (sonoro, luminoso o electromagnético) que sea superposición de ondas de varias frecuencias.

230 Tétrico: adj. Triste, excesivamente serio, grave y melancólico.

3.2.3 ACCIONES DE DIBUJO CON TRAZOS CORPORALES Y GESTUALES A PARTIR DE UN EXCESO FÍSICO EXTERNO.

–*Inside Moebius* pone de manifiesto el eje vertical maniaco–depresivo que nos atraviesa a todos. Arriba está el sueño de felicidad y de amor perfecto, y en lo más bajo se encuentra cierta realidad del fracaso y muerte

–Entiendo... se trata simplemente de la vida con sus altibajos.

–Sí, como bien dice el Mayor: " ¡lo importante es no dejarse acorralar en un pasillo del *continuum* espacio–tiempo!"

Jean Giraud Moebius²³¹

SPIN IT

Cuando se patina es necesario el cuerpo en toda su extensión, para así tener la completa libertad de movimiento; de otra forma las evoluciones serían complicadas. Las acciones de las manos en esta actividad son tan importantes como las de los pies, pues en ocasiones, sirven como timón o contrapunto para el equilibrio.

Sin embargo, en el vídeo *Mark Gonzales THE jump rope upload*²³² (del mismo patinador y artista) –que podría ser el documento de un performance o videoarte, aunque es el mismo Mark, como administrador de su canal de YouTube, quien lo clasifica como "comedia"–, es posible ver como esta idea, de "manos libres" para patinar, puede ser errónea, ya que Gonzales patina con una cuerda para saltar en las manos y al mismo tiempo, hacer *ollies* o saltos consecutivos con la patineta para librar la cuerda.

119

El exceso físico en esta tarea es evidente, pues por momentos se ve a Mark que por el esfuerzo corporal, no puede más. A esto se le suma el cálculo mental de los movimientos que Mark tiene que realizar para su exitosa coordinación. Esta sincronización da como resultado series de saltos consecutivos con la patineta pegada a los pies para librar la cuerda en repetidas ocasiones.

En *FVCK around*, otro vídeo²³³ de esta misma serie, "cuerda en mano", Mark se desliza de nueva cuenta sobre la patineta y al mismo tiempo salta la cuerda mientras la patineta sigue la inercia de un *downhill* o movimiento descendente. Andar en patineta y saltar la cuerda al mismo tiempo son dos actividades aparentemente inconexas, que tal vez sirven para mejorar la condición física, o una acción absurda o simplemente "comedia". En la actualidad a esta actividad sin sentido podría

231 Giraud, Jean (2005-2006), *Inside Moebius*, España 2011, p. 97

232 Mark Gonzales (2017), *Mark Gonzales THE jump rope upload* [video/arte-YouTube]

233 Mark Gonzales (2017), *FVCK around* [video/arte-YouTube].

Dibujando en el aire



Vídeo *Mark Gonzales THE jump rope upload*. Es posible ver como la idea, de “manos libres” para patinar, puede ser errónea, ya que Gonzales patina con una cuerda para saltar en las manos, y al mismo tiempo hace *ollies* o saltos consecutivos con la patineta, para librar la cuerda.

120



Vídeo *FVCK around* de Mark Gonzales, que se desliza sobre la patineta y al mismo tiempo salta la cuerda mientras la patineta sigue la inercia de un *downhill* o descenso.

llamarse arte (*videoperformance*) o catalogarse sencillamente como *multitasking*²³⁴. O cuando una persona es capaz de realizar dos o varios tipos de actividades (inconexas) a la vez, por ejemplo, ir manejando un auto y "texteando" en el teléfono móvil al mismo tiempo.

Para *Spin it* como acción de dibujo, el *mutitasking* viene de la mano, pues se patina con una piedra de cinco kilos envuelta con plástico, que es posible cargar como péndulo. Este artefacto asido a las manos sirve para generar una fuerza centrífuga y girar rápidamente sobre la patineta. Con la fuerza del movimiento rotatoria, las llantas de la patineta crean trazos circulares sobre el piso del sótano de la FAD en el Posgrado. Se dibuja sobre un lienzo horizontal y como huella del gesto de esta acción esta la imagen de los trazos gestuales sobre el polvo de este lugar.

El objetivo para esta acción de dibujo es simple, consiste en dibujar sobre una patineta con un exceso físico de por medio, este excedente es el peso de la piedra y los giros raídos como reacción a este peso. Así, la huella de estos trazos gestuales es grabada en el polvo acumulado de este espacio del Posgrado.

El esfuerzo físico, por lo tanto, se combina con patinar y girar con el peso de la piedra en las manos, aguantando, tanto como sea posible, el vértigo y mareos producidos por lo giros y la velocidad. Los astronautas en su entrenamiento usan maquinas similares que les permiten medir la tolerancia fisiológica para ir acostumbrándose a este tipo de movimiento, que tienen como objetivo preparar a los pilotos para cuando, en el espacio, se enfrenten con estas características físicas del movimiento.

121

El skater como ya se mencionó también cumple con una disciplina rigurosa y casi obsesiva que lleva al límite su esfuerzo físico. Puede tardar jornadas largas del día enfocado en "bajar" un truco, tomando apenas breves descansos para evaluar su desempeño. Por ejemplo "volar" 25 escalones en un solo salto y sentir que es posible aunque sea una locura, como es el caso de Aaron Hamoki "Jaws". O como Tony Hawk que a los 48 años intenta completar un giro de 900 grados por encima de la rampa, como la primera vez que lo consiguió en 1999, siendo el primer patinador en hacerlo, cuando tenía 31 años. Y comprobar, después de una dolorosa y larga sesión de patinaje, que también es posible flotar de nueva cuenta.

234 *Multitasking*: def. la capacidad de una persona para hacer más de una cosa a la vez.

PÉNDULO

La acción dibujo llamada *Péndulo*, puede compararse con el *multitasking* del video de Mark *FVCK around*. La piedra redonda envuelta en plástico es arrastrada mientras se desciende en la patineta, en un *downhill*. El acto de dibujo consiste en hacer un trazo gestual, prolongado a lo largo de la pendiente, con la piedra que es arrastrada.

El trazo deja una memoria sobre este objeto por la fricción que sufre al ser arrastrado colina abajo. El resultado es *Péndulo*, *arte objeto* que captura el desgaste por la fricción de la piedra contra el piso. De igual forma se hace un registro fotográfico de esta obra. Ambos, objeto y registro, actúan como la memoria del movimiento y de la energía generada.

Página siguiente:

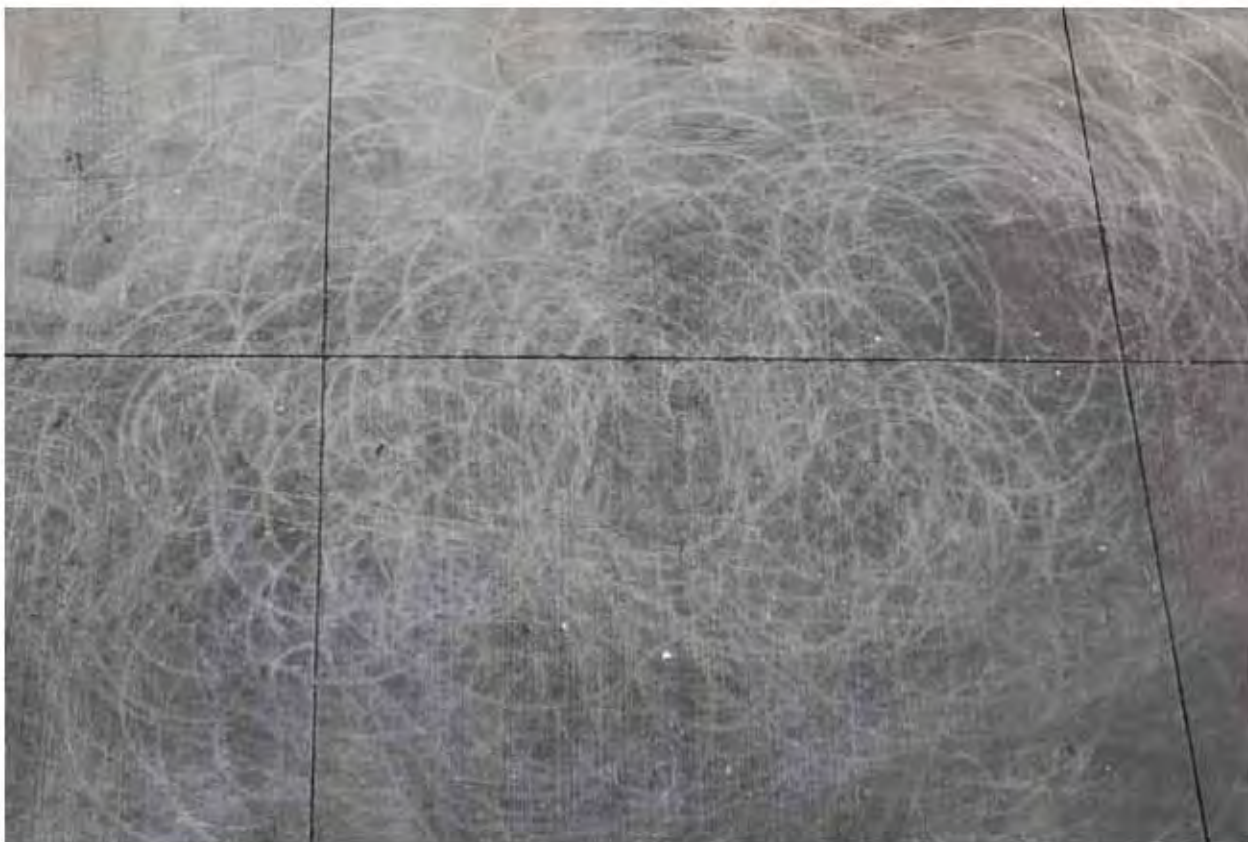
Arriba: Spin it, (huella-registro). Trazos gestuales, producto de los giros sobre la patineta en el polvo acumulado en este espacio en la Unidad de Posgrado.

Abajo: Spin it, (huella-registro). Vista general. Trazos gestuales, producto de los giros sobre la patineta en el polvo acumulado en este espacio del Posgrado de la UNAM.

122



Spin-it. Detalle. Las llantas de la patineta crean trazos circulares con el polvo sobre el piso del sótano de la FAD, Posgrado de la UNAM. 10/02/2014 10:13 a.m.



Dibujando en el aire

Como complemento visual de esta obra, se hace un video²³⁵ que documenta dicha acción de dibujo. El video *Péndulo* es grabado desde una toma subjetiva, es decir, una de mis manos se encarga de sujetar el péndulo para arrastrarlo, mientras que la otra intenta seguir, cámara en mano, dicho recorrido a través de la pendiente. En el proceso de la producción de este video, se hace presente de nueva cuenta el *multitasking* antes mencionado con los vídeos de Mark Gonzales.

124 Para Nicoloides, al dibujar “el gesto describe la combinación de todas las fuerzas que entran en acción, a favor, en contra y son utilizadas por el modelo” o el objeto a dibujar; por lo que para él “la palabra acción no es suficiente”²³⁶. Por lo tanto, en estas acciones artísticas o *performances*, es posible dibujar desde dos o tres tareas al mismo tiempo, entendidas como el gesto que describe la combinación de todas las fuerzas que entran en acción: patinar y girar –*Spin it*–, o patinar y arrastrar –*Péndulo*–. De estas acciones de dibujo queda la memoria o huella del gesto que estos dibujos implican, la mezcla de diferentes medios para producir obras que enriquecen al dibujo tradicional, es decir, el que se hace sobre papel.



Cuadro del vídeo: Péndulo. En el registro del vídeo para esta acción de dibujo es documentado desde una toma subjetiva, es decir, una mano se encarga de sujetar el péndulo para arrastrarlo, mientras la otra intenta seguir, cámara en mano, el recorrido a través de la pendiente.



Cuadro del vídeo: Péndulo. En esta acción de dibujo es posible dibujar desde dos tareas al mismo tiempo: patinar y arrastrar. De esta acción artística de dibujo que genera energía y fuerza queda la memoria o huella del gesto en el objeto artístico.

235 *Péndulo-vídeo* (2014) se puede ver en: Blog: Oscar Romero “Dibujando en el aire – Péndulo/vídeo”.

236 Nikolaides, *Op.cit.*, 49



Arriba: *Péndulo*. Detalle. Piedra envuelta en plástico. Marcas del desgaste hecho por la fricción contra el piso al ser arrastrada en una pendiente sobre una patineta. Unidad de Posgrado. Enero 2014.

Abajo: *Péndulo*. Piedra envuelta en plástico. Marcas del desgaste hecho por la fricción contra el piso al ser arrastrada. Unidad de Posgrado. Enero 2014.

Dibujando en el aire



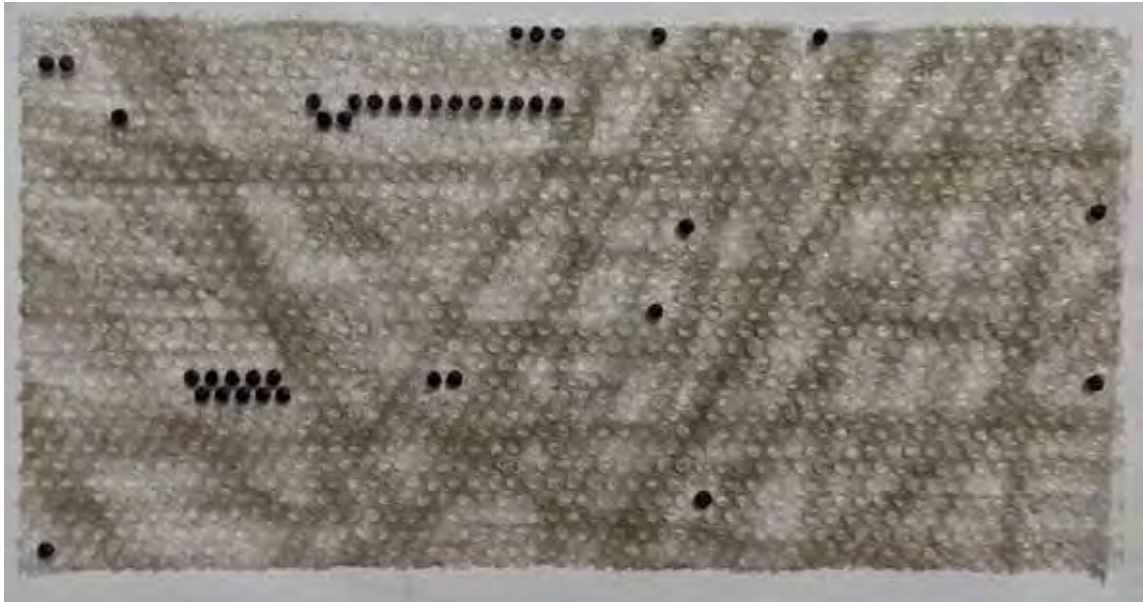
126

Arriba: *Péndulo*. Detalle. Piedra envuelta en plástico. Marcas del desgaste hecho por la fricción contra el piso al ser arrastrada en una pendiente sobre una patineta. Unidad de Posgrado. Enero 2014.

Abajo: Detalle de *Péndulo*. Piedra envuelta en plástico. Huella del desgaste producto de la fricción.

3.3 SKATEBOARDING Y DIBUJO COMO INTERACCIÓN LÚDICA, FORMA DE CREACIÓN Y EXPERIENCIA ESTÉTICA EN EL ESPACIO PÚBLICO.

3.3.1 INTERACCIÓN LÚDICA EN EL ESPACIO PÚBLICO, USUARIOS Y LA INSTITUCIÓN.



127

Exploraciones de dibujo. Detalle. El plástico burbuja usado como soporte del dibujo corporal. Al patinar sobre esta superficie se producen trazos gestuales acompañados de sonidos. Los puntos negros son de burbujas intactas con aire. Unidad de Posgrado de la UNAM. Octubre 2013.

ISLA DEL ENCANTO

Isla del encanto es el título de la instalación presentada en la Exposición *Trazo Abierto, Exploraciones liminales de dibujo*.²³⁷ Esta obra hace referencia a la canción *Isla De Encanta*²³⁸ de la banda de rock Pixies. En ella se menciona lo bueno que sería ir a un “lugar donde no hay sufrimiento”; una isla del encanto que hace alusión a Puerto Rico. Black Francis, líder y vocalista de la banda “resume, en un español absurdo, sus experiencias en este país, en el que vivió la experiencia de un mundo feliz en la más absoluta pobreza.”²³⁹ El *viaje* se establece como impulso de la obra y deviene en el modo de conciencia que se tiene de uno mismo inmerso en el lugar que se visita. Ahí también existe la posibilidad para el artista de diluirse en este espacio; ser parte del mismo sin afectarlo, como propone Richard Long con sus intervenciones del paisaje.

Es en el viaje donde el artista encuentra nuevos motivos para crear, puesto que sus sentidos amaestrados para sentir el ambiente le indican, en cada paso, las anomalías existentes en dicho espacio. Así el viaje, los desplazamientos, el andar y el caminar se convierten propiamente en la obra de arte. Al respecto Tonia Raquejo en su texto *El Arte de Crear Viajando: el Non-Site Especific*, dice lo siguiente:

Convertir la propia obra de arte en viaje, un paso que venía ya casi dado con las vanguardias, uno de cuyos objetivos propuestos era el de aunar arte y vida, proyecto que desde la segunda mitad del s. XX se desarrolló con un especial énfasis en el arte y, en particular en el llamado “arte de acción”, de tal forma que la obra fuera una materialización de una actitud, de una forma de vida, de una manera de habitar y relacionarnos con las cosas; en definitiva, de una manera de sentir.²⁴⁰ (10).

128

Previo a la presentación final de *Isla del encanto*, en la exposición *Trazo abierto*, el plástico burbuja fue instalado, intervenido y modificado, en una acción de dibujo, en la cual, el material cubrió casi por completo a una *miniramp*²⁴¹, cuya estructura de acero hacía de soporte rígido para patinar sobre dicho material. Esta rampa a su vez forma parte de un *skatepark*²⁴² que está dentro de un parque recreativo inmerso en un área transitada por usuarios, en su mayoría, estudiantes y habitantes de esta zona que incluye una unidad habitacional, escuelas y colonias aledañas.

El resultado de esta acción es el plástico burbuja con las maracas y huellas

237 *Trazo Abierto, Exploraciones liminales de dibujo* Presentación de dibujos y acciones. ENAP-UNAM. 5 de Diciembre de 2013. Curadores: Karla Rebolledo y Darío Meléndez. Taller de dibujo interdisciplinario a carga de Darío Meléndez.

238 *Isla de Encanta* forma parte de *Come On Pilgrim*, primer lanzamiento oficial de la banda estadounidense de rock Pixies, lanzado por el sello discográfico independiente 4AD en septiembre de 1987, en forma de EP.

239 Varios autores (2010), “¿Qué tiene esta música?”. Me gusta esta música – Blog.

240 Roquejo Grado, Tonia (2011) *EL ARTE DE CREAR VIAJANDO: EL NON-SITE ESPECIFIC*.

241 *Miniramp*: llamada así por sus dimensiones. Construcción destinada para patinar con transiciones que permiten un flujo de movimiento sobre la patineta: tomar velocidad para subir, luego bajar y volver a subir. Fuente: Oscar Romero.

242 *Skatepark*: trad. Parque con rampas, obstáculos y estructuras diseñados para patinar.



1



2



3



4

1, 2: El plástico burbuja cubre casi por completo a esta *miniramp* para una acción de dibujo; en la cual, el material instalado es intervenido y modificado por las ruedas de la patineta y por el público.

3, 4: Plástico burbuja instalado en una *miniramp*. Los usuarios del lugar intervienen en la instalación artística, creando experiencias estéticas y lúdicas.

dejadas por la patineta, así como también, por el uso e interacción del público que interviene. Así se crean experiencias estéticas y lúdicas, fruto de la rampa y su superficie cubierta por el material anómalo: plástico burbuja.

Por lo tanto, en la ciudad, un oasis parecido a la isla de la que hablan los Pixies, puede ser esta *miniramp*, en donde tiempo y espacio se disuelven para perderse. Un lugar donde la fuerza de gravedad es casi imperceptible, el tiempo cambia, la velocidad se distorsiona, por lo que hay que dejarse llevar por el mecanismo del *ir y venir*, parecido al oleaje del mar. En este espacio se dibuja con el cuerpo sobre la patineta. Se producen un sinnúmero de trazos gestuales que se van sumando cada vez que se tira el patinador hacia dentro de la *miniramp*, para descender y luego regresar fuera, a la orilla de la rampa, y luego repetir la misma acción haciendo un nuevo trazo.

A partir de las trayectorias con las llantas de la patineta y las pisadas del público se encuentran burbujas con o sin aire. Esta acción de dibujo dota al material de una impronta que actúa como memoria de la energía que es contenida en el plástico

Dibujando en el aire

burbuja. Esta información se puede verificar de forma táctil, es decir, el resultado de las burbujas con o sin aire, remite a un sistema braille por el tacto, el cual ayuda a verificar la característica de la burbuja; y también visual, por ejemplo, de pixeles, ceros y unos a partir de las burbujas con aire que se acentúan con un círculo de color blanco y vacías sin color.



De esta forma la composición es abstracta, aleatoria y desordenada, puro producto del azar. Los círculos blancos permiten identificar a las burbujas intactas aún con aire y saber que sobre ellas no se patinó, ni se caminó. El trazo gestual que se genera incluye al sonido y por lo tanto al sentido del oído, puesto que cuando se patina sobre las burbujas, éstas revientan. El ruido producido dota al trazo de una cualidad espacial, en donde este sonido acompaña simultáneamente al dibujo y refuerza al gesto al que se le suma, el polvo acumulado que es posible apreciar como cualidad matérica del mismo trazo gestual.

130



Posteriormente, para la exposición de *Trazo abierto*, el proyecto de instalación de *Isla del encanto*, consistió en la representación de una rampa con transición o *quarter* hecha con el plástico burbuja, descrito anteriormente.

El día de la inauguración de la exposición, *Trazo Abierto*, en la ENAP, poco después de haber sido montada *Isla del encanto*, uno de los perros que habita esta institución y que no entiende de conceptos ni de teorías del arte, se acerca a esta instalación como para poner en cuestión todos los argumentos teóricos y plásticos que sustentan a esta pieza artística, con una de sus patas lanza un primer zarpazo, la pieza hasta ese momento resiste tal embate. Convencido de que aquello podía caer en un solo instante, da un salto, para luego caer sobre *Isla del encanto*, y acabar así con toda posibilidad de debate.



Plástico burbuja después de ser instalado y patinado en la *miniramp*. Los círculos blancos marcan a las burbujas intactas y saber que sobre éstas no se patinó ni se caminó.



Isla del encanto. Representación de una rampa o *quarter* hecha con el plástico burbuja, que previamente fue instalado sobre una *miniramp* y luego patinado e intervenido.

Dibujando en el aire

La obra ya por el suelos, sufrió una nueva metamorfosis y un nuevo fin. Este ser perruno, con sus patas le da forma de una especie de cama, para finalmente, echarse a dormir. Este impulso es más inmediato y práctico con la finalidad de descansar y cubrirse del frío. *Nuestro propio animal, canta la gente pa' gratis*, cantarían de nueva cuenta los Pixies.



132

Este es el tipo de influencia que ejerce la intemperie, un escenario en donde hay mucha vida y de la que habla Jordi Soler en su artículo sobre Barcelo y Nadal, que lejos de destruir la pieza artística, la enriquece y pone de manifiesto la importancia del espectador, en este caso, la de un perro, que en el caso de en un espacio controlado, por ejemplo una galería o museo, ni siquiera, su sola presencia tendría cabida -siempre y cuando, esta presencia viva no sea planteada como parte de la obra a exhibirse-. Este perro fue en toda su expresión, una suerte de espontáneo taurino dispuesto a protegerse del frío esa noche.

En relación con la obra de arte que irrumpe en determinado contexto cotidiano y sus repercusiones en ambos sentidos, Tonia Roquejo nos dice lo siguiente:

[...] la obra de arte irrumpe así en el contexto de lo cotidiano mostrándose en espacios reales, fuera de los escenarios representativos del arte e indaga en la fenomenologías de las acciones: el comportamiento del cuerpo en el espacio y cómo la naturaleza perceptiva de aquél se convierte tanto en eje creador como en lector de esas situaciones psicofísicas que construyen nuestras realidades²⁴³.(11)

GOLDEN PATH

“Como es que debo ir hacia adelante
Supongo que por el camino dorado”

The Chemical Brothers

Posterior a la instalación, *Isla del encanto*, se llevó a cabo una acción de dibujo o performance e instalación artística llamada *Golden Path* (Camino Dorado) en la exposición, *Trazo Abierto, Exploraciones liminales de Dibujo* –para contextualizar a la pieza antes descrita y su proceso de dibujo en tanto actividad corporal que genera trazos gestuales sobre el plástico burbuja con una patineta–. Como pieza de *sitio específico*, consiste en hacer recorridos en una patineta a través de un camino que es generado por las cualidades del plástico burbuja y sus dimensiones, semejantes a una alfombra, dentro de la ENAP.

En esta acción, el sonido -traducido a ruidos generados por los desplazamientos sobre este material-, así como la improvisación y en gran medida la interacción con los usuarios de este espacio en tiempo real, son la parte fundamental y el recurso del dibujo en este performance, acción artística y lúdica. En este sentido, Tonia Roquejo hace una reflexión sobre el desarrollo y presencia de un tipo de obras o arte itinerante en el que puede ubicarse a *Golden Path*:

[...] Aunque coinciden con las de sitio específico en su voluntad de estar creadas para espacios abiertos fuera de las galerías y museos, al mismo tiempo las contradicen, en tanto que no han sido pensadas para formar parte de un lugar en particular, sino para ir creando lugares al paso de un recorrido casi siempre irrepetible, que su autor traza o deja al azar. [...] Un tipo de obra de arte itinerante cuya idiosincrasia, [...] consiste en ir haciéndose y transformándose a medida que viaja²⁴⁴.

133

Así, en la inauguración de la exposición *Trazo Abierto*, la instalación y acción de dibujo *Golden Path*, abre la posibilidad para que las personas que se encuentran en este sitio, intervengan en el proceso de dibujo. De tal modo surge la posibilidad para la creación de un dibujo colectivo en donde *andar, caminar o desplazarse*, producen trazos gestuales y corporales en un sendero que es compartido de forma espontánea como acto lúdico y experiencia estética: recorrer un “camino amarillo”, en este caso, un camino de plástico burbuja, en un sinfín de formas que se pudieron observar: descalzos, rodando, de rodillas, en bicicleta o patinando. El desplazamiento sobre esa superficie está lleno de una sensación táctil a la hora de pisar, y en un solo tiempo, también auditiva, por el sonido que se produce. Hay en esta acción, de alguna forma, una conciencia de nuestros pasos y la huella que dejan estos desplazamientos. Como escribe Robert Ezra Park en 1923: “La conciencia no es sino un incidente de la locomoción.”²⁴⁵

²⁴⁴ *Ibíd.*

²⁴⁵ Delgado, Manuel (2014), “La ciudad como sitio y como ruta”. Blog: *El Cor de les aparences*.

Dibujando en el aire

Tonia Roquejo establece que en piezas de *no sitio específico* –como lo podría ser *Golden Path*–, “anida la paradoja por la cual se niega al arte mientras que se hace arte”²⁴⁶, puesto que en primera instancia, esta acción tiene características que nos hacen suponer que es un divertimento, un acto lúdico a la par del aspecto artístico. Roquejo continúa:

Más bien, es una forma de negar el arte experimentándolo, en tanto que tiene la capacidad de hacer la obra presente en dos sentidos: traerla delante de nosotros (es decir, materializándola en un devenir continuo), y convertirla en presente, en un continuo ahora; pues como advertía Thoreau, el verdadero caminante no está ausente del lugar que recorre, ni está perdido en sus pensamientos, sin darse cuenta de lo que acontece en cada instante dentro y fuera de sí. Parece, entonces, que se pudiera atrapar lo inatrapable, esa energía de la que hablaba Duchamp que corría durante el proceso creativo hasta que desaparecía, justo al materializarse la obra; momento en el que se congelaba y huía aquello precisamente que quería atrapar. El aquí y el ahora mantiene esa energía en un fluir por el territorio en presente continuo, siempre que el caminante dé cada paso lleno de consciencia, permaneciendo con su mente, allí donde su cuerpo está, en permanente viaje, en el permanente cambio del trayecto.²⁴⁷

134

Golden Path es un acto simple puesto al servicio de la comunidad, un sendero en el que el espectador tanto como el artista, intervienen en un momento irrepetible, por supuesto, pero al mismo tiempo puede ser reproducido por las características del material, de ahí la posibilidad de la obra artística de *no sitio específico*. Esta instalación interactiva es puesta en el cotidiano, en el espacio público; en la calle como escenario para crear, para caminar, para patinar, para dibujar traslados colectivos, dibujos que al final se continúan individualmente por el camino de cada transeúnte, de cada patinador, de cada dibujante.



246 Roquejo Grado, Tonia (2011), *Op. Cit.*

247 *Ibid.*

3.4. PIEZAS DE DIBUJO, INSTALACIONES DE SITIO ESPECÍFICO Y ESPACIOS DE TRANSICIÓN



135

T-Rex (Tiranosaurio Rex). Dibujo efímero, instalación e intervención de sitio específico. Unidad de Posgrado de la UNAM.

3.4.1 PROCESO DE DIBUJO: *T-REX*, DIBUJO EFÍMERO DE SITIO ESPECÍFICO. POSGRADO DE LA UNAM.

TIRANOSAURIO REX (*T-REX*)

T-Rex es una intervención realizada en la Unidad de Posgrado de la UNAM para la exposición *En la línea*.²⁴⁸ La técnica que se usa en estos dibujos efímeros es el esparcido con un estencil de 1.5 x 2.25 m sobre lona impresa, que posteriormente es perforada a manera de puntos saturados para que formen el dibujo de la huella. La imagen usada como molde es una impronta de la huella que deja la pisada de un tenis; esta misma imagen es usada previamente en *Goofy*²⁴⁹, obra impresa con serigrafía. El diseño de la huella es ampliado diez veces del tamaño original para este proyecto de intervención del espacio.

²⁴⁸ *En la Línea*, Unidad de Posgrado de la UNAM, 23-25 de abril de 2014. Curadores: Karla Rebolledo y Darío Meléndez. Taller de dibujo interdisciplinario a carga de Darío Meléndez.

²⁴⁹ Nota. La obra a la que se hace mención aparece al inicio de este mismo capítulo. El dibujo original que es usado para el estencil de *T-Rex*, por lo tanto, está hecho con un tenis que es impregnado con grafito en la parte de la suela, para luego ser impresa en una hoja de papel, y que a su vez registra el desgaste por el uso de este artículo cotidiano; un desgaste producido por la actividad del *skateboardig*.

Dibujando en el aire



136

El material para la impresión de la imagen consiste en tierra común; que se recolecta del mismo lugar de la intervención, es decir, de las zonas verdes de la Unidad de Posgrado. Esta labor de recolección de la materia prima para *T-Rex*, es decir la tierra, forma parte del proceso de construcción de la obra y a la vez, esta misma acción, justifica el trabajo de sitio específico que se plantea como temática para esta exposición.

La tierra pulverizada se aplica a través del estencil para que la huella quede impresa en el piso; el resultado es una serie de huellas gigantes (E=10:1), dispersas en la Unidad de Posgrado. Luego, en el tiempo en que dura la intervención artística del espacio, el viento como también los pasos y desplazamientos de las personas modifican el dibujo. Posteriormente la obra efímera cumple su ciclo y la tierra regresa a su lugar de origen.

Con esta intervención de dibujos efímeros distribuidos en algunos pasillos y zonas comunes dentro de la Unidad de Posgrado, se hace evidente el uso y desplazamiento de los lugares de paso o «no-lugares», tal como los define Marc Augé. Es decir, los pasillos y áreas abiertas de la Unidad de Posgrado como lugares de desplazamiento.

T-Rex, como intervención en el espacio público, es una serie de huellas gigantes a gran escala que puede remitirnos al vestigio de algo que existió hace tiempo. Son como las huellas fosilizadas de los dinosaurios, que en su momento recorrían y habitaban el planeta, de ahí el título de la obra. Podemos reconstruir a estos seres extintos a través de la ciencia y también a partir de la imaginación y la visualización en ejercicios y dibujos mentales. De esta forma, el *impulso* que crea al gesto en este dibujo efímero, proviene de un personaje gigante que unimos con una de sus partes susceptible de ser visualizada: las huellas.



Arriba: La tierra pulverizada se aplica a través del estencil para que la huella quede impresa en el piso.

Abajo: *T-Rex*. Detalle de dibujo con tierra. Unidad de Posgrado de la UNAM. Abril 2014.

Dibujando en el aire

El ojo por sí solo no tiene la capacidad de ver el gesto completo. Sólo puede percibir algunas partes en cada ocasión. Lo que une todas esas partes en tu percepción es la apreciación del impulso que creó el gesto. Si haces un esfuerzo consciente para percibir únicamente el gesto, el impulso que lo originó se habrá perdido. Pero si utilizas toda tu consciencia para aprehender la emoción (el impulso detrás de la imagen inmediata), tendrás mejor oportunidad de ver de manera genuina las diversas partes. Ninguna de esas partes posee, por sí sola, una identidad significativa. Siempre debes intentar leer el significado de la pose y, para lograrlo, debes constantemente buscar el impulso.²⁵⁰

Por lo tanto, el *impulso* es la caminata y el gesto son las huellas dejadas por un personaje surrealista, que no se puede ver o que no pudimos ver, pero que es posible imaginar, inmenso, desplazándose libre y lentamente como un dinosaurio. Sobre este aspecto, la concepción mental de la figura completa en un dibujo, Nicolaïdes dice:

Si logras concebir la figura completa, entonces el gesto se vuelve tridimensional. No se trata simplemente del sentido de la línea, sino de la acción esencial, la forma completa en el espacio. No debes concentrarte demasiado en las superficies, pues son sólo una parte de la figura, tal como un brazo es sólo una parte y no el todo.²⁵¹

138

Conocemos el mundo a través de la exploración, de hacerlo propio a través del andar, de los pasos que se dan en ese territorio que se camina. Manuel Delgado dice que Deleuze y Guattari “ven en *Mil mesetas (Pre-textos)* la ciudad como correlato de la ruta, entidad que es circulación y circuito, definida por entradas y salidas por las que los flujos circulan de dentro a afuera y al contrario, y siempre horizontalmente”.²⁵²

Así mismo, este vaivén de las personas en la ciudad se refleja en los desplazamientos cotidianos hacia los centros de trabajo como un acto positivo y productivo, y que por ejemplo, en la ciudad de México –por sus dimensiones una de las más grandes del mundo–, este *desplazamiento* resulta ser “una red óptima para la vinculación, normalmente con objetivos productivos y publicitarios, para habilitar el territorio y sacar provecho de él o elevar la plusvalía.”²⁵³

La lógica estatal de la ciudad de México [...] parece enfocar su atención en las localidades como unidades básicas de entramado urbano su potencial ecológico, económico, geográfico, estratégico, su amplia variedad dentro de un territorio urbano, así como la forma más eficiente de comunicarlas [...]–desplazamiento–.²⁵⁴

250 Nicolaïdes *Op.cit.*, 49

251 *Idem.*

252 Delgado, Manuel (2014), *Idem.*

253 González Casanova, José M., (2009), *Medios Múltiples Dos*, p. 61

254 *Ibid.*



T-Rex como intervención en el espacio público son huellas gigantes a gran escala que puede remitirnos al vestigio de algo que existió hace tiempo. Son como las huellas fosilizadas de los dinosaurios, que en su momento recorrían y habitaban el planeta, de ahí el título de la obra.

Dibujando en el aire

T-Rex, como pieza de intervención de sitio específico, es al mismo tiempo, pista para reflexionar sobre el entorno y la manera en que lo recorremos. En los desplazamientos, al peso del viaje se le suma el peso de una serie de información de todo tipo –visual, auditiva, temporal, espacial, etc–. Aunque gracias a nuestro estado actual de ensimismamiento, todo lo que pasa a nuestro alrededor, puede pasar casi desapercibido, sin embargo, es al mismo tiempo suficiente para mantenernos anclados al “mundo real”.

La impresión se fija con un aspersor que contiene agua, para que el dibujo tenga un contraste de tono con respecto a la superficie en donde se aplica. Al secarse este vuelve a tener la misma volatilidad de la tierra pulverizada.

140 Por lo tanto, lo que llega a pasar en el exterior, carece de importancia. El andar se vuelve un camino indiferente, puesto que la atención ya no está en lo más próximo, que podría ser este mismo camino que andamos, mucho menos en los pasos que se dan. Ahora, esta atención es vertida en los dispositivos móviles que nos absorben y que son capaces incluso de medir el número de pasos dados. Pero en todo caso, es la cuantificación la que se vuelve importante, pues se traduce en el mapa que surge y es trazado a partir de la interfaz de la aplicación que nos dice que hoy caminamos tantos pasos; por encima de la conciencia que nos permite ver este andar, el movimiento se hace en el mismo momento en que sucede. De tal forma, esto se vuelve más importante que lo que un dispositivo, por inteligente que sea, pueda decirnos.

A partir de la percepción de *T-Rex* como intervención en el espacio público y la interpretación personal de estos dibujos por parte del público, se crea una experiencia estética de igual forma en los participantes. El contacto de la obra y el público intenta ser estimulante para las personas que lo perciben, pues, deviene como una anomalía dentro de su espacio cotidiano. Este tipo de obras, insertadas en el espacio cotidiano, son hechas para “que potencialicen la identidad propia y la comunicación con las esferas distintas a ellas.”²⁵⁵



La impresión se fija con un aspersor que contiene agua, para que el dibujo tenga un contraste de tono con respecto a la superficie en donde se aplica. Al secarse este vuelve a tener la misma volatilidad de la tierra pulverizada.



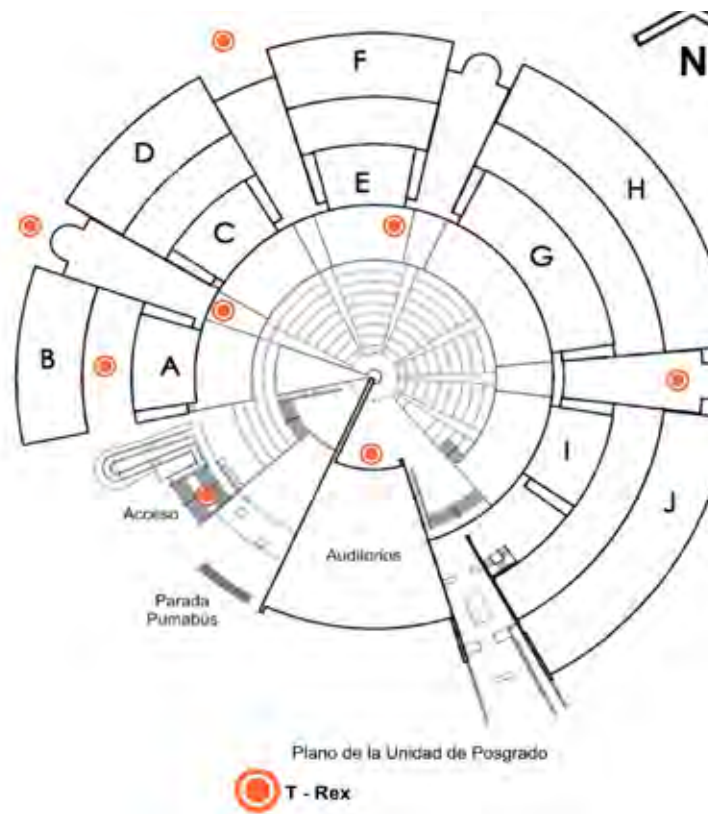
T-Rex. Serie de huellas en el sótano de la FAD, en la Unidad de Posgrado, UNAM, 2014. Medidas aproximadas 1.5 x 2.25 m por módulo. Tierra y polvo del lugar sobre pasillos y zonas comunes de la unidad de posgrado.

Dibujando en el aire



Secuencia de imágenes del proceso de impresión de huella. A partir de la percepción de T-Rex como intervención en el espacio público y la interpretación personal de estos dibujos por parte de los observadores, se crea una experiencia estética compartida. Fotografías: Edgar Hernández.

142



Mapa de la ubicación de huellas dentro de la Unidad de Posgrado de la UNAM

[...] los primeros sociólogos y antropólogos de la ciudad –la Escuela de Chicago–, que advirtieron de las virtudes del judío y del hobo –el trabajador ocasional que recorría los Estados Unidos en busca de empleo– como representantes de la agilidad mental humana, puesto que habían obtenido su habilidad para el pensamiento abstracto de las virtudes estimulantes de la errancia constante.²⁵⁶

Esta intervención, por lo tanto, es planeada para ser colocada en las inmediaciones, pasillos y patios del Posgrado, en torno a la institución, fuera del espacio pulcro y neutro, puesto que, “una vasta producción de conocimiento y quehacer artístico utiliza formas alternas a las capacidades de la institución–museo–academia para su distribución.”²⁵⁷ Estos dibujos efímeros evidencian los recorridos y desplazamientos como actividad dentro de esta esfera pública local a partir de una acción y un gesto efímero, como puede ser, una huella de polvo o tierra.

GESTO Y ACCIÓN. Gesto o gestualidad no se refiere simplemente al movimiento, ademán o acción. No es imprescindible que algo esté en movimiento para poseer gestualidad; se debe buscar tanto cuando el modelo está quieto, como cuando realiza una pose activa.²⁵⁸

Por lo tanto, *T–Rex*, trata de reflexionar acerca de la percepción que anida en el espectador, sobre su cuerpo y el equilibrio que este usa para desplazarse por dichos espacios de transición. El dibujo se vuelve una forma de “marcar territorio”. “A partir del momento en que muchas personas pueden acceder a un territorio o compartirlo, se pertenece a ese territorio, y el territorio se vuelve urbano [...] El tiempo y ya no más el espacio, ordenará nuestra futura pertenencia a lo urbano.”²⁵⁹

143

La pertenencia de las personas al territorio es breve, de algunas horas, por lo que el dibujo también tiene un tiempo “corto de vida”. Puesto que las huellas que se generan tienden a desaparecer, a erosionarse por diversos factores como el mismo desplazamiento de las personas, por el viento, o simplemente, por la tarea de aseo en estos lugares, podemos decir, que las huellas sean limpiadas, barridas.

La duración efectiva de la obra en su modalidad estricta es limitada porque su presencia se halla en total contradicción con la naturaleza del espacio que ocupa. Y como la contradicción es la fuente de su propia articulación, la duración breve es una condición de su sentido, y queda presupuesta en las estipulaciones sobre su modo de llevarse a cabo. Si la pieza pudiera existir por tiempo indefinido, aquella contradicción sería ilusoria.²⁶⁰

T–Rex interviene el espacio al mismo tiempo que le recuerda al público lo momentáneo de esta ocupación, ya que el desplazamiento cotidiano, lo hace transitar los espacios públicos de forma momentánea. Dicho ocupar se da con los pies, con los pasos que nos permiten anclarnos, por algunos instantes, con nuestra realidad más próxima.

256 Delgado, Manuel (2014), *Idem*.

257 González Casanova, José M., (2009), *Op. Cit.*, p. 60

258 Nicolaïdes. *Op. cit.*, p. 49

259 Nouvel, Jean y Baudrillard, Jean (2000), *Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía*, p. 132

260 Crow, Thomas (2002), “Arte específico de un lugar: lo fuerte y lo débil”, de *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano*, p. 141

3.4.2. INTERACCIÓN SIMBÓLICA: CONTEXTO, INSTITUCIÓN Y PÚBLICO USUARIO. ANTIGUA ACADEMIA DE SAN CARLOS. CENTRO HISTÓRICO DE LA CIUDAD DE MÉXICO.

FRONTERA

“Disegnare può essere uno strumento per uccidere l’oppressione, il sistema, la stupidità/ Dibujar puede ser un instrumento para matar la opresión, el sistema, la estupidez”.²⁶¹

FUPETE

En la instalación del dibujo efímero, *Frontera*, se reflexiona acerca del límite físico de un lugar, es decir, el territorio, así como el límite simbólico impuesto por nuestra cultura contemporánea. Esta instalación forma parte de las propuestas artísticas para el *Encuentro Internacional de Dibujo Expandido, Dialogo entre dibujo y acción*, en la Academia de San Carlos.

144 De *Frontera*, como dibujo, analiza su carácter efímero denotado por el material de trazo, que a la vez es usado con el mismo nombre y que se presenta el mismo día de la inauguración. Parte de este análisis también es la interacción generada por el entorno y el público.

El performance con base en la instalación y dibujo *Frontera*, establece un punto de partida para generar un diálogo entre la institución –la Academia de San Carlos–, así como el espacio público límite en el que se inserta –la Calle de Academia, en el Centro Histórico de la Ciudad de México–. La relación de esta pieza con el entorno y la interacción de los usuarios del lugar donde se desarrolla, genera un espacio en el que se funde esta *frontera*, por lo cual, se funda también, el carácter efímero de los límites tanto institucionales como simbólicos, muchas veces frágiles y apenas perceptibles.

Esta reflexión se desarrolla entre un lado y otro de este límite territorial y de alienación establecido por *Frontera*, como también, entre las definiciones y conceptos que rodean a esta obra de dibujo que actúa como instalación de sitio específico, y que por ende, tienen una relación teórica entre sí. Al mismo tiempo, estos conceptos mutan al ser puestos en debate para generar nuevas rutas de conocimiento y creación, que enriquecen al dibujo como disciplina y forma de pensamiento que se expande y se mantiene en una evolución constante.



Frontera, Instalación de dibujo efímero en la entrada principal de la Academia de San Carlos. Septiembre de 2015. Obra que forma parte del Encuentro Internacional de Dibujo Expandido.

EL LÍMITE TERRITORIAL, COMO ANTECEDENTE DEL DIBUJO *FRONTERA*

[...] Lo más sencillo hubiera sido desconectar el móvil, ignorar microondas y vibraciones de la modernidad y regresar la montaña a su estado original, pero resulta que el teléfono, además de ser un trasto molesto que obstaculizaba mi experiencia, era el indicador de la frontera entre los dos países. De un lado operaba una compañía telefónica, y del otro, otra, y cada vez que, en mi camino levemente errático por la cima, cruzaba la línea virtual que divide España de Francia, mi incursión se registraba en la pantalla del teléfono, que cambiaba de Movistar a Bouygotel. Jordi Soler.²⁶²

ANTECEDENTES

La labor de delimitar el espacio como territorio de conquista, se origina desde que el hombre se establece en las zonas geográficas que le permiten vivir del cultivo, es decir, desde los primeros momentos en que el hombre sedentario desarrolla la agricultura. Desde aquí va construyendo la historia de una especie que es capaz de captar conocimientos tanto como territorios.

El hombre práctico, al que sólo le importaba su supervivencia, pasó a ser un ser simbólico y por lo tanto, crea símbolos que le permiten definir a los objetos, personas y lugares con nombres como límites, para así organizar y recordar de una forma, también simbólica, aquello ajeno a la categorización. Esto es lo que conocemos como propiedad privada y que según la filosofía marxista es:

146

[...] un derecho que tienen los individuos y que surge del fundamento que determina que el ser humano es un ser que tiene por naturaleza; lo cual significa que es un individuo capaz de transformar la materia: no se limitan a usar, crean nuevos valores hasta entonces inexistentes. La filosofía afirma que la posibilidad de poseer una propiedad privada supone una protección de la persona ante el eventual avance del Estado y de sus dirigentes políticos.

En la antigüedad, sin embargo, la propiedad privada no era individual, sino colectiva (de tribus o comunidades). Recién a partir de la Edad Media, con la posesión individual de la tierra, este concepto comenzó a desarrollarse según los parámetros que conocemos en la actualidad.²⁶³

Es decir, que la propiedad, en específico el territorio, pasó de ser un beneficio para las comunidades a ser un bien para particulares que pudieran decidir y hasta cierto punto administrar y explotar ese territorio en cuestión. Para ello se valen de la *alienación*:

Este concepto describe la siguiente situación que le puede sobrevenir a un sujeto: cuando no se posee a sí mismo, cuando la actividad que realiza le anula, le hace salir de sí mismo y convertirse en otra cosa distinta a la que él mismo propiamente es, decimos que dicho sujeto está alienado; la alienación describe la existencia de una escisión dentro de un sujeto, de un no poseerse totalmente y, como consecuencia de ello, comportarse de un modo contrario a su propio ser.²⁶⁴

262 Soler, Jordi (2012), *La guerra perdida*, p. 200

263 Pérez Porto, Julián y Gardey, Ana (2011), Definicion.de: "Definición de propiedad privada".

264 Echegoyen Olleta, Javier, "Alienación", Torre de Babel Ediciones.

Así, Marx dice que la propiedad privada es la que aliena al hombre porque no lo trata como fin en sí mismo, sino como mero medio o instrumento para la producción. Las fronteras entonces delimitan estos espacios de producción que se justifican con el Estado, ya que llevan en sí la promesa de un progreso económico, político y cultural, que va de la mano del sector privado o capitalista.

La problemática de las fronteras, como límites territoriales, se ve acentuada actualmente por la globalización, donde por ejemplo, México como país en desarrollo y vecino de Estados Unidos, se ve influenciado por esta cercanía geográfica y sus habitantes aspiran a saltar ese muro físico que los separa de una calidad de vida mejor a cambio de una mano de obra barata. Esto es:

Los mexicanos sin trabajo aspiran a una vida mejor al otro lado de la frontera y las empresas americanas aprovechan la mano de obra barata, en ambos lados de la línea. Pero estamos en una época en la que la diferencia entre sociedades vecinas engendra movimientos migratorios, que algunos consideran que son demasiado grandes. Es en este momento cuando la frontera se convierte en un muro.²⁶⁵

Considerando lo anterior, se puede intuir que estos límites territoriales son contradictorios, pues la idea de globalización en un principio, crea la esperanza de un mundo abierto y transitable. En este sentido la apertura de las fronteras era sinónimo de avance económico, político y cultural, al igual que de movimiento artístico, y en menor escala, también religioso y espiritual.

147

Sin embargo, a partir de los atentados del 11 septiembre de 2001, como nunca antes, las fronteras fueron controladas a partir del cierre total de sus rutas más transitadas. El control de vigilancia que se ha creado a partir de este evento raya en la exageración, puesto que se invierten grandes cantidades de dinero en tecnología para mantener custodiadas estas áreas de tránsito y así, poder vigilar y monitorear el desplazamiento humano de un territorio a otro sobre todo cuando éste es ilegal, es decir, sin un documento oficial que acredite este desplazamiento. Cruzar las fronteras –ilegalmente– “de territorios límite que, en cierto modo, expresan las contradicciones de un mundo que se mueve entre la hipercomunicación y las fracturas profundas. A medida que nos unimos, el mundo se vuelve más laberíntico”.²⁶⁶

Para Eduardo Galeano, estos muros, algunas veces, son tan altisonantes, escandalosos, y otras, mudos y con un silencio cómplice, tanto de quien los erige, como de las políticas internacionales en forma de reglas que son encaminadas a su propio beneficio económico y de explotación. Como ejemplo están los tratados con nombres de países en los que se edifican murallas de las que se habla poco: Estados Unidos, Israel, Marruecos, la Unión Europea. En el vídeo *Muros* leído por el mismo escritor, enfatiza:

265 CCCB (2007), *Fronteras*. Exposición del 3 de mayo a 30 septiembre de 2007.

266 *Ibid.*

Dibujando en el aire

Por fin, ese muro, que merecía caer, cayó. Pero otros muros han brotado, siguen brotando, en el mundo, y aunque son mucho más grandes que el de Berlín, de ellos se habla poco o nada. Poco se habla del muro que Estados Unidos está alzando en la frontera mexicana, y poco se habla de las alambradas de Ceuta y Melilla.

Es este momento en el que deberíamos preguntarnos como la niña en una de las viñetas de *El Roto*: “¿Qué es lo que hay del otro lado de la valla?”. Y la respuesta tendría que ser parecida: “-lo mismo que en este”. La misma riqueza natural, los mismos derechos humanos y garantías individuales que nos hacen vivir libres y con las mismas oportunidades de trabajo que ayudan a acceder a una vida digna; o en teoría, eso es lo que debería ser y existir; la realidad es otra. El diálogo de esta viñeta continúa: “-¿y para qué la ponen?, -Para que creas que existe algo más”²⁶⁷.



148

En esta imagen se reflejan las aspiraciones y la creencia de la existencia de “algo más”, hecho de la misma materia del sueño para una vida mejor. Un sueño que ya no es únicamente americano –ese que motivaba a cruzar el Atlántico, y que ahora hace cruzar el Bravo, frontera entre México y los Estados Unidos, con todos sus obstáculos a vencer cual juego de supervivencia–. Una creencia que da, por ejemplo, para montar sobre una *Bestia*, que es como se conoce al tren que va del sur al norte de México, y que por otro lado, en el mediterráneo, alcanza para subir a embarcaciones tan frágiles como estas mismas creencias.

Viñeta de El Roto. “¿Qué hay del otro lado de la valla?” Publicada en el periódico *El País*. España, miembro de la Unión Europea, es uno de los principales destinos de los inmigrantes africanos, como consecuencia de su cercanía a sus lugares de origen.

Ese sueño que se ha vuelto occidental abarca gran parte del mundo ahora llamado globalizado, y por este mismo “sueño”, se arriesga la vida. En estos tiempos, ya no es solo dar el paso al vacío para buscarse una vida y labrarse un destino en la tierra prometida como en antaño.

Europa o muerte es una serie de documentales de la Revista *Vice*²⁶⁸, en la que se muestra el proceso por el que pasan los inmigrantes que van de África a Europa, y que se convierte en pesadilla al intentar alcanzar, ya no sólo la promesa de una vida cómoda y más relajada y justa, de acuerdo al trabajo realizado y el sueldo a cambio de éste. Esta serie expone también la esperanza; una puerta que se fijan estos inmigrantes, que los lleve a sobrevivir.

²⁶⁷ *El Roto* (2015) “¿Qué hay del otro lado de la valla?” Periódico *El País* 15 de Marzo de 2015.

²⁶⁸ VICE News (2015), *Europa o Muerte* [Serie - Documental]



La existencia en Inevitable, grafiti anónimo. Plaza George Orwell. Barcelona Octubre 2014.

La ilusión que se crea es pensar que lo que existe del otro lado del muro es producto de un mundo desarrollado, con todas las ventajas y oportunidades antes descritas. Sin embargo, los inmigrantes que logran adherirse y ser parte de este desarrollo, sin desearlo, accederán también a un mundo de explotación.

“La existencia es inevitable”, se lee en un grafiti hecho con estencil y aplicado en una de las puertas de un edificio dentro de la *Citat Vella*, en el corazón de Barcelona -una de las zona de moda gracias a su diversidad étnica y cultural-, donde es común escuchar de “barcos pateras”, balsas precarias de plástico que dan la impresión de ser juguetes y en las que abordo cruzan un número de africanos que va más allá de la capacidad de estas balsas, cuenta *Karnus*²⁶⁹, mientras camina por una de estas calles.



Los inmigrantes viajan en barcos mal preparados para la travesía conocidos como “balsas pateras”. Imagen tomada de BBC Mundo (2015), “5 preguntas para entender el drama de la inmigración Europea”.

Paradójicamente, la diversidad cultural es gracias a la gran cantidad de inmigrantes provenientes de todas partes del mundo, condensada en un espacio como es el Barrio del *Rava*, dentro de esta misma parte de Barcelona. Estas comunidades de inmigrantes a su vez “viven en *pisos patera* con características de aglomeración similares a la de las balsas, en donde su estancia será transitoria después de todo, ya que este lugar les sirve de trampolín para adentrarse hacia partes más profundas de España y de la UE en general.”²⁷⁰

269 Octubre de 2015. Barrio del Raval. Fuente: Oscar Romero.

270 *Ibíd.*

“No es que Europa sea un paraíso, no lo es, pero los derechos humanos existen ahí”²⁷¹ –relata un inmigrante que se encuentra justo en la línea límite que lo separa de este territorio por el que es preciso arriesgarlo todo: la Valla de Melilla–. Y es que contradictoriamente, es sobre esta misma línea o límite, donde los derechos humanos no existen.²⁷² Los inmigrantes son víctimas de vejaciones que lanzan la cuestión, sobre si a estas alturas de la historia, en la que se supone que como personas, todos gozan del avance que se ha dado en cuestión de Derechos Humanos, tales atropellos son posibles.

Nelly, ex jugador profesional de básquetbol y graduado en ciencias, en *Europa o muerte*, cuenta y se pregunta al mismo tiempo:

Deje mi país por una vida mejor, una vida nueva, por la libertad... ¿Por qué hay fronteras? Ahora hasta en el agua y el mar hay fronteras, miras el cielo y vez que incluso ahí hay fronteras. Pero, ¿por qué deberíamos prohibirle a un ser humano cruzar las fronteras?... pasar de un camino a otro, pero bueno, así es esto.²⁷³

¿A quién le conviene construir, administrar y controlar estas fronteras? El documental continua enlazando esta última idea con la imagen de Nelly, a través una *voz en off* que dice: “Esclavitud, racismo, desempleo... Una política de frontera, de pagarle a un sicario, un sicario criminal de un ejército extranjero.”²⁷⁴

150

FRONTERA, PERFORMANCE E INSTALACIÓN DE DIBUJO.

ENTORNO

Entendiendo la instalación *Frontera* como arte procesual²⁷⁵, y por tanto de interacción, partimos de la premisa de que se planea como una pieza efímera y con la cual el público interactúa voluntaria e involuntariamente. Como antecedente inmediato está *T-Rex*²⁷⁶ que se desarrolla con estas mismas características técnicas y conceptuales: estencil que permite imprimir una imagen de ornamento a modo de tapete y parecido a los *mandalas* tibetanos en la que se lee la palabra “frontera”, en mayúsculas y escrita con polvo blanco.

271 VICE News (2015), *Europa o Muerte* [Serie - Documental] “Cruzando la valla de Melilla” (Ep. 1).

272 *Ibíd.*

273 *Ibíd.*

274 José Palazón, activista español en *Ibíd.*

275 El *Process art* –arte procesual– o arte en proceso, es así una actitud y un punto de vista creativo sobre el mundo donde el producto final del arte, el objeto de arte, no es el centro de atención principal. El “proceso” está ocupado con el hacer y el suceder simbólico, con el arte como ritual y performance. Fuente: Vásquez Rocca, Adolfo (2013) “ARTE CONCEPTUAL Y POSCONCEPTUAL. LA IDEA COMO ARTE: DUCHAMP, BEUYS, CAGE Y FLUXUS”. Nómadas.

276 *T-Rex* (2014) Oscar Romero. Estarcido sobre pasillos. Medida aproximada por módulo: 1.5 x 2.80 m. Tierra y polvo de la Unidad de Posgrado de la UNAM, México.



Proceso de Dibujo con estencil que permite imprimir una imagen de ornamento, a modo de tapete, y parecido a los *mandalas* tibetanos en la que también se lee la palabra Frontera. Carbonato de calcio (polvo blanco). La ayuda improvisada de los transeúntes es necesaria para mover el estencil.



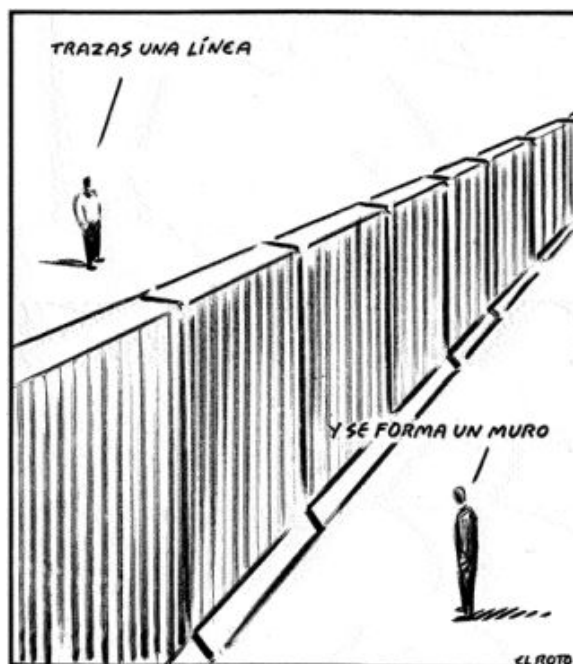
Frontera. Entrada principal de la Academia de San Carlos. Centro Histórico de la Ciudad de México. Septiembre, 2015.

Dibujando en el aire

Al igual que *T-Rex*, a partir de su aspecto efímero, *Frontera* intenta establecer al territorio como tema de reflexión, así como enfatizar los recorridos y el vaivén de las personas que se refleja en los desplazamientos cotidianos de los usuarios.

La instalación *Frontera* construye una relación a partir de los trazos que se generan desde del polvo blanco (carbonato de calcio, material amigable para la preservación del inmueble, como edificio histórico), que forma el dibujo-*mandala*.

Dicha interacción intenta unir simbólicamente los elementos internos de la Academia de San Carlos –personal, estudiantes, maestros, arquitectura, etc.–, con los externos, los que deambulan por fuera –comerciantes, transeúntes, la calle, entre otros–, y que ven a la institución o escuela como un lugar límite, del cual no tienen certeza sobre lo que se hace ahí dentro. También reflexiona acerca de las personas de adentro que a la vez interactúan con el



Viñeta de El Roto. Publicada originalmente en el periódico *El País*. La valla de Melilla es una barrera física situada en los límites de la ciudad española de Melilla con Marruecos, para contener a los inmigrantes africanos que desean ingresar ilegalmente a Europa.

152 hace ahí dentro. También reflexiona acerca de las personas de adentro que a la vez interactúan con el entorno y con las personas externas a la institución, algunas veces como inconvenientes –por ejemplo, los maestros que acamparon en el Zócalo durante un mes como parte de su protesta, por lo cual se veían obligados a rodear, de lado, y con el sentido del olfato al mínimo de su capacidad porque “apesta bien cabrón a miados”²⁷⁷. Después, se pudo ver en la transmisión en directo por la televisión, cómo fue desalojado este campamento. Hasta entonces nos indignamos un poco al ver como un helicóptero *Tomahawk* sobrevolaba para aterrorizar aún más este desalojo²⁷⁸-. Se trazan líneas para levantar muros para separar a la gente, como aparece en otra viñeta de El Roto.

PROCESO CREATIVO

En una primera prueba, antes del performance e instalación final en la inauguración de la exposición del Encuentro Internacional de Dibujo Expandido (EIDE), el dibujo *Frontera* se coloca en la entrada principal del edificio. Instalado el dibujo en la calle de Academia, en algunas ocasiones es rodeado por los transeúntes, en otras, ese mismo público pasa desapercibido y sin notar que hay algo extraño por donde caminan.

²⁷⁷ Constante expresada por alumnos de Posgrado de la FAD. Fuente: Oscar Romero.

²⁷⁸ La Jornada (2013) “Arrasa la policía el plantón de la CNTE”. Sábado 14 de septiembre, p. 2.



Frontera, después de ser trazado el *mandala*, al principio es rodeado por los transeúntes.

153



Lo efímero de la obra *Frontera* nos permite percibir a partir de su expansión, los desplazamientos.

Dibujando en el aire



Los desplazamientos se hacen visibles en el dibujo, puesto que el material con el que es hecho este dibujo, se dispersa como resultado del movimiento del público.

Lo efímero de la obra *Frontera* nos permite percibir a partir de su expansión, los desplazamientos que se hacen visibles en el dibujo, puesto que el material con el que está hecho, se dispersa como resultado del movimiento del público. Por ello se crea un gesto de aspecto sutil por la característica de la imagen de ornato, pero al mismo tiempo, la instalación de dibujo se vuelve invasiva por ser una obra de dibujo que se expande, literalmente, gracias a las huellas de quien lo pisa y lo extiende por la calle y por el interior de la Academia de San Carlos.

El registro de esta prueba previa a la exposición, permite tener un documento visual a partir de las fotos. Se hace también la edición del vídeo *Frontera*²⁷⁹ con imágenes que se obtienen del monitor en donde se proyecta la toma de la cámara del circuito cerrado de la entrada principal. Por dicha razón se plantea que *Frontera*, se coloque en específico en aquel lugar, del que la cámara del circuito cerrado, transmite de forma directa en la pantalla de la entrada.

El material que resulta de este registro del primer dibujo de *Frontera*, se presenta como evidencia en la muestra de dibujo a la que se hace referencia. De esta instalación se puede decir que:

Lo que queda es una imagen, un resto que puede ser museable, pero precisamente lo que no es museable son las experiencias, las funciones simbólicas o significativas producidas por los artefactos. Arte no sólo es lo coleccionable y museable, lo perenne, sino también lo no coleccionable y museable, lo efímero.²⁸⁰

Y son las experiencias con el transeúnte –un público no especializado en arte, pero que a la vez convive con la comunidad de la Academia de San Carlos y que está más familiarizada a estos eventos artísticos– las que unen a una comunidad con otra, en un aspecto interactivo y lúdico. Y sin embargo estos lazos duran lo que dura la vida de ese dibujo antes de desvanecerse.

279 *Frontera* (2015) se puede ver en: Blog: Oscar Romero "Dibujando en el aire – Frontera".

280 Vásquez Rocca Adolfo(2013), *Ibid.*



Frontera como instalación de dibujo, tiene las características tanto formales como simbólicas de los *mandalas* de los monjes tibetanos, que se fabrican detallada y cuidadosamente.



Los *mandalas* son destruidos por sus creadores como parte del desapego que promueven.



Los restos del *mandala* (polvo de colores), se arrojan al río como ofrenda de agradecimiento y de buen augurio para tiempos mejores.

En principio todo arte es efímero y pertenece a los ritos festivos, a los espacios donde se consumen los productos estéticos, a los elementos plásticos en los que el cuerpo humano sirve de soporte: vestidos, peinados, perfumes, maquillaje y comidas; a los elementos que sirven de nuevos medios técnicos que configuran la fiesta. Todo ello es fugaz, momentáneo, efímero, y no coleccionable, pero no por ello menos artístico que los artefactos museados.²⁸¹

Frontera tiene las características formales y simbólicas de los *mandalas* de los monjes tibetanos, que se fabrican detallada y cuidadosamente para luego ser destruidos por sus creadores como parte del desapego que promueven. Después, los restos (polvo de colores) se arrojan al río como ofrenda de agradecimiento y de buen augurio para tiempos mejores. De igual forma, el dibujo *Frontera* sigue un proceso similar al de la destrucción de estos *mandalas*. Sin embargo, son los transeúntes que pasan sobre la instalación, el factor que interviene, modifica y destruye al dibujo. Este público, es posible que tenga, como prueba de buen augurio, una experiencia estética: un dibujo sobre la calle en que se desplazan, sobre el lugar que habitan.

Frontera, como instalación de dibujo interactivo, sirve como objeto de transgresión puesto que las fronteras, sean estas territoriales o institucionales, son tan controladas y cuidadas que se vuelven infranqueables. Por ello, la gestualidad del dibujo invasivo que se genera, al mismo

tiempo que sirve como ritual, permite en el mejor de los casos, disolver o desvanecer una frontera simbólica que actúa como barrera invisible establecida por la institución, impidiendo el libre tránsito o acercamiento a estos lugares comunes.



156

El dibujo *Frontera* sigue un proceso similar al de la destrucción de los *mandalas* que crean los monjes tibetanos. Sin embargo, en *Frontera*, el vaivén de los transeúntes es el factor que interviene, modifica y destruye al dibujo.

El sistema de vigilancia que se ordena en este tipo de zonas límite va más allá del control humano directo, es decir de guardias. Para ello se implementan circuitos y tecnología con cámaras térmicas, aun cuando de ellas solo se obtengan manchas de colores que abstraen en gráficas al ser vivo o humano, a la persona que produce ese calor. *Frontera* interactúa de esta misma forma con el circuito cerrado de la entrada del edificio. Por tanto, como nos lo recuerda uno de los grafitis de Banksy, es posible cuestionar estos sistemas de control.

La frontera evoluciona a muro cuando no es posible un control humano. Un muro se construye para contener los deseos y aspiraciones de las personas. Este muro ha de ser lo suficientemente alto para disuadir cualquier tentativa de escalada y debe estar dotado de sistemas tecnológicos que repelan al intruso. A partir del dibujo *Frontera* y los desplazamientos humanos que cada vez vemos con mayor frecuencia, se hacen referencia a la necesidad de la libre movilidad y tránsito, aunque sea de forma simbólica, puesto que:

Uno de los mayores desafíos políticos del siglo XXI es encontrar la forma de crear políticas que transformen la movilidad en beneficio económico, en lugar de crear bloqueos navales y campos de detención masiva.



157



Arriba: *Frontera*, proyección. Fotomontaje para visualizar el dibujo por el circuito cerrado de la Academia de San Carlos de la UNAM, Centro Histórico de la Ciudad de México.

Abajo: ¿Qué estás mirando? Grafiti de Banksy.

Usted está siendo Monitoreado, Posgrado, UNAM



La instalación de dibujo *Frontera*, se desvanece con el desplazamiento cotidiano del espectador y público en general, que es libre de transitar, intervenir y destruir a este dibujo. A esta destrucción, se suma de igual forma la lluvia que hace del dibujo solo una mancha.

158

Políticas de inmigración. Es decir, no se trata de si estas personas deberían o no quedarse en los países pobres, sino de hasta qué punto deberían o no los países ricos dificultar la migración. Eso es lo que hacen las «políticas de migración». Un visado no obliga a moverse a una persona, sino que es una decisión de no impedir de forma activa que una persona se desplace.²⁸²

Estos bloqueos y campos de detención masiva, se traducen en las políticas de inmigración que deciden como es que hay que mantener un orden que conviene a unos cuantos en pos de su propio beneficio, y que es posible mirar representado en líneas fronterizas en el Google Earth.

El mapamundi visto desde arriba, cuarteado por meridianos y paralelos, y descuartizado por las paredes invisibles de las fronteras, semeja la imagen de un laberinto cuyos ángulos no llevan a ningún sitio. Las puertas sólo aparecen por arte de magia, ábrete Sésamo, bajo el influjo de un visado patrocinado por una tarjeta Visa.²⁸³

Siguiente página:

1. El performance *Frontera* se presenta el día de la inauguración de la muestra del EIDE.
2. El lugar del performance se desplaza hacia el pasillo de la entrada principal de San Carlos
3. La acción de dibujo forma parte de la exposición, pero no se tiene la certeza de si es posible alterarlo.

²⁸² Boeselager, Matern (2015), "Le preguntamos a un experto qué pasaría si la UE abriera sus fronteras a todo el mundo", Revista Vice México.

²⁸³ Del ancho mundo y de las estrechas mentes (2007) "Trazas una línea y se forma un muro"



Dibujando en el aire

Por lo tanto, como instalación de dibujo, *Frontera* se desvanece con el desplazamiento cotidiano del espectador y público en general que es libre de transitar, intervenir y destruir este dibujo. A esta destrucción se suma de igual forma la lluvia que hace del dibujo sólo una mancha como memoria práctica de que ahí fue colocada una frontera simbólica en forma de mandala.

Con un dibujo de polvo se intenta plantear artísticamente, con la intervención del espacio, una reflexión acerca de la institución y la relación con su entorno, con la calle; reflejando, en una especie de fractal, a las políticas de inmigración y lo que hay de fondo. *Frontera* como dibujo de sitio específico, coincide con lo que se afirma en *Radicante*:

[...] el artista es quien acerca lo imaginario del mundo, y cuando las ideologías del mundo, sus visiones, sus prefiguraciones, los castillos en el aire que erige se vienen abajo, es necesario volver a levantar este imaginario. No se trata de soñar en el mundo, sino de intervenir.²⁸⁴

La intervención en este espacio para disolver muros y límites simbólicos de forma artística, muestra los desafíos propios a vencer como artista. Los políticos “habrán de encargarse de sus propios retos”.²⁸⁵

El performance *Frontera* se presenta el día de la inauguración de la muestra del EIDE²⁸⁶. Esta acción corporal forma parte del proceso de dibujo en la que se imprime con el estencil como parte del diálogo entre dibujo y acción.

160 Originalmente esta acción de dibujo es proyectada para colocarse en el espacio de la entrada del edificio, en la calle. Sin embargo, la lluvia de ese día propicia un cambio de lugar. El lugar del performance se desplaza hacia el interior de la Academia de San Carlos, en el pasillo de la entrada principal.

No obstante las características de la obra de dibujo siguen siendo las mismas pese a su nueva ubicación. De esta forma se indica que existe un límite o muro casi invisible en este espacio y que se hace evidente con esta instalación en la que además se puede leer la palabra “FRONTERA” sobre un *mandala* al que, en algunas ocasiones, se resiste pisar. Se intuye que esta obra forma parte de la muestra de dibujo, sin embargo, no se tiene la certeza de si es posible alterarlo o intervenirlo cuando se pasa sobre él con las pisadas que a su vez van llenando a la academia de trazos en el piso y que de alguna forma rompen con la asepsia del lugar.

284 Bourriaud, Nicolas (2009), *Radicante*, Traducción: Guillemont, Michèle, Editora: Hidalgo.

285 Boeselager, Matern (2015), “Le preguntamos a un experto qué pasaría si la UE abriera sus fronteras a todo el mundo”. Revista Vice México. Publicado el 6 de mayo de 2015.

286 Encuentro Internacional de Dibujo Expandido, *Diálogo entre dibujo y acción: procesos y reflexiones*. Curadores: Rebeca Torres Orozco-Darío Méndez M. Inauguración 3 de septiembre de 2015. En el marco de la Exposición *La Medida de Todas las Cosas*. Academia de San Carlos, FAD- UNAM.



Trazo gestual que deviene como dibujo abstracto y que recorre una calle de la ciudad.

161

Frontera, como performance y acción de dibujo corporal, traza en una actividad el esfuerzo y control del cuerpo depositados en el dibujo, pues, se toma la materia y el estencil de forma cuidadosa para que esta impresión se logre, aunque luego del dibujo impreso queden sólo las fotos, el video, el estencil (que se adhiere a la muestra del Encuentro Internacional de Dibujo Expandido, cuando el performance, ha concluido) y las manchas de polvo dispersas por la Academia de San Carlos.

Un fragmento de *Radicante* cierra esta reflexión con respecto a la posibilidad que tiene el arte para desarrollar un imaginario específico y recurrir a una lógica totalmente distinta de la que preside la globalización capitalista y de alterar un poco este orden, tanto cotidiano como de símbolos, para trazar un gesto que deviene en dibujo abstracto y que recorre una calle de la ciudad:

Los artistas, bajo cualquier latitud, tienen hoy como tarea imaginar lo que podría ser la primera cultura verdaderamente mundial. Pero una paradoja viene ligada a esta misión histórica, que tendrá que efectuarse contra esta uniformización política llamada «globalización», y no sobre sus huellas[...] Para que tal cultura emergente pueda nacer de las diferencias y singularidades, en lugar de alinearse en la estandarización vigente, tendrá que desarrollar un imaginario específico y recurrir a una lógica totalmente distinta de la que preside la globalización capitalista.²⁸⁷

3.5. Ego Tripping

CREACIÓN – DESTRUCCIÓN

Yo soy exactamente lo que ves –dice la máscara– y todo lo que temes detrás.

Canneti. Masa y poder



Ego tripping es una serie de dibujos que en su proceso de desgaste o uso continúan dibujándose o desdibujando. Están hechos sobre un objeto cotidiano, en este caso, tablas para patinar. Como piezas procesuales, las versiones finales presentan algunos rastros de autorretratos realizados con grafito a partir de una referencia fotográfica, es decir, de una *selfi*.²⁸⁸

Al comienzo del proceso de dibujo, para *Ego Tripping I*, la postura del autorretrato o pose es la de un héroe orgulloso, que se entiende a partir de la toma en ángulo en *contra-picada*. Una pose parecida a la que adoptan los deportistas o los héroes de comic a la hora de ser retratados: con el orgullo en el rostro y la mirada perdida, puesta en las nubes o el cielo. Una foto que remite a la fotografía mítica del Che Guevara realizada por Korda y que muestra a un Che pensativo con la mirada pérdida. Canetti dice al respecto sobre el rostro humano:

Es inabarcable lo que en el transcurso de una sola hora pasa por el rostro de un hombre. Si a uno le estuviese dado el tiempo necesario para contemplar con más detenimiento todos los impulsos y estados de ánimo que se deslizan por un rostro, se sorprendería de los incontables amagos de metamorfosis que allí se podría reconocer y seleccionar²⁸⁹.

De inicio, *Ego tripping I*, es un dibujo con características "académicas." "Entiéndase académicas como método, escuela, patrones de análisis que determinan la comprensión de una obra, su producción y hasta gestación sin entender que lo deseado, por serlo, es anti-académico."²⁹⁰ Se puede decir que este dibujo sobre madera, en este momento está terminado como objeto artístico, sin embargo, también en este momento sigue siendo un objeto cotidiano, con un sistema práctico y de uso: una tabla de *skateboarding*. A este rasgo del objeto Baudrillard lo ordena dentro de "una lógica funcional del valor de uso, regida por operaciones prácticas"²⁹¹

163

Esta obra artística, al mismo tiempo que objeto cotidiano, permanece en *standby*, en un estado de espera que acumulaba energía en potencia y que es a su vez impulsada o almacenada por el "ego artístico" que crea una obra que permanece o trasciende gracias al aprecio o cuidado que se le da. Esta situación, producto del apego hacia *Ego tripping I*, es creada por la resistencia a ser destruida. No obstante la destrucción o desmaterialización, la intervención y modificación forman parte esencial del proceso, para así cumplir sus objetivos como pieza artística.

288 Perdida la batalla por defender el uso de términos propios como autorretrato, la Real Academia Española de la Lengua ha decidido adaptar la que fue elegida como palabra del año de 2013: *selfie*. Y es que, tal y como recoge el avance de la vigésima tercera edición del diccionario de referencia del castellano, a partir de ahora el término correcto será *selfi*. Fuente: Quesabesde (2014), "La RAE adapta su diccionario para incluir términos como *selfi* y *píxel*".

289 Canetti, Elías (1981), *Masa y poder*. Título original: MASSE UND MACHT, Traducción del alemán de Horst Vogel, Muchnik.

290 Orozco, José M. "La Orduña de Rivera" en: Cueva de Sada, Esther (1994), *Arturo Rivera*, p. 21

291 Baudrillard, Jean (1968) *El sistema de los objetos*.



Ego Tripping I, la postura del autorretrato o pose de este autorretrato es la de un héroe orgulloso, que se entiende a partir de la toma en *contra-picada*.



La secuencia y evolución de los trazos se pueden apreciar en el registro del proceso de producción.

PROCESO

Ego tripping I es un dibujo que en su proceso de producción es desdibujado, borrado, manchado, como resultado de trazos gestuales que son producto de patinar. El proceso de dibujo se genera sobre la tabla para patinar a partir de una fuerza que se proyecta a través de los movimientos corporales. Esta pieza, por lo tanto, se modifica poco a poco con manchas, marcas e incisiones que aparecen continuamente dentro del proceso de composición. De esta forma, la actividad de patinar-dibujar tiene un grado de importancia mayor que el resultado, es decir, la descomposición final del autorretrato. Pollock utiliza este mismo proceso al bloquear todo indicio figurativo y llenar de texturas y profundidad visual a su obra:

Por ejemplo, *Sonidos en la hierba*, *Sustancia resplandeciente* y *Ojos en el calor*, se nota que hay imágenes, aunque no se las pueda identificar; sin embargo la actividad desplegada sobre la superficie –esa parte de la pintura que, por así decirlo, se afirma de una manera plana en cuanto que ocupa un lugar literal sobre una superficie a la que se ve literalmente como plana– vela o va echando fuera o aplasta de una manera creciente a las imágenes establecidas como resultado de las fases anteriores menos espontáneas, de la pintura.²⁹²

166 Es así como el proceso de dibujo involucra trazos gestuales que nacen de patinar, de utilizar el cuerpo como instrumento de trazo. En estas líneas, el cuerpo es la fuente de fuerza y energía, que aplicada al objeto –la tabla para patinar–, lo va modificando en cada una de las superficies por las que se desliza y en las que va quedando parte de este dibujo, es decir, en el espacio público en donde se realiza dicha actividad.

Así, se traza cada vez que se patina y se desliza sobre la superficie previamente *encerada*²⁹³ de un banco o banqueta, barandal o riel. Tales marcas son también producto del desgaste que sufren los objetos dentro de la cultura del skateboarding y resultado de lo impredecible o azaroso de la actividad. De esta forma se supera la melancolía por el dibujo bien cuidado, limpio, teniendo como resultado, la gestualidad del desgaste como un tipo de dibujo en el que se observa la fuerza para producirlos.

La secuencia y evolución de los trazos se pueden apreciar en la serie de fotografías del proceso de dibujo; además, en la tabla como objeto final o huella de esta acción y también en los *gifs animados*²⁹⁴, que tienen una continuidad seriada en la que se van produciendo nuevos retratos y procesos, que como origen tienen esta primera pieza llamada *Ego Tripping I*.

292 Stangos, Nikos. *Conceptos de arte moderno*, p. 152

293 Nota: El patinador coloca cera (parafina de vela) que obtiene de velas o veladoras, en las superficies donde hace deslizamientos. o *slides* con la patineta. Se pueden reconocer fácilmente estas zonas pues constantemente el *skater* va llenando de cera parte de los inmuebles y la arquitectura del espacio público. Fuente: Oscar Romero.

294 *Ego tripping I* (2014-2015) se puede ver en: Blog: Oscar Romero "Dibujando en el aire – Ego Tripping GIF / Ego Tripping".

Ego tripping II (2016) se puede ver en: Blog: Oscar Romero "Dibujando en el aire – Ego Tripping II"



Izquierda: *Courage*. Impresión en serigrafía. Septiembre 2013.

Derecha: *Courage*. Prueba de desgaste de la impresión en serigrafía. Septiembre 2013.



Ego Tripping II.

3.5.1 VIAJE-ESPACIO PÚBLICO

REGISTRO EGO TRIPPING EN EL ESPACIO PÚBLICO.

“I was waiting on a moment
 But the moment never came
 All the billion other moments
 Were just slipping all away
 I must have been tripping
 Just ego tripping”
The Flaming Lips

Ego tripping sigue dos caminos paralelos dentro de su proceso creativo. Por un lado, la tabla como objeto y soporte del dibujo corporal, y por el otro, el registro de este objeto por distintos lugares en el espacio público. En ellos, coinciden algunos conceptos como desplazamiento, temporalidad, interacción o viaje, en donde la calle como espacio de creación artística está presente, o también, como una hoja en blanco para seguir dibujando.

169

El espacio público fija una manera de transitar, que cuando se modifica por el sujeto que anda de modo distinto, es posible escuchar calificativos como “chalado” o “loco”; siempre hay que ir de determinada manera para no resultar sospechoso. No se puede correr, porque si se corre, automáticamente se está huyendo de algo y, si haces lo contrario, es decir andar lento, se es algo peor, un merodeador. Goffman lo llama *pauta de paso seguro*²⁹⁵, según la cual, las personas que recorren un camino conjunto adquieren un mismo paso de locomoción, manteniendo entre ellas una distancia relativa.

Lo que hace que haya vida social en la calle es la apariencia. Es un contexto en el que cada cual lo máximo que puede hacer es luchar por que los demás le tomen por lo que quiere parecer. El espacio público es un espacio de apariciones y aparecidos. En la calle, lo que todo el mundo aspira es a parecer, intentar en lo mayor posible que los demás se convenzan de que nos comportamos de una forma adecuada, porque consiste en que hay que comportarse de una forma adecuada, es decir, predecible; aunque se sabe perfectamente que lo impredecible y el azar están acechando en todo momento²⁹⁶.

295 Goffman, Erving (1979) *Relaciones en público. Microestudios de orden público.*

296 Delgado, Manuel (2014) *Curso de Antropología del Espacio Urbano*, U.B. Clase jueves 11 de dic. 2014.

Dibujando en el aire



170

Ego Tipping I con mochila de viaje, Departamento de *Mini y Felix*, Berlín, 2015

Lo anterior implica andar por la calle, consciente o no, al mismo ritmo de los demás, si se va más lento o más rápido, significa que se es una anomalía que automáticamente tiene que ser erradicada, puesto que implica un desorden en un espacio que debería ser transitado al unísono, cual desfile de obreros tal como aparecen en la película *Metrópolis* de Fritz Lang.²⁹⁷ Este film apunta hacia un mundo regido por los sistemas de explotación, orden y control. En este mundo que se proyecta en *Metrópolis*, se expresa la idea del desplazamiento de las personas dentro del anonimato de la masa, ya sea para ir a los centros de laborales, o para regresar a casa a descansar.

El skater es la apoteosis de alguien que entiende, no la superficie de lo urbano, sino lo urbano como superficie, en la que únicamente cabe deslizarse. Es un espacio en el que la lógica habitual en una ciudad, que es la lógica de los emplazamientos, se deja sustituir por otra que es, la lógica de los enterodesplazamientos, en donde no hay otra cosa más que una sociedad de mirar.”²⁹⁸

Por lo tanto, no es necesario insistir en el hecho de que el skater va de un lugar a otro desplazándose sobre una patineta empujándose con uno de sus pies y luego, ya con el impulso, anda montado sobre la tabla en una posición en la que el cuerpo se desplaza de lado. Suple de esta forma el desplazamiento común del caminar, es decir, en el que se usan los dos pies y en donde se va erguido y con el cuerpo hacia el frente. Un movimiento anómalo que usa el monopatín como extensión del cuerpo para desplazarse por la superficie de lo urbano.

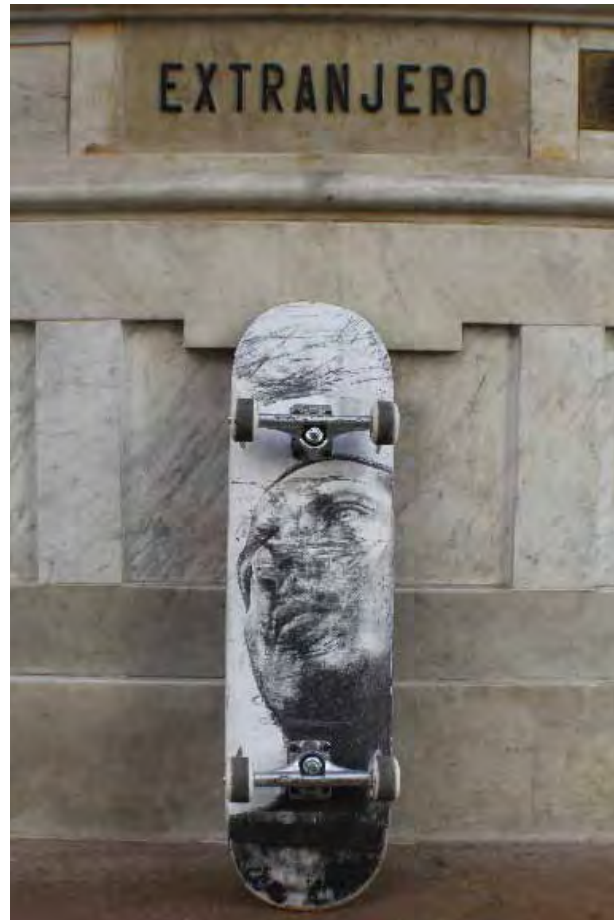
Es este espacio público el escenario por cual *Ego tripping* se desliza como objeto de uso cotidiano –tabla de skate– y como objeto artístico –autorretrato– que sirve al mismo tiempo como motivo para retratar estos escenarios. Una serie de fotografías que intentan encapsular parte del orgullo que es, por ejemplo, para un turista, retratarse en los lugares que visita con alegría y gusto. Luego, también orgulloso, mostrar estas imágenes a sus conocidos, amigos, familiares, haciendo pública esta alegría por lo general en las redes sociales; un espacio virtual, que sigue siendo público.

Ego Tripping es una pieza de dibujo que como autorretrato, intenta cuestionar los límites entre la apariencia, la personalidad, la identidad y postura o pose acerca de la imagen que proyectamos de nosotros mismos hacia el mundo, hacia la sociedad. El ego representado por el autorretrato es el punto de partida y motivo para crear y a la vez destruir o trascender.

Como registro de viaje intenta reflexionar acerca de cómo las selfis vinieron a sustituirnos en un espacio, por así llamarlo, “real”, el de las calles o espacio público, llevándonos de la mano en dirección de otro espacio: el virtual, en donde uno “es” a partir de la imagen de nosotros mismos.

297 Lang, Fritz (Director) 1927, *Metropolis*, Alemania, [Film-Ficción].

298 Delgado, Manuel (2014) *Curso de Antropología del Espacio Urbano*, *ibíd.*



172

Izquierda: Loretopea (Pico del loro) 7:30 a.m. San Sebastian, **Donostia**.

Derecha: Extranjero. Correo de Valencia. **Cataluña**.

El “viaje” por algunos sitios de Europa es representado en esta serie de fotografías, en las cuales es posible observar que se sustituye al personaje —que a primera instancia debería ser uno “normal de carne y hueso”—, por un objeto: la tabla para patinar con el autorretrato; un tanto descuidado y sucio y que apenas se reconoce, es retratado supliendo así, al personaje a retratar o fotografiar, al rostro.

Ego Tripping, por lo tanto, es a la vez un viaje de ocio. Una serie de fotografías a modo de autorretrato o *selfi*; un retrato sobre una patineta en primer plano y con algunos lugares y edificios emblemáticos o desconocidos como telón de fondo o escenografía. De esta forma se recrea una puesta en escena, representada en una imagen.

En estas escenas debería aparecer un rostro “real”, en cambio, aparece un objeto sucio: la tabla de skateboarding con el dibujo—autorretrato que, a su vez, sustituye al personaje en esta *selfi*²⁹⁹—. Esto es parecido a la película francesa

299 Una **autofoto** o **selfi**—también conocida con las voces inglesas **selfie** o **selfy**—es un autorretrato realizado con una cámara fotográfica, típicamente una cámara digital o teléfono móvil. Se trata de una práctica muy asociada a las redes sociales, ya que es común subir este tipo de autorretratos a dichas plataformas. Wikipedia, revisado el 4 de enero de 2015.



Calatrava Espacial. Valencia. **Cataluña**

Dibujando en el aire



174



Arriba: Estadio de San Mamés, **Bilbao**.

Abajo: Paris 18 (skatepark). **Francia**.

Mano Rana, **Berlin**Cara Visible. Valencia. **Cataluña**

175

*Amélie*³⁰⁰, cuando aparece una serie de fotografías, a manera de postales, con la figura de ornamento de un gnomo en diferentes lugares emblemáticos del mundo; luego, alguien las hace llegar a su antiguo y sorprendido dueño como postales y como prueba física de estos viajes. Entendemos así, que estos personajes inertes sin aparente vida –gnomo y patineta–, van retratando su andar alrededor del planeta.

En los viajes, que por ejemplo, hacen los turistas, en lo posible se intenta conservar el recuerdo de eso que se visita y que se traduce en pruebas físicas de ello. Se da testimonio a partir de las fotografías que luego se hacen públicas en redes sociales. Es nuestro ego como imagen que no quiere pasar desapercibido por el mundo, en este caso, un mundo virtual.

Como si del carnaval sólo fuera la máscara que queda, solo eso, el personaje ha pasado a otro plano, como otro personaje, en este caso, como el fotógrafo que se desdobra en el espacio para retratarse a sí mismo, como lo hacían los pintores de antaño. No lo podemos evitar, somos nosotros mismos mirando al abismo para al mismo tiempo ser abismo e imagen de uno mismo. "Si miras durante mucho tiempo el abismo, el abismo acabará mirando dentro de ti", nos dice Friedrich Nietzsche.

300 Jeunet, Jean-Pierre (Director) 2001, *Amélie* (*Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* en francés).

REFLEXIÓN ACERCA DE *EGO TRIPPING* COMO SERIE DE DIBUJO PROCESUAL

Ego tripping con los mismos elementos simbólicos que tiene una *selfi* (rostro, contexto, imagen) debería cumplir con el mismo objetivo: retratar distintas situaciones muy personales en diversos lugares. También en esta imagen el personaje que vemos retratado, por lo regular, es sólo una parte de su persona, es decir, su rostro es lo que aparece. Esto es producto de la escasa distancia que hay entre su rostro y la cámara en mano, que dicho sea de paso, se aleja lo más posible para abarcar un ángulo más abierto.

Sin embargo esta serie de fotografías tiene un forma diferente debido al origen en que se producen estos retratos. Ya de inicio, cuando estas fotos fueron hechas, el objeto era algo extraño a retratar, y no pocas veces, esta situación fue objeto de diversas expresiones de las personas que se acercaban justo en el momento del registro fotográfico, es decir, en el momento de hacer el retrato.

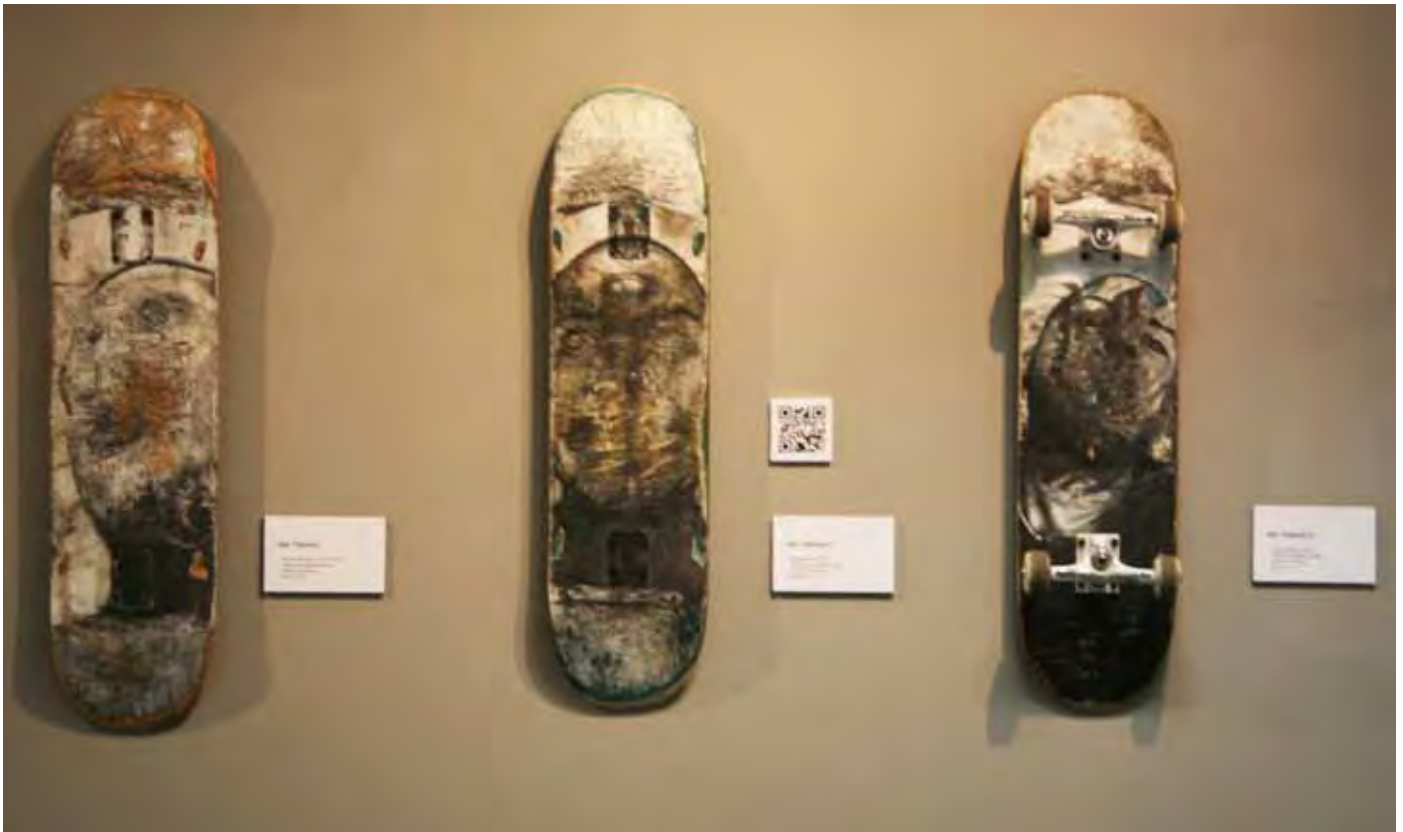
176 *Ego tripping*, al igual que las *selfies* actuales, recuerdan a los viejos grafitis en donde aparecía la leyenda «Juan was here»³⁰¹ o el “Pedro estuvo aquí” como una prueba de ese “estar”, en pasado, es decir, no estamos pero estuvimos. Esta leyenda advierte en pasado que “Pedro estuvo aquí”, y sin embargo, fue realizada en un presente por alguien consciente de que de que su mensaje sería leído en un futuro; por lo tanto, el personaje asume que hay que escribir esta frase en pasado, aunque en ese momento se esté ahí.

La *selfi* o foto de turista es producida de la misma forma o el motivo es el mismo, en el futuro nos hará ver, literalmente, que en verdad estuvimos ahí; la imagen se hace para dar fe y prueba de ello. Ahora, para suplantar esta leyenda-grafiti, se prefiere tomar una fotografía para constatar que estuvimos ahí.

En el proceso de dibujo de *Ego Tripping*, se intenta superar al ego que finalmente es el que quiere ser retratado en un contexto para dar una idea de su estatus social, por decir algo. Un “hacer” que se aleja del “mundo natural mismo: un mundo aparentemente desprovisto de dudosas imposiciones humanas que nos ordenan «tomar sólo fotografías, dejar sólo huellas.»³⁰². Por lo que anulando o destruyendo la imagen del autorretrato se puede reflexionar acerca de esta parte visual de nosotros mismos y que actualmente es pública y accesible, en parte, gracias a las redes sociales.

301 *Juan was here*, trad.: *Juan estuvo aquí*.

302 Roelstraete, Dieter (2011) “Línea de Richard Long: Disolviendo la Estética en Ética” en *The New Earthwork-Art Action Agency*, *Op. cit.*, p. 14-17



Serie de dibujo.

Ego Tripping I

Ego Tripping II

Ego Tripping III

Exposición *Dibujando en el aire*, Oscar Romero.
Galería del Tiempo UAM Azcapotzalco. Ciudad de México, marzo 2018.



Ego Tripping I en la exposición *Sin puntos cardinales: Time to think*, Espacio Fidencia. Ciudad de México, marzo 2017.



Imagen final del proceso de dibujo de *Ego tripping I*



Imagen del proceso de desgaste del dibujo de *Ego tripping II*. 2017

CONCLUSIÓN CAPÍTULO III

La relación que existe entre el skateboarding y el dibujo como disciplina artística es evidente ya que comparten un sinfín de procesos creativos, simbólicos y artísticos. Esta relación es tan estrecha que puede hablarse de esta actividad corporal y simbólica, como arte en sí misma.

La variante que se establece entre ambas radica en la posibilidad de establecer al skateboarding como deporte, aun cuando continua teniendo una técnica y estética de por medio. Tal vez por esto también se incluye como deporte de exhibición en los próximos Juegos Olímpicos de Tokio, Japón del 2020. No obstante, habrá que ver como se calificará y exhibirá, tanto en disciplinas o especialidades como en técnicas y lugares o entornos en donde se desarrolle la competencia, siendo un deporte callejero e individual por principio.

El dibujo que se propone como producción personal en esta investigación, muestra esta diversidad –en sus distintas variantes y medios que van desde el tradicional sobre papel, paso por la acción o performance, el registro fotográfico, la instalación e intervención del espacio, la animación y video–. El material artístico creado nace al abordar al skateboarding como fuente creativa y de inspiración; esto representa de alguna forma la filosofía de tal disciplina: evolucionar, moverse, girar sin parar. No rendirse nunca, intentarlo siempre, fallar una y otra vez sin que esto signifique un fracaso. Al contrario, a partir de esa tarea nacen nuevas posibilidades tanto para patinar como para dibujar.

La producción artística producto de esta investigación es la catarsis de un proceso creativo totalmente libre, en el que pocas veces es planeada la siguiente etapa. Sin embargo, de lo producido hay una secuencia de eventos que desencadenan de forma inconsciente etapas posteriores o se retoman conceptos que surgen de este quehacer y por consiguiente, los productos–obras tienen una relación marcada entre uno y otro.

Los gestos que se reconocen en los trazos son producto del azar, de los movimientos y fuerza corporal. Lo anterior no significa que sean del todo improvisados, puesto que hay pautas a seguir en donde los tiempos de dibujo siguen un proceso de construcción que, como dice Pollock, son momentos de descanso y de reflexión que permiten ver hacia dónde va la obra o el truco, para luego seguir, otra vez en ello. Después de todo no hay truco o dibujo que no pueda ser logrado al final de varias sesiones, por lo que hay que seguir trabajando, experimentando o intentando.

Lo que en un principio surge como un ejercicio de dibujo (*Meteorito*), deviene como principio y posibilidad para crear posteriormente una serie de dibujos en diferentes medios y técnicas, en donde el cuerpo es el motor que traza. No siendo el único, a este generador se suma la participación de un público que a la vez crea

experiencias estéticas en su entorno cotidiano. Este ambiente, como espacio de intercambio, es parecido al medio que el skater activa con su creatividad; de la misma forma el entorno modifica e influye tanto en el estilo de patinar como en el de dibujar y proponer. La fuente creativa está en el aire pero no sólo basta con tomar la patineta o el lápiz para trazar, también es necesario un cuerpo que actúe como el modelo al que se quiere dibujar; de esta forma el gesto del dibujo queda bien cuando se siente el impulso del gesto en el propio cuerpo.

Se puede dibujar con una patineta creando gestos corporales que devienen en dibujos. La abstracción es sin duda el medio por el que se pueden ver estos gestos que son producidos, involucrando al entorno como a una temporalidad: el tiempo en el que se patina y que sucede en instantes o momentos precisos, así como también, el tiempo en el que se dibuja. Ambas disciplinas comparten la misma sensación y emoción; el dibujante sobre una patineta siente como el patinador que dibuja con su patineta.

Los aciertos, la experimentación y los errores son la clave para la producción de dibujos y para conseguir algo sobre el papel o la patineta. Son golpes o accidentes que resultan de practicar movimientos controlados que posteriormente se realizarán de manera inconsciente hasta convertirse en técnica especializada. Esto permite tener un catálogo de posibilidades al que se recurre inconscientemente para crear o patinar.

Es posible visualizar una línea en un dibujo, decidir la dirección, el espacio que recorre y la fuerza que la mano ha de imprimirle para producirla. Pasa algo similar cuando se patina y cuando se producen piezas de dibujo al patinar. En este momento la materia que se usa para hacerlo es la totalidad del cuerpo, por lo que es posible sentir la emoción de ese trazo en los pies y en las manos, sentir la atmósfera y ver como el entorno se desplaza o como el dibujante se desliza sobre aquello que dibuja tal como si fuera un papel en blanco.

181

La experiencia de este evento involucra también a otros patinadores, a la arquitectura o lugares en donde se traza o patina, al igual que a la gente que pasa y decide intervenir para ser parte fundamental de las instalaciones vivas. Esta participación potencia a la mayoría de las piezas de dibujo que en este capítulo se muestran y que permanecen, por algunos momentos, en ese espacio en el que se vive y comparte.

De estos dibujos puede quedar el registro o el objeto de arte que representa el proceso, de lo que fueron en un principio sin que necesariamente estos sean el dibujo. La experiencia estética sirve como posibilidad de diálogo tanto con la disciplina del skateboarding como con las personas que participan, del mismo modo que se hace con el espacio en el que se insertan estos procesos de dibujo.

Dibujando en el aire



Wall-ride y dibujo sobre la pared con trazos gestuales.

Desde la experiencia personal, el patinador dibuja constantemente, basta con ver los trazos gestuales que van apareciendo cuando patina en los muros, por ejemplo, para hacer un wall-ride³⁰³, pues, en caso de no conseguirlo en el primer intento, lo intentará incansablemente hasta la palinoia³⁰⁴. Como resultado posterior a este intentar, independientes al éxito o fracaso, aparecen trazos gestuales, oscuros y repetitivos creados por las llantas. Esto es una posibilidad abstracta y gestual de dibujo.

El medio para acercar este proceso de dibujo de las obras artísticas de este capítulo al público espectador, tiene como base la secuencialidad de las imágenes generadas con esta investigación. Es decir, con las técnicas básicas de animación que dan la idea de una temporalidad para ver así el desgaste o los trazos que se van sumando a una primera composición o trazos de origen.

182 La influencia del entorno tanto como de la gente, patinadores o no, es evidente y enriquece a esta producción personal, dotándola de nuevos signos y símbolos, por ejemplo, el engorile que se practica en España y que es capaz de mantener en trance al patinador que, en este sentido, se parece a Pollock haciendo una danza chamánica mientras pinta.

La bondad que provee el skateboarding como medio para la creatividad del patinador es la misma que se da para un artista callejero, pues, todo es susceptible de culminar en obras de arte, inclusive la basura o un pedazo desgastado de madera para patinar. Tanto el patinador como el dibujante se van adaptando a este medio, así como a nuevos materiales para producir mediante actos lúdicos y de búsqueda consciente, en la que se intuye que, lo encontrado son dibujos gestuales.

Este encuentro con la creatividad va a la par de ese recorrido que hace el skater para encontrar nuevos espacios en donde aún no se ha patinado, y que para el artista de dibujo, también es un terreno fértil para proponer.

El viaje representa en el arte la posibilidad de ver con ojos de asombro eso que se ha visto cientos de veces, y que para el skater representa la posibilidad de crear, tener la mente racional a raya y moverse con la intuición que lo lleva por este fluir de fuerzas ocultas, que le permiten desplazarse de un lugar a otro sobre una patineta y que pareciera ser una hoja en blanco de papel.

303 *Wall-ride (montar el muro)*: def. *truco* en el cual se patina sobre la pared. Fuente: Oscar Romero.

304 *Palinoia*: def. (n) la repetición obsesiva de un acto hasta que es perfecto o dominado.

Conclusión

Esta investigación se sustenta en múltiples intentos como los que hace el skater sobre una patineta para lograr un truco, en este caso, para desarrollar la idea de que el *skateboarding* es una forma de expresión personal y artística, en donde cada patinador tiene la forma propia de verter sus emociones cuando se desliza, ya sea como deporte, estilo de vida o forma de arte.

La subjetividad del patinador es parecida a la que tiene el dibujante y radica en el impulso de la gestualidad para crear y dibujar; este tipo de impulso se observa también en el *skateboarding*. Cada dibujante y cada patinador parte de un sentimiento particular en el momento en que se desenvuelven dentro de sus actividades, por lo que es posible reconocer el gesto en el instante –muchas de las veces efímero– en el que éste se hace evidente, puesto que la fuerza y energía fluye por el cuerpo, se exterioriza y luego se deposita en un dibujo, un salto o un desplazamiento sobre la patineta.

Parte de la energía que fluye entre estas dos disciplinas –skate y dibujo– da como resultado experiencias artísticas en diferentes medios, tales como la acción-performance, vídeo, instalación o animación o el propio dibujo gestual. En el trabajo del autor (obra artística personal), el *skateboarding* actúa como entidad casi invisible en donde en ocasiones no es posible detectar su presencia, es decir, la patineta es la fuente de la que se nutre el proyecto y sin embargo, su nobleza está en ser omnipresente aunque no de forma evidente, para abrir la posibilidad abstracta que tienen los dibujos como producto de esta investigación; éstos tienen la posibilidad de expandirse dentro y fuera del mundo del patinaje. Así, la parte práctica de esta investigación, intenta ser una forma de expresión universal a partir de las obras de dibujo resultantes.

La idea personal que tenía el autor acerca de un dibujo que se conserva para postergar su existencia ahora es diferente, puesto que la característica efímera de un dibujo, lo dota de nuevos significados. Las obras de dibujos efímeros que se proponen, con este nuevo medio, potencializan esta característica al insertarlas en el espacio público, pues, el espectador al intervenir en ellas, crea experiencias estéticas de forma directa en su propio espacio de desplazamiento, de tal manera que funcionan como una anomalía dentro del sistema de consumo y también de su vida cotidiana.

En *Dibujando en el Aire*, exposición individual celebrada en la UAM-A³⁰⁵ se muestra parte del trabajo de esta investigación. El texto de sala del Doctor en Artes Gabriel Salazar Contreras, director de esta investigación, hace referencia a esta misma idea sobre la conservación de la obra artística y la subversión del arte que a la vez coincide con la cultura de las patinetas:

305 Galería del Tiempo, Avenida San Pablo, 28 de febrero a 20 de marzo de 2018

Dibujando en el aire

El arte siempre ha sido subversivo, porque es la representación libre de la vida. Lo natural es el cambio, el movimiento, el flujo. El arte nos ha enseñado que el objeto desaparece, se desintegra; y para sobrevivir, las instituciones sociales empiezan a mentir, erigen monumentos y crean discursos huecos. Entonces llegan los skaters o patinadores volando para intervenir espacios públicos, para liberarnos de la mirada gastada, dictando nuevos códigos que nacen de ese flujo, de esa corriente, de esa sensación de libertad.

En esta exhibición se puede observar la asistencia de un público diverso; desde académicos de la misma institución, alumnos de diferentes carreras, así como a patinadores de esta comunidad. Pero la asistencia de *skaters* externos es poca si se toma en cuenta la cercanía del *skatepark* de la zona, ubicado en el deportivo Reynosa de la Delegación Azcapotzalco, comunidad a la que el autor de esta investigación frecuenta y de la que es parte activa. Pienso que se debe por la naturaleza intrínseca de la cultura skate. El patinador rehúye a las formalidades de la escuela, de la institución, ya que han sido siempre estos organismos los que le imponen límites diciéndole que “ahí no se puede patinar”. El *skater* siente de alguna forma el rechazo hacia estos espacios, incluyendo una exposición de dibujo, aunque el motivo de ésta sea eso a lo que ellos le dedican horas e incluso la vida entera.

184 En este aspecto, Xavi Camino se acerca a patinadores para hacer investigación de campo para su tesis doctoral sobre los *skaters* de Barcelona, y ve en ellos una actitud similar a la descrita anteriormente. Esta comunidad ve a Xavi como un personaje externo, un caballo de troya que apunta a la prohibición de esta actividad en esta ciudad. Y esta misma actitud se justifica por el aleatorio acoso de la policía de esta ciudad que de vez en cuando va multando a los skaters argumentando que está prohibido patinar en el espacio público y que para ello existen los skateparks. “Es un juego del gato y el ratón; la multa como un papel que debe ser canjeado por otro papel, el dinero” dice Mustafa Akdi patinador local del MACBA. Akdi dice también que Barcelona es un skatepark inmenso y que el MACBA sólo es un punto de encuentro.

Al final, lo suyo sigue siendo la calle y patinar en ella. Gabriel Salazar al respecto escribe sobre los patinadores:

Irrumpen en ciudades despiadadas llenas de imágenes esquizofrénicas, y en un acto de humildad nos recuerdan que somos un aliento de aire, y un cuerpo moviéndose, a veces sin conciencia, dibujando diferentes trayectorias. Siempre dibujamos en el aire; caminos de la casa al trabajo, al cine, etcétera. Pero el skater viaja sin rumbo, sin pensar una meta, y en un acto creativo penetra diferentes realidades, dibuja y encuentra. Su cuerpo es su instrumento, sabe que cuando monta la patineta entra en estado de conciencia, su cuerpo se mueve, gestualiza, se equilibra: es poseído, y se convierte en aire.

Las formas de expresión relacionadas con las patinetas van desde un arte ilustrativo y figurativo en donde el tema es el *skateboarding*, hasta el tipo de arte que encuentra una vertiente distinta: la abstracción. Como es el caso del artista mexicano Martín Núñez con sus esculturas abstractas en *Firecraker* que hacen alusión directa a trucos de *skate*, en donde el gesto de éstos se refleja en las formas y estructuras de las piezas de arte. El material práctico de esta tesis coincide en este aspecto al presentar dibujos abstractos en diferentes medios.

La apreciación por parte del público asistente a la muestra *Dibujando en el aire* y en particular a los dibujos abstractos carece de un vínculo que ayude a la comprensión de los mismos y su relación con el skateboarding, por lo que estos dibujos gestuales se justifican como piezas de dibujo en donde el gesto es lo más importante es el gesto producto de patinar. Por ejemplo, con la serie de *Ensō*, que de inicio no se comprende del todo y posteriormente, gracias a la curaduría y al dibujo-acción de *sítio específico*, es decir la *Glaería del Tiempo* de esta pieza (IMAGEN) es posible proyectar en el espectador un imaginario que le permite ir construyendo cada una de las piezas a partir de lo que ahí ha quedado como testimonio o residuo de las acciones de dibujo.

Durante la inauguración el Doctor Gabriel Salazar comenta que lo más importante de este trabajo es la acción de patinar, y que la sala de exhibición contiene la huella o la memoria de eso que da origen al trabajo producido en esta investigación. Gabriel Salazar escribe: "Oscar Romero nos enseña esta experiencia, sus imágenes representan un testimonio traído a través de un acto de intención gestual, que conecta los mundos que los toltecas llamaban nahual y tonal."

185

La interacción que se desarrolla en este contacto de los dibujos con un público externo, por así decirlo, del mundo de las patinetas es la forma en que este proyecto le da continuidad a la investigación. La otra posibilidad de proyección es en un espacio inestable como lo es la calle, en donde todo puede pasar incluso la posibilidad de que no pase nada. Este *continuum* es ilimitado en el arte, el dibujo y el skateboarding. Conforme se patina, en la calles se encuentran nuevas formas de librar obstáculos; este pensar-librar-patinar es igual a la gestualidad en el dibujo, donde cada día es, una hoja en blanco.

Dibujando en el aire



«Cada día tenemos una calle para patinar y una hoja para dibujar». Gabriel Salazar

Bibliografía

CAPÍTULO I

- Taylor, S. J. y Bogdan, R.n (1987), Tercera edición, 2000. Paidós Básica.
- Vídeo. Lectura en vídeo de Eduardo Galeano. *Los hijos de los días*. Siglo XXI, México, 2012. Consultado el 24-09-2013
<https://www.youtube.com/watch?v=-77VCJOvBHQ>
- Black, Noel (Director) 1965. *Skaterdater*. [Ficción-mediometraje]. E.U. Distribución: United Artists.
- Orsi, A., Ostroff, D. y Nemeth, S. (Productores) y Peralta, S. (Director) 2001. *Dogtown and The Z Boys*. [Documental]. E. U. A Vans Off The Wall Production.
- Lefineau, Marcelle. *Tribus Urbanas. La indumentaria desde una perspectiva multicultural*. Ediciones de la U. 1ra. Ed. Bogotá, Colombia Enero 2012., pp. 96-97
- TransWorld Skateboarding (20 diciembre 2011). *30 Year Anniversary Issue* (Edición 30° Aniversario).
- Vídeo: *Gonz 99* (Entrevista). Publicado el 16-06-2011. Trad. Yessica Romero. Consultado el 25-09-2013.
<https://www.youtube.com/watch?v=faYm1cuHu9c>
- Bachybouzouk. "LE ROLL' SURF (1965) - L'ANCETRE DU SKATEBOARD"[Trad: "El Roll and surf- El ancestro del skateboarding]. Consultado el 25-09-2013 http://bachybouzouk.free.fr/souvenirs/sports/roll_01.html
- Martínez, Julio "180, 360, 720: Una conversación sobre patinetas con Paco Manzanares". *Frente*, Podcast: *El cosmos de bolsillo*. 23-09-2013. Consultado el 25-09-2013.
<https://itunes.apple.com/mx/podcast/el-cosmosdebolsillo/id1216366816?mt=2#>
- Invitados: Delgado, Manuel (Antropólogo), Rossette, Carmen (Artista) y Mayoral, Ana (Artista). Moderadora: Montiel, Imelda (Proyecto de investigación en proceso: La otra mirada del dibujo). 19-09-2013. Los Rituales del caos: Conversatorio 3. Antropología del espacio social. Una perspectiva desde la otra periferia. [Conferencia. Registro personal en audio], UNAM, Casa del Lago, México D.F.
- Orsi A., Ostroff D. y Nemeth S. (Productores) y Peralta, S (Director) 2001. *Dogtown and The Z Boys*. [Documental]. Estados Unidos. A Vans Off The Wall Production.

Dibujando en el aire

- Mullen, Rodney -“*El padrino del street skating*” (2012). *Haz un “ollie” y sé innovador*. [Vídeo-Conferencia] USC University of Southern California - Ted Talks. Consultado el 12 de enero 2012
http://www.ted.com/talks/rodney_mullen_pop_an_ollie_and_innovate.html
- Bataille, George. *El erotismo* (1957). Tusquets, 2017, Barcelona.
- (Rizzolatti, Giacomo y Craighero Annu, Laila. Rev. Neurosci. 2004. 27:169–92)
- Castaño Zapata, Daniel y Clelia Suniga, Natalia. “Fiesta y sacrificio. Explorando el problema de la transgresión en Georges Bataille”. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*. México. Septiembre-Diciembre 2014.
- Skateboarding Hall of Fame (9-04-2013), Allan “Ollie” Gelfan. *Wrote bios for the 2013 Inductees to the Skateboarding Hall of Fame*. Trad. Oscar Romero. Consultado el 12 de febrero 2017.
<http://deadhippie.net/editorial/skateboarding-hall-of-fame-copywriting/18057636>
- Peralta, S. (Director) 2012. *The Bones Brigade, An Autobiography* [Documental]. Estados Unidos. Union Avenue Productions / Non-Fiction Unlimited / The Film Sale.
- Stecyk C. y Peralta, S (Productores) Peralta, S (Director) 1984. *The Bones Brigade Video Show* [Cinta Cinematográfica de carácter comercial y autopromocional]. Estados Unidos. Powell Peralta. Reedición en DVD.
- Mullen, R. (2005) [Autobiografía:] *The Mutt: How to Skateboard and not Kill Yourself*. Ed. Hc 360; Edición: New edition. Mayo.
- Beltrán Flores, L. (1981). *El estudio de la economía en España*, [Registro sonoro en casete]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Hall of Fame and Museum (2013). *Rodney Mullen*. Consultado el 14-02-2017
<http://www.skateboardinghalloffame.org/projects/2013-rodney-mullen/>
- Brink, Robert, *Mark Gonzales. Be Street Magazine*, 14-08-2016. Trad. Oscar Romero. Consultado el 18-08-2016.
<https://robbrink.com/2016/08/14/mark-gonzales/>
- Jonze, Spike (1991) *Video Days, Blind Skateboards*. [Videoparte de Mark Gonzales]. Canal de *Trasher Magazine*. Publicado el 12-04-2011. Consultado el 12-10-2016.
<https://www.youtube.com/watch?v=gizM-PuVnY0>
- Bourriaud, Nicolas (2009). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Traducción de Silvio Mattoni. Adriana Hidalgo Editora. Tercera edición. Buenos Aires, Argentina.
- Programa Olho de Peixe. *MACBA Spot Check*, Publicado el 31-03-2012. Consultado el 2-11-2013.
www.programaolhodepeixe.com
<http://www.youtube.com/watch?v=eezfywHR7mw>
- Battle at The Berrics 7 – 2014. *Pros Vs Joes*. [Vídeo promocional] Consultado en 2 de junio de 2014.
<http://theberrics.com/battle-at-the-berrics-7/?autoplay>

- Battle 7 – 2014. *Chris Cole Vs. Chris Chan*. [Video-resumen] Consultado el 2 de junio de 2014.
<http://theberrics.com/battle-at-the-berrics-7/batb7-chris-cole-vs-chris-chann/>
- NewsNEUROSCIENCE (2016) “Learn How to Fly a Plane from Expert Pilot Brainwave Patterns”. Febrero 26, 2016. Consultado el 2 de junio 2016
<http://neurosciencenews.com/tdcs-learning-memory-neuroscience-3742/>
- Wachowski, Lana y Andy (Dirección) 1999. *The Matrix*. [Ficción] Estados Unidos. Warner Bros. Pictures.
- Pijama Surf, “Descubren como Cargarle conocimiento y habilidades al cerebro humano”. ALTER-CULTURA. Publicado el 12-03-2017. Consultado el 4-04-2017 http://pijamasurf.com/2017/03/cientificos_descubren_como_cargarle_conocimiento_y_habilidades_al_cerebro_humano/
- BATB 7 – 2014. *Luan Oliveira Vs. Chris Chann*. Consultado el 2 de junio de 2014.
<http://theberrics.com/battle-at-the-berrics-7/batb7-luan-oliveira-vs-chris-chann/>
- Entrevista a Xavi Camino que hizo su tesis de doctorado sobre El skateboarding en Barcelona. Barcelona Noviembre 2014. Fuente: Oscar Romero

CAPÍTULO II

- Nikolaïdes, Kimon (1941). *La forma natural de dibujar. Plan de trabajo para estudiantes de arte*. Primera edición por Nicolaïdes, Anne 1941, Renovado por Nicolaïdes, Anne 1969. Traducción Lagner, Arnoldo. UNAM, FAD 2014. Colección espiral.
- Ramirez, Juan Atonio (2009) *El objeto y el aura. (Des)orden visual del arte moderno*. AKAL/Arte contemporáneo. Madrid, España.
- Rodriguez, Huemanzin (2012). *Martín Núñez rompe y moldea el tiempo en “Firecracker”*. Agencia, Noticias 22, Publicado el 4-07-2012.
Consultado el 22-05-2015
<https://agencian22.blogspot.mx/2012/07/martin-nunez-rompe-y-moldea-el-tiempo.html>
- Sebring, Steven (Director) 2016. *Rodney Mullen: Liminal*. [Videoarte] Consultado el 20 de septiembre 2016
<http://sebringrevolution.com/>
https://www.youtube.com/watch?v=_nZZaWobR-c
- Rivera, Sara (2001). “Marcel Duchamp: el silencio”. BABAB No. 9, Julio 2001. Consultado el 12 abril de 2014
http://www.babab.com/no09/marcel_duchamp.htm
- Barreda, Fabiana (2005). “Género y representación: prácticas y políticas de la diferencia”, en Jiménez, José (2011). *Una teoría del arte desde América Latina*. MEIAC/Turner.
- Ramírez, Juan Antonio (1993) *Duchamp: El Amor y la Muerte, incluso*. La Biblioteca Azul (serie menor). Ed: Siruela. España.

Dibujando en el aire

- Centro Pompidou (2014-2015) Texto de la Exposición: *MARCEL DUCHAMP - LA PEINTURE, MÊME*. 24 de septiembre 2014 a 5 enero 2015, Galería 2. Revisado el 24 de febrero de 2015. Traducción: Oscar Romero
http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Duchamp_peinture/
- Sanouillet, Michel (1994) "Marcel Duchamp, Duchamp signo. Escritos de M. Duchamp reunidos y presentados por Colección Champs / Flammarion" De la Exposición: *MARCEL DUCHAMP - LA PEINTURE, MÊME*. Trad: Oscar Romero Revisado el 24 de febrero de 2015.
http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Duchamp_peinture/
- Esquinca, Julenne (2015), "¿Cuál es la influencia de Duchamp en el arte contemporáneo?", Revista Fahrenheit 28-julio-2015. Revisado el 20-enero-2015
<http://fahrenheitmagazine.com/arte/cual-es-la-influencia-de-duchamp-en-el-arte-contemporaneo/>
- P. Cabanne, *Conversaciones con Marcel Duchamp*, Barcelona, Anagrama, 1972.
- Emmerling, Leonhard (2003) *Jackson Pollock 1912-1956*. Trad. Sasiain Calle, Almudena. Taschen, España.
- The University of Iowa Museum of Art - Museo Picasso Málaga: Texto de la exposición: "Mural. Jackson Pollock. La energía hecha visible". 21 Abr. 2016 -11 Sep. 2016. Consultado el 28 de junio 2017.
<http://www.museopicassomalaga.org/exposiciones-temporales/mural-de-jackson-pollock>
- Stangos, Nikos (2000), *Conceptos de arte moderno*, Versión española de Joaquín Sánchez Blanco. Alianza Editorial. España, séptima reimpresión.
- Museo Picasso Málaga (Producción) 2016, *Mural. Jackson Pollock. La energía hecha visible*, 21 Abr. -11 Sep. 2016 [Documental]
- CINI Blog. Categoría: Graffiti. (sitio web). Imagen, Publicado el 8 abril 2016. Consultado el 28 de junio de 2017
<http://causeineedit.com/category/graffiti/>
- Mc Donald, Kevin (Director) 2016, *SKY LADDER. The art of Cai Guo-Qiang* [Documental] Netflix.
- Friss-Hansen, Dana; Zaya, Octavio; Takashi, Serizawa. *Cai Guo-Qiang*. Phaidon Press Limited, 2002. Nueva York, Trad. Oscar Romero.
- Roelstraete, Dieter. *Línea de Richard Long: Disolviendo la Estética en Ética. The New Earthwork-Art Action Agency*. Editado por Twylene Mayer y Glenn Harper. ISC (Centro Internacional de Escultura) 2011. ISC Press Reino Unido. Trad. Oscar Romero.
- Sitio oficial de Richard Long. Consultado el 12 de enero 2015.
<http://www.richardlong.org/index.html>
- Soler, Jordi. "El viaje a pie". Milenio, Firmas: La melancolía de la resistencia. 22 junio 2014.
- Soler, Jordi. *Formas de caminar*. Milenio, Firmas: La melancolía de la resistencia. 19 diciembre 2016
- Daily Grail. "Alan Moore sobre la ciencia, la imaginación, lengua y Espíritus de Lugar". Entrevista. 27 abril 2017. Consultado el 20 de mayo 2017.
<http://dailygrail.com/Interviews/2017/4/Alan-Moore-Science-Imagination-Language-and-Spirits-Place>

CAPÍTULO III

- Mansilla, Jose y Aricó, Giuseppe (OACU). “A 10 años del Forum de las Culturas. El Parc del Fòrum: una plaza sin gente para gente sin plaza”. Diagonal Periódico el 23/07/14. Consultado el 10 de enero de 2015.

<https://www.diagonalperiodico.net/global/23570-10-anos-del-forum-culturas-parc-del-forum-plaza-sin-gente-para-gente-sin-plaza.html>
- Algora “Jura” Astur, Juan “El especial” Revista Erosión, número 75 agosto-septiembre 2014. p. 66
- GO MAG. Skateboarding. “MUSTAPHA AKDI. ANTES Y AHORA”. 24/09/2014. España. Consultado el 14 de Julio de 2017.

<http://www.go-skateboarding.com/?p=16204>
- Camino, Xavi, *La irrupción de la cultura skater en el espacio público de Barcelona*.
Arxiu d’Etnografia de Catalunya, n.º 13, 2013, 11-38 ISSN: 0212-0372 – EISSN: 2014-3885
<http://antropologia.urv.cat/revistarxiu>
- Brothersk8 - Uno Contra Uno #2. “Musta Akdi”. [Video-web] publicado el 27 de octubre de 2013. Consultado el 4 de enero de 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=luNwTDoifz0#t=123>
- Astur (agosto-septiembre 2014) “La letra pequeña del contrato Bajo el radar” Revista Erosión, número 75. España. Pág. 48.
- Wikipedia. Ensō. Consultado 10/10/2013

<https://es.wikipedia.org/wiki/Ens%C5%8D>
- Blog “Dibujando en el aire – Oscar Romero
<https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/>

<https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/2013/10/rueda-girando.html> <https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/2013/08/meteoritos.html>

<https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/2017/11/clorofila-ii.html>

<https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/2013/11/quidam.html>

<https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/2017/11/pendulo-video.html>

<https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/2015/09/frontera-video.html>

<https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/2017/02/ego-tripping-gif.html>

<https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/2015/04/ego-tripping.html>

<https://oscarromero-dibujandoenelaire.blogspot.mx/2016/11/ego.html>
- Deleuzze y Gautari , Mil mesetas, Trad. Pérez, José y Larraceta, Umbelina Editorial Pre-textos., 1988
- Simposio Internacional de Teoría sobre Arte Contemporáneo 2003. SITAC II: Arte y ciudad. Estéticas urbanas. Espacios públicos. ¿Políticas para el arte público? Publicado el 8 abril 2015. Revisado el 27/7/2017

Dibujando en el aire

- Lacuesta, Isaki (Director) 2013 *Cuaderno de barro. Miquel Barceló*. [Documental]: Producido por RTVE, Publicado el 18 marzo del 2013. Consultado el 27-7-2017
- Soler, Jordi. "Miquel Barceló. *Los Cuadernos de África*" Milenio, sección Cultura. (Lunes 9/12/13). Consultado 8/12/2013.
- Castro Florez, Fernando, *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Cap. XV "Robert Smithson. El dibujo en el campo expandido" Ed. Cátedra, Madrid 2006, p. 556
- Blog de José Fariña, Urbanismo, Territorio, Paisaje, Sostenibilidad, "A Illa das Esculturas, Pontevedra". Publicado el 21/11/2009. Consultado el 8/12/2013.
<http://elblogdefarina.blogspot.mx/2009/11/illa-das-esculturas-pontevedra.html>.
- McCormick, Carlo (2010) "El libro rojo, Carl Jung", de *Catálogo de la exposición "DRAW" Museo de la ciudad de México*. Curador Erik Foss y Curse Mackey. Curador invitado para la exhibición en el Museo de la Ciudad de México: Miguel Calderón.
- Giraud, Jean (2005-2006), *Inside Moebius*, Tomo 1. Norma Editorial/Moebius Production, España 2011.
- Canal de YouTube de Mark Gonzales (2017), *Mark Gonzales THE jump rope upload (2017)* Publicado el 8 ago. 2017. Revisado el 14 de ago.2017.
https://www.youtube.com/watch?v=x56rW33ISD0&list=LLuXxG8pj_vFybsT9I3-RCig&index=2
- Canal de YouTube de Mark Gonzales (2017), *FVCK around* [video/arte-YouTube]. Publicado el 12 ago. 2017. Revisado el 14 de ago.2017.
https://www.youtube.com/watch?v=5Aupq1fNeMA&list=LLuXxG8pj_vFybsT9I3-RCig&index=1
- Varios autores, "¿Qué tiene esta música?", Blog Me gusta esta música. Publicado el 3 julio 2010. Consultado: 25 de nov. 2013 <http://megustaestamusica.wordpress.com/2010/07/03/isla-de-encanta-pixies/>
- Roquejo Grado, Tonia (2011) *EL ARTE DE CREAR VIAJANDO: EL NON-SITE ESPECIFIC.*, Universidad Complutense de Madrid. XV Jornadas Internacionales de Historia del Arte. Madrid noviembre 2010. El arte y el Viaje. Editorial Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Madrid 2011.
- Delgado, Manuel (2014), "La ciudad como sitio y como ruta". Blog: *El Cor de les aparences*. Publicado el 18 de julio de 2014. Revisado el 19 de julio de 2017. <http://manueldelgadoruiz.blogspot.com.es/2014/07/la-ciudad-como-sitio-y-como-ruta.html>
- González Casanova, José Miguel (Coordinador) (2009), *Medios Múltiples Dos*, Primera edición.
- Nouvel, Jean y Baudrillard, Jean (2000), *Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía*. FCE/ Calmann Leévy, Argentina 2000.
- Crow, Thomas (2002), "Arte específico de un lugar: lo fuerte y lo débil" de *El arte moderno en la cultura de lo cotidiano*. Akal/ Arte Contemporáneo. Trad. Joaquín Chamorro Mielke. Madrid.
- Beck, Paola (2015), "FUPETE: EL DIBUJO COMO FORMA DE LIBERACIÓN". El Fanzine. Arte y Cultura, 15 junio 2015. Consultado el 22 de junio de 2015. <http://elfanzine.tv/2015/06/tornare-allessenziale-fupete/>
- Soler, Jordi (2012), *La guerra perdida*. Literatura Mondadori, México, 2012.
- Pérez Porto, Julián y Gardey, Ana (2011), Definicion.de: "Definición de propiedad privada", Actualizado: 2014. Consultado el 21 de Junio 2015.
<http://definicion.de/propiedad-privada/>

- Echegoyen Olleta, Javier, "Alienación", Torre de Babel Ediciones. Portal de Psicología, Filosofía y Humanidades. Consultado el 20 de Junio de 2015
<http://www.e-torredebabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofiacontemporanea/Marx/Marx-Alienacion.htm>
- CCCB (2007), *Fronteras*. Exposición del 3 de mayo a 30 septiembre de 2007. Consultado el 21 de Junio 2015
<http://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/fronteras/11323>
- Galeano, Eduardo. *Muros*. Vídeo: texto leído por el autor. Publicado el 1 de enero 2010. Consultado el 22 de Junio 2015
<https://www.youtube.com/watch?v=16mQ-jHdEqo>
- *El Roto* (2015) "¿Qué hay del otro lado de la valla?" Opinión: Viñetas, Periódico el País 15 de Marzo de 2015. Consultado el 22 de Junio 2015
http://elpais.com/elpais/2015/03/28/vinetas/1427560459_183215.html
- VICE News (2015), *Europa o Muerte* [Serie - Documental] Revista versión digital. Publicado el 28 de abril de 2015. Consultado el 22 de Junio 2015.
<https://www.vice.com/es/article/8gjgqk/europa-o-muerte-un-documental-sobre-la-crisis-de-los-migrantes-876>
- VICE News (2015), *Europa o Muerte* [Serie - Documental] "Cruzando la valla de Melilla" (Ep. 1). Consultado el 23 de junio 2015
http://www.vice.com/es_mx/video/europa-o-muerte-cruzando-la-valla-de-melilla
- BBC Mundo – Redacción (2015), "5 preguntas para entender el drama de la inmigración Europea". 19 de abril de 2015. Consultado el 23 de junio de 2015
- Vásquez Rocca, Adolfo (2013) "ARTE CONCEPTUAL Y POSCONCEPTUAL. LA IDEA COMO ARTE: DUCHAMP, BEUYS, CAGE Y FLUXUS". *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas* | 37 (2013.1).
- La Jornada (2015) "Desalojo del Campamento de Maestros" y "Arrasa la policía el plantón de la CNTE". Sábado 14 de septiembre de 2013, p. 2. Consultado el 25 de Junio de 2015
<http://www.jornada.unam.mx/2013/09/14/politica/002n1pol>
- Boeselager, Matern (2015), "Le preguntamos a un experto qué pasaría si la UE abriera sus fronteras a todo el mundo", *Revista Vice México*. Mayo 6 de 2015. Consultado el 26 de Junio 2015.
http://www.vice.com/es_mx/read/le-preguntamos-a-un-experto-que-pasaria-si-la-ue-abriera-sus-fronteras-a-todo-el-mundo
- Bourriaud, Nicolas (2009), *Radicante*, Traducción: Guillemont, Michèle, Editora: Hidalgo, Adriana, Buenos Aires, Argentina.
- Del ancho mundo y de las estrechas mentes (2007) "Trazas una línea y se forma un muro" 27 de Noviembre de 2007. Consultado el 26 de Junio 2015
<https://tiermes.blogia.com/temas/del-ancho-mundo-y-de-la-estrecha-mente/>
- Boeselager, Matern (2015), "Le preguntamos a un experto qué pasaría si la UE abriera sus fronteras a todo el mundo". *Revista Vice México*. Publicado el 6 de mayo de 2015. Consultado el 24 de junio de 2015.

Dibujando en el aire

http://www.vice.com/es_mx/read/le-preguntamos-a-un-experto-que-pasaria-si-la-ue-abriera-sus-fronteras-a-todo-el-mundo

- Canetti, Elías (1981), *Masa y poder*. Título original: MASSE UND MACHT, Traducción del alemán de Horst Vogel, Muchnik Editores, Barcelona, España 1981.
- Quesabesde (2015), “La RAE adapta su diccionario para incluir términos como *selfi* y *píxel*”. Publicado el 28 dic. 2014. Revisado el 4 de enero de 2015.
- Cueva de Sada, Esther (Consejo editorial) (1994). *Arturo Rivera*. Orozco, José Manuel. “La Orduña de Rivera”. Grupo Financiero Serfín 1994. Impreso y encuadernado en España.
- Goffman, Erving (1979) *Relaciones en público. Microestudios de orden público*. Alianza. Madrid.
- Delgado, Manuel (2014) *Curso de Antropología del Espacio Urbano*, U.B., Clase jueves 11 de diciembre 2014.
- Fritz Lang (Director) *Metropolis*, Alemania, [Film-Ficción] 1927.
- Jeunet, Jean-Pierre (Director) 2001, *Amélie (Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* en francés). Francia.
- Roelstraete, Dieter (2011) “*Línea de Richard Long: Disolviendo la Estética en Ética*” en *The New Earthwork-Art Action Agency*, p. 14-17 Editado por Twylene Mayer y Glenn Harper, ISC Press Reino.