



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO

**POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES**

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

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

DIBUJO *CÍNICO*

PRESENTA:
EDGAR SALVADOR SARMIENTO ROJAS

TUTOR
MTRO. SERGIO KOLEFF OSORIO (FAD - FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO)

SINODALES
DR. VÍCTOR FERNANDO ZAMORA ÁGUILA (FAD - FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO)
DR. DARÍO ALBERTO MELENDEZ MANZANO (FAD - FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO)
MTRA. MARÍA DEL CARMEN ROSSETTE RAMIREZ (FAD - FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO)
MTRO. NOÉ MARTÍN SANCHEZ VENTURA (FAD - FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO)

CIUDAD DE MÉXICO, SEPTIEMBRE DE 2020



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

Agradecimientos académicos al doctor Víctor Fernando Zamora Águila, a los maestros Noé Martín Sánchez Ventura y Miguel Ángel Luna Vilchis.

Agradecimientos filiales a Elisa Rojas Vela, Jorge Andrés y Fernando Alonso Sarmiento Rojas.

Agradecimientos fraternos a Rodrigo Cristóbal Vázquez y Ruiseñor.

Agradecimientos especiales a Shary Johana Castellanos Vicentes.

¡Viva México!

ÍNDICE

Introducción 9

Contexto 11

- 13 1. ¿Qué dibujo?
- 17 2. El camino del dibujante
- 21 3. La estrategia
- 23 4. La filosofía cínica y la estrategia de “Invalidar la moneda en curso”
- 27 5. Dibujo cínico
- 29 6. “Invalidar la moneda en curso” como estrategia de investigación-producción en dibujo

La valla 72-73

Conclusión 83

Bibliografía 85

Discurrir 33

- 35 1. Archivo de dibujos cínicos
- 38 1.1 ¿Qué es dibujo?
- 39 1.1.1 ¿Cuál es el origen de la palabra dibujo?
- 40 1.1.2 ¿Qué se puede deducir desde la práctica del dibujo?
- 47 2. Como si fuera una valla
- 54 2.1 El ajedrecista gandalla y el dibujo apantallado
- 65 3. Valla arrugada
- 77 4. Borrar la valla

Introducción

Las palabras que componen ésta tesis son, sobre todo, un texto de artista. Son los trazos de un dibujante que reflexiona y se pregunta sobre su propia práctica y su objeto de estudio: las posibilidades creativas generadas a partir de la investigación-producción en el área del dibujo. Es indispensable plantear esta particularidad desde el comienzo de la tesis pues la estructura de la investigación artística académica funciona bajo un esquema lineal lógico que no permite contradicciones dentro de sí misma, lo que muy al contrario la creación artística sí.

De tal forma, la tesis está construida en dos partes. La primera se titula Contexto y la segunda Discurrir. En la primera, como su nombre lo indica, se contextualiza de forma detallada de dónde surge el interés por desarrollar esta investigación-producción, y para ello se dividió en seis partes:

1ª ¿Qué dibujo? en donde se esboza el problema fundamental de la tesis que consiste en cómo abordar un proceso creativo de investigación-producción que conduzca a generar información y un aporte en el área del dibujo. **2ª El camino del dibujante,** donde se propone la hipótesis que el cambio del entorno que rodea al dibujante pue-

de llegar a generar una forma diferente de abordar su proceso creativo. En la **3ª La estrategia**, y la **4ª La filosofía cínica y la estrategia de “Invalidar la moneda en curso”**, se plantea el marco teórico y el método de investigación-producción partiendo de la estrategia de la filosofía cínica de “invalidar la moneda en curso”.

En la **5ª Dibujo cínico**, se bosqueja el marco referencial a partir de la noción de “dibujo cínico” planteada por el profesor de dibujo español Juan José Gómez Molina. Y en la **6ª y última “Invalidar la moneda en curso”** como estrategia de investigación- producción en dibujo, se propone el objetivo principal de la tesis que es demostrar que la estrategia de “invalidar” puede llegar a ofrecer un modo de abordar un proceso de investigación-producción que conduzca a generar información y un aporte en el área del dibujo.

El título de la segunda parte es **Discurrir** (se nombra con este término, entendiéndolo como el moverse avanzando por algún lugar, porque describe simbólicamente el desarrollo de esta tesis) y allí se narra el desarrollo del proceso creativo, el cual está dividido en cuatro partes que son: **1. Archivo de dibujos cínicos**, comienzo del proceso creativo el cual conduce a preguntarse por la noción de dibujo. **2. Como si fuera una valla**, en donde se habla de la relación del dibujo con las imágenes técnicas y cómo éstas se involucran en el proceso creativo. **3. Valla arrugada**, en donde se busca evidenciar el régimen escópico de la imagen técnica y cómo esto conlleva a la construcción de una meta-metaimagen de la valla arrugada. **4. Borrar la valla**, donde se finaliza el proceso creativo, se plantea el dibujo como herramienta de emancipación del régimen escópico de la imagen técnica y se explica la conjunción de las poéticas procesuales y el dibujo.

La tesis está escrita en tercera persona para tratar de romper el cerco del monólogo, ver al dibujo como objeto de estudio y al dibujante como fuente primaria del proceso creativo.

Contexto

1. *¿Qué dibujo?*

¿Qué dibujo? es la pregunta fundamental de esta tesis. Esta pregunta, aparentemente sencilla, se formula desde la subjetividad y, por ende, puede ser respondida casi de cualquier forma. Pero, para poder responderla rigurosamente es necesario analizarla a profundidad y al hacerlo se observará que atañe a varias cuestiones objetivas y de interés académico.

La forma de responder a la pregunta se puede generalizar desde cuatro categorías. La primera, el dibujante que hace caso. Este tipo de dibujante sólo dibuja lo que le digan que dibuje, como puede ser aquel que está en formación y obedece juicioso a lo que su maestro le indica qué debe dibujar. También puede ser quien realiza un dibujo por encargo bajo el interés netamente pecuniario.

La segunda, el dibujante sujeto a lo *redundante* (Flusser, 2001, p.80). A diferencia del anterior tipo, éste dibuja lo que le interesa o cree interesarle. Desafortunadamente ese interés responde únicamente a lo que se podría denominar como el lugar común del dibujo, el cual no es más

que la representación de lo que se ve en la realidad física. Este tipo de dibujante y de dibujo es redundante porque está anclado a lo probable.

La tercera, el dibujante cazador de mariposas. La metáfora del cazador de mariposas describe al dibujante que persigue una “buena idea”. Este tipo de dibujante simplemente ve lo que podría ser una hermosa mariposa y corre tras ella sin miramientos. Pueda que el resultado de esa acción conduzca a la realización de un dibujo que genere *información* (Flusser, 2001, p.80), pero por lo general esas “buenas ideas” que andan flotando por ahí no son otra cosa más que redundancias¹.

¹ En los argumentos de Flusser, los términos *información* y *redundancia* señalan particularidades de la imagen técnica. Esta tesis se apropia de esos términos y los relaciona con la práctica del dibujo como se verá más adelante.

La cuarta, el dibujante investigador-productor. Este tipo de dibujante se inscribe en una línea de investigación específica del área de las artes y el dibujo, conoce muy bien su marco teórico y referencial lo que le permite plantearse hipótesis de hacia dónde puede conducir su investigación-producción, y su objetivo principal es la generación de conocimiento que contribuya a su área.

La pregunta fundamental tal vez no tenga sentido alguno para quien tiene muy clara su noción de qué es el dibujo. Por ejemplo, quien tiene claro que dibujar es dibujar figuras humanas responderá a la pregunta de inmediato y, obviamente, dibujando una figura humana. Este ejemplo deja ver que la respuesta a la pregunta está condicionada por la noción que se tiene de dibujo, pero también devela que la pregunta sólo surge en un momento de duda sobre esa noción.

Dibujo cínico

Una respuesta inmediata a la pregunta puede denotar el amplio conocimiento que se tiene de la práctica y la esmerada dedicación a la reflexión en torno a ella. Pero también puede denotar lo contrario: la aceptación con poca o nula reflexión de ciertas nociones dadas del dibujo, y aceptación tan solo por el hecho de ser tradición y de haberlo aprendido así.

La noción que se tiene de dibujo, consciente o no, es la cúspide de toda una estructura que la sustenta. Cuando surge la pregunta ¿qué dibujo? también surgen otras como ¿qué es dibujar?, ¿qué es un dibujo?, ¿para qué dibujar?, ¿para qué hacer un dibujo más?, ¿qué sentido tiene dibujar?, ¿qué significa dibujar?, etcétera. Lo que devela el surgimiento de la pregunta fundamental es el debilitamiento y las fisuras de la estructura que soporta esa noción.

¿Qué dibujo?

Una estructura debilitada puede conducir a dos lugares diferentes. El primero, a tratar de curar las fisuras y así ratificar las nociones que se tienen de dibujo, lo cual conlleva a creer que el debilitamiento es a causa de factores externos a la práctica y, por ende, a dibujar exactamente lo mismo que se dibujaba antes de la aparición de la pregunta fundamental, pero con más ahínco. El segundo, al desplome total de la estructura, lo cual podría conducir al abandono de la práctica por considerarla vacua, o, en el mejor de los casos, a un quiebre epistemológico que generaría la construcción de una estructura diferente. Pero ¿cómo se podría abordar la pregunta fundamental?

2. ***El camino del dibujante***

*El mundo me parece un laberinto.
Quiero encontrar ahí mi camino y
es como dibujante como debo hacerlo.*

Alfred Kubin¹

¹ El trabajo del dibujante. (1982, p. 27).

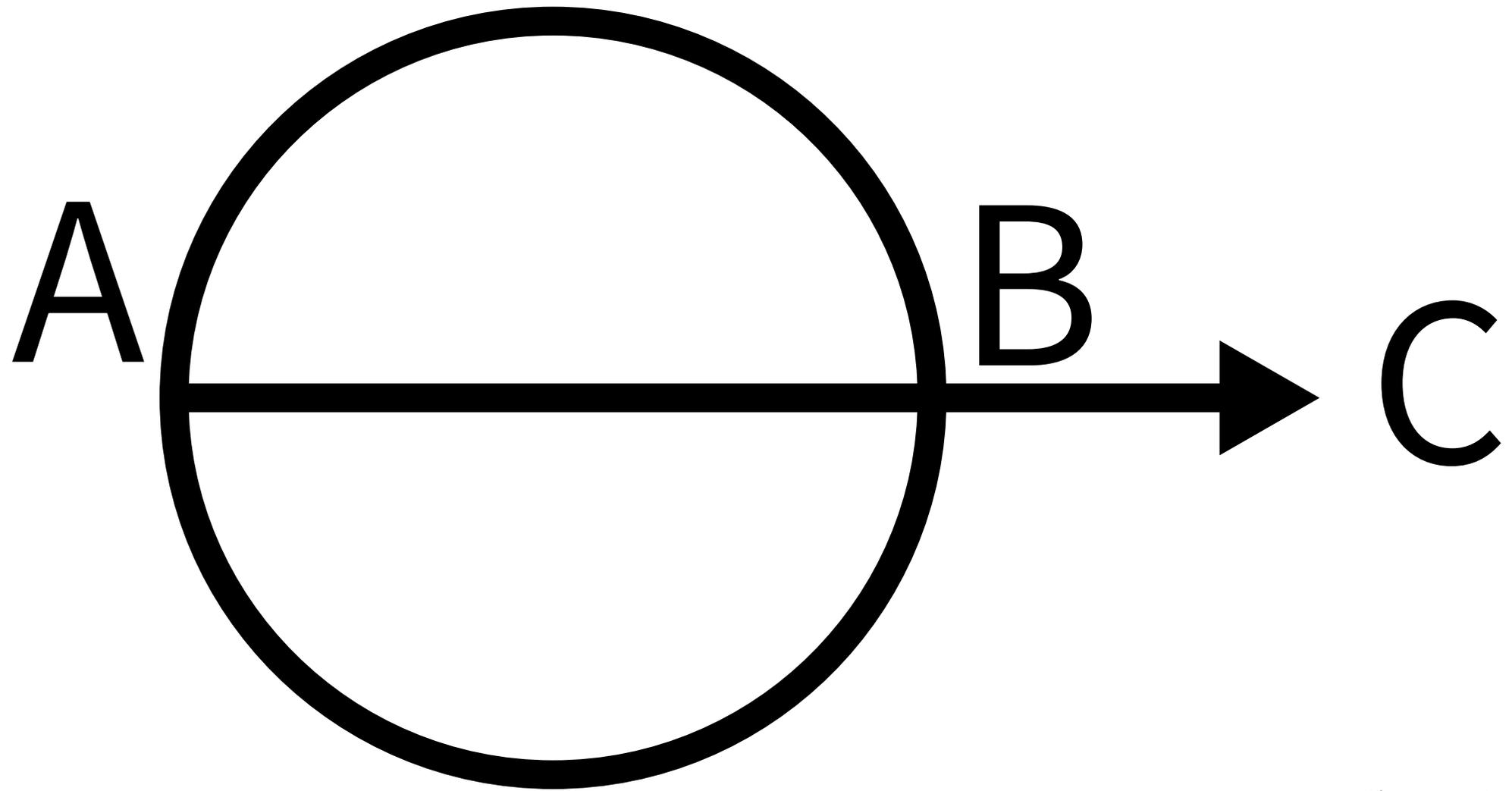


Diagrama 1.

En el Diagrama 1, se puede entender el punto A como el inicio del camino del dibujante, el momento en que es inoculado² y comienza a desarrollarse en la disciplina del dibujo. La línea que va desde el punto A hasta el B es el camino recorrido, una forma de referirse a la experiencia que va acumulando el dibujante durante los años de práctica.

El círculo que rodea a esa línea es el entorno donde se formó el dibujante. El entorno es fundamental porque, prácticamente, determina la dirección a seguir. Por ejemplo, es diferente cuando el entorno lleva al dibujante a dedicarse de lleno a su práctica o tomarlo como un pasatiempo; es diferente entrar a estudiar dibujo en una universidad que tomar un curso de fin de semana; es diferente nacer en un país donde en su historia del dibujo reza la frase “Colombia es un país de dibujantes” (Rey, 2007, p. 9), a nacer en un lugar donde el dibujo se considera parte de la gráfica.

El entorno también determina, en alguna medida, el conocimiento teórico que se tiene de la práctica. El dibujo no es tan sólo manejar una técnica, también es conocer la historia del dibujo: en qué épocas se le dio primacía, en qué lugares y bajo qué circunstancias; es leer las teorías que se han escrito alrededor de la práctica, conocer las nociones que han generado tal o cual carac-

² Se utiliza el termino inocular en el sentido que proviene de la biología y se refiere a algo que se introduce en un cuerpo y que allí crecerá y se reproducirá.

terística en la forma de dibujar; es conocer que a lo largo del tiempo la palabra dibujo y su práctica ha cambiado, y reconocer lo que ello implica en la forma de pensar, construir y mostrar un dibujo. Estos y muchos otros más conocimientos le brindan al dibujante una consciencia que le permite conocer y avanzar en su propio camino.

El punto B del diagrama señala el límite del conocimiento del dibujante. Este punto es justamente en donde surge la pregunta fundamental de esta tesis, es el lugar donde empiezan a fallar las estructuras y las nociones que se tienen de la práctica, es en donde se empiezan a repetir las formas de realizar los dibujos. B es el lugar de la crisis que obliga al cambio.

La flecha que tiende hacia C es el lugar de lo desconocido. Avanzar hacia C es para el dibujante avanzar hacia lo desconocido, porque si avanza hacia lo que está dentro de los parámetros de su conocimiento, a lo que pertenece al círculo del entorno, a lo que ya está contemplado dentro de sus posibilidades de conocimiento de la práctica, no estaría avanzando hacia nada nuevo. Ir hacia C es ir hacia el nuevo conocimiento, ir hacia C es generar información, ir hacia una forma diferente de dibujar.

Tender hacia C es arrojarse por el barranco del camino del dibujante.

Arrojarse por el barranco no es para pusilánimes pues es arriesgarse a dibujar como nunca antes se hubiera podido imaginar, es hacer de cuenta que se olvida todo para aprender de nuevo y de manera diferente, es dejar de lado, por un momento, el modo en que se sabe construir el dibujo para poderlo pensar de otra forma.

Por ende, se plantea como *hipótesis* que, para poder responder a la pregunta fundamental de la tesis, es necesario cambiar el entorno inmediato en el cual se está y dirigirse hacia otro, para –quizá– desde allí encaminarse hacia C, escudriñar una forma de dibujar diferente. Para ello es fundamental tener una buena estrategia.

3. ***La estrategia***

La palabra estrategia es un término militar y se entiende como “[...] la resolución de una situación amenazante, puntual, en donde la distribución de las fuerzas sobre un determinado escenario obliga a tomar decisiones inmediatas” (Gómez, 1999, p. 19). Por ello, la estrategia es diferente al proyecto en donde se espera llegar a un resultado predeterminado; es diferente a lo ordenado, sistemático y seguro del método; es diferente a la guía o mapa en donde se pueden escoger rutas y trazar trayectorias.

La estrategia es la que permite plantearse un punto de partida, el lugar desde donde el dibujante se arroja por el barranco hacia un nuevo conocimiento. Ese punto de partida y de referencia, permite lanzarse, dirigirse a un segundo lugar y, desde allí mirar hacia atrás, hacia los costados, hacia adelante para luego dirigirse al siguiente punto y así sucesivamente. También permite formular hipótesis que serán confirmadas, replanteadas o desechadas en la inmediatez de la plena caída.

Es necesario tener una estrategia pues, al arrojarse por el barranco sin esa ayuda podría darse que sólo se ande de tumbo en tumbo, como espectador pasivo tratando de entender qué está pasando, sin consciencia de donde se empezó ni de donde se encuentra.

4.

La filosofía cínica¹ y la estrategia de “Invalidar la moneda en curso”

La estrategia de “Invalidar la moneda en curso” (Branham y Goulet-Cazé, 2000, p.111), comienza cuando el joven Diógenes (412/403-324/321 a.C) fue encargado del cuidado de los empleados del banco de su padre,

¹ Quien plantea la pregunta fundamental se topa, de manera incidental, con la filosofía cínica. En un pequeño grupo de la serie de grabados titulada “Los Caprichos” de Francisco de Goya aparece como figura principal y metáfora de ignorancia la imagen de un burro. Al buscar referentes sobre éste animal se encuentra con una definición particular en el “Diccionario del diablo”, antes titulado “Diccionario cínico”. Al indagar sobre el término cínico aparece la filosofía cínica y se sorprende por su carácter subversivo.

quienes lo indujeron a falsificar la moneda. Ante la duda decide consultar al oráculo² quién lo autoriza a modificar las instituciones públicas (Paracharáxai tó nómisma: falsificar moneda/invalidar la moneda en curso/modificar las leyes/transmutar los valores), sin percatarse del doble sentido de la expresión (Laercio, 1986, p.86). “Invalidar la moneda en curso” lo llevó al exilio de su natal Sínope, pero también a Atenas y a la filosofía.

Al llegar a Atenas, Diógenes busca una casa donde alojarse y al no encontrarla decide vivir en una tinaja.

Este “acto inaugural” señala precisamente la “metáfora central de la actividad filosófica de Diógenes: rechazar la falsa moneda de la sabiduría convencional” (Branham y Goulet-Cazé, 2000, p.19). Señala que, ante la necesidad básica y natural de

² Citado en Branham y Goulet-Cazé, 2000, pp.122-123. Aunque la consulta al oráculo es una figura literaria de Laercio, deja ver el motivo exacto del exilio: Diógenes (y/o su padre Hicesias, no se sabe bien) decidió dañar las monedas de Sínope golpeándolas con un punzón por considerar que eran falsas, el problema fue que también estropeó monedas legítimas. Este hecho, además, determina el sentido exacto -en este texto- de la traducción de Paracharáxai tó nómisma como “invalidar la moneda en curso”.

descansar cualquier otro hubiese insistido en una casa, como ordena la costumbre; pero el filósofo, obedeciendo a la naturaleza, no vio reparo en acomodarse en la tinaja, como lo hacen los perros callejeros.

Esa actitud canina es la que lo rotula como cínico, del griego Kynos, que significa perro, y aunque para los griegos el mote de perro era un improperio mayor, pues indica falta de respeto *aidós* (García, 2014, p 21), a Diógenes le pareció de lo más apropiado (Laercio, 1986, p.103) porque el perro vive como lo dictaminan sus instintos, su naturaleza; el perro habita la ciudad, pero no hace parte de ella; el perro “invalida” todas las costumbres humanas pues no sigue sus normas.

Al igual que las otras filosofías helenísticas, la cínica entendía el amor a la sabiduría como un modo de vida (Hadot, 1998, pp.116-117), pero, lo diferente de ésta, es que el mejor modo de vida es el perruno. La estrategia de “invalidar” lo convencional de su épo-

ca por la vía canina conduce a “asilvestrar la vida”, su principal virtud, y acentuar que “Su marcha antiprometeica echa por tierra todas las conquistas técnicas y culturales” (Daraki y Romeyer, 2008, p.8).

La virtud (aretê), entendida como la excelencia o nobleza del alma, de “asilvestrar la vida” es enfocar la razón a una vida según los dictámenes de la naturaleza, como bien lo menciona Martín (2008), “Rige la ética cínica el principio

fundamental del retorno y la adaptación mediante la razón a la vida de la naturaleza, puesto que su concepción de vivir conforme a la naturaleza es vivir conforme a la virtud” (p.40).

La estrategia cínica de “invalidar” se dio en aspectos tan importantes para los griegos como la política y la filosofía. En cuanto a la política, Diógenes se proclama como cosmopolita (Laercio, 1986, p.107), y éstas eran palabras mayores para los griegos de la época pues, recordando a Parménides, “El ser es, el no-ser no es”, que en otras

palabras sería “el ser es griego, el no ser es bárbaro” (Dussel, 2011, p. 26), lo griego va hasta las fronteras de su ciudad polis, más allá está el no-ser, el bárbaro. Aun así, dentro de la ciudad griega también habitaban no-ciudadanos, como las mujeres, los libertos (esclavos liberados) y los extranjeros o metecos, como se llamaban en esa época (Daraki y Romeyer, 2008, p.14). Al proclamarse cosmopolita el cínico niega la ciudad, niega su propio origen y sus privilegios, pero sobre todo niega la convención que determina quien es o no ciudadano, y la niega por considerarla “contra la naturaleza” (citado en Branham y Goulet-Cazé, 2000, p.145).

En cuanto a la filosofía, en la biografía que hace Laercio (1986) sobre Diógenes son continuos los encuentros con Platón: “Llamaba a los diálogos platónicos pérdidas de tiem-

po” (p.88), “Dialogando Platón sobre las ideas y hablando de ‘meseidad’ y ‘vaseidad’, contestó Diógenes: ‘La mesa y el vaso los veo, Platón; pero no veo la meseidad ni la vaseidad.’ ‘Ciertamente –confirmó Platón-, pues tienes ojos para ver la mesa y el vaso, que son visibles, pero no inteligencia para comprender las ideas de mesa y vaso, que son abstractas.’” (p.102). El idealismo platónico y el vivir según la naturaleza cínico no eran en absoluto compatibles.

La estrategia de “invalidar” no se contentaba con transgredir una filosofía en específico, sino que iba en contra de todos los principios que dictaminaban una escuela filosófica. La filosofía cínica vendría siendo una anti-filosofía ya que carecía de dogmas, entendiendo el dogma como conjunto sistemático de creencias que permitieran un asentimiento dado a algo que es incierto. No tenían finalidad o meta filosófica (telos), era más bien un “estilo de vida”. También repudiaban toda cultura intelectual (paideia) porque la consideraban provista de utilidad e innecesaria (Branham y Goulet-Cazé, 2000, pp.37-39).

Aun así, los cínicos se consideraban filósofos pues su amor a la sabiduría les indicaba que “invalidar” los falsos valores de la cultura dominante los acercaba a la superioridad de la naturaleza.

5. ***Dibujo cínico***

Para Juan José Gómez Molina (2002) “el dibujo cínico” es el dibujo de “traducción cultural” que se caracteriza por ser una copia de “los multimedia”; un ejercicio de amanuense, “traductor de traducciones”, que indaga la realidad desde “el material seguro de las imágenes claramente asumidas por todos como falsas” (p.26)

Para darse a entender utiliza como ejemplo la comparación entre el dibujante contemporáneo (por ende, cínico) con “el piloto sobre Bagdad” en la Guerra del Golfo Pérsico, contraponiéndolo con el piloto del Vuelo nocturno de Saint-Exupéry. El segundo es “el conductor [...] el hombre prometeico [...] el héroe” que pilota su aeronave y es “capaz de percibir sobre su propio cuerpo mientras calculaba la trayectoria del vuelo, el tableteo del motor y el aire frío y húmedo de la mañana” y ver “las luces sinuosas de la Patagonia emergiendo sobre el paisaje sublime de la cordillera” (p.29). En contraposición, el primero relaciona en la oscuridad las cifras en el tablero de mando, “Una visión ‘mediática por excelencia’, cuyo ‘éxito’ dependía del perfecto conocimiento de la ‘tecnología’ y donde el objetivo estaba determinado desde un cierto control remoto” (p.30).

Gómez se enfrasca en un problema a todas luces desenfocado. Anclado a la noción de dibujo como representación de la realidad física (de aquí la comparación con el piloto del *Vuelo nocturno*), y a la de dibujante como genio poseedor de la destreza de *crear*,¹ (el conductor, el hombre prometeico, el héroe...), plantea que dibujar a partir de imágenes técnicas (lo que denomina como “los multimedia”), es indagar la realidad desde algo que es falso.

Lo desenfocado del problema radica en plantear la imagen tradicional, entendida como verdadera, en contraposición a la imagen técnica, entendida como falsa. Esta contraposición da cuenta que éste autor no ha tenido en cuenta que ontológicamente las imágenes técnicas son abstracciones de tercer grado y que significan conceptos (Flusser, 1990, p.17), y por ello no alcanza a dilucidar que las implicaciones de utilizar imágenes técnicas en la construcción de un dibujo conduce a problemas mucho más complejos que la dualidad entre lo verdadero y lo falso.²

¹ Para ampliar la relación entre creación y artista genio véase *La invención del arte. Una historia cultural* de Larry Shiner y el poseedor y el poseído de Peter Kivy.

² Éste tema se aborda en el inciso 2.1 en la segunda parte de esta tesis.

Es evidente que para Gómez la noción de “dibujo cínico” tiene una connotación negativa, y que va en la misma línea planteada por Peter Sloterdijk (2003) quien define al cinismo como una “falsa conciencia ilustrada” (p.40), lo cual quiere decir que “El cínico sabe que sus creencias son falsas o ideológicas, pero sin embargo se aferra a ellas movido por la autoprotección, como una manera de afrontar las contradictorias demandas que se le formulan” (Foster, 2001, p.118). Esto quiere decir que el dibujante cínico de Gómez es aquel que prefiere dibujar a partir de imágenes técnicas - “las imágenes claramente asumidas por todos como falsas”- y aunque reconozca esa condición, continúa dibujando a partir de ellas.

Invalidar la moneda en curso como estrategia de investigación-producción apunta a pensar, tanto a la filosofía cínica como a su estrategia de invalidación, desde un punto de vista positivo que permita generar posibilidades creativas.

6.

“Invalidar la moneda en curso” como estrategia de investigación-producción en dibujo

Aunque la filosofía cínica puede estar distante de la actualidad, pertenece a la categoría de filosofía antigua, su estrategia de “invalidar la moneda en curso” resulta vigente pues como lo menciona García Gual (2014) “Estos son buenos tiempos para el cinismo [...] ‘El malestar en la cultura’ se nos ha vuelto tan agobiante, que lo más eficaz de nuestra sofisticada farmacopea nos estimula a renunciar a ella, la cultura, en la mayor medida posible, o más taimadamente, a consumirla en una forma abaratada y light, en píldoras de fórmula reconocida.” (p.11)

Es necesario aclarar que el interés en la filosofía cínica se centra únicamente en su estrategia de “invalidar la moneda en curso”, no en las herramientas utilizadas para llevar a cabo esa estrategia como pueden ser lo grotesco, lo vulgar o lo desvergonzado.

En cuanto al dibujo, tema que atañe a esta tesis, la estrategia de “invalidar” también es vigente pues se parte del supuesto de que entrar en el mundo del dibujo es entrar en los lugares comunes del mismo. Aunque en la práctica del dibujo existan diferentes aspectos como pueden ser la investigación, la producción, la distribución, la recepción, etcétera, en cada uno de ellos se encuentran particularidades que se podrían denominar como lugares comunes. Ya que el interés de esta tesis se centra únicamente en la investigación-producción en el área del dibujo, se hace claridad solamente sobre los lugares comunes en el aspecto de la producción.

Un ejemplo claro de los lugares comunes del dibujo en el aspecto de la producción es el *manual de dibujo*.¹ En éste

¹ Véase por ejemplo al afamado Andrew Loomis.

tipo de manuales se puede encontrar una sarta de trucos que hacen pensar en el dibujo únicamente como un *recurso*² para lograr una imagen verosímil de lo que se ve en la realidad física. Por medio de temas trabajados hasta el hastío como lo son la figura humana, el paisaje o el bodegón explican el modo correcto de empuñar el lápiz, la forma de trazar una línea que delimita el contorno de una figura, los efectos de sombreado para lograr cierto tipo de volumen, etcétera, dejando claro que la práctica del dibujo es tan sólo una cuestión de destreza psicomotriz.

Los lugares comunes del dibujo desde el aspecto de su producción, o sea las formas señaladas en el ejemplo anterior que no son más que estereotipos de cómo se realiza un dibujo, develan lo vacío de su actividad pues sus resultados no pueden ser más que imágenes *redundantes*. Ese vacío generado por la falta de reflexión crítica de los modos de hacer propios y extraños de la práctica, casi que obliga a justificar su producción con palabras como musa, inspiración, expresión, estilo, etcétera, en un sentido de *aura metafísica* (Benjamin, 2003, p.14).

² En el inciso 1.1.2 de la segunda parte se explica la diferencia entre el dibujo como recurso y como fin en sí mismo.

Y más aún, los lugares comunes del dibujo conducen a que existan puristas de éste tipo de forma de pensar y realizar los dibujos, quienes categorizan lo que vendría a ser dibujar “bien” o “mal” según se acojan o no a esos estereotipos.

El dibujo es tan limitado como sus lugares comunes se lo permiten, pero al salir de esos estados se puede encontrar un terreno muy basto por investigar.

Liberarse de ese yugo no es nada fácil. La estrategia cínica de “invalidar la moneda en curso” brinda una base para, desde allí, comenzar a investigar cómo invalidar los ***lugares comunes del dibujo.***

El objetivo que se busca con esta estrategia no es “invalidar” en sentido negativo; no es destruir el dibujo como noción o como práctica; no es destruir un dibujo, como

cuando Robert Rauschenberg borra un dibujo de Willem de Kooning; ni tampoco es invalidar para construir algo totalmente diferente al dibujo. La estrategia es “invalidar”, en sentido positivo, es no dar nada por echo y reconocer que el dibujo está satura-

do de prejuicios y suposiciones que nublan otras posibilidades creativas dentro de sí mismo.

Como ya se mencionó, se parte del supuesto de que entrar en el mundo del dibujo es entrar en los lugares comunes del mismo. La ta-

rea del dibujante-investigador-universitario³ es salirse de esos lugares comunes y dirigirse hacia lo inimaginable, hacia C, como

³ Parafraseando a Fajardo (2010) quien propone la triada artista-investigador-universitario (p.2).

se indicó en el Diagrama 1, del numeral 2. El ***dibujante-investigador-universitario*** es aquel que, formado en el ámbito académico universitario, piensa su quehacer como una investigación-producción en la cual se involucran de forma paralela el proceso creativo de construcción del dibujo, así como el proceso de construcción sistemático de conocimiento.

Siendo así, “invalidar la moneda en curso” como estrategia de investigación-producción es una herramienta que permite generar un análisis crítico de las nociones que componen la práctica del dibujo; así mismo, potenciar el comprender, plantear y replantear los valores que se dan o se construyen en el devenir del proceso creativo.

Discurrij

1. *Archivo de dibujos cínicos*

El proceso creativo comienza de forma brusca: arrojándose por el barranco del contexto inmediato que rodea al dibujante, su ciudad natal. Con la intuición de que al cambiar los alimentos que se ingieren, el aire que se respira, el paisaje que se ve, las personas con que se reside, la ciudad donde se vive, el país donde se habita, la relación que se tiene con las palabras, etcétera, probablemente también se cambie la forma de dibujar. Con ese entusiasmo el dibujante se lanza al lugar más idóneo para tal fin, la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México en Ciudad de México.

En los ires y venires entre la Facultad y el Instituto Nacional de Migración (al cual los extranjeros deben ir, en repetidas ocasiones, para obtener la estancia legal que otorga el país anfitrión) hubo la necesidad de conseguir algo en que llevar los innumerables documentos que exigen ambas instituciones. Apareció entonces una carpeta muy popular entre los oriundos por su economía y practicidad, los folders manila tamaño carta de color canario, como lo promociona la empresa Nassa que los fabrica.

Estas carpetas son muy prácticas pues aparte de contener documentos se puede escribir sobre sus caras tanto internas como externas, así lo descubrió el dibujante al ver que quienes las usan escriben sobre ellas números de teléfono, tareas pendientes, listas, etcétera.

Aunque el fin de la búsqueda de la carpeta era ser contenedor de documentos llamó la atención del dibujante que se pudiera trazar sobre ella, tanto por su textura ligeramente áspera, como por su color amarillo claro que contrasta muy bien con tonos oscuros. Después de varios experimentos con lápices, barras de grafito, acuarelas, tinta al pincel y pluma se verifica que el gramaje del papel de celulosa con el que está

hecha la carpeta tiene la capacidad de recibir éstas técnicas en regular medida.

Una cosa conduce a la otra y el dibujante se plantea la posibilidad de realizar dibujos sobre las carpetas, y precisamente dibujos de aquello que se le va apareciendo al adentrarse en el nuevo contexto pues cada forma nueva, cada cosa diferente, se le presenta al dibujante como una petición hecha a gritos, de ser dibujada. La petición surge desde la condición de ser un dibujante extranjero¹ que está tratando de familiarizarse con el nuevo entorno, y es a través del dibujo que puede llegar a lograr tal fin.

¹ Sobre el extranjero y la mixofilia véase *Confianza y temor en la ciudad. Vivir con extranjeros* Zygmunt Bauman.

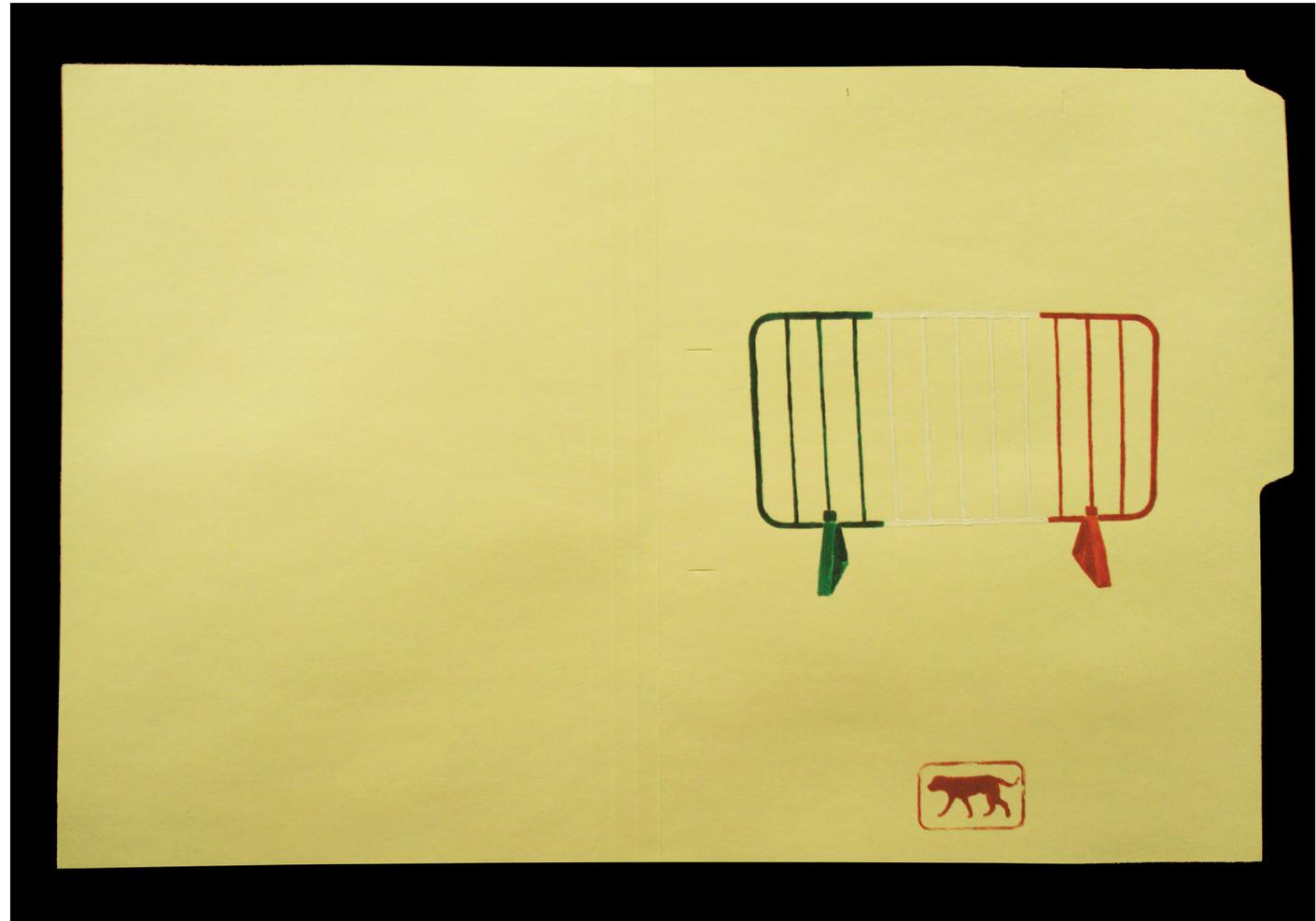


Imagen 1. Archivo de dibujos cínicos. Vaya México. Acrílico sobre carpeta. Sello en acrílico con forma de perro. 42 x 30cm.fondo.

Se comienza así la construcción de un “Archivo de dibujos cínicos” en donde se pretende “invalidar” la característica de la carpeta como contenedor para convertirla en contenedor-contenido, a través de la realización de dibujos en las caras internas de la misma.

Las carpetas se convierten así en las compañeras de recorridos y en ellas se va depositando, por medio del dibujo, todo aquello que resulta nuevo al dibujante, como pueden ser un águila sobre un nopal, un retrato del Che Guevara con la forma de un puma, un letrero de “Se ponchan llantas gratis”, figuras de zapatistas, figuras precolombinas, ángeles, frases, jardines, vallas, perros callejeros, una rata muerta, etcétera.

Los recorridos planteados por el dibujante son desplazamientos para conocer el nuevo contexto: del lugar de hospedaje a la Ciudad Universitaria, en específico a la Unidad de posgrados, a la Antigua Academia de San Carlos en el Centro Histórico, a la Escuela Nacional de Artes Plásticas en Xochimilco. Pero también se plantearon otro tipo de recorridos indeterminados, azarosos como puede ser el seguir a un perro callejero (símbolo cínico) sólo para ver hasta donde va.

Esos recorridos permitieron distinguir olores, formas de acomodar las palabras, sabores de la comida, ritmos a lo largo del día, disposiciones en los lugares públicos, empoderamientos a través de esas disposiciones, tipos de relaciones hoscas y afectivas, ruidos, calor y frío, lecturas, modos de interactuar, comercios, imágenes, etcétera.

Lamentablemente, aunque la ciudad es muy grande y la cultura muy rica, el proceso se detiene porque después de algún tiempo los recorridos no ofrecen ya nada diferente para dibujar. Teniendo un número significativo de carpetas dibujadas la posibilidad se agota y, sobre todo, devela el error en el que se cae: este comienzo puede ser la manera más torpe e ingenua de abordar el proceso creativo pues, enceguecido por la novedad, el dibujante atiende la pregunta fundamental de manera superflua, no se cuestiona la forma en que realiza los dibujos y la estrategia se queda tan sólo en invalidar el uso práctico de las carpetas.

Aun así, el haber realizado los dibujos permite reconocer varios aspectos de la cultura anfitriona y, sobretodo, permite reenfocar la investigación-producción.

Algo que al dibujante le resulta muy dicente de este torpe comienzo es el modo en que están realizados los dibujos, aunque las figuras fueron todas nuevas el modo como están hechos los dibujos es exactamente igual al que hacía en el lugar de origen. Esto indica que así la intención de arrojar-se por el barranco sea desprenderse de los modos de hacer, se carga con ellos pues es muy difícil desprenderse de los saberes arraigados.

Saberes como la forma de empuñar el lápiz, las tonalidades que se pueden lograr con el 2H o el 6B, las texturas de los papeles, o que al emprender un dibujo de un objeto se pueda distinguir los puntos más claros y más oscuros, por donde le da la luz, si es más alto que ancho, cómo se va a ubicar en el papel y hasta hacerse una idea de cómo podría quedar. Todos estos saberes fueron los que condujeron a que el modo de hacer los dibujos fuera exactamente el mismo al ya conocido.

Otro aporte de este torpe comienzo es que la intención de dibujar diferente no se resuelve cambiando el soporte o los materiales utilizados. Tan sólo por no utilizar un papel diseñado para ser dibujado y cambiarlo por otro mucho más burdo cuyo fin no es más que ser contenedor de documentos no quiere decir que de hecho se cambie el modo de dibujar, más bien, el modo de dibujar se acomoda a los diferentes tipos de

papel, al igual que a otras técnicas ya sean húmedas o secas. Por ende, la cuestión de dibujar diferente está en otro lugar, no en la técnica ni en los objetos que se dibujan. Pero ¿Cuál será ese lugar?

Para acercarse a esta pregunta el dibujante se plantea la tarea de revisar algunas nociones.

1.1 ¿Qué es dibujo?

Responder ésta pregunta es prácticamente inabarcable por la cantidad de aristas del dibujo, además, responderla, si se diera tal arrogancia, sería clausurar el concepto. Por eso aquí se plantea una aproximación al concepto, para ver qué se puede sacar de allí. La aproximación se realiza desde dos flancos: el primero desde la gramática y la semántica planteando la pregunta ¿Qué se puede colegir desde el origen de la palabra dibujo?, y el segundo desde su historia ¿Qué se puede deducir desde la práctica del dibujo?

1.1.1 ¿Cuál es el origen de la palabra dibujo?

Según la filología, aunque el origen es incierto, la raíz etimológica de la palabra dibujo es deboissier, que significa “labrar en madera”, donde de del prefijo dis, que expresa disposición por partes, separación, divergencia (Cuervo, 1998, p.1254), y bois que significa madera (Corominas, 1987, p.213). Deboissier es un término francés de la edad media que se utilizó para definir un trabajo previo en la xilografía que surge por la necesidad de imitar y reproducir con mayor eficiencia el proceso de caligrafía con el cual los monjes de las abadías transcribían los libros del cristianismo primitivo (Larraya, 1952, p.21).

Un ejemplo descriptivo en la narración del Fray Francisco Méndez:

Estos primeros impresores ocultaron por algún tiempo el artificio, vendiendo entretanto impresos por manuscritos, ayudándolos con rayas interlineales, letras manuscritas iluminadas, coloridos orlas y otros adornos. A esto se juntaba no haber motivo para sospechar que esto

no fuese manuscrito; pues remedaban en las matrices las formas de las letras de los amanuenses, con tanta imitación que pudiera hacer caer al más advertido; y no conociendo entonces la gente de letras libros impresos para venir en la idea y hacer cotejos, se persuadían fácilmente que era destreza de los pendo-listas, lo que en realidad lo era del arte; y por tanto sin ninguna duda lograba pasar lo impreso por manuscrito, y pagarse a precio de tal. (Citado en Larraya, 1952, p.23)

Deboissier consistía en realizar un grupo de incisiones sobre la madera para luego ser entintadas y reproducidas por la técnica del grabado. Pero antes de realizar tales incisiones era necesario marcar el lugar preciso de las mismas. Por economía se marcaba directamente sobre la madera el lugar de las incisiones y quien realizaba las indicaciones no era el artesano tallador sino

un artista. Los talladores de madera “no hacían más que ejecutar lo que el artista dibujaba sobre la madera, y seguramente seguirían sus instrucciones y sugerencias”. Un par de ejemplos de esta forma de proceder se encuentra en los grabados de Alberto Durerero y Hans Holbein (Larraya, 1952, p.55).

Corominas (1987) también señala que la raíz *bois*, madera, se encuentra en la palabra bosque, de donde bosquejar, “desbastar (un tronco)” derivado de *bosc* y que “pasó al castellano por influjo de la escuela de pintura valenciana del S XVI” (p.103). Siendo así, el *deboissier* fue para los franceses del medioevo (siglo XIII), tanto el tallar la madera como el indicar por donde sería tallada, un bosquejo, un acto preliminar de la xilografía.

Desde la semántica es común encontrar la palabra *designare* como predecesora de lo que hoy se llama dibujo, éste término es de origen italiano y comparte la misma raíz de del *deboissier* y se diferencia en la raíz *signare* que viene del latín *signum* que significa signo, señal, símbolo (Corominas. 1987, p.531).

Relacionar el *designare* con el dibujo es un error pues éste es el origen lingüístico de lo que hoy entendemos como diseño. Ya desde 1561 Giorgio Vasari (2011), fundador de la *Accademmmia et Compagnia dell 'Arte del Disegno*, hizo la distinción entre el dibujo entendién-

dolo como “idea”² y “padre de nuestras tres artes, Arquitectura, Escultura y Pintura” (p.32), las cuales eran denominadas como artes liberales, en contraposición al diseño que era un arte menor propio de artesanos.

1.1.2 ¿Qué se puede deducir desde la práctica del dibujo?

La historia del dibujo, occidental y exclusivamente perteneciente a las artes, apremia a ser dividida en dos partes: el dibujo tradicional, recurso para algo diferente a él mismo; y el *dibujo actual*, como acto cabal, como fin en sí mismo.

El *dibujo actual* como fin en sí mismo, el que interesa a esta tesis, es una primicia y aunque sus bases están en la milenaria gráfica, como lo señala Barnett Newman “el primer hombre en hacer arte lo hizo [trazando] con un palo en la tierra” (citado en McKenzie, 2014), su práctica actual se diferencia diametralmente de ésta.

² Para Vasari el dibujo era intrínseco a la “idea” pues era una manifestación de lo sagrado que se daba simultáneamente en el momento de concebir y realizar el dibujo (Bullón, 2018).

Antes de continuar es necesario aclarar el término *dibujo actual*. Ponerle nombre/s al dibujo es dar cuenta de la complejidad de la práctica. Bien lo señala Gómez (2005) al mencionar que “La historia del dibujo es la historia de sus nombres” (p.14). Al pronunciar la palabra dibujo se arrastra con la milenaria tradición de la gráfica y puede que esa carga no permita abarcar los aspectos más novedosos de la práctica. Por tal razón ha surgido la necesidad de darle nombres más amplios al dibujo. Una forma de nombrar el dibujo, una muy conocida, es el de *dibujo en el campo expandido* que sus actores y teóricos apropiaron de la expresión acuñada por Rosalind Krauss (1996) refiriéndose a “La escultura en el campo expandido” (p.165). En esta tesis, por los preceptos anteriores y por la necesidad de diferenciar, se nombra *dibujo actual* al dibujo como fin en sí mismo.

Berenice Rose señala que “A partir de la segunda mitad del siglo (XX), es posible comenzar a definir una historia del dibujo como tal al diferenciar éste

de nuevo sus propios medios de los de la pintura, utilizando las nociones clásicas como medios de reinvestigación y convirtiéndose en una tercera modalidad mayor e independiente, bien distinta y en lo sucesivo de importancia pareja a la de la pintura y la escultura”³ (Monnier, G. y Rose, B., 1979, p.200).

Para llegar a esa “historia del dibujo como tal” Rose hace una narración lineal progresiva que comienza con una reconocida frase de Cézanne “El dibujo y la pintura no son ya factores distintos; se dibuja tal como se pinta: cuanto más armonía hay en los colores, tanto más preciso se hace el dibujo”, continuando con Braque y Picasso que con el “collage” como “proyección del dibujo cubista, marca la consumación de la ruptura con la perspectiva lineal del renacimiento” (p.200).

³ La traducción del libro citado es confusa, en el libro en inglés dice “From the second part of the century on, we can begin to trace a history of drawing as it begins to once again differentiate the means peculiar to itself as a discipline from those of painting, referring to classical notions of drawing as means for re-investigation, and transforms itself into an independent third major discipline, one distinct from, yet equal to, painting and sculpture” (Leymarie, Geneviève, Rose. *History of an art*. New York: Rizzoli, 1979.). Tratando de hacer más clara la cita se propone la siguiente traducción: “A partir de la segunda mitad del siglo (XX), podemos comenzar a definir una historia del dibujo como tal, al diferenciar éste, de nuevo, sus propios significados como disciplina, diferentes a los de la pintura, refiriéndose a las nociones clásicas del dibujo como medios de re-investigación y convirtiéndose en una tercera modalidad mayor e independiente, bien distinta, y en lo sucesivo de importancia pareja a la de la pintura y la escultura”.

Luego, Matisse “el maestro de la línea de contorno” (p.202), Léger “sus dibujos son testimonio de un vocabulario pictórico hecho de volúmenes de cono y de cilindros” (p.210), Mondrian quien en su línea “se aleja en su emplazamiento lo suficiente para no ser una descripción del espacio y al hacerlo se separa definitivamente de la delineación” (p.214), Kandinsky quien propuso “la proyección de la línea como fuerza autónoma que llevó a la invención de la abstracción” (p.200).

Klee que “Insiste en la doble naturaleza de la línea, autónoma y descriptiva, afirmando que los elementos deben generar las formas, pero sin sacrificar su identidad propia, que debe ser preservada” (p.220).

Duchamp “cuyas primeras obras formaron un puente entre el cubismo y el dadaísmo pasando por el futurismo, afirma la necesidad del arte, pero cada vez más convencido de que éste solo es posible fuera del arte convencional” (p.224).

Continúa con el “dibujo automático” de Ernst que “consiste en suspender la mente consciente para liberar el inconsciente e introducir el azar y el “orden absurdo” de los sueños en la creación artística” (p.226). Miró, quien “desplaza la línea del dibujo en la pintura como pura metáfora, pero es también un medio de libre creación de la forma sometida a metamorfosis para convertirse en la sintaxis de un estilo de pintura, cuya estructura reposa en el “collage” estético” (p.230).

Pasando por Pollock, que utilizando el dibujo automático suprarrealista “se funda en esa técnica para incorporar el dibujo en la pintura, empleando la técnica del *dripping*, que cambia una vez más no tan solo

toda la base ilusoria, sino también la verdadera estructura del arte” (p.234). Para de Kooning “el dibujo funciona en términos de “intercambiabilidad”; es el medio de metamorfosis de origen naturalista en su vocabulario característico de formas abstractas. Transponiendo las nuevas relaciones abstractas y desarticuladas, alcanza una nueva síntesis espacial. Pero conserva siempre lo que él se place en llamar “la apariencia” el recuerdo de su origen” (p.240).

Hasta llegar a Rauschenberg quien “crea un nuevo estilo visual inspirado en la poesía, la composición musical al azar de los sonidos estáticos del medio ambiente, registrando sus sensaciones dispares como una serie de impresiones que transfiere al campo de la imagen” (p.242), Lichtenstein que “imita lo que ya es una “imitación” di-

bujando a mano los signos convencionales de los procedimientos de reproducción industrial, parodiando al mismo tiempo el trabajo mecánico y el manual” (p.247), y finaliza con Sol LeWitt quien “en lo que respecta al dibujo, modifica radicalmente la idea de éste asignándole un papel igual al de la pintura y la escultura” (p.248).

Con esta larga lista⁴ Rose quiere dejar presente que el dibujo va evolucionando progresivamente hasta llegar a la década de los sesentas, en donde abandona definitivamente el carácter de recurso y alcanza su independencia convirtiéndose así en un área más de las artes a la par que la pintura o la escultura.

Cabe hacer aquí una observación de carácter críti-

⁴ La lista de Rose incluye a muchos más artistas, aquí sólo se señalan a quien la autora da mayor relevancia.

co: al parecer Rose no tiene en cuenta que la narración lineal que construye corre paralela al desarrollo de la imagen técnica.⁵ Omite un contexto evidente en el cual se da su narración, contexto en donde se dieron cambios vertiginosos en cuanto a la construcción de las imágenes. Y es más que evidente que los artistas que menciona en su lista eran conscientes de esos cambios y que en alguna medida dichos cambios abrían influenciado su creación artística.

⁵ La imagen técnica es aquella producida por un aparato. A su vez, los aparatos son producto de los textos científicos aplicados; por tanto, las imágenes técnicas son producto indirecto de los textos científicos. La posición histórica y ontológica de las imágenes técnicas es diferente de la que ocuparon las imágenes tradicionales –precisamente porque aquéllas son resultado indirecto de los textos científicos aplicados. Históricamente, las imágenes tradicionales fueron anteriores a los textos por decenas de miles de años, y las imágenes técnicas sucedieron a los textos avanzados. Ontológicamente, las imágenes tradicionales son abstracciones de primer grado, ya que fueron abstraídas del mundo concreto. De nuevo históricamente, y en el sentido ya indicado, a las imágenes tradicionales se les puede llamar pre-históricas, y a las imágenes técnicas, *pos-históricas*. Ontológicamente, las imágenes tradicionales significan fenómenos; las imágenes técnicas significan conceptos. (Flusser, 1990, p.17)

Por consiguiente, y citando a Marshall McLuhan (1972) quien afirma que “Cada tecnología nueva crea un ambiente al que se considera corrupto y degradante en sí mismo. Pero el nuevo ambiente convierte al que precedió en una forma de arte” (p.14), se puede llegar a inferir que la imagen técnica fue reemplazando paulatinamente al dibujo tradicional haciéndolo obsoleto y que por ello cambiara su condición y se convirtiera en dibujo como fin en sí mismo, en dibujo actual, en arte.

Esto resulta evidente al revisar, por ejemplo, cómo las curvas de Bézier reemplazaron al dibujo técnico tradicional en la industria automotriz, y, sobre todo, cómo el dibujo vectorial evolucionó hasta llegar a ser hoy en día un medio práctico para el diseño y la ilustración.⁶

Otra de las evidencias de ese remplazo lo ofrecen el campo de la pintura pues es bien sabido que algunos pintores utilizan fotografías como bocetos para pintar. Hasta en el mismo campo del dibujo se pueden ver ejemplos como el uso de proyectores de diapositivas o vídeo proyectores para dibujar.

⁶ Para más información sobre dibujo vectorial véase Villagrán, Lucia. (mayo-octubre 2018). El dibujo vectorial en la revolución gráfica digital. *El ornitorrinco tachado*, N° 7.

Reflexión

Hasta el momento se puede notar que la búsqueda dentro del marco teórico del concepto de dibujo conduce más a terrenos inciertos que a pilares del cual asirse.

También se hace evidente que cuando el dibujo se vuelve obsoleto y se transforma en arte, pasa a ser una ficción tautológica que se renueva y rehace continuamente. Y es precisamente esa la particularidad a la que arroja la práctica del dibujo actual, a la incertidumbre generada por la ausencia de paradigmas que conduce inevitablemente a diferentes nociones y construcciones de sentido elaboradas por parte de sus actores. Esas construcciones se hacen evidentes al revisar el trabajo de los dibujantes y encontrar tan prolíficas formas de abordar su práctica artística.

Esas incertidumbres parecen, también, una invitación a pensar que las posibilidades del dibujo actual son muy bastas y hay tantos caminos por emprender como sendos dibujantes; hasta se puede llegar a plantear que la investigación-producción concienzuda de cada dibujante conduce a nombrar y conceptualizar su práctica, hasta pareciera que ese accionar fuera su deber.

2. Como si fuera una valla

Luego de las reflexiones a las que conduce el Archivo de dibujos cónicos, el proceso creativo continúa haciendo una revisión al grupo de dibujos realizados. La revisión se plantea como la búsqueda de un patrón que permita ver algo que no se haya tenido en cuenta en el momento de realizar los dibujos, y que ese patrón determine por donde continuar el proceso creativo.

De la variedad de dibujos realizados en las carpetas hay una forma que se repite y aparece de distintas maneras: una valla.

Haciendo memoria, el dibujante recuerda el motivo por el cual el dibujo de la valla es recurrente en el Archivo. Al llegar a la ciudad anfitriona, el primer lugar al que se dirige es a la Antigua Academia de San Carlos en busca del documento que certifique su aceptación al posgrado en artes, con el fin de ir a presentarlo en el Instituto Nacional de Migración y así obtener su estancia legal.

Para llegar a tal lugar en transporte público, el Sistema de Transporte Colectivo, más conocido como el metro de la ciudad, es necesario dirigirse a la estación Zócalo, lleva ese nombre porque allí queda La Plaza de la Constitución en donde “En tiempos de Santa Anna se proyecta construir un monumento a la Independencia que no se lleva a cabo y lo único que se pudo erigir es el zócalo de la construcción”¹, por tal motivo para los naturales ese lugar es conocido como el Zócalo.

Al este de la Plaza de la Constitución se encuentra el Palacio Nacional, sede del Poder Ejecutivo Federal de México. Frente a este símbolo patrio el dibujante pudo ver, un tanto horrorizado, un gran número de vallas alineadas, tal fue su impresión que alcanzó a exclamar “¡A dónde he llegado!”

Lo que pudo ver el dibujante fue un símbolo frente a otro símbolo: el Palacio Nacional como un símbolo de la nación anfitriona, y frente a él la valla como un símbolo de restricción.

¹ Estación Zócalo, Línea Dos, Cuatro Caminos Taxqueña, en Sistema de Transporte Colectivo. Recuperado el 20 de agosto de 2018
<https://www.metro.cdmx.gob.mx/la-red/linea-2/zocalo>

La valla como símbolo de restricción aterra al dibujante porque puede connotar el miedo que tienen los que las ponen ahí. Puede ser que quienes administran esas vallas (desde quienes las ponen ahí, como los que cuidan de ellas, como el que firmó el contrato de su construcción, como el que le propuso el proyecto a la institución pública para ponerlas ahí, etcétera) tengan miedo y por eso hacen uso de ellas; bajo el pretexto de proteger un símbolo patrio esconden el miedo que tienen a las represalias que pueden llegar a generar sus actos. El miedo es generado por algún motivo –que puede ser tener la conciencia de haber obrado en perjuicio de otro– y conduce a una actitud violenta pues poner vallas es un acto violento que agrede en lo visual, en lo físico y en lo simbólico.

Al poner una valla sus administradores determinan un aquí y un allá, un de éste lado de la valla y un de ese lado de la valla. Para los administradores es importante señalar que son ellos quienes están de éste lado de la valla (del lado de quienes administran, los que están dentro, la gente importante), como también es importante para ellos recordarle a los nativos (al vulgo, a los que están afuera, los que no son nadie, sus posibles agresores), que su lugar es de ese lado de la valla.

Al parecer al dibujante es al único que las vallas le producen terror pues los oriundos pasan junto a ellas sin más ni más. Es probable que los nativos no vean en el objeto ningún símbolo, como lo es también que sea para ellos tan sólo un objeto banal, como lo es también que ya estén muy familiarizados con éste tipo de objetos y lo que pueden llegar a connotar. De todas formas, su indiferencia ante el objeto no hace que el dibujante cambie su percepción.

La valla como un símbolo hace que el dibujante se vea tentado a hacer un dibujo de ella, pero inmediatamente entiende que hacer eso sería caer en el mismo error en el que se incurrió al estar dibujando el Archivo. La única forma que se le presenta para poder continuar es plantearse una regla: no dibujar la valla.

Este momento del proceso creativo es crucial pues, comenzar a construir el Archivo conduce a un error que al parecer no es diferente al punto de partida; luego, al encontrar la valla después de la revisión del Archivo y concluir, como regla, que lo mejor es no dibujar, hace pensar que no se ha hecho nada. Muy al contrario de lo aparente el proceso creativo ha señalado, y con certeza, hacia donde no se debe caminar, lo complicado de éstos momentos es poder darse cuenta de ello y, sobre todo, tener el valor de continuar la búsqueda con la única certeza de que se puede volver a fallar. El proceso creativo continúa planteándose la relectura de lo hasta aquí escrito.

Luego de revisar las reflexiones redactadas se vislumbra un posible camino. Si se presta atención a lo señalado en el capítulo anterior, y en especial a la cita en donde se señala que la imagen técnica reemplaza la función del dibujo tradicional como recurso, se puede llegar a plantear que el camino a seguir es pensar la imagen técnica como un recurso para así poder llegar a construir un dibujo.

Sin más miramientos el dibujante se da a la tarea de hacer una imagen técnica de la valla.

Teniendo un buen grupo de imágenes técnicas de la valla el dibujante se encuentra nuevamente estancado pues no sabe qué hacer con ello. Así pues, y con tan solo los conocimientos básicos, tanto teóricos como prácticos, sobre las imágenes técnicas se ve en la necesidad de pedir ayuda. Inscribir la clase “Postproducción fotográfica” apareció como la posibilidad de socializar el proceso creativo y obtener una retroalimentación que condujera a responder a la duda de cómo poder continuar ya desde la imagen técnica de la valla.

La clase de Postproducción consiste en tener un grupo de fotografías para trabajarlas en un programa de edición con el fin de lograr una serie, preferiblemente impresa, para su posterior socialización ya sea como exposición, fotolibro, portafolio, etcétera.

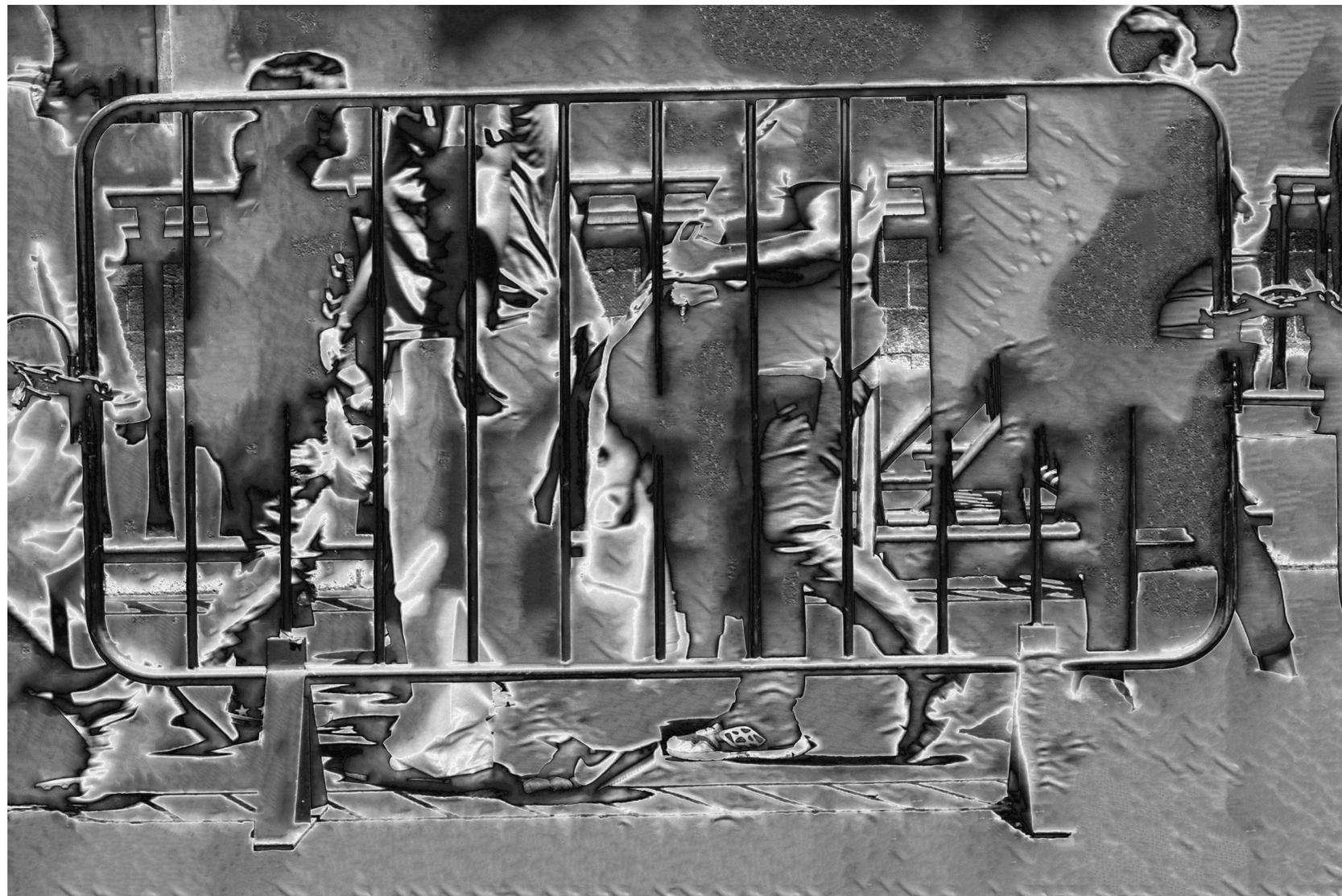
Esto obliga al dibujante a tener que hacer más tomas de la valla para tener así un material con el cual empezar a trabajar en la clase.

Al no tener un objetivo preciso por lograr en esta clase, ni conocer a profundidad el funcionamiento del programa de edición, el dibujante se dedica, literalmente, a curiosear: ¿Qué pasa si le muevo aquí?, ¿qué pasa si le oprimo allá?, lo cual conlleva a ir conociendo el programa y a encontrar cosas como la función “relleno según el contenido”.

El “relleno según el contenido” consiste en tomar un grupo de los datos generados por el aparato fotográfico, copiarlos y reconfigurarlos para que al visualizarlos en la pantalla parezca que se rellenó un área previamente seleccionada. En palabras del programador que ofrece el editor de imágenes “El relleno según el contenido rellena totalmente la parte seleccionada de una imagen con contenido de imagen similar de las partes circundantes de la fotografía”².

El resultado del primer acercamiento a la imagen técnica y al programa de edición es la Imagen 2.

² Relleno según el contenido. (s.f.) en Photoshop elements. Recuperado el 11 de agosto de 2018 de <https://helpx.adobe.com/es/photoshop-elements/using/content-aware-fill.html>



El interés en el Relleno radica en que los datos de la imagen técnica reconfigurados hacen aparecer en la pantalla lo que podría llegar a interpretarse como la imagen de una valla cuya estructura ha sufrido un daño. Ese aparente daño, que no es más que los datos reconfigurados, le resulta muy interesante al dibujante pues es una forma de paliativo al terror que siente al ver las vallas.

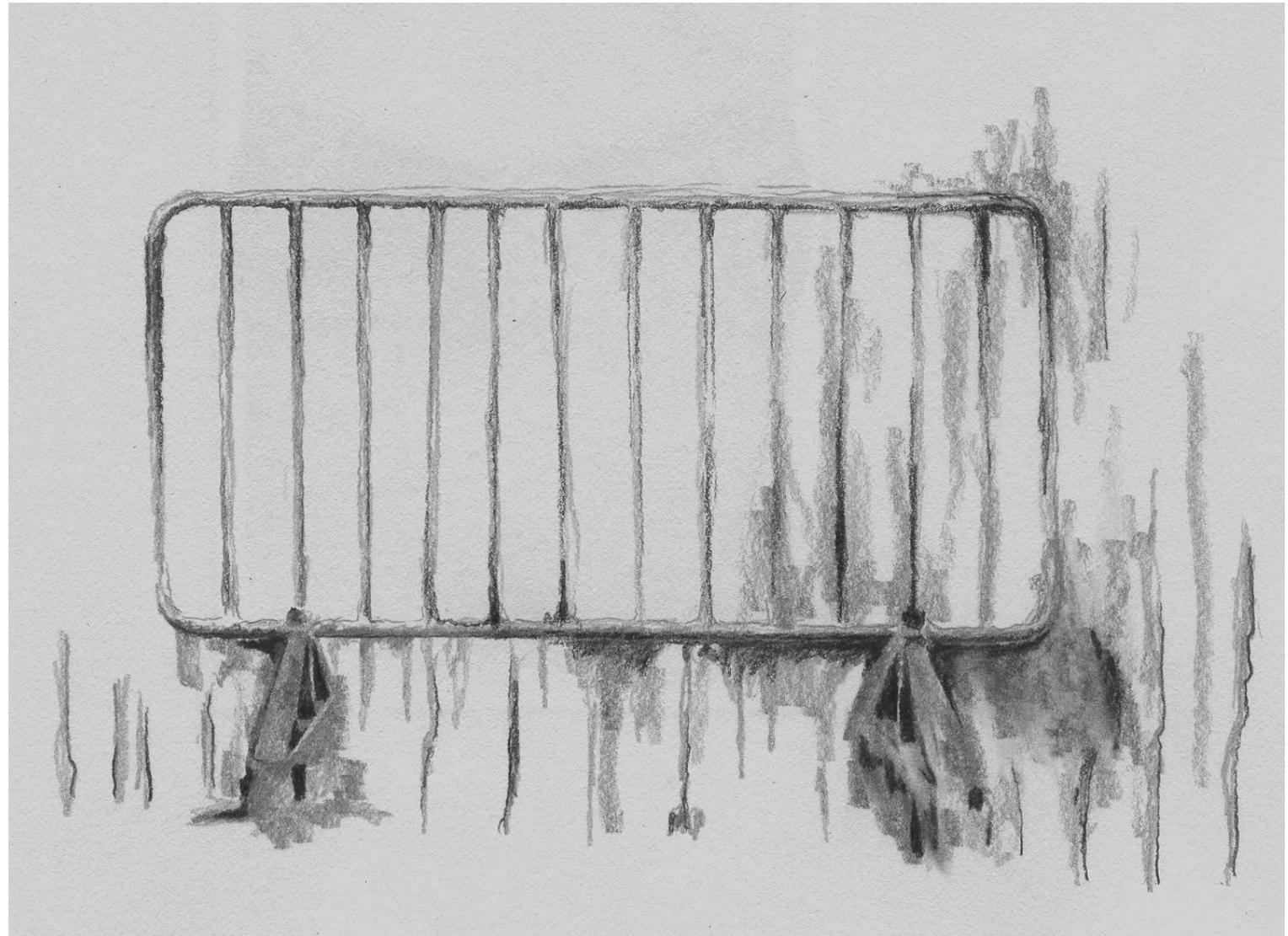
La imagen técnica, entendida desde Flusser (1990) como “aquella producida por un aparato” (p.17), se le presenta al dibujante como un distanciamiento pues no deja ver, ni estar, ni sentir el terror que es la valla. Este distanciamiento es muy importante porque ya no se está trabajando con ese objeto, la valla, sino con los datos generados por un aparato fotográfico y visualizados en una pantalla. Los datos pueden que recuerden en forma verosímil al objeto valla, como si fuera una valla, pero hay una distancia muy grande.

Al hacer la socialización de lo que se logró con la función de Relleno una compañera de la clase de Postproducción sugirió que utilizara la función, pero no con las imágenes técnicas sino con dibujos.

Sorprendentemente el mismo proceso creativo conduce a la participación de terceros y, a la vez, a Invalidar sus propias reglas pues ya se había establecido en esta segunda parte que no se iba a dibujar la valla. Las circunstancias apremian y el dibujante dibuja una valla, Imagen 3.

Dibujo cínico

Como si fuera una valla



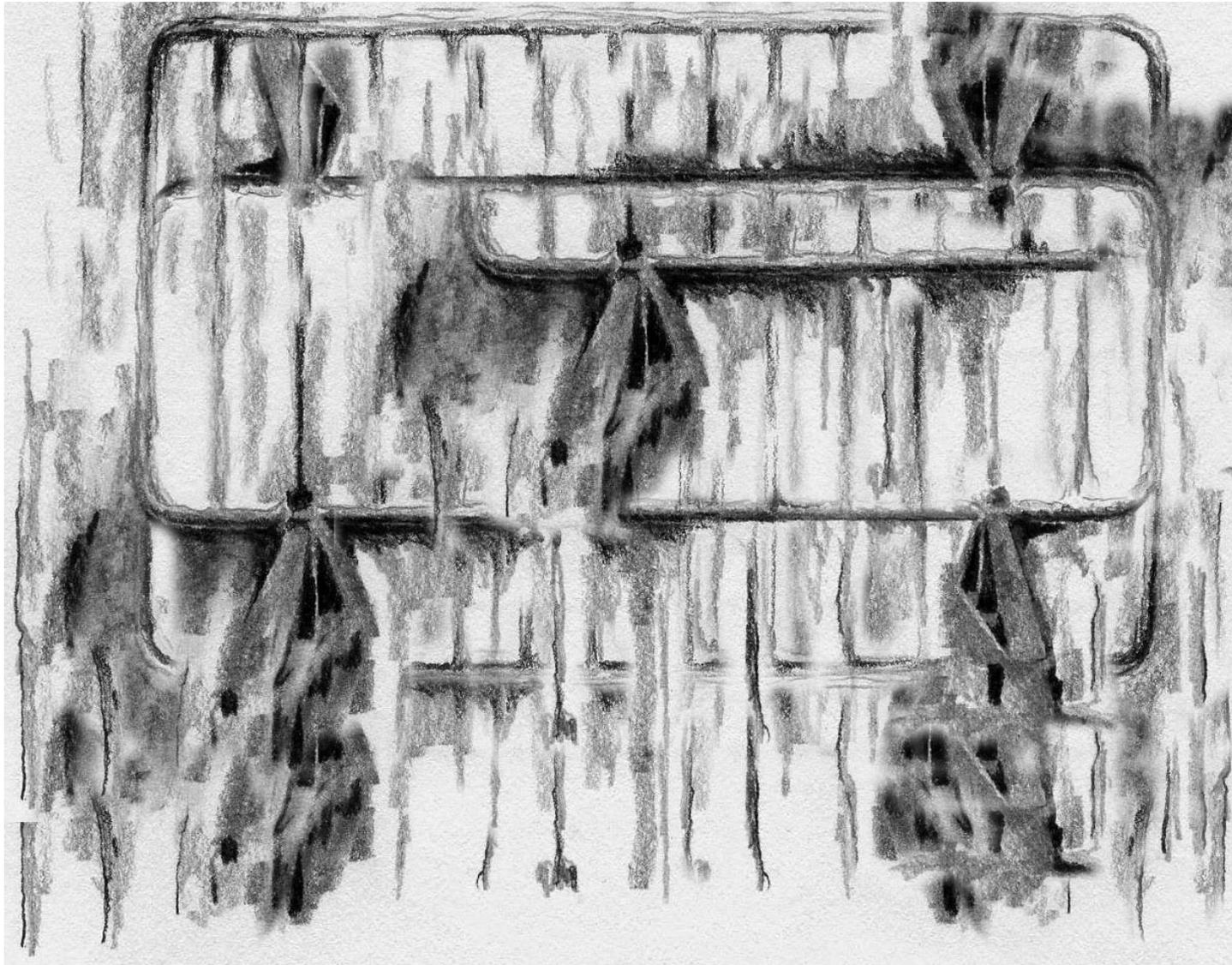


Imagen 4. Imagen técnica del dibujo con función de relleno según el contenido.

Por medio del escáner se digitaliza el dibujo y los datos generados se introducen en el programa para así utilizar la función de Relleno, lo cual arroja como resultado la Imagen 4.

El proceso creativo conduce a la Imagen 4 y a partir de allí a plantear un símil entre...

2.1 El ajedrecista “gandalla”³ y el dibujo apantallado

Hay ajedrecistas tan avezados que pueden jugar una partida sin mirar el tablero. Su contrincante le va diciendo las jugadas y él las va respondiendo sin ni siquiera tocar las fichas. También hay maestros ajedrecistas que proponen una situación de juego, por ejemplo, un jaque mate en tres jugadas, y luego quitan las fichas para que sus alumnos la resuelvan viendo únicamente las coordenadas en el tablero.

Es precisamente eso de lo que trata el ajedrez, de coordenadas. Coordenadas de líneas horizontales, numeradas de la uno hasta la ocho, llamadas filas, y líneas

verticales, que van desde la letra A hasta la H. Quien logra una posición ventajosa en esas coordenadas es quien gana la partida.

Por ejemplo, en el argot ajedrecístico, se sabe bien que “Torre en siete son siete torres”. Eso quiere decir que la torre avanza a la fila siete, muy cerca del Rey enemigo, que se encuentra en la número ocho. Pero lo que significa dentro del lenguaje de las coordenadas es el dominio de la fila siete, dominio que es una posición ventajosa y probablemente la victoria.

5. **Cf3 Ag4**. Esta es la forma en que se anotan las jugadas de una partida, primero el número de la jugada: **5**, después la jugada de las blancas, la ficha: **C**aballo, luego la posición a la que se desplazó: **f3**, columna **f** y fila **3**, finalmente, la jugada de las negras bajo la misma estructura.

Las coordenadas de una partida completa se escriben así:

³ El término gandalla es una expresión popular mexicana y significa tramposo. Para más información sobre el término véase <http://www.jornada.com.mx/2009/01/07/index.php?section=opinion&article=a07a1cul>

1.e4	c5	2.c3	d5	3.exd5	Dxd5	4.d4	
	Cf6	5.Cf3	Ag4	6.Ae2	e6	7.h3	Ah5
	8.O-O	Cc6	9.Ae3	cxd4	10.cxd4	Ab4	
	11.a3	Aa5	12.Cc3	Dd6	13.Cb5	De7	
	14.Ce5	Axe2	15.Dxe2	O-O	16.Tac1	Tac8	
	17.Ag5	Ab6	18.Axf6	gxf6			
	19.Cc4	Tfd8	20.Cxb6	axb6	21.Tfd1	f5	
	22.De3	Df6	23.d5	Txd5	24.Txd5	exd5	
	25.b3	Rh8	26.Dxb6	Tg8			
	27.Dc5	d4	28.Cd6	f4	29.Cxb7	Ce5	
	30.Dd5	f3	31.g3	Cd3	32.Tc7	Te8	
	33.Cd6	Te1+	34.Rh2	Cxf2	35.Cxf7+	Rg7	
	36.Cg5+	Rh6	37.Txh7+	1-0.	4		

Las coordenadas citadas son de una partida muy particular, una de las partidas que perdió el campeón mundial de ajedrez Gary Kasparov contra Deep Blue, la computadora de IBM. Se mencionan precisamente estas coordenadas porque permite ver que el código del ajedrez es puramente numérico, y, además, introduce al tema que atañe a este texto.

Kasparov, campeón mundial desde 1985 hasta el 2000, pertenecía a la elite del ajedrez en aquel 1997, cuando se llevó a cabo la partida. Deep Blue fue la computadora desarrollada por IBM para jugar ajedrez, capaz de calcular hasta 200 millones de posiciones por segundo. Tanto para los grandes jugadores de ajedrez como para las computadoras, el tema a tratar es la capacidad de calcular. Calcular en ajedrez desde coordenadas y reglas muy sencillas conlleva a problemas desafiantes por la gran cantidad de variantes.

En hechos confusos el enfrentamiento entre la “super computadora” y el campeón del mundo terminó en tablas. Pero una frase publicada por alguno de los dirigentes de IBM puso de manifiesto que en el terreno de los cálculos las máquinas llevaban las de ganar, “En realidad este campeonato es una pugna entre el mejor jugador de ajedrez y Gary Kasparov” (Williams, 2001, p. 158).

Hoy en día Deep Blue es un programa obsoleto en el museo de IBM. Hoy en día hay páginas web que ofrecen la posibilidad de jugar ajedrez contra programas muy poderosos a los que derrotar a un jugador aficionado no toma más de un par de segundos. Además, luego de derrotarlo le señala todos los errores que cometió y las jugadas que debió haber realizado.

Estas páginas también ofrecen otras variantes como puede ser el llamado “Ajedrez 960” el cual sigue las reglas del ajedrez tradicional, excepto por la posición inicial de las piezas de la fila uno, que se colocan al azar en alguna de las 960 posiciones posibles, de ahí su nombre. En esta y otras variantes, al igual que en el ajedrez tradicional, el programa también tiene to-

⁴ Deep blue (computer) vs Garry Casparov en Chessgames.com. Recuperado el 11 de agosto de 2018 de <http://www.chessgames.com/perl/chessgame?gid=1070874>

das las posibilidades cubiertas y derrotar a los usuarios en cuestión de segundos.

Ante el esclarecedor hecho protagonizado por Deep Blue, y sumándole los poderosos programas de las páginas web de ajedrez, podría pensarse en el fin del ajedrez. No es así. Hay personas que no han entendido, o no han querido entender, que el código del ajedrez es puramente numérico y se trata de cálculos que una maquina puede hacer mejor y más rápido. Siguen creyendo o haciendo creer -tal vez por cuestiones ideológicas- que el juego ciencia se trata, como lo nombran en su propio argot ajedrez romántico, ajedrez de batallas, reyes, caballos y peones.

En contraste al ajedrez de programas y de elite está, diametralmente opuesto, el ajedrecista gandalla. Este excepcional personaje es propio de clubes de ajedrez de barrio, cafeterías, parques o salones de juego. Este genio innato se caracteriza por tener una imaginación prodigiosa que desborda cualquier tipo de regla ajedrecística y, aunque sus habilidades para calcular dejan mucho que desear, suele alzarse con la victoria la mayoría de las veces.

Entre sus muchas cualidades está la de mover los alfiles más allá de las diagonales permitidas, hacer que la dama salte piezas como el caballo, que los peones retrocedan, que las torres muevan en diagonal y hasta puede hacer que piezas sacrificadas retornen al tablero, incluso hasta el mismísimo Rey pues para él siempre hay la posibilidad de una revancha. Otra de sus características es la grandilocuencia y habilidad en las artes de la distracción, además de una enorme valentía pues, por lo general,

en esos ámbitos se juegan apuestas de no poca pecunia, en donde se juega hasta la vida y no precisamente la del Rey.

El ajedrecista gandaya sabe muy bien cuál es su espacio de acción, sabe que, contra el otro tipo de ajedrez, el de los programas para calcular, no tiene nada por hacer. Y no porque al entrar en ese otro mundo se evidencie su pobre capacidad de calcular, sino porque el ajedrez de élite y de programas no logra comprender la genialidad del gandalla, no hay programa que pueda abarcar tantas posibilidades...⁵

Como se mencionó en el capítulo anterior, la relación entre los programas y el dibujo se da a medida que la imagen técnica reemplaza al dibujo como recurso. Tal vez estos programas sean herramientas útiles para las profesiones que involucran al dibujo como recurso, como lo señala el ejemplo del diseño en la industria automotriz, pero

⁵ En stricto sensu el ajedrecista gandalla no juega ajedrez, sólo conserva de éste la forma y los nombres de las piezas.

no es así para el dibujante-investigador-universitario cuya pretensión es hacer contribuciones a su área.

Al involucrarse con los programas el dibujante-investigador-universitario se enfrenta a un problema, y no es tan solo que el programa sea determinista y coercitivo, sino que se condiciona al *régimen escópico*⁶ de la imagen técnica⁷. Esto resulta evidente al examinarlo desde dos perspectivas diferentes.

La primera. Tal vez los programas son construidos de la siguiente manera:

Los principios utilizados en la ingeniería de la interacción hombre-computadora pueden ser y han sido criticados como no siempre compatibles entre sí, y como no siempre aplicables. Pero los principios que utilizan los seres humanos en el desarrollo de su vida práctica, tampoco. La formulación teórica de los principios con los que los seres humanos regulan sus vidas, es decir, los conocimientos técnicos y las doctrinas éticas, tienden a buscar la congruencia de esos principios en el orden teórico. Pero en su vida cotidiana, los seres humanos no suelen utilizar unos principios técnicos y una doctrina ética para regular su com-

⁶ Expresión tomada de Christian Metz en el Significante imaginario. Psicoanálisis y cine, p.75. Se entiende la expresión régimen escópico como el “modelo visual que habitualmente se considera dominante” (Jay, 2003, p.223).

⁷ El régimen escópico de la imagen técnica será explicado más adelante.

portamiento, sino varios, y de modo asistemático, según el sentido común y, además, no son conscientes de que usan unos u otros. Por otra parte, en su vida cotidiana los hombres lo que necesitan es, en un sentido, resolver sus problemas operativos, y en otro, simplemente ser buenos, y para ninguna de las dos cosas es necesario conocer la congruencia teórica de los principios que usan alternativamente. (Choza, 2015, p.377)

Al enfrentarse a un programa, como por ejemplo uno de edición de imágenes técnicas, los usuarios pueden evidenciar que no necesitan conocer su congruencia teórica, no necesitan saber que el código del programa es puramente numérico y mucho menos saberlo programar, sólo necesitan resolver sus problemas operativos y sobre todo “ser buenos”, buenos usuarios de bajo perfil. Estos programas de edición de imágenes técnicas resaltan el lugar común del dibujo tradicional que es ser un recurso para algo diferente a sí mismo; hacen del dibujo algo fácil pues siempre hay la posibilidad del Ctrl + z⁸; son emuladores de la práctica del dibujo pues se puede ver

⁸ “Ctrl + z es un comando en muchos programas de ordenador. Borra el último cambio hecho al documento volviendo a un estado mayor. En algunos programas más avanzados, como los de procesamiento gráfico, deshacer negará el último comando hecho al archivo que se está editando.” Deshacer. (s.f.) en Wikipedia. Recuperado el 11 de agosto de 2018 de <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Deshacer>

en sus “herramientas” algo que nos recuerda un pincel, un bote de pintura o una goma; y, principalmente, todo lo que se pueda hacer con esas “herramientas” ya está predeterminado y cohesionado; hacen pensar que se dibuja cuando sólo se teclea⁹ y todo esto sólo conduce a lo que se podría denominar como dibujo apantallado¹⁰.

Pero al reflexionar un poco sobre los programas y el dibujo resulta un tanto ridículo pensar que un aparato con la capacidad de hacer cálculos complejos sea utilizado para emular al dibujo tradicional. Así de ridículo como pensar que al operar un programa cuyo código es puramente numérico, exista algo cercano al gesto (gestos como los del dibujo tradicional) tan solo porque se pueda deslizar un dedo sobre una pantalla táctil, o que un indicador de posición x-y tenga la forma de un lápiz.

Si se llegara a dar una relación entre el dibujo y los programas no podría darse en los términos tradicionales del dibujo, sino que se daría en términos puramente numéricos, propios de los lenguajes de programación. Ese

⁹ Para profundizar sobre el teclear véase Vilem Flusser, *Hacia el universo de las imágenes técnicas*, 1990, pp. 27- 34.

¹⁰ Se utiliza el término apantallado en el sentido de “Persona o cosa que distrae la atención para encubrir u ocultar algo o a alguien.” Pantalla. (s.f.) en *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 11 de agosto de 2018 de <https://dle.rae.es/?id=RibGXgi>

nuevo dibujo ya no sería percibido por los órganos sensoriales humanos pues estaría inmerso en el código de programación y lo único que arrojaría la ejecución de tal programa serían los datos que darían cuenta de su propia ejecución.¹¹

La segunda. Hoy en día es muy común que los dibujantes utilicen imágenes técnicas para, a partir de allí realizar sus dibujos, y es éste accionar el que indica claramente como la imagen técnica reemplaza al dibujo tradicional: la imagen técnica se vuelve el boceto para un dibujo como fin en sí mismo.

Al utilizar imágenes técnicas como base para la producción de un dibujo se hace uso de algunos valores fotográficos, como lo pueden ser su supuesto carácter objetivo o el ilusionismo de la exactitud de las formas, en pro de potenciar la precisión de la representación, pero se niegan otros, como su carácter de imagen técnica producida por el automatismo de un programa o su capacidad de reproductibilidad. A la vez, se atenta contra valores propios del dibujo tradicional como lo pueden ser la subjetividad del trazo o su condición de imagen única.

El uso de la imagen técnica como recurso para la realización de un dibujo se puede pensar desde tres enfoques que se abordan aquí

¹¹ Un acertado acercamiento y desarrollo de ésta idea en el “Imaginario numérico” de Arlindo Machado.

a partir de sendos artistas: el primero, el muralista mexicano David Alfaro Siqueiros, el segundo, el pintor y dibujante colombiano Darío Morales y el tercero, el pintor alemán Gerhard Richter.

En 1947 Siqueiros realizó una exposición pictórica en el Palacio de Bellas Artes de la Ciudad de México. Lo particular de esta exposición fue que el fotógrafo colombiano Leo Matiz acusó al muralista de plagio por haber utilizado fotografías de su autoría para la realización de seis pinturas de caballete¹². Ante la acusación el mexicano reaccionó respondiendo con la premisa de que “a cada pintor una cámara, Siqueiros hacía un recuento de la importancia que siempre había otorgado a la fotografía en el contexto de su trabajo como pintor muralista [...] Para Siqueiros la fotografía no era parte de un sistema de soporte para el pintor” (Fundación Leo Matiz, 2017, p.43).

La confrontación con el muralista le costó a Matiz el exilio de México porque, a pesar de las declaraciones de Siqueiros sobre el uso de la fotografía en sus pinturas, el colombiano había cometido la falta de atentar contra la imagen de “artista genio”¹³ de la prominente figura cultural que era el muralista, al develar que utilizó cierta “ayuda” en la creación de sus pinturas.

¹² Para conocer los detalles del incidente véase Leo Matiz: el muralista de la lente, cien años de su nacimiento, Fundación Leo Matiz, 2017.

¹³ Sobre el término véase La invención del arte de Larry Shiner.

El suceso que se dio entre Siqueiros y Matiz permite ejemplificar el primer enfoque al utilizar la imagen técnica para la realización de un dibujo, o pintura en este caso, el del encubrimiento: utilizar imágenes técnicas como recurso para la producción de un dibujo o una pintura y tratar de encubrirlo, y ante cualquier sospecha de terceros minimizarlo o negarlo rotundamente.

El segundo enfoque comienza con el análisis que Rey Márquez (2007) hace a propósito de un dibujo de Darío Morales¹⁴ titulado Desnudo:

El desconcierto que produce la apariencia fotográfica, en relación con el medio utilizado para su producción, hace que la imagen original (la fotografía), deje de ser denotativa para convertirse en un dibujo que connota virtuosismo, precisión, imagen de realidad, etc. A eso se refería Barthes con lo de la dualidad del mensaje transmitido. Pero en una inspección más cuidadosa algo sucede: la imagen no parece tan “precisa” como habría de suponerse, está distorsionada; ni los brazos ni las piernas parecen estar pro-

¹⁴ Darío Morales López (Cartagena, Colombia; 6 de agosto de 1944 - París, Francia; 21 de marzo de 1988) fue un pintor, grabador y dibujante colombiano. Darío Morales López, un pintor emocional, en El Universal. Recuperado el 11 de agosto de 2018 de <https://www.eluniversal.com.co/suplementos/dominical/dario-morales-lopez-un-pintor-emocional-14967-XTEU92808>

porcionados con el resto del cuerpo; el torso, en particular el abdomen, luce bastante abultado. La tapa de la silla se ve irregular; los brazos están tan abiertos que dan la impresión de estar cediendo ante el peso del torso. ¿A qué se debe todo esto? A que cuando se realiza la reproducción de la forma, que no del contenido, se lleva a cabo una traducción literal de una fotografía en una forma dibujística, donde se reproducen hasta los más mínimos detalles del original. Por eso surgen en la reproducción algunas trazas de la obra procedente: en el caso del Desnudo salta a la vista la distorsión de un lente fotográfico. (p.136)

Aquí surge algo interesante. Si Morales hizo ese dibujo distorsionado inconscientemente fue solamente

porque se estaba, en términos de Rey, haciendo una traducción literal de una imagen técnica y no se fijó en los conocimientos de proporción anatómica, vendría a ser un “dibujo cínico” en el sentido negativo planteado por Gómez descrito en el capítulo titulado Contexto. Al contrario, si hizo el dibujo conscientemente distorsionado, tal vez para señalar que es la traducción literal de una imagen técnica, podría llegar a ser una propuesta interesante por analizar. La primera conjetura permite continuar con el enfoque que se quiere plantear y la segunda abre otra posibilidad reflexiva que se desarrollará más adelante.

El segundo enfoque consiste en utilizar la imagen técnica como base para la creación de un dibujo sin miramiento alguno, no se niega su utilización, pero tampoco se tienen en cuenta las implicaciones que conlleva, simplemente se da por hecho que es una herramienta más en el arsenal del artista.

El tercer enfoque se centra en el uso explícito de la imagen técnica para la producción de un dibujo (o pintura en este caso). Para tal fin se hace referencia al término *fotopintura* del pintor alemán Gerhard Richter:

Richter realiza una obra neutra, homogénea, alejada de la historia de la pintura, donde lo interesante para él no es mostrar la mano del pintor, sino la huella del aparato. Richter esconde la mano para mostrar una obra mecánica, donde la tecnicidad a través de la ausencia de empastes y la cualidad vibrante de los barridos, emergen como características principales de esas imágenes. En ello, la obra del periodo de las fotopinturas se caracteriza por reflejar la huella de la imagen a través de lo mecánico y lo técnico, frente a lo artesanal de cualquier pintura. (Murrillo, 2018, p.265)

Es evidente que al utilizar el término fotopintura lo que pretende Richter es apropiarse de lo automático de la imagen técnica. Por medio del traslado punto por punto de la imagen fotográfica a la imagen pictórica, el pintor alemán pretende lograr la imposibilidad de producir manualmente una imagen técnica. Este uso explícito de la imagen técnica es la forma en que Richter se aleja de la tradición histórica de la pintura y se acerca, simbólicamente, a la producción automática de la fotografía.

Al comienzo de la cita que Rey hace de Morales menciona, siguiendo a Barthes, que el dibujo realizado a partir de una imagen técnica connota virtuosismo, pero no señala algo insoslayable (y utilizando sus mismos términos): que éste denota a aquella. Es esencialmente esta denotación la que evidencia la manera de dibujar a la que conduce basarse en una imagen técnica. Utilizar de manera inconsciente¹⁵ imágenes técnicas para dibujar sólo por pensar que es una herramienta más a la que tiene acceso el dibujante conduce a pagar el alto precio de entrar al atolladero que es el régimen escópico de la imagen técnica.

El régimen escópico de la imagen técnica hace referencia a una forma de ver determinada por los textos científicos aplicados a los aparatos que producen las imágenes técnicas. El aparato es

¹⁵ Para más sobre la conciencia y la inconciencia en procesos de investigación-producción véase Arte, fenomenología y humanismo en Chávez, Sánchez y Zamora, Arte y diseño. Experiencia, creación y método, 2ª ed. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2010.

un medio productor de apoyos de información “y, actualmente, la mayoría de las personas se ocupa en atender la actividad programadora y controladora de los aparatos” (Flusser, 1990, p.26). Esa actividad programadora y controladora conduce al automatismo de los aparatos, automatismo que no genera información nueva sino sólo redundancias, el régimen escópico de la imagen técnica es el lugar de las redundancias: “Nosotros, los habitantes del universo fotográfico, estamos acostumbrados a estas fotografías (redundantes); nos hemos habituado tanto a ellas que ni siquiera advertimos su presencia en derredor nuestro: el hábito las oculta” (Ibíd., p.61).

El hábito oculta que “las imágenes técnicas son símbolos que tienen que ser descifrados”, oculta que “aparentan ser una ventana objetiva al mundo”, oculta que “quebrantan la civilización convirtiéndola en una masa amorfa, civilización de masas”, oculta que “La función de las imágenes técnicas es la de liberar a sus receptores por magia de la necesidad de un pensamiento conceptual, sustituyendo la con-

Dibujo cínico

ciencia histórica por una conciencia mágica de segundo grado, o bien, la capacidad conceptual por una imaginación de segundo grado” (Flusser, 2001, p.20)

Un argumento contundente de Flusser permite aquí hacer más clara la relación entre el régimen escópico de la imagen técnica y el acto de dibujar a partir de una fotografía:

La cámara exige que su poseedor (o quien es poseído por ella) tome constantemente fotografías, que produzca de manera continua fotografías redundantes. Esta manía fotográfica –de lo enteramente reproducido, de la repetición de la igualdad (o de la similitud)- llega a un punto donde el productor de fotografías instantáneas se siente ciego si se le priva de su cámara: drogadicción. El productor de fotografías instantáneas ya no puede ver el mundo si no es a través de su cámara y de las categorías del programa de la cámara; él no trasciende más la cámara, sino que es devorado por su función voraz. Se convierte en el

Como si fuera una valla

obturador automático prolongado de la cámara; su conducta es una función automática de la cámara. (Flusser, 1990, p.54)

Cuando el dibujante traduce una fotografía queriendo atrapar el supuesto carácter objetivo de la imagen técnica, o demostrar un virtuosismo a través de la mimesis exacta de la forma, lo que logra es entrar al régimen escópico de la imagen técnica convirtiéndose, de ipso facto, en una función automática más de la cámara.

Reflexión

Como bien lo señala Flusser (1990):

Casi en cualquier lugar podemos ver cómo los aparatos de toda especie tienden a programar nuestras vidas para una clase de automatización estúpida. También podemos observar cómo el trabajo es tomado de las manos del hombre y transferido a los aparatos; y cómo la mayoría de los hombres empezó a ocuparse en el “sector terciario” de jugar con símbolos vacíos; y cómo el interés existencial empieza a desplazarse del mundo de los objetos al mundo de los símbolos. Asimismo, podemos observar cómo nuestros valores empezaron a desplazarse de las cosas a la información; cómo nuestros pensamientos, sentimientos, deseos y acciones empezaron a asumir la estructura de autómatas; nos damos cuenta de que “vivir” significa “alimentar aparatos y ser alimentados por ellos”. En pocas palabras, podemos ver cómo todo lo que nos rodea se está volviendo absurdo. ¿Dónde queda un espacio para la libertad humana? (Flusser, 1990, p.73).

Siendo así, al enfrentarse a un papel, un programa o a una imagen técnica el **dibujante-investigador-universitario** debe tener la actitud del ajedrecista gandalla.

3. *arrugada*

Si de lo que se trata es de libertad, y libertad entendida como la posibilidad de generar información (Flusser, 2001, p.80) ¿Cómo se podría tener la actitud del ajedrecista gandalla frente a una imagen técnica de la valla?

Aquí surge algo contradictorio pero que, a la vez, puede generar posibilidades creativas. El proceso creativo obliga a continuar la investigación-producción entorno a la imagen técnica de la valla a pesar de las reflexiones a las que se llegó en el capítulo anterior. Dar marcha atrás o abandonar lo hasta aquí logrado sería como comenzar de cero y no haber hecho mayor cosa. Esta contradicción demuestra que este proceso creativo está sumido en el régimen escópico de la imagen técnica.

La estrategia de “invalidar la moneda en curso” se hace muy pertinente al relacionar el concepto de libertad, dentro de un proceso creativo, pensado éste como generador de información. La estrategia permite escudriñar dentro de lo ya construido qué aspectos tienden a la redundancia y cuáles a la información para invalidar los primeros y potenciar los segundos.

Al escudriñar, el dibujante encuentra que en el programa de edición de imágenes no hay posibilidad que no esté determinada por su programador. La estrategia arroja el primer resultado de éste capítulo: hay que alejarse del programa de edición de imágenes, pero continuar con la imagen técnica de la valla.

La solución se da de manera sencilla, simplemente imprimir la imagen técnica de la valla. Inmediatamente surge la pregunta sobre cuál imprimir. Volviendo a escudriñar se encuentra que la Imagen 3, el dibujo para digitalizar, arroja luces al respecto pues, a diferencia de las imágenes técnicas de la valla realizadas con anterioridad a éste dibujo, no tiene fondo, y al no tenerlo se realza como objeto simbólico de restricción.

Aunque se sabe bien que hay que alejarse del programa de edición de imágenes, se realiza una última digitación: por medio de la función “cortar” se reagrupan los datos de la imagen técnica de la valla para que la pantalla visualice algo que podría hacer pensar en una valla sin fondo alguno.

Dibujo cínico

Valla arrugada

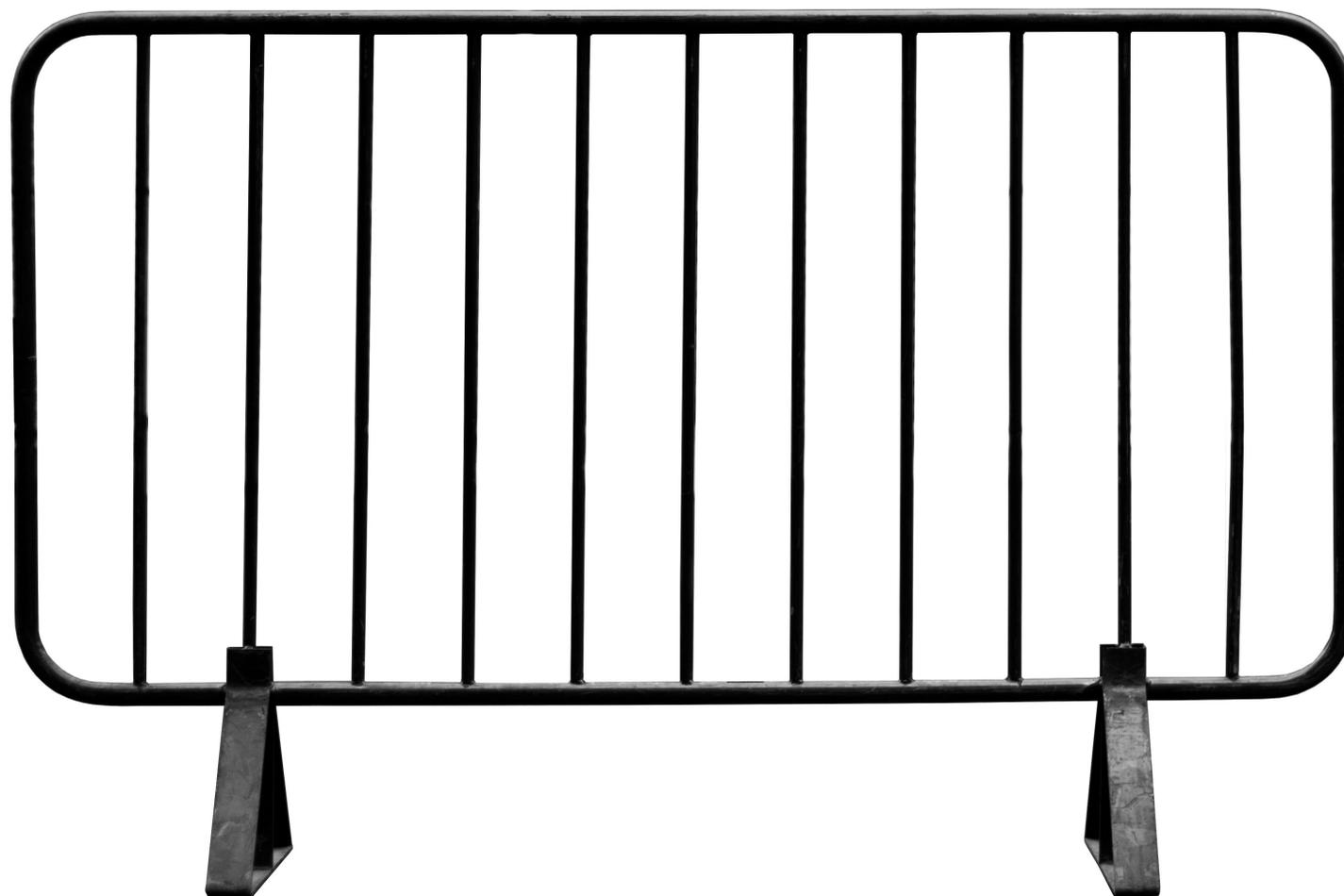


Imagen 5. Imagen técnica de la valla con apariencia de no tener fondo.

El proceso creativo continúa y se imprime una copia dura¹ de la Imagen 5. Al imprimir-la el dibujante entiende que la única razón para hacer aquello fue la de alejarse del programa de edición de imágenes pero que no se pensó que hacer con ese resultado.

La copia dura de la imagen técnica de la valla marca el inicio de otra etapa del proceso creativo.

Analizando la copia dura de la imagen técnica de la valla, el dibujante recuerda que una de las particularidades de la copia dura es que los datos contenidos en ella no se pueden modificar. Esto resulta bastante significativo pues determina una distancia diferente entre el objeto valla y el dibujante.

¹ Es bien sabido que una copia dura es aquella imagen técnica impresa, por lo general, sobre papel.

Los datos visualizados en la pantalla de la imagen técnica de la valla, utilizando el programa de edición de imágenes, permite que el dibujante digite y al digitar reagrupe los datos a su antojo y cuantas veces quiera. Aparentemente la distancia entre el dibujante y la imagen técnica de la valla es de cercanía pues se puede hacer y deshacer, pero como ya se ha visto, el programa es restrictivo. Con la copia dura la distancia es igualmente grande, pero en otro sentido pues, así se tenga al alcance de la mano, no hay la posibilidad de modificarla como en el programa, pareciera que sólo se puede tener una actitud de observación con respecto a ella.

A partir de la distancia que genera la copia dura el dibujante plantea un enfoque diferente: continuar la investigación-producción desde el concepto de postproducción, no ya en el sentido planteado por la clase de Postproducción fotográfica sino desde el planteamiento de Nicolas Bourriaud.

En el libro titulado “Postproducción”, Bourriaud (2009) argumenta que desde principios de los años noventa los artistas insertan en su propio trabajo obras o productos culturales para con ello “abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, ready-made y obra original. La materia que manipulan ya no es materia prima. Para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya informados por otros” (p.7).

Lo que se trata de señalar es que a partir de aquí no se trabaja únicamente con la imagen técnica de la valla sino con la copia dura de la imagen técnica de la valla, o sea una hoja de papel informada, en donde ya no se pueden modificar los datos como en el programa de edición de imágenes, sino que ahora se trabaja incluyendo el soporte de papel.

Es justo aquí donde se puede atender al cuestionamiento planteado en el capítulo titulado Archivo de dibujos cínicos: ¿Cuál es el lugar desde donde se puede llegar a dibujar diferente? El lugar buscado está inmerso en lo profundo del proceso creativo. A medida que se avanza en la investigación-producción, pensada ésta como un proceso creativo generador de información, se va profundizando en las

reflexiones, se va alejando de una producción inconsciente para acercarse hacia una consciente, las reflexiones son cada vez más agudas y hacen que se tome distancia del objeto de estudio y permitan verlo de diferentes formas. Esas diferentes formas de ver vendrían a hacer que se pueda llegar a dibujar diferente, como se demostrará más adelante.

Retomando con la copia dura de la imagen técnica de la valla, el dibujante recuerda un ejemplo que da Flusser:

Cuando miramos en la televisión o en el cine una escena de la guerra en Líbano, sabemos que no podemos hacer nada más que mirar esta escena. Sin embargo, si vemos una fotografía similar en el periódico, sabemos que podemos recortarla y guardarla, o que podemos escribir un comentario acerca de ella, o que podemos enviar-

*la a nuestros amigos, o destrozarla en un arrebató de enojo. De esta manera, tenemos la impresión de haber reaccionado a la escena. Los vestigios de materialidad que se adhieren a las fotografías dan la impresión de que podemos actuar históricamente con ellas. **No obstante, los movimientos sólo son en realidad actos rituales.** (Flusser, 1990, p.55)*

Al imprimir la imagen técnica de la valla, la copia dura, lo que se hace es, como lo señala Flusser, darle un vestigio de materialidad que permite realizar actos rituales. El proceso creativo conduce a realizar un acto ritual con el vestigio de materialidad que se le dio a la imagen técnica de la valla: arrugarla.

En el capítulo titulado “Como si fuera una valla”, se mencionó que el objeto valla se le presenta al dibujante como un símbolo de restricción. La imagen técnica de la valla permitió alejarse del objeto, pero continuar con el símbolo de restricción. Con la copia dura de la imagen técnica de la valla se continúa con el símbolo de restricción y se agrega un nuevo elemento, el soporte, que en éste caso es papel. Al contar con este nuevo elemento, y pensar el proceso creativo como postproducción, se generan nuevas posibilidades creativas.

La copia dura es el objeto papel informado que significa, en éste caso con la imagen técnica de la valla significa restricción, arrugarla es hacer un acto ritual, un gesto simbólico a nivel subjetivo que pretende contrarrestar en alguna medida la restricción que significa la valla. Arrugar la copia dura de la imagen técnica de la valla es para el dibujante un gesto de catarsis.

Arrugar la copia dura de la imagen técnica de la valla también es involucrar el soporte de papel en la significación de restricción. Arrugar el papel es informarlo para que las arrugas entren como un elemento más a formar un conjunto de significados. Las arrugas alteran, en cierta medida, los datos arrojados por el programa de edición de imágenes, pues las arrugas del papel resquebrajan la aparente solidez que hace llegar a pensar la imagen técnica de la valla.

Aun así, no se puede perder de vista que arrugar la copia dura de la valla no es más que, como lo señala Flusser, “la impresión de haber reaccionado a la escena”. Guardar, recortar, arrugar, destruir e incluso dibujar a partir de la copia dura de una imagen técnica es tan sólo un acto ritual subjetivo.

Luego de arrugar un buen número de papeles el dibujante decide hacer un dibujo de la copia dura de la imagen técnica de la valla. Imprimir varias copias duras y empezarlas a arrugar fue el segundo momento de la postproducción pues se buscaba qué posibilidades creativas más podrían generarse desde un grupo de copias duras arrugadas. En vez de ello, la experiencia generó en el dibujante un interés mayor por

fijarse en los resquebrajamientos en el papel después de tratar de hacer que retorne a dos dimensiones, y cómo esas huellas dejadas por ese otro gesto, el de tratar de aplanar el papel, generaban dobleces y tonalidades en la imagen técnica de la valla.

Intentar que el papel vuelva a sus dos dimensiones originales para centrar la atención en los resquebrajamientos y sombras conducen a una nueva decisión: la constante torsión intrínseca que se genera al arrugar y desarrugar el papel hace que su tamaño aumente o disminuya, y que las sombras que generan sus pliegues cambien continuamente, por tales razones el dibujante se ve obligado a realizar otra imagen técnica.

La imagen técnica tomada a la copia dura arrugada de la valla permite responder la pregunta ¿Qué dibujo? planteada desde el principio y eje fundamental de esta tesis. La respuesta es: una meta-metaimagen (Imagen 6). W.J.T Mitchell (2009) define a las metaimágenes como aquellas “imágenes que se refieren a otras imágenes” (p.39). Siendo así, una meta-metaimagen es aquella imagen que se refiere a otra y esa otra, a su vez, igualmente a otra. Para ser más preciso en este caso específico: al dibujar a partir de la metaimagen técnica de la valla arrugada, el resultado es una meta-metaimagen de la valla arrugada.

La respuesta resulta ser muy interesante pues, en términos del Diagrama 1, mencionado en la parte preliminar titulada “Contexto”, vendría siendo avanzar hacia C. El proceso creativo condujo hacia un lugar nuevo y a una forma de dibujar diferente. Para ayudar a hacer claro este argumento es necesario revisar el dibujo logrado desde su forma y su contenido.

Desde el aspecto formal del dibujo, que en su esencia no es más que disponer un material sobre una superficie que lo recibe, la producción del dibujo meta-metaimagen de la valla arrugada, llevó al dibujante a conocer una gama de tonos de grafito que no había trabajado nunca antes. Lo más complicado de la realización del dibujo fue que la copia dura de la valla era un papel blanco y el soporte donde se dibujó la meta-metaimagen de la valla arrugada también lo era, eso conllevó a utilizar una gama de grafitos del 2H al 8H. Estos lápices son bastante duros y su trazo es muy sutil, lo cual permite una tonalidad clara que sirve bien al propósito de dibujar un papel blanco arrugado sobre otro igualmente blanco.





Imagen 6. Meta-metaimagen de la valla arrugada.
Grafito sobre papel, 50 por 65 centímetros.

La complejidad del dibujo, tanto en la escala tonal del grafito, como en las numerosas formas que trazan los pliegues del papel arrugado, requirieron de un esfuerzo enorme por parte del dibujante quien no se había enfrentado a un dibujo de semejante exigencia técnica.

Otro aspecto importante en la realización del dibujo fue el tamaño y el tipo de papel a utilizar. Por la dureza de los lápices H se requirió un papel liso y resistente, que fuera completamente neutro para que el color no interviniera de algún modo con el significado de restricción de la imagen técnica de la valla. El tamaño del papel fue determinado, muy a pesar del dibujante, por la complejidad y el trabajo que requería el dibujo. La copia dura de la imagen técnica de la valla se imprimió a tamaño

carta, al ampliar la escala y realizar la meta-metaimagen de la valla arrugada más grande (50 por 65 centímetros), los trazos y las tonalidades que generan las arrugas del papel se hacen más visibles. El inconveniente que apareció fue que ampliar la escala en demasía requeriría mucho más trabajo por parte del dibujante, por tal razón se decidió utilizar un tamaño medio.

Desde el contenido, y entendiendo que esencialmente el dibujo es disponer un material sobre una superficie, el proceso creativo se enfoca en la forma de disponer ese material. Esto no se refiere únicamente al modo físico de poner el material sino también al concepto que determina el por qué, el cómo y el dónde ponerlo. De esta forma, las reflexiones que hasta aquí se han desarrollado son las que determinan la posición exacta del material sobre la superficie, del grafito sobre el papel.

El párrafo anterior es primordial porque en él se concentra la determinación crucial que da respuesta a la pregunta fundamental de esta tesis. El proceso creativo ha conducido a que el régimen escópico de la imagen técnica sea el que determina la disposición del grafito sobre el papel, pero así mismo, la estrategia de invalidar del cinismo y la actitud del ajedrecista gandalla han permitido que cada determinación haya sido reflexionada y asumida conscientemente.

Que el régimen escópico de la imagen técnica haya sido el que determinó la disposición del grafito sobre el papel pone a este proceso creativo al lado del desarrollado por el artista alemán Gerard Richter en sus fotopinturas. Al igual que en las pinturas de Richter, acercarse al ámbito de la imagen técnica permite alejarse de los parámetros tradicionales del dibujo, pero difiere en que el interés del pintor alemán obedece únicamente a ratificar el carácter fotográfico de su obra y este proceso creativo cuestiona ese carácter críticamente.

Reflexión

Investirse de la actitud del ajedrecista gandalla y darse a la búsqueda de la libertad entendida como la generación de información, conducen dentro de este proceso creativo a la construcción de una meta-metaimagen de la valla arrugada que reivindica lo determinista y coercitivo que puede llegar a ser el régimen escópico de la imagen técnica.

Pero, investirse, permite a la vez señalar que desde un proceso creativo que involucra la práctica del dibujo, la senda a seguir es precisamente la de indicar que se está inmerso en el “universo de las imágenes técnicas”, y la consciencia que se da desde allí probablemente sea una forma de generar información, como tal vez pueda llegar a demostrarlo el trabajo hasta aquí realizado.

4. *Borrar la valla*

Después de todo lo abrumador y contradictorio que pueda llegar a ser lo narrado en el capítulo anterior, el dibujante tiene una certeza: hay que borrar la meta-metaimagen de la valla arrugada, pues borrarla es un gesto simbólico y subjetivo que apunta a alejarse del régimen escópico de la imagen técnica¹.

¹ Se realizaron tres dibujos de la meta-metaimagen de la valla arrugada, uno de ellos fue el que se borró.

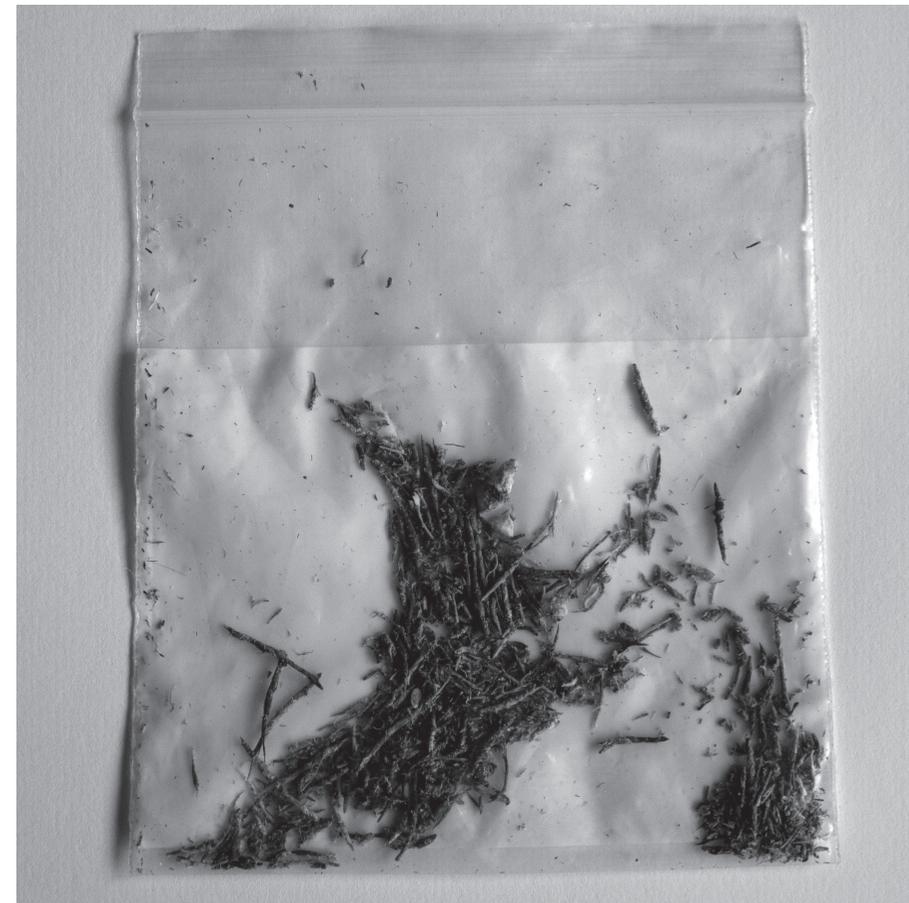


Imagen 7. Meta-metaimagen de la valla arrugada borrada. Migajas de goma de borrador dentro de un sobre de plástico transparente.

Para hacer claro este argumento es necesario revisar primero un aspecto fundamental, el gusto por el dibujo. Se puede llegar a pensar que el gusto por dibujar está implícito en aquel que se denomina dibujante y tal vez esto se dé por sentado, pero es necesario plantearlo. El placer de dibujar es un elemento fundamental dentro de un proceso creativo en dibujo pues:

“Debido a su naturaleza, sin duda, el dibujo se representa, percibe y experimenta como una compulsión, como el efecto de un ímpetu irresistible. Valéry escribe que el dibujo constituye ‘tal vez la tentación más fuerte de la mente’, y la vida de un pintor muestra una forma precoz y a menudo abrumadora compulsión a garabatear, dibujar, trazar o esbozar (hasta el ‘priapismo del dibujo’ al que se refiere Greuze cuando habla de Saint Aubin)”². (Nancy, 2013, p.15)

² En el original “Due to its nature, no doubt, drawing is represented, experienced, and experimented with as a compulsion, like the effect of an irresistible impetus. Valéry writes that drawing constitutes “perhaps the strongest temptation of the mind,” and a number of painter’s lives show a precocious and often overwhelming compulsion to scribble, draft, trace, sketch out, or outline (right up to the “priapism of drawing” to which Greuze refers when speaking of SaintAubin).”

Ese priapismo del querer continuar dibujando, ese placer tanto físico como intelectual que ofrece el dibujo, es algo que se cultiva y entre más complejo, rico y sofisticado, más se disfruta. Ese disfrute obliga a profundizar en él.

Ahora bien, y como lo señala Flusser (1990, p20), las imágenes tradicionales perdieron su relevancia en la vida cotidiana y se replegaron en sus propios guetos como lo son los museos y las galerías. Igualmente, el dibujo como fin en sí mismo creó sus propios guetos³ donde se conserva y potencia la práctica del dibujo como una rama diferente dentro del área de las artes. Pero hay otro tipo de dibujo que no hace parte de esos guetos.

Como ya se mencionó, el régimen escópico de la imagen técnica es el lugar de la redundancia. Pretender generar información desde ese régimen es un error pues todo aquello que desde allí se produce, de alguna manera, hace referencia a ese régimen. Por ende, querer salirse del régimen escópico de la imagen técnica no es ninguna ingenuidad.

³ Un ejemplo claro de esta situación es el *Drawing Center* de Nueva York.

Aun sabiendo que en este tiempo se vive inmerso en el “universo de las imágenes técnicas”, realizar una meta-metaimagen (a mano y con materiales tan sencillos como el lápiz y el papel) surgida de un proceso creativo consciente, es un gesto simbólico, un “acto ritual” que busca de algún modo salirse y mofarse del régimen escópico de la imagen técnica.

El dibujo como una forma de mofarse hace recordar la acertada pregunta que plantea Gustavo Cabrera:

¿Es el dibujo el campo sobre el cual volver a revisar y desmontar el relato del poder? Estimamos que los artistas contemporáneos, al dibujar, hacen mucho más que representar imágenes en el papel con trazos de lápiz: lo que hacen es rediseñar el mundo desdibujando el orden establecido. Mientras las artes Mayores erigen jerarquías y escalas axiológicas al servicio del poder hegemónico –por medio del uso de sendos

recursos económicos y medios de producción- el dibujo aparece al alcance de todos, por su economía material y formal, por la precariedad en la que se origina y subsiste. Mientras los medios de producción de las Artes Mayores son los del mecenas, los medios de producción del dibujo son democráticos, porque están al alcance de todos. (Cabrera, 2017, p.150)

El dibujo que no está en los guetos anteriormente nombrados, el dibujo democrático, es una herramienta emancipatoria del régimen escópico de la imagen técnica, es una herramienta conceptual de reflexión crítica que permite plantearse innumerables posibilidades y, a la larga, información.

Borrar la meta-metaimagen de la valla arrugada es la forma precisa de indicar que la pregunta fundamental de la tesis ¿Qué dibujo? apunta a ser resuelta dentro de un proceso creativo, pero que no necesariamente tiene que resultar en un objeto dibujo. Borrar la meta-metaimagen de la valla arrugada es la forma idónea de señalar que esta tesis es un proceso, y un proceso que llega a un fin.

Borrar la meta-metaimagen de la valla arrugada permite hacer una última reflexión en torno a la práctica del dibujo y al proceso creativo.

Reflexión

De todos modos, lo visual desapareció con la llegada de la filosofía al arte:
era tan poco relevante para la esencia del arte como lo bello.

Arthur Danto¹

La reflexión que se propone aquí gira en torno a la pregunta ¿Qué es un proceso creativo en dibujo?

Como ya se mencionó en el capítulo titulado Contexto, el tema de esta tesis es el dibujo como proceso creativo de investigación-producción, pero, siguiendo a Juan Loeck (2003), se prefiere enmarcar el tema dentro de la “poética procesual” (p.29) pues la yuxtaposición de los términos poética y procesual permiten distanciarse de la bien conocida noción de proceso entendida como la solución de un problema por medio de una lógica secuencial de fases “y que culmina con un producto, obra, sobre la cual recae toda la atención” (N. Sánchez, comunicación personal, 26 de septiembre de 2019).

Loeck (2003), define las prácticas procesuales “como aquellas experiencias artísticas que no se encuentran exclusivamente encaminadas a la producción de un objeto de arte, sino que asumen el valor comunicador del proceso o procesos que tuvieron lugar durante el transcurso de dichas experiencias, siendo el grado de intencionalidad procesual el que marca la diferencia entre la obra generada por un proceso y la obra que abiertamente expresa su procesualidad.” (p.32)

¹ Arthur Danto, Después del fin del arte, 1999, p.38.

Unir dibujo y poética procesual puede llegar a pensarse como algo contradictorio. Es fácil entenderla conjunción del proceso y el dibujo como un conjunto de fases sucesivas que conducen a la obtención ya sea de un objeto dibujo (papel rayado), o una experiencia dibujística (trazar sobre una superficie). Pero es más difícil entenderla como un sistema idóneo de reflexión que permite discurrir entre conceptos, lugares, imágenes, líneas, tonalidades y experiencias que den como resultado el trazo de una escritura lineal como lo pueden llegar a ser las palabras aquí escritas.

Esta noción de poética procesual va muy acorde con la noción del Camino del dibujante, al igual que con la estrategia de “Invalidar la moneda en curso” planteadas en el preámbulo titulado Contexto, pues, como puede verse al leer las páginas de esta tesis, lo que se hizo fue recorrer varias sendas que suscitaron instancias y fueron dictaminando hacia dónde avanzar; así mismo, la estrategia de invalidar fue pieza clave a la hora de tratar de responder a esas instancias ya que permitió, sobre todo, reconocer por dónde no continuar.

La poética procesual permite dar cuenta de que no importa mucho que en el camino del dibujante se llegue a conceptos que se creen propios y luego, estudiando la teoría, se encuentre que eso ya estaba escrito; como tampoco que se emprenda una investigación producción y se llegue a conclusiones a las que ya habían llegado otros dibujantes, aquí lo importante es la consciencia de recorrer el camino, la consciencia de construir esos conceptos. En este sentido las contribuciones a la práctica no son lo novedoso que pueda ser el resultado al que se llega sino los diferentes caminos por los cuales se llega.

Esto no quiere decir que las poéticas procesuales acobijen prácticas inconscientes; o que desconozcan o desprecien la rigurosidad de la academia; o que se realicen desde un interés subjetivo fundamentado únicamente en el placer o en el gusto; o que surjan de ideologías místicas que conducen solamente a supuestos estados diferentes de consciencia y al desperdicio de los materiales; o a prácticas anacrónicas por el sólo hecho de ser costumbre; o a cuantas más que no las entiendan como generadoras de información.

Conclusión

En esta tesis se logró demostrar que se puede llegar a generar información y hacer un aporte al área del dibujo, abordando un proceso creativo de investigación-producción que involucra la estrategia de la filosofía cínica de “invalidar la moneda en curso” y el cambio del entorno que rodea al dibujante.

El desarrollo de la hipótesis planteada del cambio de entorno permitió arrojarse por el barranco del camino del dibujante. La poética procesual permitió responder a la pregunta ¿Cuál es el lugar desde donde se puede llegar a dibujar diferente? Y responderla indicando que el lugar buscado está inmerso en lo profundo del proceso creativo. La estrategia de “invalidar la moneda en curso” permitió discriminar qué sendas conducían a la redundancia y cuál a la información.

La pregunta fundamental de la tesis ¿Qué dibujo? fue respondida de la forma más sorprendente, pues pasó primero por la construcción de un archivo de dibujos cínicos, luego la imagen técnica de la valla, posteriormente la copia dura de la imagen técnica de la valla, continuando con la realización de la meta-metaimagen de la valla arrugada y finalmente el borrado de la misma. El gesto de borrar condujo a la consciencia de entender el trazo del escrito de esta tesis como la mejor respuesta a la pregunta fundamental.

Hubo varios aspectos dentro de este escrito que fueron esbozados únicamente para indicar tal o cual particularidad dentro de la práctica del dibujo (como lo pueden ser los aspectos etimológicos y fenomenológicos del dibujo o las posibles relaciones que pueden llegar a surgir entre el dibujo y los lenguajes de programación), pero que no se lograron desarrollar a cabalidad pues hacerlo conllevaría distanciarse del objetivo principal de la tesis.

Así mismo se abrieron interesantes posibilidades creativas por ahondar, siendo la principal de ellas la de entender el dibujo como una posibilidad crítica frente al régimen escópico de la imagen técnica.

Bibliografía

AVELLANEDA, ABSALÓN. (2006). *Elementos conceptuales del dibujo artístico*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Artes (Colección sin condición; 7).

BAUMAN, ZYGMUNT. (2008). *Confianza y temor en la ciudad. Vivir con extranjeros* (Enric Tудо Rialp, trad.). Barcelona: Arcadia. (Obra original publicada en 2005).

BENJAMIN, WALTER. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F: Itaca.

BIERCE, AMBROSE. (2005). *El diccionario del diablo*. (Vicente Campos, trad.) Barcelona: Galaxia Gutenberg, Círculo de lectores.

BOURRIAUD, NICOLÁS. (2009). *Postproducción* (Silvio Mattoni, trad.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo. (Obra original publicada en 2007).

BRANHAM, B. Y GOULET-CAZÉ, M. (2000). *Los Cínicos* (Vicente Villacampa, trad.). Barcelona: Seix Barral. (Obra original publicada en 1996).

BULLÓN, JOSÉ. (2018, 7 de febrero). *Disegno e idea. El ornitorrinco tachado*. Recuperado de <https://ornitorrincotachado.uaemex.mx/article/view/9699>

CABRERA, GUSTAVO. (2017, diciembre). *El potencial subversivo del dibujo. Otros logos*. Revista de estudios críticos. Recuperado de <http://www.ceapedi.com.ar/otroslogos/Revistas/0008/8-cabrera.pdf>

- CHÁVEZ, SÁNCHEZ, ZAMORA. (2010). *Arte y diseño. Experiencia, creación y método*, 2ª ed. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.
- CHOZA, JACINTO. (2015). *Filosofía del arte y la comunicación. Teoría del interfaz*. Sevilla: Thémata.
- COROMINAS, JOAN. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana*. 3ª ed. Madrid: Gredos.
- CUERVO, RUFINO. (1998). *Diccionario de construcción y régimen de la lengua castellana*. Barcelona: Hender.
- DANTO, ARTHUR. (1999). *Después del fin del arte*. (Elena Neerman. Trad.). Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1997).
- DARAKI, M. Y ROMEYER, G. (2008). *El mundo helenístico: cínicos, estoicos y epicúreos*. 2ª ed. Madrid: Ediciones Akal.
- DUSSEL, ENRIQUE. (2011). *Filosofía de la liberación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- FAJARDO, ROBERTO. (2010). Grupo de Estudios Peirceanos. *La investigación en el campo de las artes visuales y el ámbito académico universitario. (Hacia una perspectiva semiótica)*. Recuperado de <http://www.unav.es/gep/ArticulosOnLineEspanol.html>

FLUSSER, VILÉM. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México: Trillas: SIGMA.

----- (2001). *Una filosofía de la fotografía*. (Thomas Schilling, trad.) Madrid: Síntesis.

----- (2011). *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. (Fernando Zamora, trad.) México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

FOSTER, HAL. (2001). *El retorno de lo real*. (Alfredo Brotons Muños, trad.) Madrid: Akal.

FUNDACIÓN LEO MATIZ. (2017). *Leo Matiz: el muralista de la lente, cien años de su nacimiento*. Ciudad de México: Fundación Leo Matiz: Embajada de Colombia en México.

JAY, MARTIN. (2003). *Campos de fuerza*. (Alcira Bixio, Trad.). Buenos Aires: Paidós. (Obra original publicada en 1993).

KRAUSS, ROSALIND. (2009). *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. 3ª ed. Madrid: Alianza.

KUBIN, ALFRED. (2014). *El trabajo del dibujante*. (Jorge Segovia Lago, trad.) Vigo: Maldoror.

GARCÍA GUAL, CARLOS. (2014). *La secta del perro*. 3ª ed. Madrid: Alianza.

GOMBRICH, ERNST. (1999). *La imagen y el ojo*. (Alfonso López y Remigio Gómez, trad.). Madrid: Alianza. (Obra original publicada en 1982).

- GÓMEZ MOLINA, J. J. (Coord). (2002). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. 2ª ed. Madrid: Ediciones Catedra.
- (2005). *Los nombres del dibujo*. Madrid: Catedra.
- GOYA, FRANCISCO. (1999). *El libro de los caprichos: dos siglos de interpretaciones 1799-1999*. Madrid: Museo Nacional del Prado.
- HADOT, PIERRE. (1988). *¿Qué es la filosofía antigua?* (Eliane Cazenave Tapie Isoard, trad.). México: Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada en 1995).
- KUBIN, ALFRED. (2005). *El trabajo del dibujante*. (Jorge Segovia y Violeta Beck, trad.). España: Maldoror. (Obra original publicada en 1939).
- LARRAYA, TOMAS. (1979). *Xilografía. Historia y técnicas del grabado en madera*. Barcelona: Mesguer.
- LAERCIO, DIÓGENES. (1986). *Vidas, opiniones y sentencias de los filósofos más ilustres. Los cínicos*. (Rafael Sartorio, trad.). Madrid: Alhambra.
- LOECK HERNANDEZ, J. (2003). Arte procesual. En Congreso INARS: *La investigación en las artes plásticas y visuales* (29-35), Sevilla: Universidad de Sevilla.
- LOOMIS, ANDREW. (1949). *El dibujo de figura en todo su valor*. (Abel Campos y José María Fernández Albariño, trad.). Bueno Aires: Hachette.

- MARTÍN GARCÍA, JOSÉ, ed. (2008). *Los filósofos cínicos y la literatura moral serioburlesca*. Madrid: Ediciones Akal.
- MCKENZIE, JANET. (2014, 9 de marzo). Abstract Drawing by Richard Deacon. *Studio International*. Recuperado de <https://www.studiointernational.com/index.php/abstract-drawing>
- MCLUHAN, MARSHALL. (1972). *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. (Ramón Palazón, trad.). México: Diana. (Obra original publicada en 1969).
- METZ, CHRISTIAN. (2001). *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. (Josep Elías, Trad.). Barcelona: Paidós. (Obra original publicada en 1977).
- MITCHELLE, J.W.T. (2009). *Teoría de la imagen*. (Yaiza Hernández Velázquez, Trad.) Madrid: Akal.
- MONNIER, G. Y ROSE, B. (1979). *Historia de un arte. El dibujo*. (Juan J. Castelló, Trad.) Barcelona: ESKIRA.
- MURILLO, VICTOR. (2018). La pintura como huella: fotografía y pintura en la obra de Gerhard Richter. *Laocomte* (Nº 5). 264 – 275.
- MUSEO NACIONAL DEL PRADO, (1999). *El libro de los caprichos: dos siglos de interpretaciones 1799 – 1999*. Madrid: Museo Nacional del Prado.
- NANCY, JEAN-LUC. (2013). *The pleasure in drawing*. New York: Fordham University Press.

- REY-MÁRQUEZ, JUAN RICARDO. (2007). *El dibujo en Colombia 1970 – 1986*. Medellín: La carreta.
- ROSE, BERENICE. (1992). *Allegories of Modernism: Contemporary Drawing*. (Juan J. Castello, Trad.) New York: The Museum of modern Art.
- SHINER, LARRY. (2004). *La invención del arte: una historia cultural*. (Eduardo Hyde y Elisenda Julibert, trad.). Barcelona: Paidós.
- SLOTEDIJK, PETER. (2003). *Critica de la razón cínica*. (Miguel Ángel Vega, Trad.) Madrid: Siruela.
- VASARI, GIORGIO. (2011). *Las vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores italianos desde Cimabue a nuestros tiempos*. Madrid: Ed. Tecnos-Alianza.
- WAJCMAN, GÉRARD. (2001). *El objeto del siglo* (Irene Agoff, Trad.). Buenos Aires: Amorrortu. (Obra original publicada en 1998).
- ZAMORA, FERNANDO. (2013). *Filosofía de la imagen: lenguaje, imagen y representación*. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas.

