



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

**Más de la tierra que del cielo:
El dibujo digital como estrategia de apropiación
e intervención en el retorno religioso del siglo XXI**

Tesis
Que para obtener el título de:
Licenciado de Artes Visuales

Presenta:
Israel López Olvera

Director de Tesis:
Maestro Alfredo Rivera Sandoval

CDMX, México 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

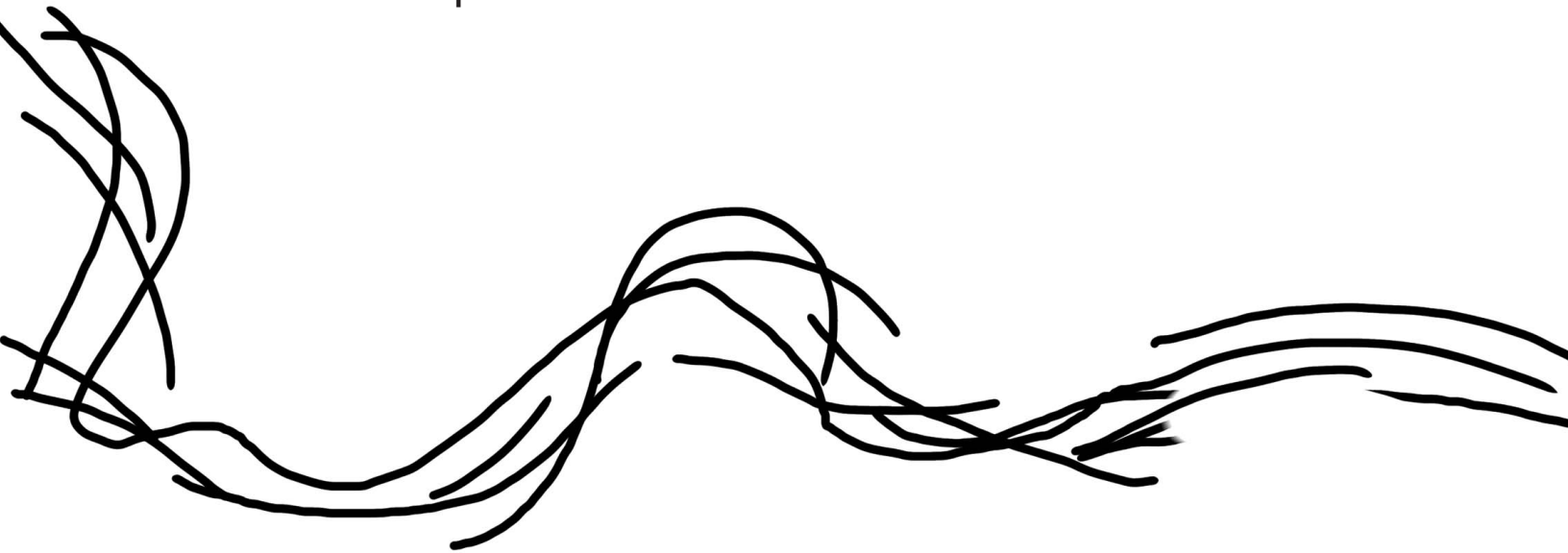
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Más de la tierra que el cielo

Israel López olvera

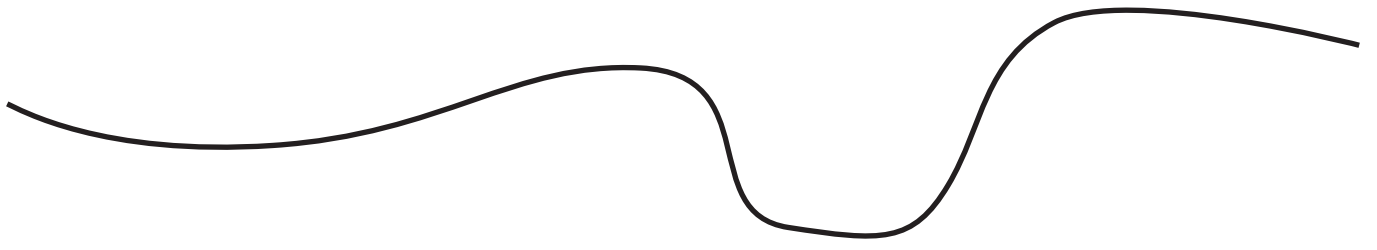


Índice

Introducción	9
Capítulo 1: ¡Sí está aquí; Está en la tierra	15
Retorno religioso	19
Porque no saben lo que hacen	26
Está en los cielos, imagen digital.	32
Allí donde haya wifi estaré en medio de ustedes	39
Atravesar la fantasía	42
Capítulo 2: Tomó del fruto y dibujó	53
Dibujó con el dedo sobre la tierra	54
En el principio era la palabra-materia	65
Que haya materia, dijo.	71
El Dibujo del Dibujo	77
Nuevo ecosistema visual ¿nuevo dibujante?	83
Dedo pantalla, dibujo digital.	87
Capítulo 3: Propuesta, Más de la tierra que del cielo	99
Antecedentes	99
Preproducción	105
Producción	112
Conclusiones	119
Fuentes de consulta	123

A mis maestros y maestras de dibujo que he tenido desde el comienzo: a Bárbara Reséndiz por enseñarme a Nietzsche; a Rocío Romero por abrirme las puertas de su taller y mostrarme el abismo del dibujo; a Juan Naranjo y Mariana Álvarez por siempre enseñarme que en todo momento hay que “mover la manita”; a Mayte Ángeles por compartirme su amor por el dibujo, a Alma Robledo por permitirme ver sus bitácoras y las extensas pláticas sobre dibujo y a Alfredo Rivera por enseñarme a ver, vivir, amar y pensar con el Dibujo.

A quienes fueron compañía en la odisea de Tlalpan en hora pico: Ítchel, Meli, Joshy y Zampayo. Y a quienes sin sus pláticas y su amistad mucha de las ideas aquí expuestas no hubieran ocurrido: Leticia, Telma, Fer y Dianita.



Introducción

El presente trabajo de investigación es la concreción, el ordenamiento de las inquietudes que han aparecido a lo largo del proceso de mi formación en la licenciatura. Si bien muchas de las veces se crea una aparente dicotomía entre el quehacer plástico (material) y la escritura, poniéndolas en posiciones en las que se establece una irreconciliabilidad entre ambas, creemos que el ejercicio de escritura puede ser una parte importante dentro del proceso de creación de la obra plástica-visual, y no un mero apéndice; es en ella – en esta investigación particular, al menos – en donde de igual manera se ha podido establecer un ordenamiento de ideas, además de acompañar en todo momento la reflexión.

Más allá de ser un mero trámite en el proceso de titulación, la elaboración de esta tesis fue la oportunidad para tomar la palabra y ordenar y ubicar los conceptos así como los autores con los que a lo largo de este tiempo se ha tratado de mantener un diálogo al leer sus diferentes libros. Conforme pasa el tiempo uno se va dando cuenta de las correspondencias ocultas que se han mantenido de manera inconsciente con ciertos autores y conceptos, se percata a quiénes se han estado mandando cartas, a quién se le hablaba o se le pedía respuesta, así como también se descubren nuevas preguntas y nuevos enfoques, antes no considerados.

Dicho lo cual, el dibujo es una actividad presente desde los primeros semestres de la carrera de artes visuales. Siendo fiel a cierta tradición, se mantiene la práctica de dibujar a un modelo desnudo, el cual servía – muchas de las veces – como un pretexto para poder desarrollar, reflexionar así como practicar aspectos formales y conceptuales del dibujo, cada sesión era un nuevo reto y una invitación para adentrarse en esa maravillosa práctica. No obstante, algo curioso pasaba al momento de salir del salón de clases: irremediamente nos enfrentamos con el hecho de establecer qué dibujar. Al no tener ya un modelo nos enfrentamos en definir qué elementos o cosas funcionarían como nuevo modelo. Ese momento, para muchas personas, es el desencadenante de diversas crisis, lo cual no es menor pues nos enfrentamos con ciertos atisbos de libertad: ya no se está más supeditado a la seguridad que da el salón de clases y el modelo que tenemos enfrente, sino que toca decidir qué. Momento de angustia sí, pero a la vez de gozo, pues estamos realizándonos mediante ese Proyecto, mediante esa serie de decisiones.

Introducción

En este orden de ideas, el qué de esta investigación sigue el espacio topológico de una banda de Möbius, es decir lo que en un primer vistazo podría parecer dos superficies en realidad es una, en otras palabras: no es algo que se pueda aislar por completo y decir ¡ah, es esto! sino que más bien nos damos cuenta que al ir recorriendo la banda, al pasar un tiempo, nos damos cuenta que ya estamos en otra superficie: lo que parecía ser un banda con dos caras, resultó ser una banda con una sola cara. De la misma manera sucedió con este proyecto de investigación: las inquietudes en el campo del dibujo se conjuntaron con inquietudes respecto a las maneras en que lo religioso hacía aparición en el siglo XXI; las inquietudes respecto a las maneras en que lo religioso hacía aparición en el siglo XXI se conjuntaron con unas inquietudes específicas dentro del campo del dibujo. Dejando de lado la pregunta respecto a la temporalidad cronológica que busca establecer qué fue primero, nos centramos en el encadenamiento de estos dos elementos. Ir tirando del hilito con la esperanza de que quien lea esta tesis acompañe a su autor por el mismo laberinto, y así llegar a su centro y ver al minotauro esperando a su gran amigo Teseo, como bien nos narró Borges.

La investigación tiene como fenómeno central las posibilidades del dibujo digital, centrándonos principalmente en las estrategias de la intervención y apropiación y a la par de ello también nos interesó indagar y reflexionar acerca de la persistencia de la religión en el siglo XXI, de esta manera, tenemos los dos pilares principales de esta investigación, a los cuales se le ha dedicado un capítulo a cada uno. Cabe mencionar que esta investigación no pretende ser un tratado teológico o una disertación filosófica o, peor aún, un manual de dibujo, sino más bien busca — una vez más — establecer junto al lector un recorrido por las reflexiones que giraron en torno a este par de inquietudes.

Dicho lo cual, el primer capítulo tiene dos momentos principales, el primero en el que nos centramos en mostrar de qué manera la presencia de la religión sigue en pleno siglo XXI. Contrario a lo que los ideales de la Ilustración, así como la modernidad romántica pretendían, la religión sigue estando presente. El sentido de señalar esta permanencia no es dirigida a una corriente confesional, no nos interesa hacer un ejercicio evangélico en el cual mostremos que, a pesar de los esfuerzos de Nietzsche, verdaderamente está vivo, sino que más bien el sentido de dicho señalamiento es de corte crítico. Como bien apuntó el filósofo alemán, Dios habrá muerto, pero sus sombras siguen siendo proyectadas en diversos lugares, el quid es, pues, localizar dichas sombras y dichas cuevas. El que siga circulando un discurso religioso en nuestros días no se reduce únicamente a hechos evidentes como señalar que la gente sigue asistiendo a misa o que sigamos viendo imágenes devotas durante nuestro trayecto cotidiano, sino más bien en que aspectos aparentemente seculares están permeados de un manto religioso; lo realmente sorprendente — como se verá — es su carácter inconsciente: la subjetividad de la sociedad se sigue manteniendo pegada a una estructura religiosa, a pesar de que conscientemente se diga lo contrario. Esta contradicción — como si se tratase de un lapsus — fue lo que principalmente llamó nuestra atención y nos incitó a indagar más.

Esta especie de síntoma bien la podemos localizar en varios ámbitos de la vida cotidiana, pero principalmente nos centramos en un campo muy delimitado, a saber la imagen digital que circula principalmente en redes sociales. De entre todas las posibles relaciones que se pudieran establecer entre religión en el siglo XXI con otros campos visuales, nos abocamos al internet. Es en este espacio donde se puede observar una constante tensión en las imágenes con contenido religioso que circulan, encontramos desde imágenes devotas de sitios oficiales, hasta una serie de apropiaciones de fieles, así como de personas que, humor mediante, buscan establecer su inconformidad con la institución religiosa. Internet se volvió para nosotros como un primer termómetro para ir localizando qué tan presente estaba el discurso religioso, de qué manera se usaba y circulaba. Tras esto, la segunda parte del primer capítulo se la dedicamos a mencionar algunas de las características propias de la imagen digital, las cuales cobran relevancia no sólo a nivel de diferenciación material, sino sobre todo en el cómo son procesadas así como las implicaciones de su circulación, para que de esta manera poder posteriormente establecer cómo se relaciona con el fenómeno religioso, así como irnos perfilando para entrar al dibujo digital.

En el segundo capítulo nos centramos por completo en el dibujo. ¿El dibujo digital tiene derecho de llamarse dibujo?, ¿puede acaso establecerse una frontera tal que el dibujo quede supeditado a unos materiales y soportes específicos? ¿de qué manera desarrollar una propuesta desde el dibujo digital sin caer en las normativas dadas por el campo de la ilustración o el diseño? Para ir tratando de resolver estas preguntas, proponemos todo un rodeo por lo que consideramos los elementos conceptuales principales del dibujo, con el fin de alejarnos de las ideas que consideran el dibujo como ligado irremediabilmente a unos materiales. Así, poner sobre la mesa cuestiones como la estructura y el gesto, o cómo las palabras y los materiales, así como el espejeo constante que el dibujante hace con otros dibujantes no sólo a nivel de resultados, sino también a nivel de pensamientos y posturas ideológicas y existenciales abren todo un panorama que invita a la reflexión, y si bien es posible prescindir de la consideración de todo ese andamiaje conceptual para dibujar, eso no implica que no operen en cada dibujante, así pues, creemos que estar “advertidos” de su presencia provee al dibujante de elementos de reflexión para desarrollar su obra.

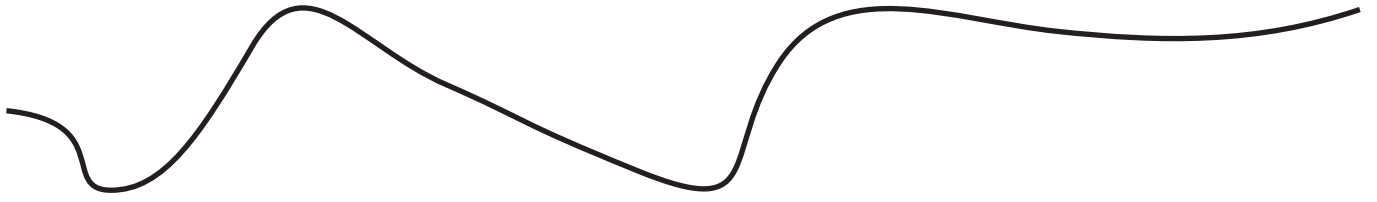
De esta manera, hacemos un recorrido amplio para que en la parte final –sin el afán de “justificar” la elección creativa del dibujo digital– podamos tener un suelo firme desde el cual se pueda sostener la elección del dibujo digital, pero no sólo eso, sino que también creemos que puede servir como estructura para poder ser ejecutada por parte de los y las lectoras de esta investigación y así abrir preguntas y cuestionamientos a su práctica dibujística.

Introducción

Por último, el capítulo tres pretende ser una síntesis de los dos capítulos precedentes, en donde el lector pueda ir rememorando poco a poco los elementos antes planteados. En este capítulo elaboramos un desglose descriptivo del proceso creativo que se siguió para la elaboración de las piezas resultantes de esta investigación. Dividido en tres momentos (Antecedentes, Preproducción y Producción) mostramos los elementos que poco a poco fueron guiando a establecer los parámetros y estrategias desde las cuales se reflexionó la investigación, tanto visual como conceptualmente. Si bien estas tres etapas siguen un orden cronológico, cabe hacer la advertencia que el orden fue dado de manera retroactiva en el segundo momento (Preproducción) y en el último (Producción), es decir: no se tenía claridad desde el principio a dónde se dirigía, fue con el paso del tiempo y con cierto gesto de cautela que el pasado fue tomando sentido a la luz del futuro.

El desarrollo de un Proyecto muchas de las veces está rodeado de cierta incertidumbre por parte de sus espectadores respecto a su origen y creación. Con el afán de salir un poco de las oscuridades insondables de esa idea según la cual es imposible dar cuenta de lo que un artista hace, pero sin caer en la creencia que lo elaborado en el campo del arte —y del dibujo en específico— puede ser reducido a una serie de pasos a seguir, en cada uno de los momentos del proceso creativo se han descrito los momentos más relevantes que han encauzado los resultados obtenidos, esto con el fin de acercar un poco a los lectores a esa maraña, muchas de las veces dotada de una simultaneidad, de la actividad creativa, esperando poder excitar y motivar en alguien más nuevas rutas en su camino de creación plástica.





Capítulo 1

¡Sí está aquí! Está en la tierra

El filósofo Gianni Vattimo dice al comienzo de su libro *Creer que se Cree* “[...] el tema de la religión y de la fe parece reclamar una escritura necesariamente ‘personal’ y comprometida [...]”¹ Definitivamente la religión no pasa desapercibida para nadie, es un tema que interpela a una gran cantidad de gente, ya sea por elaborar aseveraciones “positivas” como “negativas”, de la misma manera el escritor de este trabajo se ha visto interpelado, el tema nos ha llamado a tomar posición. En este capítulo nos interesa desarrollar el tema que ha orbitado la producción de dibujo que se ha elaborado: la persistencia de la religión en el siglo XXI. La pregunta por su persistencia... una pregunta que surge del extrañamiento, “¿Cómo?, ¿Sigue aquí?” Exclamamos sorprendidos, como cuando metemos la mano al bolsillo y encontramos 20 pesos. No pretendemos hacer un desarrollo a profundidad del fenómeno religioso en el siglo XXI sino que más bien en este capítulo esbozaremos algunas de las ideas respecto a la religión y su presencia en estos días. Ideas que orbitan alrededor de la producción plástica que realizamos, las cuales exponemos aquí con el fin que el lector pueda tener el marco desde el cual las indagaciones plásticas surgieron. Sabemos muy bien que la obra de arte no puede supeditarse a una sola lectura, nuestra intención no es dar una especie de manual para poder leer adecuadamente las piezas, sino más bien compartir parte del recorrido conceptual que ha acompañado su elaboración, el cual lo percibimos como la contracara de las piezas elaboradas.

Uno de los consejos que recorre las mesas de muchas casas versa lo siguiente: “En la mesa no se habla de política, fútbol o religión.” ¿A qué responderá dicho consejo? Una lectura rápida nos podría señalar que lo que se busca es “evitar conflictos”, ingenuamente podríamos preguntar por qué, y es que definitivamente pareciera que en esos rubros se juega algo realmente íntimo, una especie de núcleo en el que no se está dispuesto a ceder bajo ningún tipo de cuestionamiento, porque al final de cuentas son — pareciera — elecciones que se hacen desde una libertad soberana², de la cual no hay que dar una justificación argumentativa; el “porque sí” cae contundente-

¹ Gianni Vattimo, *Creer que se cree*, trad. Carmen Revilla (Barcelona: Paidós, 1996), 9.

² Boris Groys, *Volverse público*. La transformación del arte en el ágora contemporánea (Buenos Aires: Caja negra, 2014), 179-180.

Capítulo 1

mente. Se trata de dejar intacto ese núcleo; cuestionemos todo lo demás excepto esos puntos, derribemos todos los pedestales excepto ese, pero precisamente al surgir esa resistencia nos da un pequeño indicio de dónde apuntar, empezar a poner en juego dichos tópicos y, contrario a aquel consejo, traerlos a la mesa. Centremonos en el tópico de la religión, claramente no es algo que pase desapercibido, es probable que dicha práctica haya atravesado — de una u otra manera — a más de un lector. El antropólogo Lluís Duch menciona que el acercamiento a la religión como objeto de estudio nunca se da de manera puramente objetiva, sino que en el acercamiento que se hace a ella está siempre implicado la subjetividad de quien investiga: “Inevitablemente, todo discurso y toda acción del ser humano se construyen desde una determinada posición biográfica, histórica y cultural.[...] la situación e intervenciones del sujeto humano en la configuración discursiva del objeto estudiado es innegable y, casi siempre, determinante, lo cual implica que la objetividad pura y simple, aunque sea pensable, e incluso deseable, es sencillamente un imposible en la práctica [...]”.³ La cita nos ayuda a plantearnos el sitio desde donde comenzaremos esta investigación, ya de entrada hacemos mención que no hablamos desde una postura que busque convertir al lector o lectora en el catolicismo, pero tampoco hablamos desde una postura en donde de tajo se señale a los creyentes como irracionales o tontos, sino que más bien nos interesa señalar la persistencia de la religión en nuestros días.⁴

Hoy en día, redes sociales mediante, podemos leer y escuchar el enfrentamiento constante entre esos dos bandos, como si las peleas familiares en la mesa un 24 de diciembre se hayan trasladado a las discusiones “públicas” en redes sociales. Desafortunadamente — pero no sorprendente — la complejidad de dichas “discusiones” no es tal, sino que más bien se caen en reduccionismos e intentos fallidos — y mediocres — de obtener una “respuesta total”. Dichas posturas, más que ser mutuamente excluyentes, guardan una codependencia una con la otra, el divulgador argentino de filosofía Darío Sztajnszrajber menciona: “Tenemos, por un lado, entonces, la razón, la filosofía, y por otro lado, la fe, la religión: esa separación tan injusta, les hace tan bien a ambos... Nadie está más cómodo que la filosofía oponiéndose a la religión y que la religión oponiéndose a la filosofía. A los dos les hiperconviene mostrarse como enemigos íntimos y definir los campos de acción de cada uno. Su enemistad los identifica, y sobre todo, le da poder. Se necesitan. Sus fronteras les dan resguardo, como toda frontera: la diferenciación con lo extraño potencia la autoconfirmación de lo propio.”⁵ Así, bien vemos que de entrada hay que salir de la dicotomía tan difundida, en donde por un lado se encuentran los aparentes ateos recalcitrantes y por otro los creyentes “de hueso colorado”; salir de ese binomio para empezar a complejizar el fenómeno, a observar las interdependencias que ambos tienen, a ver los resabios que existen en ambas partes.

³ Lluís Duch, *La religión en el siglo XXI* (Madrid: Siruela, 2012), 29.

⁴ Autores como Gianni Vattimo y Michel Onfray diagnostican la presencia religiosa a finales del siglo XX y principios del XXI, no obstante sus diagnósticos apuntan a diferentes puntos. Vattimo sostiene una relectura de la religión, conservándola no sin cambios; y por su parte Onfray apunta a superarla definitivamente. A lo largo de esta sección veremos sus dos propuestas.

⁵ Darío Sztajnszrajber, *Filosofía a martillazos* (Buenos Aires: Paidós, 2019).

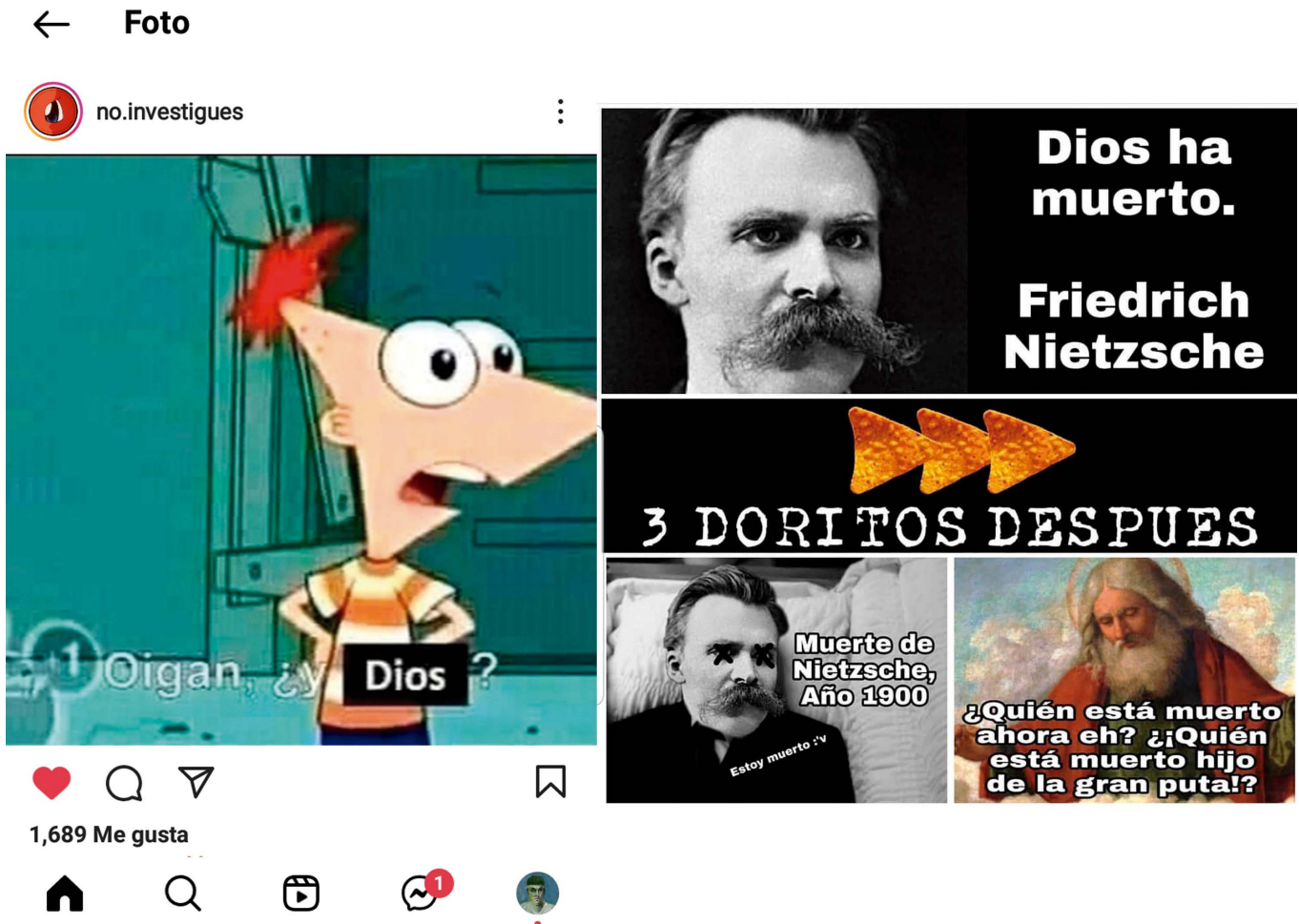


Imagen 1. Archivo personal. Israel López.

En este orden de ideas, la religión es un tema por el cual nos hemos sentido profundamente contrariados e implicados. Más allá de un abordaje confesional donde las preguntas respecto al paraíso, la vida después de la muerte, de dónde venimos, adónde vamos –las preguntas religiosas por antonomasia– la pregunta que surgía era más bien ambigua, no del todo clara en el principio. Detectábamos una imbricación extraña en ámbitos aparentemente seculares, una persistencia de lo religioso en la esfera de lo social, además del surgimiento de prácticas “espirituales” de diversa índole. Por un lado, como ya se mencionó, está presente los discursos mediáticos que sostenían una postura que desecha el “pensamiento mágico, religioso”, pero por otro lado vemos la emergencia, y persistencia de prácticas espirituales y religiosas, pensemos esto en un terreno como la televisión ¿Quién no ha visto en su matutino de confianza la sección “espiritual”? La paradoja con el ámbito religioso es que no se queda únicamente en lo personal, en lo privado, en un ejercicio de libertad de elección sino que siempre está unido a un campo más



Imagen 2. Archivo personal. Israel López.

general, y no nos referimos al hecho de que todas las personas tienen preguntas respecto al origen o finalidad de esta vida⁶, sino más bien a que la religión tiene una incidencia en la sociedad más allá de sus límites de feligreses que efectivamente creen en ella; es en ese punto que se puede problematizar, así como establecer críticas.

El interés en este tema no estaba por completo aislado, no era un caso aislado, sino que más gente había tenido cierto interés respecto a la religión más allá de sus vertientes confesionales, centrándose en sus implicaciones sociales, políticas; los desarrollos teóricos en torno a la religión no eran cosa de un pasado remoto y sin vigencia, sino que seguían siendo un tema actual. ¿Que no se supone que a Dios lo habíamos matado, como apunta Nietzsche? ¿Entonces por qué seguimos viendo su presencia actualmente?

⁶ Duch, *La religión en el siglo XXI*, 209.

Retorno religioso

La crítica más difundida hacia la religión se articula estableciéndola como una actitud principalmente irracional e inútil, algo a superar, es así que “La religión es para Marx la expresión del llanto de la criatura oprimida; para Freud es una ilusión que restituye la indigencia psíquica del hombre: una ilusión necesaria sin la cual el hombre común no podría sobrellevar las calamidades de la vida.”⁷ Tomar en consideración la religión para el establecimiento de una moralidad —por ejemplo— se presenta como problemático, no da cuenta de la autonomía de la razón que la ilustración inauguró. Ya sea que se le use para mantener el status quo, justificando la desigualdad (Marx) o como estancamiento en la “evolución” psíquica de las personas (Freud) es menester “superar” ese capítulo de la humanidad.

Dichos postulados pareciera que se sintetizan —en voz de una doxa que recorre toda el Internet de las redes sociales— en la famosa frase de Nietzsche, según la cual “Dios ha muerto”. Desde que Nietzsche anunció la muerte de Dios no ha dejado de repetirse en todos los ámbitos de la vida dicha noticia, se ha convertido en un lugar común al que acudir —tanta de un lado como del otro: la parte conservadora hace uso de la frase para reafirmarse, y ratificar “su victoria”; y por otro lado es la frase utilizada para manifestar cierto ateísmo ingenuo. No obstante, la lectura contextualizada de esa frase nos da un panorama más complejo, el cual —convenientemente— no es de interés tomarlo en cuenta. La frase que circula por todos lados la encontramos en el aforismo 108 de *La Gaya ciencia*, y dice así: “Con Buda ya muerto, durante siglos se siguió enseñando su sombra en una cueva: una sombra enorme y horrible. Dios ha muerto: pero, tal y como son los hombres, seguirá habiendo, quizá durante milenios, cuevas en las que se enseñe su sombra. Y nosotros, ¡nosotros tenemos que vencer aún su sombra!”⁸ El quid del aforismo no está en el anuncio de la muerte de Dios, sino en la persistencia de su sombra; a pesar de —nosotros— ir anunciando su muerte por todos lados seguimos siendo testigos de sus espectros todavía, y no necesariamente en su forma de cristianismo sino en otras muy diferentes formas, las cuales en su estructura interna guardan esa misma lógica.⁹

Frente a lo dicho por Nietzsche en su aforismo se abre la pregunta por cuáles son esas cuevas donde su sombra se sigue proyectando, dónde retorna. Establecida la pregunta nos percatamos que las sombras, de diversas formas y tamaños, se proyectan sobre las paredes y cuevas menos pensadas. Por su parte, contundente, Michel Onfray señala: “Sin duda, la proclama de la

⁷ Eugenio Trías, *Pensar la religión* (Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2015), 24.

⁸ Friedrich Nietzsche, *La gaya ciencia*, trad. José Carlos Mardomingo (Madrid: Edaf, 2011), 169.

⁹ Al respecto cabe hacer una aclaración de la mano de Gianni Vattimo, el cual delimita el Dios con el que Nietzsche emprende su lucha, a saber “El Dios moral”, es decir la idea de un Dios que plantea un orden objetivo al cual es posible acceder, para posteriormente acoplarse a él en las descripciones y jerarquizaciones de la vida, así como en el ámbito moral. Al respecto, consultar: Gianni Vattimo, *Después de la cristiandad: por un cristianismo no religioso*, trad. Carmen Revilla (Buenos Aires: Paidós, 2009), 21-37. En este sentido las sombras del Dios muerto serán aquellas que sigan tratando de establecer un orden superior desde el cual emanen una forma de vida, un centro.

Capítulo 1

muerte de Dios fue tan estrepitosa como falsa... Con trompetas, anuncios teatrales y redoble de tambores, nos alegramos demasiado pronto. [...] nunca tantas informaciones falsas fueron celebradas como otras tantas verdades reveladas.”¹⁰ Lo que señala Onfray no debe tomarse como el discurso de un líder clerical que airado pregunta “¿Dónde está Nietzsche? Exacto, muerto.” para proceder a hacer referencia al “triunfo” de Dios sobre Nietzsche; no, nada que ver. La cita de Onfray es un tipo de reclamo precisamente a aquellos que se enorgullecían de la muerte de Dios y sostenían su complicidad en ese asesinato¹¹; reclamo al estado actual de las cosas a nivel social, la cual sigue sosteniendo colectivamente sus sombras. Y es que, más allá del anuncio de la muerte de Dios – punto y aparte de las evocaciones poéticas – queda claro que no hay cadáver, evidencia que nos pruebe ese hecho, porque claro: “[...] no se matan los sueños ni las aspiraciones. Dios, forjado por los mortales a su imagen hipostasiada, sólo existe para facilitar la vida cotidiana a pesar del camino que cada cual ha de recorrer hacia la nada. Puesto que los hombres han de morir, parte de ellos no podrá soportar esa idea e inventará todo tipo de subterfugios. No se puede asesinar un subterfugio”¹². He ahí el diagnóstico de Onfray, el cual bien ve lo difícil de la noticia y tarea anunciada por Nietzsche. La supervivencia de Dios se enraiza en la humanidad debido a la contingencia de esta, a la finitud que a cada momento nos acompaña. Así pues, la tarea es estar atentos al levantamiento de sus sombras, la lucha es contra ellas.

Como mencionamos más arriba, la persistencia de la religión en nuestros días no sólo se hace patente en que sigan existiendo iglesias, sino más profundamente en aquellos espacios que en apariencia nada tendrían que ver con la cuestión de la religión. Pensemos en el uso cotidiano de redes sociales: no sólo podemos encontrar memes y videos principalmente humorísticos, sino que éstos conviven también con imágenes que, al decir de una página de memes en twitter son “Memes de tus papás”, que no son sino una especie de memes que dentro de su “catálogo” tienen memes pero con una carga “religiosa” muy presente. No es raro que una gran cantidad de personas de nuestra generación hayan crecido en una familia en la que, en mayor o menor medida, los parámetros morales del judeo-cristianismo hayan estado presentes – vía padres, abuelos o inclusive tíos, de igual manera es algo más bien común que en grupos de chats, o en privado, tanto “papases y mamases” envíen a sus hijos imágenes que “tienen un mensaje”, es decir imágenes con alguna alegoría o mensaje que se adecua a una moral católica.

Vayamos a otra situación. En 2020 el reguetonero Bad Bunny junto a Daddy Yankee sacan la canción La Santa la cual comienza diciendo: *Tú no eres una santa, ni yo soy un santo/ nos conocimos pecando*; y a la altura del coro: *No te hagas la santa, el perreo te encanta*. Por otro lado, en 2021 el cantante español C. Tangana, junto a la cantante argentina Nathy Peluso, al ritmo de una bachata romántica lanza Ateo, canción que en su coro canta: *Yo era ateo, pero ahora creo/ porque un milagro*

10 Michel Onfray, *Tratado de ateología*, trad. Luz Freire (Barcelona: Anagrama, 2006), 32.

11 Recuérdese el aforismo 125 de La gaya ciencia: “¡Dios ha muerto! ¡Y nosotros lo hemos matado! ¿Cómo consolar-nos, nosotros asesinos de todos los asesinos? [...]” Nietzsche, *La gaya ciencia*, 186.

12 Onfray, *Tratado de ateología*, 33.

como tú ha tenido que bajar del cielo [...]”¹³. El gran alcance de estos dos artistas es indiscutible, sus canciones son coreadas en más de una fiesta, pero la razón para traer a cuento dichas canciones no es su éxito en la industria musical, sino su letra: en ambas la referencia a un fondo religioso está presente. En el ejemplo anterior, el hecho se nos presentaba como “esperable”; puesto que de quien recibimos el mensaje son los padres es “esperable” que ellos hablen a sus hijos sobre religión – casi de la misma manera en que es obvio que en una iglesia hablen de religión –, no obstante ¿No nos impresiona que artistas de la escena de la industria musical, con alcance mundial, establezcan metáforas a partir de elementos presentes en la religión?, ¿son C. Tangana, Nathy Peluso, Bad Bunny y Daddy Yankee agentes encubiertos de alguna organización pentecostal o del Vaticano?, ¿tiene su música una intención neo evangelizadora dirigida a los jóvenes de esta generación?, ¿por qué recurrir a dichas metáforas? o será más bien que, precisamente, el uso de dichas metáforas es una prueba – un síntoma – de que las sombras siguen siendo proyectadas en diversas cuevas.¹⁴

Traemos a colación estos ejemplos para resaltar el hecho que la religión no es un tema “superado” tras la modernidad ilustrada, y los embates de finales del siglo XIX y el XX, sino que sigue presente en nuestros días, no sólo en lo aparente, en la existencia de iglesias y la profesión explícita, sino a grados más sutiles, aparentemente ingenuos, como lo acabamos de mostrar. La tensión se genera porque no es algo solamente de la esfera privada e individual, sino que tiene ecos en lo social¹⁵. Pero si no se eliminó, ¿qué pasó entonces? La siguiente cita del filósofo Eugenio Trías es sumamente clarificadora respecto a este punto.

[En la modernidad] Lo sagrado, y su manifestación simbólica, no queda destruido; mucho menos aniquilado; queda, eso sí inhibido (en el sentido freudiano del término). Subsiste en el inconsciente cultural e histórico. Y como todo lo que se inhibe, se halla presto a retornar, si bien de forma desplazada: por la vía de la perversión, o de una presentación manifiesta transportada a un terreno que no es el que parece pertinente; o por la vía de la neurosis. [...] No se destruye el simbolismo en el cual lo sagrado se hace manifiesto. Subsiste el acontecimiento simbólico, pero en forma de ocultación. O para decirlo en términos freudianos, se mantiene en el inconsciente de la cultura moderna. De ahí que ésta experimente el inexorable retorno de lo simbólico, sólo que desplazado del escenario específicamente religioso en el cual se mostró y manifestó lo sagrado anteriormente al surgimiento de la modernidad. De hecho resurge lo simbólico, sólo que en el terreno de la magia natural renacentista, o en forma de alegorismo barroco o en el dominio específico del arte y de la estética a partir de la ilustración y del romanticismo.¹⁶

13 Estos usos de metáforas a ámbitos de la religión en propuestas de la industria musical no es algo de esta década, cómo olvidar el éxito de principios de la década de los 2000, *Ave María* en la voz de David Bisbal, el cual canta: *Ave María, ¿cuándo serás mía? /Si me quisieras, todo te daría/ Ave María, ¿cuándo serás mía?/ Al mismo cielo yo te llevaría.*

14 Mientras tanto, en ámbitos políticos más generales: ¿No son las propuestas tales como El Frente Nacional por la Familia o el caso del pin parental, sustentadas en una moral judeo cristiana? ¿No son los presupuestos hetero-alo-amato-cis normativos deudores de una moral judeocristiana?

15 Onfray con el tono ácido con que escribe su libro, comenta al respecto: “Mi ateísmo se enciende cuando la creencia privada se convierte en un asunto público y cuando, en nombre de una patología mental personal, se organiza el mundo también para el prójimo.” Onfray, *Tratado de ateología*, 23.

16 Trías, *Pensar la religión*, 31-32.

Capítulo 1

En definitiva la religión no se clausuró tras la modernidad, sino que simplemente se ocultó, se quitó de su lugar preponderante, y posterior a eso, en diversas formas, y en distintos ámbitos de la vida, retornó. Llama la atención la terminología freudiana que Trías emplea, pero no obstante ayuda a subrayar el hecho de que la persistencia de la religión, su operación, no se da de manera evidente y explícita sino que más bien es del carácter inconsciente, es decir esa operación no está registrada en el plano de la conciencia, y sin embargo actúa.

Siguiendo con este último punto, algo que no podemos negar, por más que lo intentemos, si es que crecimos en entornos occidentales, es que nuestra subjetividad (en mayor o menor medida) está atravesada por el cristianismo: gran parte de lo que nos constituye individual y colectivamente es posibilitado por la influencia de esta tradición religiosa y cultural¹⁷. Muchas de las bases en donde se asientan los conceptos que rigen nuestra cotidianidad parten de una raíz judeo-cristiana. Vislumbrar este hecho es crucial para traer de nueva cuenta al fenómeno religioso como objeto de investigación, señalar su relevancia y nula neutralidad, aparentemente situada en el ámbito privado. Indicar que la sociedad en la que nos desarrollamos tiene su fundamento en un pensamiento cristiano-católico no plantea, ni por error, adquirir sin cuestionamientos los dogmas y moral que plantean, ni la vuelta a un ámbito en donde las instituciones eclesiales tengan un poder en las decisiones públicas de la vida social ni, por otro lado, negar todas las violencias que han tenido lugar desde el cristianismo y cómo se ha pretendido que sea la única forma de entender el mundo; no obstante, precisamente, por esas mismas razones es preciso hacer frente a dicha herencia, tomarla en cuenta y no pasarla por alto y hacer como que nunca estuvo ahí, reprimirla. Al poder observar en dónde está asentada la construcción subjetiva de la sociedad es posible acercarse de manera crítica a ella y por supuesto también al fenómeno de la religión. En efecto, la sociedad en la que vivimos no es atea — como algunos sectores religiosos conservadores de la sociedad piensan — sino que, por el contrario, sigue siendo una sociedad que todavía hunde sus raíces en el cristianismo, ese es el punto a destacar: la sociedad sigue rigiéndose con coordenadas cristiano católicas.

Onfray, al igual que Trías, ve la presencia religiosa operar de manera subterránea, sólo que a diferencia del segundo su tono es mucho más ácido y con implicaciones crítico-políticas. Michel Onfray menciona que a pesar de que existan algunos indicios que puedan indicar el declive de la religión en nuestra época, ésta no desaparece: “La desaparición de la práctica religiosa, la aparente autonomía de la ética con respecto a la religión, la pretendida indiferencia con relación a las apelaciones papales, las iglesias vacías los domingos [...], la separación de la iglesia y el Estado, todos estos signos dan la impresión de que vivimos en una época que se preocupa poco por la religión. [pero] Cuidado [...] la desaparición aparente no oculta la presencia poderosa, eficaz y determinante del judeocristianismo¹⁸.” Se genera una suerte de contradicción: la aparente negación y distancia respecto a la religión dentro de nuestra sociedad occidental implica una cercanía aún mayor, una presencia — subterránea — con mayor contundencia. Sus som-

17 Duch, *La religión en el siglo XXI*, 30.

18 Onfray, *Tratado de ateología*, 60.

bras están más que presentes. Onfray continúa, apuntando: “El judeocristianismo deja tras de sí una episteme y un soporte sobre el cual se lleva a cabo todos los intercambios mentales y simbólicos. Sin el sacerdote o su sombra, sin el religioso o sus adulones, dos milenios de historia y dominación ideológica continúan sometiendo, forjando y formateando a los sujetos. De ahí la permanencia y actualidad de la lucha contra esa fuerza mucho más amenazadora por cuanto da la impresión de haber caducado.”¹⁹ La episteme de la que Onfray se refiere es un sistema de pensamiento que establece las relaciones con las que las personas interactúan entre sí y con el mundo en general. Así pues, en este caso particular vemos que la persistencia del judeocristianismo sigue operando a pesar de que sus figuras y lugares oficiales ya no tengan una relevancia en el día a día. Llegamos a un momento social e histórico donde un sector de gente dice ya no creer realmente en los dogmas que la iglesia profesa, manteniendo una prudente distancia respecto a ellos —no creen realmente en la virginidad de María, en la infalibilidad del papa, en la castidad previa al matrimonio, en el matrimonio para toda la vida, etc.²⁰, y no obstante la influencia de la religión y la iglesia siguen estando sumamente presentes en nuestras aparentes vidas de gente ilustrada y woke.

La crítica de Onfray es radical (en cuanto que apunta a la raíz): no es simplemente el que a un nivel social aparentemente no haya presencia religiosa, y que en lo personal uno ya no crea en los dogmas o en la institución —en definitiva, que uno guarde una prudente distancia— sino que a un nivel estructural sigue rigiendo un pensamiento judeocristiano, es así que señala: “¿Nos reímos de las palabras del Papa sobre la condena del preservativo? Pero aún nos casamos por la iglesia, para complacer a la familia y a los suegros, afirman los hipócritas. ¿Sonreímos ante la lectura del Catecismo... si tenemos, al menos, la curiosidad de consultarlo? Pero el número de entierros civiles es ínfimo... ¿Nos burlamos de los curas y sus creencias? Pero recurrimos a ellos para las bendiciones, esas indulgencias modernas que reconcilian a los hipócritas de ambos bandos [...]”²¹. Tras esto, ¿No echamos más luz respecto a los ejemplos dados más arriba? Centrémonos específicamente en las dos canciones mencionadas: La Santa y Ateo, ¿Son simples ejemplos vacuos? Junto con Onfray bien podemos decir que no, sino que en ellos se puede distinguir los resabios de un pensamiento cristiano; son una especie de síntoma que da cuenta de la división entre alma y cuerpo, el quid de lo que Onfray llama Episteme judeocristiana.²²

Así pues, junto con Onfray y Trías hemos esbozado algunos de los aspectos que nos hacen ver que la religión no es ni un tema del pasado, ni un aspecto que se quede únicamente en la esfera privada, sino que, aunque de forma subterránea, sigue operando. Esto podría ser razón suficiente para tomar en peso la elección de la temática, no obstante creemos pertinente situar algunas coordenadas temporales y conceptuales que posibilitan el abordar el tema religioso hoy en día.

19 Ibid. 61.

20 Cabe puntualizar que, por otro lado, hay una presencia importante de fundamentalismos religiosos, los cuales tienen como característica el apearse de manera literal a los mandatos de una doctrina religiosa.

21 Ibid. 62.

22 “La episteme judeocristiana nombra lo que, desde la crisis de histeria de Pablo de Tarso en el camino a Damasco hasta las intervenciones globales televisadas de Juan Pablo II en la plaza de San Pedro, constituye un imperio conceptual y mental difuso dentro del conjunto de engranajes de una civilización y una cultura.” Ibid. 63.

Capítulo 1

En un tono menos ácido el filósofo italiano Gianni Vattimo igualmente ya advertía la presencia de la religión a finales del siglo XX, en 1996 (año en que publica su libro *Creer que se cree*) ya notaba un renovado interés por lo religioso: “[...] si me veo inducido a hablar y escribir de fe y religión es porque pienso que esto no afecta sólo a un renovado interés personal mío por este tema: lo decisivo es que advierto un renacer del interés religioso en el clima cultural en el que me muevo.”²³ Punto y aparte del interés personal del autor italiano por el tema — en todo el libro está presente la primera persona — menciona que una de las razones que podría explicar el retorno de la religión es el encuentro de la sociedad occidental con los límites de la “razón”, los proyectos que se tenían como sociedad de alguna u otra forma han fracasado. Las “consecuencias” del proyecto moderno son más que conocidas: crisis ambiental, empobrecimiento de una gran cantidad de personas, opresión a grupos minoritarios..., siendo la llamada segunda guerra mundial el cenit de lo que la sociedad moderna pudo llegar a generar.²⁴

Es así que el retorno de la religión sucede en la encrucijada que plantea el fracaso del proyecto moderno, en el desvelamiento de los monstruos del sueño de la razón — como apuntaría Goya: tras los desastres que la guerra mundial dejó, las crisis de carácter existencial se propagaron ¿Hay algún porqué, un sentido, de tales acontecimientos?²⁵ La insuficiencia de la ciencia y técnica para dar respuesta a preguntas de este corte existencial es una de las razones por las que se advierte un retorno a lo religioso tanto a nivel individual como colectivamente, frente a las limitaciones a las que la “razón” se ha visto puesta a prueba para dar respuesta, se recurre nuevamente a una instancia religiosa en busca de alguna respuesta y sentido.

Sumado a ello, tras la caída de la omnipotencia de la “razón” también cae el marco que sostiene “el racionalismo ateo”, es decir: los postulados argumentativos desde los cuales se sostenía un ateísmo filosófico.

“El hecho es que el ‘fin de la modernidad’ o, en todo caso, su crisis ha traído consigo también la disolución de las principales teorías filosóficas que pensaban haber liquidado la religión: el cientificismo positivista, el historicismo hegeliano y, después, marxista. Hoy ya no hay razones filosóficas fuertes y plausibles para ser ateo o, en todo caso, para rechazar la religión. [...] El racionalismo ateo, en efecto, había tomado dos formas: la creencia en la verdad exclusiva de la ciencia experimental de la naturaleza y la fe en el desarrollo de la historia hacia una situación de plena emancipación del hombre respecto a toda su autoridad trascendente.”²⁶

23 Vattimo, *Creer que se cree*, 10.

24 “En uno y otro caso el problema de Dios se plantea en conexión con el encuentro de un límite, con el darse de una derrota: creíamos poder realizar la justicia en la tierra, vemos que no es posible, y recurrimos a la esperanza de Dios [...]” Ibid, 16.

25 ¿Y no pasó algo similar en la reciente crisis sanitaria por COVID-19? Durante los primeros meses circulaban diversos pronunciamientos en los que se hacía énfasis en que la razón de la pandemia era una invitación para que la humanidad se convirtiera. Respecto a este tópico se puede consultar *Seminario de Intersecciones de lo Religioso, Explicaciones mágico-religiosas sobre el Covid-19*, Video de YouTube, 3 de Marzo de 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=GfJ05MkpwSA>.

Así pues, vemos que el rechazo a abordar lo religioso como tema de interés se disuelve precisamente por el mismo declive del proyecto moderno; con esta disolución se abre un canal desde el cual poder considerar a la religión como un objeto de estudio, y ya no desde un lugar de desprecio, considerándola como algo fuera de los marcos de la reflexión. Vattimo rescata de los planteamientos de Nietzsche y Heidegger la propuesta según la cual es preciso dejar de pensar el Ser como algo “objetivo”, es decir como una instancia a la que ser humano pueda acceder y contemplar de manera total su conformación y estructura — de la cual se desprende toda la realidad, valores, moral, etc., en definitiva una metafísica²⁷. Estas propuestas filosóficas no quedan en meras elucubraciones teóricas, sino que podemos encontrarlas en nuestra vida cotidiana, tómesese como ejemplo el siguiente caso: el llamado a establecer una relación heterosexual y formar una familia muchas de las veces se impone en pos de un “orden natural”, es decir como destino ineluctable. El llamado “orden natural” es la estructura a la que todos y todas deben apegarse. Hoy día podemos ver constantemente en los noticieros las “inconformidades” de los sectores conservadores de muchas partes del mundo por la agenda política de grupos de la disidencia sexual.

Es así que el marco rígido de pensamiento que ordenaba a la sociedad se termina por resquebrajar. Se empieza a poner sobre la mesa la existencia y la validez de otras culturas, tomando en cuenta su complejidad, y ya no reduciéndolas a la categoría de “primitivo”, “ [...] es la época en la que no se puede ya pensar la realidad como una estructura sólidamente anclada en un único fundamento, que la filosofía tendría que conocer y, quizá, la religión la tarea de adorar. El mundo efectivamente pluralista en el que vivimos no se deja de interpretar ya por un pensamiento que a toda costa lo quiere unificar en nombre de una verdad última”²⁸. La fragmentación de la existencia y el pluralismo cultural en la actualidad — en la modernidad tardía — han hecho realmente impensable un orden absoluto en el mundo, han caído en descrédito todos los metarrelatos que pretendían una estructura única y objetiva de la sociedad y de la vida. Es este contexto plural el que hace resurgir a diversas manifestaciones religiosas a la vez que también se le considere como un fenómeno complejo el cual se puede problematizar.

El objetivo de señalar la persistencia de la religión en la actualidad — y particularmente en este trabajo de investigación — no es argumentar a favor de una nueva vitalidad religiosa en pos de un llamamiento a las filas de una doctrina, sino en indicar su persistencia a pesar del intento por superarla.

26 Vattimo, *Creer que se cree*, 22.

27 La metafísica — siguiendo la lectura de Gianni Vattimo, que a su vez retoma a Heidegger — es “precisamente la creencia en un orden objetivo del mundo que el pensamiento debería reconocer para adecuarse a ella tanto en sus descripciones de la realidad como en sus elecciones morales.” Vattimo, *Después de la cristiandad: por un cristianismo no religioso*, 24.

28 Vattimo, *Después de la cristiandad: por un cristianismo no religioso*, 13.

Porque no saben lo que hacen

Ahora bien, planteado el retorno de la religión en manifestaciones del tipo inconsciente – al decir de Eugenio Trías y Onfray – y en ámbitos político sociales más amplios – como apunta Michel Onfray – creemos importante dar una vuelta de tuerca más, de la mano del filósofo esloveno Slavoj Žižek. Es interesante destacar la manera en que estructuran sus planteamientos tanto Trías como Onfray, los dos coinciden en que la religión en estos días no se presenta de manera directa, sino más bien indirecta; Trías señala eso al hacer uso de lo planteado por Freud en su concepto de represión e inconsciente²⁹; por su parte Michel Onfray sigue ese mismo marco de corte psicoanalítico al señalar que a pesar de que aparentemente la sociedad se ha deshecho de los mandatos de Dios – que inclusive no son vistas con la seriedad de antes las autoridades eclesiales – sigue operando fuertemente una episteme judeocristiana³⁰ sin que las personas lo sepan. Žižek³¹, precisamente coincide en la estructura de estos dos autores: hay una instancia oculta que guía, determina, a la sociedad, de la misma manera en que el inconsciente determina y funda el sufrimiento del analizante (sin mencionar su interés por el tema de la religión en la actualidad).

La frase atribuida a Dostoievski “Si Dios está muerto, todo está permitido” ha sido usada para describir – tanto por sectores conservadores como por cierto sentido común ateo – cómo sería un mundo sin las limitaciones que supone una instancia trascendente como la religión. Por una parte los sectores conservadores usan la frase para señalar el “desorden” al que estaría expuesta nuestra sociedad por no tener la regulación de la autoridad divina, que va desde la liberación sexual hasta las guerras e injusticias; por otro lado la frase es usada para señalar una especie de conciencia de las personas de su libertad: si no hay una instancia que me determine, puedo hacer lo que quiera de mi vida. Es así que tenemos la “decadencia” por un lado y, por otro, el escenario de libertad ideal, ¿pero las cosas son realmente así de lineales? Žižek retoma dicha frase, pero incluye la lectura de Jacques Lacan, el cual menciona “Como saben ustedes [...] Ivan [Ivan Karamázov] lleva a su padre por las audaces avenidas del pensamiento del hombre

29 “La modernidad, el mundo moderno, es el tiempo de la gran ocultación. Lo sagrado, y su manifestación simbólica, no queda destruido; mucho menos aniquilado; queda, eso sí inhibido (en el sentido freudiano del término). Subsiste en el inconsciente cultural e histórico. Y como todo lo que se inhibe, se halla presto a retornar, si bien de forma desplazada” y “No se destruye el simbolismo en el cual lo sagrado se hace manifiesto. Subsiste el acontecimiento simbólico, pero en forma de ocultación. O para decirlo en términos freudianos, se mantiene en el inconsciente de la cultura moderna. De ahí que ésta experimente el inexorable retorno de lo simbólico, sólo que desplazado del escenario específicamente religioso en el cual se mostró y manifestó lo sagrado anteriormente al surgimiento de la modernidad.” Trías, *Pensar la religión*, 31-32.

30 “El judeocristianismo deja tras de sí una episteme y un soporte sobre el cual se lleva a cabo todos los intercambios mentales y simbólicos. Sin el sacerdote o su sombra, sin el religioso o sus adulones, dos milenios de historia y dominación ideológica continúan sometiendo, forjando y formateando a los sujetos. De ahí la permanencia y actualidad de la lucha contra esa fuerza mucho más amenazadora por cuanto da la impresión de haber caducado.” Onfray, *Tratado de ateología*, 61.

31 Cabe hacer mención que el marco teórico desde el cual Žižek elabora su cuerpo de obra es desde los planteamientos del psicoanalista Jacques Lacan.

cultivado, y, en particular dice: ‘Si Dios no existe...’. ‘Si Dios no existe’, dice el padre, ‘entonces todo está permitido’. Evidentemente [comenta Lacan], es una idea ingenua, pues nosotros, los analistas sabemos perfectamente que si Dios no existe, entonces ya nada está permitido. Los neuróticos nos lo demuestran diario”³² Posteriormente, Zizek enlaza esta idea con otra de Jacques Lacan: “La verdadera fórmula del ateísmo no es *Dios ha muerto* [...] *La verdadera fórmula del ateísmo es Dios es inconsciente*.”³³ A partir de estas dos ideas del psicoanalista francés en torno a la frase antes citada Slavoj Zizek piensa la presencia religiosa en nuestros días: la idea de una total eliminación de Dios, de su muerte, no se cumple de la manera en que se pensaba se cumpliría, su presencia no ha sido erradicada, sino reprimida, puesta en el inconsciente, y desde ahí sigue operando, así pues Zizek comenta: “El ateo moderno cree que sabe que Dios ha muerto; lo que no sabe es que, inconscientemente sigue creyendo en Dios. Lo que caracteriza a la modernidad ya no es la figura del creyente que abriga en secreto dudas sobre su fe y tiene fantasías transgresoras. [...] La frase ‘Si dios no existe, entonces todo está prohibido’ significa que, cuanto más ateo te consideras, más dominado está tu inconsciente por prohibiciones que sabotean tu goce.”³⁴ He aquí el punto en donde Zizek se anuda a lo propuesto por Trías y Onfray: los tres autores coinciden en que el fenómeno religioso es del orden de lo inconsciente, y desde ahí es que sigue operando fundamentalmente en nuestro día a día a un nivel social. Ahora bien, podría surgir la duda respecto a cómo superamos ese inconsciente, cómo superamos esa fantasía llamada religión³⁵, precisamente en esa concepción de la religión como una especie de fantasía es que el desarrollo de Zizek puede orientarnos.

¿Qué es la fantasía? El sentido común nos indica que una fantasía no es algo “objetivo”, es decir, que no tiene una correspondencia con la realidad, y que no existe por fuera de la percepción de un persona, es decir tenemos los aspectos comprobables de un objeto (color, tamaño, peso, etc.), y contrapuesto con dichos datos estaría la fantasía, aquello que no está en el objeto, sino que es elaborado por la persona. Así, si enfrente de mí hay una taza amarilla y cada que vierto té en ella imagino que llueve sobre su concavidad y la llena, la fantasía sería eso que imagino que pasa, pero que en la “realidad” no sucede así, simplemente se vierte té y listo. No obstante la fantasía para Zizek no es algo puramente “subjetivo”, no se reduce a la actividad particular de una persona, sino que ésta — he aquí su propuesta — es *objetivamente subjetiva*³⁶. ¿Qué quiere decir con “objetivamente subjetiva”? A lo que apunta esta idea es, primeramente, a que la fantasía no

32 Citado en Slavoj Zizek y Boris Gunjevic, *El dolor de Dios. Inversiones del Apocalipsis* (Madrid: Akal, 2014), 24.

33 *Ibid.*, 24.

34 *Ibid.*, 24. No obstante como desarrolla Zizek (a través de Lacan) esta premisa sería no sólo errónea en el sentido que se pretende dar, sino que también apuntaría a un sentido oculto de las creencias, a saber: si Dios existe, todo está permitido. Bien podemos constatar esta idea al echar un vistazo a la historia de lo que se ha hecho desde la cristiandad: la justificación de la muerte de gente en pos de la recuperación de tierras llamadas sagradas; teocracia y esclavismo; acciones colonialistas; el imperialismo americano; acciones terroristas por parte de grupos fundamentalistas; impedimento de agendas políticas, en definitiva, la creencia en un dios es el mecanismo para la justificación de acciones violentas en pos del bien y de la verdad. Respecto a la relación entre fundamentalismo y violencia consultar: Slavoj Zizek, *El títere y el enano. El núcleo perverso del cristianismo*. (Buenos Aires: Paidós, 2011).

35 Respecto a la manera en que se cataloga a la religión como una especie de fantasía consultar: Leonardo Iglesias, *La religión bajo sospecha* (Barcelona: Anthropos Editorial, 2010), 166-184.

Capítulo 1

es propiamente algo que oculte o falsee la realidad, sino que la constituye, en otras palabras: no es que la fantasía oculte una realidad objetiva pura, liberada de investiduras ideológicas (fantasiosas) sino que la misma fantasía es el marco desde el cual nos acercamos y vemos el mundo en su “objetividad”. Así pues, Zizek establece la fantasía como marco necesario para poder acercarnos a la realidad, para poder conformarla. Pensemos en lo que pasa en el campo del dibujo, ¿acaso podríamos establecer algo como una enseñanza “pura” del dibujo?, ¿no está cada enseñanza y cada desarrollo dibujístico siempre mediado por un velo – una fantasía – que permite visualizar unos elementos y no otros?³⁷ Unido a este punto está otro de igual importancia a la hora de abordar la fantasía: que ésta es inconsciente, ¿cómo es esto?

El adjetivo de inconsciente aquí es usado de una manera muy específica. Comúnmente lo inconsciente es entendido como algo que está por fuera de lo volitivo, situado en las “profundidades” de cada individuo, oculto a la vista, no obstante para Zizek –Lacan mediante “Lo inconsciente no se esconde en profundidades insondables, sino que está en la superficie”³⁸ – lo inconsciente es todo lo contrario: no está oculto en el “interior” de alguien sino que tiene un carácter exterior, material. El inconsciente planteado como exterior a la persona reafirma lo mencionado anteriormente respecto a la característica objetivamente subjetiva: la “interioridad” con la cual se pensaba lo inconsciente bien entendemos que se encuentra afuera; para el filósofo esloveno la operación inconsciente comienza en los objetos.

Una de las consecuencias de concebir al inconsciente no de manera interior, sino exterior, material, es el hecho de que la persona no puede pensarse de manera totalmente aislada del andamiaje ideológico³⁹ en el que se encuentra, sino que está siempre inmersa de alguna manera en él – así, el abordaje de un malestar emocional no podría reducirse al individuo, sino que se abre la posibilidad de pensarlo en relación con su contexto ideológico, la idea de un inconsciente particular causante de malestar no es ya operante para establecer un campo de acción. Ahora bien, dicho andamiaje no se reduce únicamente a una entidad abstracta e invisible que determina la vida social y particular de las personas (casi de manera mágica y divina⁴⁰), sino que tiene un carácter material, es decir – una vez más: la posibilidad de reproducción de la ideología no está únicamente en una instancia “subjetiva” (el “control” de las mentes de cada persona; la imposibilidad de “ver” el mundo “real”, etc.) sino en acciones concretas llevadas a cabo de manera cotidiana⁴¹, son estas las que reproducen y posibilitan la ideología. Este planteamiento propuesto por el filósofo esloveno lo podemos ver patente en lo expuesto más arriba de la mano de Onfray, extendámonos un poco en explicar el porqué: por un lado Onfray nos dice que en las personas

36 Slavoj Zizek, *El acoso de las fantasías*. (Ciudad de México: Siglo XXI editores, 1999).

37 En el capítulo dos abordaremos este tema.

38 Zizek, *El acoso de las fantasías*, 8.

39 La definición de ideología que usamos es la que propone el autor Slavoj Zizek, la cual establece a la ideología no como “falsa conciencia”, sino como la construcción de toda la realidad, es decir nuestra experiencia con aquello a lo que llamamos realidad ya es una construcción ideológica. Ver Slavoj Zizek, *El sublime objeto de la ideología* (México: Siglo XXI editores, 1992), 48.

40 ¿No vemos una caricaturización de esta concepción con el reciente temor de ser controlados por “chips 5G”?

hay una aceptación —consciente— de no “tomarse tan enserio” lo postulado por las autoridades eclesiales del vaticano o de cualquier ministro, hay cierta holgura respecto a ello, al igual que, a un nivel más general, los gobiernos se proclaman como laicos. El punto a resaltar —en ambos casos— es que la operación “inconsciente” no está oculta, dentro de la persona sino que se pone a operar en el ordenamiento material del mundo, en el cual participamos sin ningún empaño; su funcionamiento persiste precisamente en ese nivel: así pues —recordemos—, la manera en que las cosas nos parecen, lo que pensamos de ellas, nuestra opinión “subjetiva” está “objetivizada”; la tensión se da entre una “conciencia” —“claro que no considero que usar condón sea pecado”; “el papa no es infalible”, etc., etc., por ejemplo— y una *creencia negada*, pero encarnada en la acción externa⁴² —“claro que no creo en Dios, pero quiero casarme por la iglesia, es la tradición familiar”, etc. Las fantasías (inconscientes, por definición) están en el mundo material en el que nos desarrollamos y movemos; y no sólo “están” sino que lo posibilitan.

Así pues, si tanto la fantasía como la ideología tienen un carácter exterior, es posible establecer una forma diferente para tomar distancia crítica ante los hechos que suceden en el día a día, no es ya pensar a la fantasía y a la ideología como aquellas instancias que nos impiden acercarnos a la “realidad”, sino que “resulta mucho más productivo buscar esta noción de fantasía donde uno no esperaría encontrarla, en las situaciones marginales y aparentemente utilitarias.”

⁴³ El cuestionamiento se enfoca en las acciones y materializaciones que se nos presentan como cotidianas. De tal suerte que como apuntamos más arriba no hay una homologación entre lo que un sujeto dice creer y la exterioridad ideológica de su vida cotidiana; por una parte tenemos que el sujeto proclama —abiertamente— estar adherido a una serie de valores, no obstante lo que no acaba por percibir es el hecho que su “verdadera” creencia está en otro lado, presente en las prácticas cotidianas que sostiene⁴⁴.

Este fenómeno de no coincidencia entre lo que una persona dice creer y su creencia verdadera, exteriorizada, es denominado por Žizek “descentramiento del sujeto”: “no es que mi experiencia subjetiva es regulada por mecanismos inconscientes objetivos que se encuentran ‘descentrados’ en relación con mi autoexperiencia y, como tales, están fuera de mi control, sino más bien algo mucho más inquietante: soy privado incluso de mi más íntima experiencia ‘subjetiva’,

41 La manifestación ideológica externa se oculta también en acciones que a simple vista son leídas como puramente prácticas. No es ya que simplemente cierta acción tenga su razón de ser únicamente por su “practicidad”, sino que también dicha acción está cargada de implicaciones ideológicas. El ejemplo más burdo que podemos establecer sea quizás el de la vestimenta, ¿Es la vestimenta realmente una acción totalmente utilitaria? ¿No hay un componente fuertemente ideológico en ella, de tal modo que ese aspecto es aprovechado por las marcas, dando al comprador un “status”? Y en el ámbito del dibujo: ¿No son los materiales y las maneras en los que los usamos una especie de manifiesto —inconsciente, muchas de las veces— ideológico? Este punto se elaborará más a fondo en el capítulo 2.

42 Esta situación la describe muy bien la llamada Razón cínica, que se resume en esta frase “Sé lo que estoy haciendo y, sin embargo, lo estoy haciendo” complementando la frase Žizek agrega: “porque no sé qué creo”, con lo cual la frase completa quedaría así: Sé lo que estoy haciendo y, sin embargo, lo estoy haciendo porque no sé qué creo. Slavoj Žizek, *El títere y el enano. El núcleo perverso del cristianismo*. (Buenos Aires: Paidós, 2011), 13.

43 Žizek, *El acoso de las fantasías*, 15.

44 *Ibid.*, 125.

Capítulo 1

del modo en que las cosas ‘realmente me parecen’ [...]”⁴⁵. El punto crucial a considerar no es que –siguiendo el sentido común– no tenga pleno control de mis “gustos” – ¿no hemos oído más de una vez las frases del tipo “no sé por qué, pero tiendo a X cosa; o no sé por qué pero me gusta tal cosa, etc.? – siendo éstos lo que conformaría mi subjetividad; desde esta perspectiva si bien hay algo “inconsciente” que va “determinando” mis gustos y decisiones este al final se nos hace consciente; esta concepción de lo inconsciente parte de que cada individuo lo posee “dentro de sí”. Lo perturbante está en que la exterioridad de lo inconsciente pasa por completo desapercibida para la persona, es ese objeto, acción, hábito, etc. exterior lo que da cuenta del campo ideológico desde el cual estamos posicionados; lo que “realmente nos gusta”, nuestra “verdadera creencia” está radicalmente por fuera de nosotros, somos privados de lo que podríamos llamar “nuestra experiencia subjetiva más íntima”⁴⁶ ¿Y no vemos esto – más allá de la problemática religiosa – hoy en día? Cuando por ejemplo un académico de la facultad dice no ser racista, hace papers al respecto, etc. pero en su clase da una preferencia a los alumnos de piel más clara, o inclusive en su manera de hablar y su juicio a ciertas formas de vida, ¿no son esas acciones las que muestran su verdadera posición respecto al racismo?, ¿no da cuenta todo ello del sistema racista en el que nos desarrollamos y por el cual está(mos) tomado(s)?

Ante este planteamiento surge la duda respecto al campo de acción, ¿De qué manera se puede operar frente al control que implican sobre nosotros las fantasías y la ideología, las cuales son registros – recordemos – del orden de lo inconsciente? Un primer paso estaría en hacer patente ese funcionamiento, un trabajo que consistiría en poner los puntos sobre las ies, Zizek comenta: “[...] “no sólo afirmamos que la ideología impregna los estratos de la vida cotidiana supuestamente ajenos a la ideología, sino que la materialización de la ideología en la materialidad externa revela antagonismos intrínsecos que la formulación explícita de la ideología no puede permitirse el lujo de reconocer”⁴⁷. Así pues, el centrarnos en dichos aspectos será la vía para hacer trastabillar el funcionamiento que hasta ahora se llevaba a cabo. El arte contemporáneo da una gran variedad de estrategias que permiten centrarse en dichos aspectos exteriores, y dentro de esas opciones hemos elegido el campo de la imagen y el dibujo digital; su funcionamiento y materialidad puede darnos algunas coordenadas para plantear una posible forma de accionar. Desde las estrategias de apropiación e intervención creemos que es posible llevar a cabo no sólo un desarrollo dentro del campo disciplinar del dibujo sino también una postura crítica respecto a las tensiones de la religión en este siglo XXI, desglosadas a lo largo de las páginas precedentes.

Pensemos en primera instancia en la forma de interacción y comunicación que se tiene en la digitalidad: como característica principal está el que no hay un encuentro “cara a cara”, la comunicación con la otra persona prescinde del encuentro físico⁴⁸. Esta falta hace entrar a los usuarios a una dinámica distinta – aparentemente: por un lado está la forma en que construye su imagen on-line y por otro lado está la “verdadera persona”. Dentro del ámbito digital gracias a

45 Ibid., 145.

46 Ibid., 131.

47 Ibid., 8.

48 Debido a esta característica se han hecho diversas señalizaciones respecto del cambio que implica una comuni-

que prescindimos de la parte física, la manera en que cada persona se presenta está abierta a múltiples posibilidades, hasta cierto punto siempre está presente la duda de si realmente la persona con quien estoy interactuando es quien dice ser — he ahí la implementación de las “cuentas verificadas”, las cuales certifican que la persona que está detrás de la pantalla es quien dice ser: la virtualidad es un espacio en el cual las personas pueden transgredir las normas sociales precisamente porque no están bajo las reglamentaciones que día a día siguen; pongamos por caso el tropo común de una persona que en su día a día es tímida, y que al ingresar a un juego online su personalidad es totalmente opuesta (agresiva, promiscua, etc.). Estamos ante una situación en la que es posible preguntar cuál sería la “verdadera” identidad de aquella persona ¿Es la timidez de su día a día o la agresividad que efectúa en los espacios virtuales en los que está?

El punto a destacar en el caso presentado es la dificultad de establecer de manera clara cuál es la “verdadera” faceta de dicha persona, las dos son “ciertas” al mismo tiempo, en la comunicación digital se disuelven las fronteras de identidad que anteriormente estaban muy bien marcadas. Zizek menciona que frente a este hecho los usuarios pueden tomar dos posturas: “[...] puedo seguir una lógica escapista y simplemente esquivar mis dificultades de la vida real en la vida virtual, o bien puedo usar la realidad virtual para descubrir y explorar la inconsistencia y la multiplicidad de componentes de mis identificaciones subjetivas. En este segundo caso, la interfaz hace una función parecida a la del psicoanalista: la suspensión de las reglas simbólicas que regulan mi actividad en la vida real me permiten escenificar-exteriorizar un contenido reprimido que de otro modo no soy capaz de afrontar.”⁴⁹ La inconsistencia en la identidad que lo digital proporciona no es algo que sea fundado por ella, sino que simplemente la exterioriza, nos la hace presente; comúnmente se tiene la idea de que la identidad de cada uno tiene un soporte último al cual siempre se puede recurrir; como si de una obra de teatro se tratase: actuó en la pastorela como José el carpintero, pero bien sé que no soy él, al acabar la función volveré a ser “yo”; lo que la comunicación virtual pone sobre la mesa es la duda respecto a esa instancia última que garantizaría mi identidad. Pero la identidad no es la única instancia que se pone entre paréntesis con lo digital; aquellos órdenes que se presentaban completamente monolíticos al ingresar a ese espacio empiezan a ser patente su no-completud. Al igual que con la identidad esta ambigüedad de lo digital, al decir de Zizek, puede ser usada para poder establecer una forma distinta de posicionarse frente a la realidad ideológica en la que nos encontramos, como una forma poder trabajar los elementos constitutivos de una ideología.

Lo digital y el Internet juegan un papel importante en el siglo XXI, es un medio que poco a poco ha ido ganando terreno en el cotidiano de las personas. No somos ajenos a las críticas que se han hecho al medio digital, no obstante — junto con Zizek — consideramos que de igual manera se puede establecer una forma divergente de hacer uso de ese medio.

cación principalmente digital, no obstante no es el objetivo de este trabajo desarrollar las señalizaciones correspondientes a dicho tema. A manera de esbozo se puede consultar Zizek, *El acoso de las fantasías*, 159.
49 Ibid., 229.

Llegados a este punto creemos preciso desglosar las capacidades que los medios digitales tienen para poder llevar a cabo lo recién mencionado. En la siguiente sección abordaremos dichas características y procesos.

Está en los cielos, imagen digital.

Boris Groys escribió el ensayo titulado “La religión en la época de la reproducción digital”⁵⁰. Al igual que los autores que hemos citado a lo largo de este capítulo Groys detecta un “retorno de la religión”⁵¹, lo que le hace preguntarse el porqué de dicha supervivencia, la respuesta que da es, por lo menos, interesante: comienza su planteamiento destacando que hoy en día la forma en que funciona la circulación de la información en Internet es con base a las “leyes de la supervivencia del más apto”, es decir: el contenido que mejor se adapte a las lógicas de funcionamiento del medio es el que tendrá mayores posibilidades de volverse central. Fácilmente podemos corroborar esto al echar un vistazo a la red social Tik-tok, la fórmula es clara: videos y mensajes cortos, incluir la canción del momento, que nuestro rostro aparezca, etc. Todo el contenido y discurso que pueda entrar en esos parámetros tendrá la posibilidad de alcanzar una mayor audiencia. Establecido esto procede a enunciar la tesis que más nos interesa: establece que uno de los factores más relevantes para que la religión se haga presente en el siglo XXI es que sus elementos constitutivos se adaptan perfectamente a las lógicas de funcionamiento de los medios digitales:

El ritual, la repetición y la reproducción eran, hasta el momento, cuestiones de la religión; se practicaban en espacios aislados y sagrados. En la época moderna, el ritual, la repetición y la reproducción se han vuelto el destino del mundo entero, su cultura total. Todo se reproduce a sí mismo —el capital, las mercancías, la tecnología, el arte. [...] Bajo tales condiciones no debería ser una sorpresa que la religión —en sus múltiples manifestaciones— se haya vuelto cada vez más exitosa. La religión opera a través de los canales mediáticos que son, desde el comienzo, productos de la extensión y secularización de las prácticas religiosas tradicionales.⁵²

Para Groys, contrario a lo que podría pensarse, la tecnología digital no es la contraparte de la religión sino que más bien es su continuidad, y es gracias a ello que establece una correlación entre el medio digital y el incremento de la religión en el siglo XXI. No obstante si bien el planteamiento de Groys es provocador y definitivamente mueve el eje desde el cual se piensa la imagen digital y la religión, cabe mencionar que —tal vez por la estructura del escrito, un ensayo— el

50 Boris Groys, *Volverse público*. La transformación del arte en el ágora contemporánea (Buenos Aires: Caja negra, 2014), 177-192.

51 “[...] aquellos que habitualmente se refieren al retorno de la religión claramente no presuponen algo así como una segunda venida del mesías o la aparición de nuevos dioses o profetas. A lo que se refieren, más bien, es a que las actitudes religiosas se han desplazado desde las zonas marginales hacia lugares centrales.” *Ibid.*, 177.

52 *Ibid.*, 177.

autor no profundiza en sus planteamientos, creando constantemente en ambigüedades; en muchos momentos sus planteamientos son de corte evocativo, dejando líneas abiertas para un desarrollo más preciso.

Dicho lo cual, retomaremos una de las ideas planteadas por Groys, evocativa más que rigurosa sí, pero que no obstante nos permite plantear la particularidad de la imagen digital a su vez que sugiere una relación con la religión en el siglo XXI. El autor ruso observa que poco a poco los grupos religiosos han hecho un uso activo de diversos canales tales como televisión, web, películas, etc., para llevar a cabo su trabajo de “propaganda”⁵³. Groys apunta, acertadamente, que hay una clara diferencia entre las anteriores formas tradicionales de llevar a cabo un trabajo de transmisión del mensaje religioso (imágenes pictóricas, esculturas, ir de casa en casa...)⁵⁴ y el hecho de que ahora se usen medios digitales. Para Groys, como ya apuntamos, hay una correspondencia entre las bases de la religión y la manera en que opera la digitalidad, y es a partir de esta correspondencia que establece las características de la imagen digital – diferente a las imágenes “tradicionales” como a las mecánicas”. Así pues, desde la característica principal de la imagen digital, la cual es el hecho que esté creada completamente por información, va estableciendo analogías con la religión, merece la pena citar en extenso las analogías que establece:

[...] el archivo de la imagen no es una imagen; el archivo de [la] imagen es invisible. La imagen digital es efecto de la visualización del archivo invisible, de la información invisible. [...] Aquí tenemos una situación en la cual la eterna dicotomía espíritu/materia se interpreta como dicotomía entre el archivo digital y su visualización. [...] En términos más teológicos: el archivo digital funciona como un ángel, como un mensajero invisible que transmite una orden divina. Pero un ser humano sigue siendo exterior a este mensaje, a esta orden, y está, por lo tanto, condenado a contemplar solo sus efectos visuales. Nos enfrentamos con la trasposición de la dicotomía entre lo divino y lo humano desde un nivel metafísico a uno técnico.[...] El acto de visualizar información digital invisible es así semejante a la aparición de lo invisible dentro de la topografía de un mundo visible (en términos bíblicos, signos y milagros) que genera los rituales religiosos. En este sentido, la imagen digital funciona como un ícono bizantino, como una representación visible de la información invisible [, Dios].⁵⁵

53 El tono con que Groys aborda el tema de la religión es un tanto provocador, constantemente cae en ambigüedades conceptuales que sería preciso aclarar, sin embargo hacemos un recorte y resaltamos su observación que hace respecto al uso de medios audiovisuales con un alcance importante por parte de grupos religiosos; un ejemplo podemos tomar a dos telenovelas transmitidas por las dos cadenas de televisión pública más grandes de México Televisa y Tv Azteca, nos referimos a “La rosa de Guadalupe” y “A cada quien su santo”, respectivamente; las cuales tienen como eje narrativo mostrar a sus personajes en diversas encrucijadas de las cuales salen avante gracias a la intervención divina – sin mencionar la gran carga moralizante que en cada capítulo imprimen. Otro ejemplo paradigmático es la trilogía titulada “Dios no está muerto” en la cual trata de hacer una caricatura de la posición atea (el protagonista, estudiante universitario, “desenmascara” el ateísmo de su maestro de – ¡oh coincidencia! – filosofía al mostrar que no es que no crea en dios, sino que simplemente está “enojado” con él por no salvar a su esposa de su enfermedad). O cómo no considerar a todas esas imágenes que circulan por más de un chat de Whatsapp en las cuales se pueden leer diversas “bendiciones” para el destinatario.

54 Ibid., 188.

55 Ibid., 189-191.

Capítulo 1

Como hacedores visuales las analogías propuestas por Groys son sumamente estimulantes a la imaginación, y es que en efecto no podemos pasar de largo las correspondencias y juegos formales que pueden establecerse a partir de la “invisibilidad” que implica la constitución de la imagen digital y Dios, que si bien hoy en día hay una variedad de representaciones que lo aluden (hombre barbado, musculoso, con una vestimenta específica, etc.), fundamental y comúnmente se lo entiende como “invisible”, ¿no es común aquella respuesta que dice: “no creo en ese Dios barbado de las pinturas, creo más bien en una energía invisible superior a nosotros” o “yo creo más en las vibras”? Sea como fuere, la propuesta de Groys es atractiva ya que puntúa algo que de alguna manera fluctúa en muchas de las personas, a saber: la sustitución de un orden divino por la omnipresencia de la tecnología en la vida diaria, ejemplos de esto lo podemos ver en algunas producciones cinematográficas tales como *Control total* (2008) en donde la premisa de la película es que una inteligencia artificial trata de tomar el control del gobierno de Estados Unidos o, en una producción más reciente, la tercera temporada de la serie *WestWorld* (2020) en donde el planteamiento es casi similar, una inteligencia artificial que determina la vida de todo el mundo. En ambos casos el orden y control de la sociedad está fuera de la vista de todas las personas; en completo contraste a los versículos que dicen que el Verbo se hizo carne..., cabría una inversión siguiendo el hilo propuesto por Groys: el verbo se hizo algoritmo y habitó entre nosotros, o más precisamente en el cielo, o mejor dicho, en la nube — y, por supuesto, no podemos dejar afuera del par de ejemplos mencionados a “*Matrix*” (1999). A pesar de las licencias retóricas que Boris Groys se permite — o más bien, gracias a esa holgura y poca rigidez en su desarrollo — no podemos más que estar de acuerdo con él en el sentido de que pareciera que las sociedades occidentales han ido desplazando su necesidad de mantener una instancia “invisible” que guíe y determine la vida, ya sea que se busque la instancia que nos deleve una vocación o una instancia tecnológica malévola que mueve los hilos de la sociedad, la dicotomía se ha mantenido casi intacta.

No obstante, la invisibilidad planteada por Groys puede tener otra vertiente de la cual podemos tirar, y salir del atolladero de suponer una instancia que rige y determina la vida — nos referimos, por supuesto, al lenguaje. El lenguaje es esa instancia invisible que media nuestra experiencia del mundo, contrario a lo que se piensa, no es que tengamos una experiencia pura entre nosotros, los objetos y vivencias del mundo, sino que al igual que con la fantasía el lenguaje fungirá como ese marco que hace surgir la realidad, Zizek comenta:

[hay] un sentido común según el cual la coordinación entre el cuerpo y el alma es directa, es decir, que es ‘natural’ que yo tenga una sensación agradable cuando muerdo una manzana, pues esa sensación viene directamente causada por la manzana: [lo que se pierde de vista aquí es el papel mediador del lenguaje] ¿Y no sucede lo mismo con nuestra inmersión en la Realidad Virtual? Cuando levanto la mano para empujar un objeto en el espacio, el objeto se mueve: mi ilusión, claro está, es que el causante directo del desplazamiento del objeto ha sido el movimiento de mi mano, es decir, en mi inmersión olvido el intrincado mecanismo de la coordinación informatizada...⁵⁶

⁵⁶ Slavoj Zizek, *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine y ciberespacio*. (Barcelona: Debate, 2006), 215.



So technically Moses was the first man to download files from the cloud using a tablet.

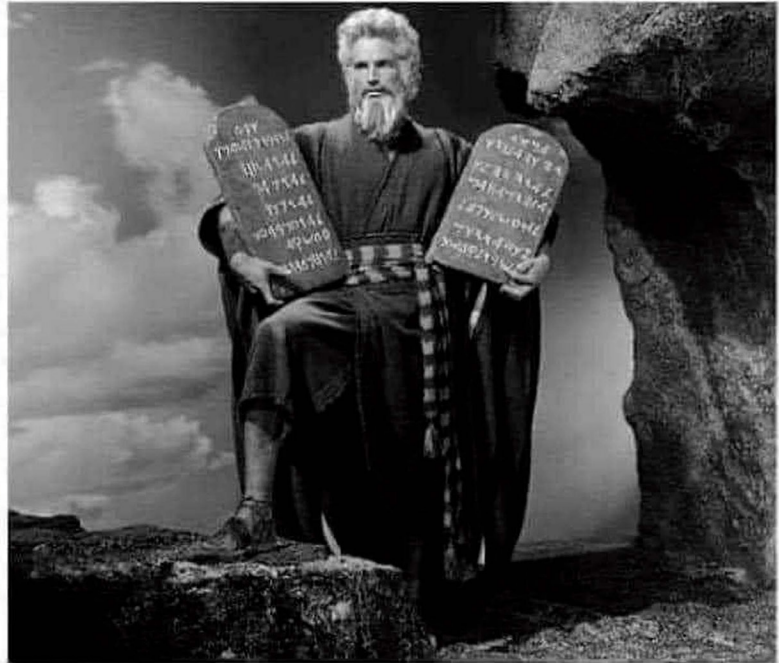


Imagen 3. *Archivo personal*. Israel López.

El lenguaje es el marco que posibilita la experiencia y lectura que tenemos de los diversos fenómenos que vivimos, la vida diaria no es simplemente el manejo práctico de unas herramientas para llevar a cabo ciertas actividades, sino que el ser humano está en todo momento atravesado por el universo de significados que brotan del lenguaje; pensemos por ejemplo en el ámbito de la comida o el sexo, ambos rubros no se reducen únicamente a una actividad instintiva; en el caso del comer nunca se come solamente “algo”, sino que bien podemos observar cómo la comida cobra distintos “valores”, se torna importante el qué se come, cómo se come o cuándo se come. Lo mismo pasa en el ámbito de las relaciones sexuales, no es una simple actividad instintiva, sino que está rodeada de una serie de valoraciones y diversas finalidades; inclusive el campo del dibujo no escapa a esta lógica, el dibujo no es únicamente una serie de líneas puestas sobre un papel, sino que hay una variedad de campos que utilizan palabras concretas para nombrar aquellos resultados, y a partir de ellas es que lo ejecutado cobra existencia —en el capítulo dos ahondaremos más este punto.

Capítulo 1

Queda claro, pues, que la “mera utilidad” no es algo que realmente exista, no es que haya objetos meramente brutos sin ningún tipo de carga ideológica, sino que en todo momento el lenguaje media, Zizek nos dice: “la dimensión humana es la presencia de una pantalla, de un marco, que nos permite comunicarnos con un universo virtual ‘suprasensible’ para el que no hay lugar en la realidad”⁵⁷ Esta pantalla/marco de la que el filósofo esloveno nos habla es el lenguaje, el lenguaje es aquella instancia que a la vez que nos aleja de las cosas las hace realidad, las vuelve realidad, una vez más, y volviendo al planteamiento de Groys: ¿no es la pantalla de nuestros dispositivos digitales la última materialización de ese marco que es el lenguaje?⁵⁸

Por supuesto que hoy en día los espacios digitales como las redes sociales están atravesadas por una estructura visual que dicta a diestra y siniestra los parámetros que cada persona debe seguir para de esa manera acceder a una especie de mimesis con el status quo de la sociedad⁵⁹, pero más allá de esta característica hay algo que nos llama poderosamente la atención: el espacio del Internet a la vez que es el marco fantasmático donde se van dictando diversas normativas es también — como apuntó Zizek — un espacio donde se puede operar con ellas, es posible salir de la pasividad en la que se está envuelto. Tras este planteamiento, ahora nos disponemos a particularizar las características de la imagen digital en tanto que síntesis de información, principalmente.

Esta característica de la imagen digital conformada por información implica que su materialidad sea totalmente diferente, este cambio material lleva consigo diferentes implicaciones. Lev Manovich⁶⁰ enumera los principios según los cuales los productos visuales elaborados digitalmente se sustentan, las características que diferencian a la imagen digital:

- Representación numérica: la imagen digital es esencialmente información procesada por un software.
- Automatización: esta característica viene posibilitada por la anterior; dado que es información (un código binario) lo que conforma una imagen es posible automatizar la creación de imágenes, prescindiendo por completo de la intervención manual de una persona.⁶¹
- Variabilidad: Las imágenes digitales no tienen un “núcleo material” que los soporte, sino que, al ser información, la noción de original se disuelve, existiendo varias a la vez. Esta misma característica desemboca en la posibilidad de modificación y transformación.
- Transcodificación: Una misma imagen puede ser visualizada en diferentes dispositivos; ésta no tiene un lugar fijo.

57 Ibid., 209.

58 Ibid., 209.

59 Juan Martín Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. (Madrid: Akal, 2018), 36.

60 Estas características fueron propuestas por Lev Manovich. Citado en Dean Reyes, *La forma realizada: el cine de animación* (La Habana: Ediciones ICAIC, 2014), 168.

61 Un ejemplo reciente de este aspecto lo podemos encontrar en la primera “fotografía” de un agujero negro “tomada” en 2019. La imagen que circula ahora no es propiamente una fotografía — es decir, su conformación no partió de la reacción de un material fotosensible —, sino que fue generada por un algoritmo: a través de la información recopilada por un conjunto de telescopios a lo largo del planeta fue leída por una computadora y procesada de tal manera para generar una imagen.

Como se vió la característica principal de la imagen digital es que fundamentalmente es información. Esto tiene repercusiones en varios aspectos, uno de los más llamativos es la manera en que ocupan el espacio. Bien podemos observar que las imágenes desde sus primeras creaciones guardan una estrecha relación con un lugar y una materialidad específica, si pensamos por ejemplo, en los dibujos de las cavernas es difícil imaginarlos por fuera de esos espacios y esos materiales; de igual manera podemos pensar en los frescos bizantinos, los cuales fueron elaborados contemplando el espacio que ocuparían en función de una liturgia. Ya sea que la imagen esté creada con carbón sobre las piedras de una caverna, con pigmentos dispersados en temple de huevo sobre un muro de un monasterio o se haga reaccionar un papel fotosensible para posteriormente conformar el álbum fotográfico de un cumpleaños, la especificidad material de la imagen y el espacio que la albergaba estaban íntimamente ligadas, ¿cómo cambian estos elementos con la llegada y desarrollo de la imagen digital? Las herramientas digitales traen consigo un notable cambio, pues con ellas ya no se trabaja propiamente con algún “material” sino con “información”: “La imagen digital consiste en una trama de valores matemáticos que se conserva como información binaria, a la manera de un mosaico numérico, cuyo elemento constituyente mínimo es el píxel (acrónimo de picture elements o elementos de imagen). [...] Cada píxel contiene información que le otorga su valor, luminosidad y ubicación dentro de ciertas coordenadas espaciales, entre otros datos.”⁶² La imagen deja de tener una materialidad y un espacio concreto en la realidad de los objetos y se aloja en una por completo nueva, ahora es una serie de números ordenados matemáticamente, los cuales son visualizados, las imágenes digitales ya no son vistas sino visualizadas en una pantalla.⁶³

Un ejemplo más o menos claro lo encontramos en la manera en que actualmente consumimos trabajos cinematográficos: se puede ver una película en el celular mientras viajamos en el camión sobre la lateral de periférico sur, pausarla y retomarla en la pantalla de la televisión de casa; es posible la visualización de la “misma” imagen en diversas pantallas, fenómeno que en el pasado era algo totalmente impensable puesto que, para poder ver una imagen específica se tenía que ir a tal o cual lugar, una imagen no podía estar en dos lugares a la vez Juan Martin Prada comenta: “[...] con la llegada de las tecnologías digitales el lugar natural de la imagen fotográfica pasará a ser la brillante pantalla de la computadora y su estado más habitual, no tanto el estatis-mo de una impresión en papel sino el de su siempre dinámica puesta en circulación online.”⁶⁴

Claramente siempre existirán diferencias entre visualizar una película en la sala del cine a verla en la pantalla de un celular, o ver una pintura en vivo a verla en la pantalla de una computadora, el punto no es establecer una suerte de jerarquía, sino subrayar el hecho de que la manera en que visualizamos las imágenes en este contexto digital es totalmente nuevo. En pocas palabras, la imagen digital y su *desmaterialización* (el que sea fundamentalmente información, bits) permite que no esté supeditada a un lugar concreto, brindando, como ya se vio, la característica de poder aparecer en cualquier dispositivo.

62 Dean Reyes, *La forma realizada: el cine de animación* (La Habana: Ediciones ICAIC, 2014), 169.

63 Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, 97.

64 *Ibid.*, 96.

Capítulo 1

La no supeditación a un lugar específico nos permite resaltar que la imagen digital a la vez que es la misma no lo es: en tanto que código podría decirse que sí es la misma, no obstante en el momento de ser visible dependerá totalmente de las características que el hardware (televisión, celular, tableta, etc.) tenga para dar salida a ese código, así como la compatibilidad que se tenga con el software. La imagen acaba siendo un código matemático a interpretar, Prada la describe de la siguiente manera: “La digitalización exige la completa traducción numérica de la imagen y presupone la capacidad de nuestros dispositivos de registro visual de convertir todo lo que puede ser visto en escritura matemática. Esos datos digitales han de ser interpretados, presentados ante nosotros por un software de reproducción y un hardware de visualización que conjuntamente refrabrican lo que reproducen.”⁶⁵ De esta manera, ajustes tales como el brillo de la pantalla, saturación, contraste etc., modificarán la forma en que finalmente se visualizará la imagen, pero esas modificaciones no alteran la “esencia” de la imagen, es decir su información fundamental. Esta característica, a la cual ya nos hemos acostumbrado, no es menor, implica un cambio importante en la manera en que se elaboran las imágenes dentro del ámbito digital.

Estas propiedades dotan a la imagen digital de una característica que Dean Reyes nombra como *líquida*⁶⁶. La cual hace referencia a la no fijeza en lo digital; tanto que su conformación informática como los dispositivos desde los cuales las vemos, la imagen digital al no estar anclada a un espacio específico, es un tipo flujo que puede amoldarse a diversos contenedores, el autor Català Domènech puntualiza que: “Esta condición fluida es por consiguiente el resultado de las características técnicas de los aparatos digitales: las imágenes adoptan el aspecto de un líquido que fluye y se adapta a su entorno porque se lo permite su condición digital [...]”⁶⁷. Esta característica es la que permite que la imagen digital tenga una maleabilidad sin precedentes, no obstante si bien la esfera de lo digital implica grandes novedades en la forma de procesar y manipular las imágenes podemos percatarnos que estructuralmente mantiene similitudes con procesos análogos, tal como el collage; al igual que en él la totalidad de la imagen digital surge de la interacción de elementos discontinuos. Este paralelismo como el *collage*⁶⁸ nos permite enfatizar las diferencias que introduce el carácter informático de la imagen digital.

Recordemos: la práctica del collage se distingue por hacer uso de elementos ya existentes, a través de la acción de separarlos (cortarlos) de lo que podríamos llamar “su contexto original” y reinsertarlos (pegarlos) en uno nuevo. Pensemos en alguna pieza de Pablo Picasso correspon-

65 Ibid. , 98.

66 Dean Reyes, *La forma realizada: el cine de animación* (La Habana: Ediciones ICAIC, 2014), 163.

67 Josep M. Català Domenech, *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales.* (Barcelona: Editorial UOC, 2008), 115.

68 “La intensificación de las operaciones de apropiación, y las que de ella se derivan (retoque, ajuste, ensamblaje, recombinación), tienen lugar partiendo de imágenes capturadas por el usuario, importadas de otros programas, tomadas de las galerías de imágenes que muchos de los programas de dibujo contienen o, simplemente, de la fragmentación o reproducción parcial de la propia imagen en proceso. Ello implica, obviamente, la reactivación del procedimiento del collage.” Juan Martín Prada, “Las instrucciones del software y del hardware como nuevos manuales de dibujo”, en *Máquinas y herramientas del dibujo*, coordinado por Juan José Gómez Molina (Madrid: Cátedra, 2002), 423.

diente a su producción de cubismo analítico: inserta un pedazo de cartón junto a un recorte de periódico, acompañados estos de algunas líneas con carboncillo. En este primer ejemplo tengamos presente que tanto el recorte de periódico usado o el pedazo de cartón, así como el soporte que los contiene *son lo que son*, es decir, su extensión espacial específica es la que genera las interacciones compositivas con cada elemento.

Traigamos un ejemplo más, un tanto extremo pero esclarecedor, para enfatizar este último punto, al artista Robert Rauschenberg. Si bien el cuerpo de obra de Rauschenberg se caracteriza por hacer uso del *ensamblage*, el principio compositivo es el collage; sus piezas pueden leerse y verse como una suerte de radicalización del *cortar y pegar*. No sólo elabora sus piezas haciendo uso de cortes de papel, cartón, periódico, etc. — como en los collages tradicionales — sino que integra objetos enteros a la composición final. Tomemos como ejemplo, su pieza *Monogram* (1955-1959), en ella podemos observar lo anteriormente dicho: dentro de la composición observamos un neumático y una cabra disecada; en la pieza es incuestionable la presencia de los objetos y materiales que emplea.; tanto en Picasso como en Rauschenberg la estrategia del collage implica necesariamente tomar elementos ya existentes, los cuales tienen una extensión espacial específica, precisamente éste es el elemento que queremos resaltar, ya que en el ámbito de lo digital es eso lo que se pierde.

En el terreno de lo digital el empleo del collage como estrategia no es únicamente una acción de recontextualización de elementos, sino que estos, tras ingresar o ser creados en un programa digital, pierden su *extensión* espacial; ingresar al terreno digital las dimensiones “reales” son relegadas por completo puesto que lo que opera es la información que ingresa al software; los elementos que se encuentran en ese espacio son totalmente similares en tanto que son información, es decir: una imagen de un agujero negro puede tener la misma dimensión que la fotografía de una hormiga; la fotografía de un mural puede convivir en igualdad de dimensiones que la digitalización de un dibujo de una bitácora. En síntesis, dado que el ámbito digital es principalmente información permite que su manipulación sea sumamente inusitada.

Allí donde haya wifi estaré en medio de ustedes

Al no estar supeditada a un lugar concreto la imagen digital se liga a otra característica: su capacidad de movilidad dentro de la red. La circulación de una imagen en la Red es parte determinante de su conformación, pues es desde ella que su posibilidad de visualización se eleva, de nada sirve — pareciera — una imagen digital simplemente almacenada en una USB, es al ponerse en circulación por Internet, ante la mirada, principalmente, de los demás que cobra relevancia. Esta gran difusión y apertura a grandes públicos lleva consigo también una especie de deriva: el autor original (si es que aún se puede pensar en la noción de autor en el campo de circulación

Capítulo 1

digital)⁶⁹ ya no tiene control sobre las posibles apropiaciones y modificaciones que se le hagan, las modificaciones que se pueden llegar a hacer a la imagen de origen son completamente incalculables “La circulación de la imagen en la red hace de ella una entidad esencialmente polisémica y continuamente abierta a reutilizaciones y adaptaciones múltiples”⁷⁰; si antes la posibilidad de modificar una imagen era algo más bien extra-ordinario hoy es la regla. La invariabilidad que antes poseía una imagen se ve hoy en una dinámica de constante cambio, no estando ya fija a un sólo uso, espacio o sentido. En palabras de José Gómez Isla “Internet, por lo pronto, ha quitado la materia a la obra, lo cual implica, de por sí, una serie de cambios que abren el nuevo horizonte creativo, no sólo a nivel iconográfico sino, especialmente, hacia nuevos conceptos y formas de visualización.”⁷¹ . La imagen digital en conjunto con el Internet abre diversos campos desde los cuales se puede pensar este nuevo paradigma de imagen tanto en posibilidades formales, de sentido y de visualización, no obstante para fines de esta investigación nos centraremos en las posibilidades de apropiación e intervención — manipulación — que el internet y la imagen digital abre.

Dentro de la dinámica constante de modificación que se da en Internet cabe recordar una puntualización que Gómez Isla hace: “[...] en toda obra confluyen dos experiencias, la entera y estrictamente visual, y la del conocimiento más o menos intelectual que toda obra puede llegar a tener.”⁷² Es decir, por un lado tenemos la imagen en tanto conformación visual concreta y por otro los “contenidos” que esta trata de transmitir, elpreciado significado que muchas veces se busca al ver una imagen. Estos dos elementos no son instancias totalmente separadas, sino que conforman dos lados de una misma moneda, hay una dificultad, sino imposibilidad, de establecer por separado las dos instancias. Ahora, desde estas dos experiencias podemos establecer dos niveles de intervención a una imagen: una formal y otra semiótica⁷³, la alteración de uno repercutirá en el otro; ya sea que incidamos directamente en la imagen y su conformación material o modifiquemos algo que no está presente propiamente en la imagen, pero que sin embargo la conforma (por ejemplo el título, el marco, el espacio de exhibición, etc.), en ambas situaciones se generará un cambio en cómo es leída la imagen. Tómese como ejemplo lo que ocurre en las redes sociales: una imagen puede cambiar su sentido completamente con sólo añadir unas cuantas palabras ya sea dentro o fuera de la imagen.

Dicho lo anterior Prada nos dice lo siguiente respecto a la características que tienen los programas de edición de imagen digital: “De la pureza procesual del acto creativo que caracteri-

69 “No hay imagen original en el ámbito digital. Tampoco podemos ya hablar de la existencia de infinitas copias, como cuando la fotografía empezó a ser reproducida en los medios de comunicación impresos, sino que habría más bien que hablar de infinitas apariciones o interpretaciones visibles de los datos que la conforman. Todo consiste no tanto en ver sino en visualizar, en hacer visible una imagen en una pantalla.” Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, 97.

70 Ibid., 96.

71 José Gómez Isla, “Los ruidos de la máquina” en *Máquinas y herramientas del dibujo*, coordinado por Juan José Gómez Molina (Madrid: Cátedra, 2002), 360.

72 Ibid. 363.

73 Ibid. 360.

zó a los primeros usos de los ordenadores en el mundo del arte se pasó a la ‘impureza procesual’ de la imagen y de sus elementos integrantes como definidora la nueva creación infográfica. Más que crear imágenes, el énfasis se ponía ahora en su procesamiento.”⁷⁴. En el mercado de *softwares* encontramos una variedad de programas de edición de imagen, creados para computadoras de escritorio, y si bien esos son los antecedentes de las lógicas de modificación de imágenes, hoy en día encontramos infinidad de *apps* para celulares y dispositivos móviles que llevan a cabo “las mismas funciones”, pero de manera más sencilla. Este hecho que hoy nos es tan natural para una gran cantidad de personas no es menor: con las *apps* de edición de imagen no sólo se pone al alcance de un público mayor unas herramientas digitales, sino que se alinean perfecto a lo que más arriba mencionábamos, la constante modificación y circulación de una imagen. Poco a poco las redes sociales han incluido las funciones de edición de imagen dentro de su programación, de tal manera que ya no haya un intervalo tan grande entre el momento de la captura fotográfica, su edición/modificación y su publicación, todo se encuentra en un mismo lugar para no interrumpir el continuo fluir de información.

Detengámonos un poco en el espacio de las redes sociales. La dinámica dentro de las redes sociales implica a que el usuario no sea simplemente alguien pasivo que consume la información visual que le llega, sino que en todo momento está la posibilidad de modificarla, claramente “Rara es la fotografía que antes de su compartición en la red no sufre algún tipo de ajuste o modificación, sea ésta la aplicación de algún filtro fotográfico o efecto de transformación.”⁷⁵ Puesto que la circulación del material digital es vital para su funcionamiento, todas las redes sociales tienen la posibilidad de “compartir” ya sea imágenes o video; hacer uso de esta función nunca es sólo una simple acción de redistribuir el material visual —“compartirlo”—, sino que se tiene la posibilidad de intervenir en él de diferentes maneras, dependiendo de la plataforma. Ahora bien, cada usuario que “sube”, no sólo en redes sociales sino a cualquier página de acceso público, una fotografía ésta puede ser potencialmente modificada por alguien más: ya sea que otro usuario la descargue o haga uso del *screenshot*, ésta está siempre con posibilidades de ser modificada “La red es, ante todo, un espacio de circulación de información e imágenes, siempre susceptibles éstas de ser ‘raptadas’ y ‘modificadas’. Frente a la imagen impresa, en la que todos sus elementos conforman un ente único, no divisible, lo que aparece en nuestra navegación por la red, textos imágenes, etc., se muestra fácilmente separable.”⁷⁶ Dichas modificaciones pueden ser de diversa índole, pero algo que tienen en común es que en cada una usa la imagen para poner en circulación —de manera sumamente rápida y fácil— una serie de sentidos y significados, ya sean positivos como negativos⁷⁷.

Toda esta dinámica plantea una reformulación en la manera en cómo pensar la actividad creativa en el campo del arte, Prada apunta: “La actividad del creador infográfico será [...] un tra-

74 Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, 107.

75 *Ibid.*, 106.

76 *Ibid.*, 107.

77 Las modificaciones al contenido visual van desde el ajuste de valores de luz, contraste, saturación, etc., o la utilización de algún “filtro” o añadir algún dibujo, hasta una modificación sustancial a la imagen original.

bajo a base de injertos re contextualizados. Los catálogos de objetos, de imágenes, de efectos, texturas, etc., ofrecidos para la consecución de una producción personal, no podrá evitar que la imagen resultante sea siempre ya tejido de imágenes existentes, lenguaje sobre lenguajes existentes.”⁷⁸ Y en otro lugar señala: “En las prácticas de remix digital, la acción creativa estará basada en gestos de inscripción (de incorporación y adecuación de algo dado en un espacio-imagen que habrá que acogerlo) y de modulación [...]. La labor del creador infográfico no partirá casi nunca ya de un espacio vacío, prefiriendo la mayoría de las veces trabajar sobre otras imágenes modificándolas, incorporando variaciones, añadiendo y combinando elementos, implantando imágenes injerto.”⁷⁹ La imagen final será la suma de los elementos integrados, los cuales si bien no fueron creados por el autor, el acomodo y su modificación —si existe— sí son acciones que el artista ha elaborado, generando posibles nuevas lecturas del material ya existente, y si bien al hacer uso de las herramientas digitales y nutrirnos de lo que vemos en Internet es preciso conservar una postura crítica, no caer en la pasividad visual que todo ello conlleva. Más que buscar la creación estos procedimientos buscan la reorganización y procesamiento de la información ya existente, este aspecto tiene fuertes implicaciones ya que modifica la noción de idea del artista como creador que permea gran parte de la forma en que pensamos a la figura del artista; éste ya no crea algo “de la nada” sino que su ejercicio es más como una especie de puntuación respecto al material que ya circula en la Red.

Atravesar la fantasía

Al principio de este primer capítulo hemos visto la subsistencia que la religión tiene hoy en día, así como las particularidades de la imagen digital, si bien con Boris Groys podemos encontrar un punto de encuentro entre esos dos campos en esta sección lo particularicemos un poco más.

Internet implica un cambio importante en cómo nos relacionamos con la imagen, pero no sólo eso, sino que también trae consigo diversos cambios a un nivel social en cómo nos relacionamos con los demás y nuestro entorno o cómo asimilamos la información que nos llega. Ahora bien, cabe señalar que estas modificaciones si bien generan una conmoción no es que hayan venido a ser un completo parteaguas, la llegada de los dispositivos digitales y el Internet no vino a quebrar las estructuras de la vida cotidiana, sino que exteriorizó, de alguna manera, algo que ya estaba presente en la sociedad, ¿acaso no existía ya, previo a la masificación del uso del Internet, una contaminación continua de distintas esferas de la vida tal como pasa en la religión?⁸⁰ Es decir, las prácticas que se dan en la Red nos presentan de manera masificada el eclecticismo que ya se encontraba en diversos campos de la vida cotidiana.

78 Prada, “Las instrucciones del *software*”, en *Máquinas y Herramientas del dibujo*, coordinado por Juan José Gómez Molina (Madrid: Cátedra, 2002), 425.

79 Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, 107.

80 Paolo Apolito, *Internet y la virgen. Sobre el visionario religioso en la red*. (Barcelona: Laertes, 2007), 156.

Tanto los dispositivos digitales como el Internet poco a poco han ido ganando terreno en diversos ámbitos de la vida, no sin modificarlos e ir transformando la organización social que ellos establecían. La esfera de la religión no queda inmutable tras la avanzada que el Internet y lo digital llevan a cabo; Internet introduce un elemento que hace tambalear el estatuto de imperturbabilidad que la religión tiene (y no sólo la religión, sino prácticamente cualquier institución); la misma conformación del medio no permite la jerarquía, en él, de instituciones religiosas, sino que se establece como un espacio donde coexisten diversas prácticas religiosas a las cuales el usuario tiene acceso. Paolo Apólito comenta al respecto: “ahora la interpretación, es decir, la producción de sentido ya no reenvía de forma exclusiva a la interioridad de una intención, ni a jerarquías de significados esotéricos, sino más bien a la apropiación siempre singular de un internauta o de un surfer.”⁸¹ El Internet exterioriza la forma en que cada persona vive su religiosidad hoy en día, la cuestión de la religión no es más una instancia monolítica con una serie de predisposiciones de comportamiento, rituales o moral, sino que cada persona toma diferentes elementos de diversas prácticas religiosas, de la misma manera en que en el Internet cada usuario puede ir archivando los contenidos y dando “likes” que más le interesen, sin importar lo distanciados que puedan estar; en una misma playlist pueden estar los evangelios leídos por el Papa así como tutoriales de meditación para abrir “el tercer ojo”, los horóscopos del mes, cómo manifestar abundancia, etc.⁸²

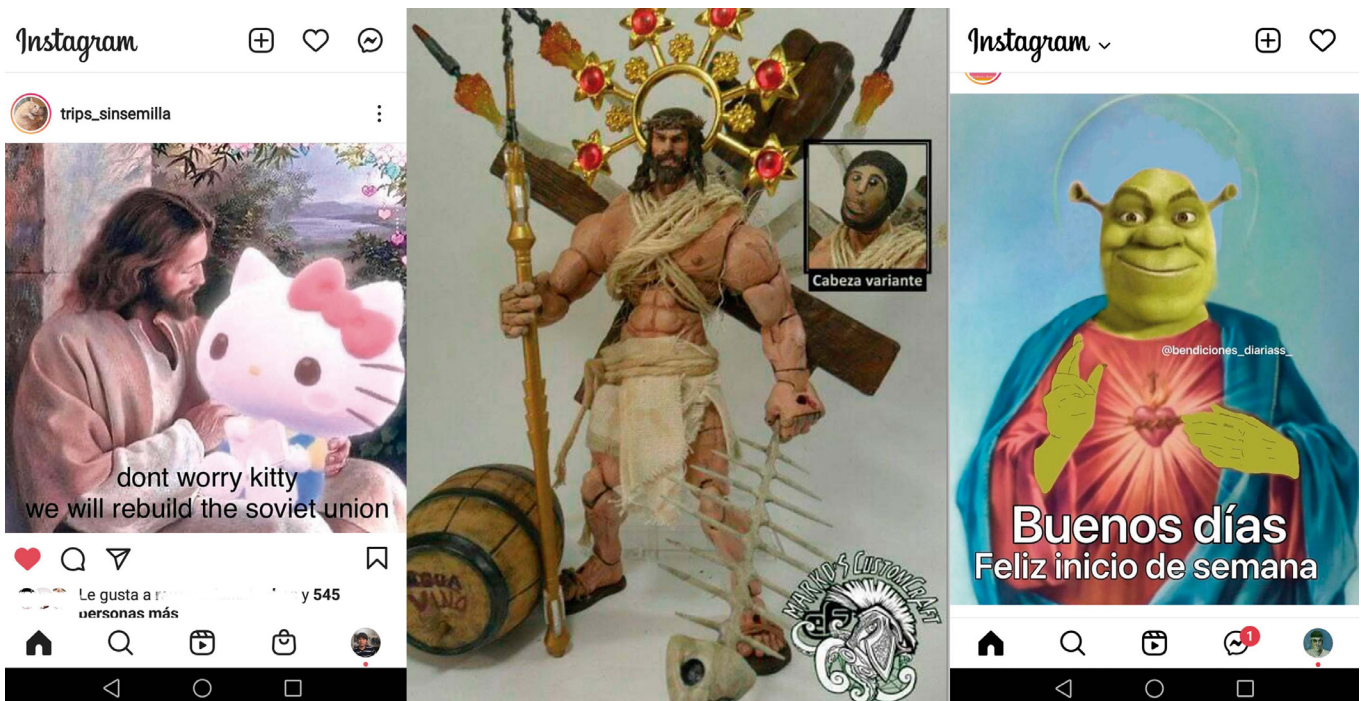


Imagen 4. Archivo personal. Israel López.

⁸¹ Apolito, *Internet y la virgen*. Sobre el visionario religioso en la red, 144.

⁸² “En el ritual católico, fuera de internet, todo recuerda la jerarquía: el espacio de la iglesia está dividido entre celebrantes y fieles, el papel de los sacerdotes en la ceremonia, la centralidad de la palabra del Magisterio, etc. [...] En

Capítulo 1

Los discursos religiosos poco a poco –como vimos con Groy– van haciendo uso de los espacios que Internet ofrece, son un lugar en potencia para poder expresar sus convicciones –y quién sabe, quizás ganar algunos fieles. No obstante, la manera en que interactúan con el resto del contenido presente en la Red no es totalmente lineal. Recordemos que la dinámica del Internet se caracteriza por la circulación constante de diversas imágenes, esta característica la hemos asumido como parte una “natural” al momento de navegar en Internet, es decir: hemos asumido con normalidad que si, por ejemplo, navegamos en Internet en busca de algún tópico en específico es muy probable que en el proceso nos aparezcan “sugerencias” de páginas, productos, usuarios, etc. que nada tiene que ver con el comienzo de nuestra búsqueda. No obstante, es precisamente esta deriva la que plantea un problema para los discursos religiosos: el hermetismo monolítico de la religión se ve contrariado por este medio, principalmente en el nivel de los creyentes que hacen uso de la Red tanto aquellos que buscan compartir sus convicciones, así como aquellos que buscan contenido religioso, Apólito precisa: “[...] en estos casos el riesgo de que la Red frustre este trabajo es muy alto. [Puesto que en la Red] casi nada garantiza que se mantenga la pretensión de orden centrado, de verticalidad hacia la trascendencia ni de definición de los límites entre el bien y el mal, orden y desorden y salvado y dañado.”⁸³ El discurso religioso al entrar al espacio virtual del Internet pierde de manera considerable su eficacia sancionadora, su verticalidad. Si de manera “presencial”, en el templo, por ejemplo, seguía manteniendo su estatuto de autoridad, al entrar en la dinámica del ciberespacio queda completamente expuesto a posibles modificaciones, alteraciones, etc. las cuales minan su totalidad; ya no tiene la capacidad de sancionar de manera eficaz.

Esta constante “incertidumbre” que el Internet propicia sale a relucir en cómo es nombrado su manejo. En inglés se usa la palabra *surfing* para señalar el uso por parte de un usuario, y éste, a su vez, es llamado *surfer*, por su parte en español se usa el verbo *navegar*. El *surfing* permite puntuar la posibilidad, siempre latente, de *caer* – como sucede frecuentemente en quienes practican dicho deporte. En el caso de *navegar* el paralelismo con la actividad de surfear no tiene la misma potencia, no obstante bien se puede indicar que en este caso está la posibilidad de *perderse*⁸⁴. En ambos casos está presente cierta idea de perder el control al momento de hacer uso del Internet, esta característica “[...] puede tener consecuencias excitantes para el internauta que viaja por diversión o por juego, traducirse incluso en un recurso creativo con fines económicos en las

internet esta jerarquía desaparece, no puede existir. El sitio del Vaticano está en el mismo plano que el del último administrador de webs devoto en el último rincón del mundo; el primero no puede hacer valer ninguna geometría de los espacios, ningún ritmo de los tiempos, ninguna legitimidad de la palabra para asumir un espacio más elevado. Ambos sitios dependen de la arbitrariedad del ratón, uno y otro participan de la misma forma en la construcción de las hipertextualizaciones de la navegación.” Ibid, 177. Por su parte Lluís Duch menciona: “Creemos que que no es exagerado afirmar que en numerosas ocasiones la secularización no ha sido un síntoma del eclipse de lo religioso, sino más bien de la progresiva devaluación del sujeto religioso colectivo que ha tenido lugar en las sociedades occidentales a favor del sujeto religioso individual, incluso con frecuencia mediante formas claramente individualistas.” Duch, *La religión en el siglo XXI*, 21. Bien vemos la correspondencia entre las dos citas, al final de cuentas asistimos que cada persona construye su religiosidad “a medida”, en un ejercicio constante de recorte y pegado.

83 Ibid., 145.

84 Ibid. 145.

versiones utópicas de la nueva economía, o hasta ser sólo una pérdida de tiempo para el surfer que está viajando por trabajo, [pero] pasan a ser desastrosas para el internauta devoto de su fe, su devoción y su orientación existencial”⁸⁵. Dentro de Internet los contenidos religiosos se diseminan en direcciones nunca predecibles para los usuarios devotos y también para diferentes líderes eclesiales.

Así pues, se pone en jaque el andamiaje institucional de la religión, la normatividad en la creación y uso de imágenes y contenidos que efectuaba la institución se ve rebasada. En su investigación, Paolo Apólito muestra la gran cantidad de sitios en la Red dedicados totalmente a profesar la fe católica y a establecer prácticas de culto desde ese medio digital, sin embargo podríamos ampliar un poco más ese campo y mencionar que hoy en día no sólo podemos encontrar esa clase de contenido en páginas web, sino también en diversas redes sociales (En FaceBook, Instagram, Twitter, Tik-tok) en las cuales también podemos encontrar que muchas cuentas son creadas expresamente para subir contenido religioso, las cuales van desde publicaciones donde enseñan a rezar el rosario, pedir oraciones por algún hecho o compartir cierto tipo de imágenes las cuales contengan “bendiciones” y oraciones varias. Si de por sí, el navegar por Internet suponía un “riesgo” para el devoto, al entrar en las redes sociales lo es más, queda a la deriva de distintos contenidos.⁸⁶

Definitivamente el acceso a obtener el material que se busca no es lineal, ni directo, el mismo funcionamiento es sumamente aleatorio, Apólito menciona un ejemplo que clarifica la ambigüedad en la búsqueda que se da en internet. “[...] si, por ejemplo, tecleo, en Italia, la palabra *Madonna* (Virgen) para obtener información sobre los sitios relativos, me aparecerá en la pantalla una lista de centenares o miles de posibles accesos, según el motor de búsqueda que he utilizado, entre los que no hay distinción entre los sitios relativos a la Virgen y a las apariciones y los sitios de Madonna, la cantante de rock. El problema es que los accesos relativos a la cantante muy a menudo son enlaces a sitios pornográficos o eróticos o a los que se puede llegar fácilmente.”⁸⁷ Sin duda, el uso de internet pone en una situación “riesgosa” al devoto, en todo momento está a la merced de distintos contenidos que no son precisamente religiosos. Esto se puede hacer más patente en el espacio de las redes sociales. En ese espacio es un hecho que el contenido religioso estará en el mismo espacio con otro tipo de contenido de toda índole, desde noticias, videos musicales o memes de diferente clase:

Si ahora se reflexiona sobre el hecho de que la Red permite al usuario un continuo movimiento de construcción hipertextual, en que los elementos que fuera de línea se presentarían en oposición, en ésta se pueden asumir fácilmente en paralelo y luego sobreponer, entonces se entiende fácilmente cómo el bricolage de la Red puede utilizar y potenciar enormemente lo

85 Ibid., 145.

86 “Lo que interviene en las valoraciones, es decir la atención a las jerarquías culturales, a las legitimaciones sociales, a los criterios de sentido común, en Internet funciona poco o mal. Fuera de línea el devoto se mueve entre límites ofrecidos por las convenciones, las costumbres y las distribuciones de los poderes sociales, que le han permitido orientarse por recorridos verticales entre los que es más y lo que es menos relevante socialmente. En línea, lo que lo sorprende es la total horizontalidad de las intervenciones.” Ibid., 186.

Capítulo 1

religioso contemporáneo: por un lado, como expresión de la superposición de estilos, ideologías y formas culturales típicas del 'neobarroco' de la posmodernidad, por el otro como resultado casi automático del juego de reenvíos y enlaces por medio de las palabras.⁸⁸

Si bien la investigación de Apólito se centra en el fenómeno de las apariciones marianas en Internet, su desarrollo nos ayuda a enfatizar el hecho de no control por parte de la institución religiosa dentro de la Red. El simple hecho de esa convivencia en un mismo espacio propicia lecturas semióticas de distinta índole. La sensación general es de cierta incertidumbre, la navegación se vuelve una especie de *asociación libre* en la que, convergiendo diferentes tipos de imágenes, minan su identidad, generando líneas de lectura que escapan a todo control.

Ya sea por el simple hecho de ingresar a la Red y convivir con otros contenidos o por la posibilidad de ser modificada, la imagen con contenido religioso, como cualquier otra imagen en la Red, queda sin timón fijo que guíe su dirección y llegada. Claramente no es lo mismo modificar una imagen de gatitos que modificar la imagen de Jesús el carpintero, esta última tiene una carga



Imagen 5. Archivo personal. Israel López.

⁸⁷ Ibid., 147.

⁸⁸ Ibid., 157.

⁸⁹ Nicolas Bourriaud, Postproducción. *La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo* (Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2009).

de significados sociales que, como vimos, no son, y no han sido ajenas a lo largo de la historia. Para pensar este hecho ahora recurrimos a Nicolas Bourriaud y su concepto de *Postproducción*⁸⁹, el cual no sólo se limita a un estrategia de creación artística sino que tiene alcances importantes como posicionamiento crítico.

Ahora bien, ¿Qué es, pues, la postproducción? Bourriaud apunta “es un término técnico usado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulado, las voces en off, los efectos especiales.”⁹⁰ Si bien el trabajo de postproducción ha estado presente desde los inicios del cine, en la década de los 90 se empieza a dar una democratización⁹¹ de los programas de edición tanto de imagen fija como de video. Aunque el término está acotado a un aspecto técnico que es propio de los medios de la imagen en movimiento, lo que nos interesa principalmente son las reconfiguraciones que en el entramado ideológico introduce, a partir del reacomodo e intervención de elementos ya existentes.

El ecosistema visual en el que los artistas visuales se encuentran no está ya sólo limitado al consumo de material que se encuentre únicamente dentro de la historia clásica o moderna del arte, sino que cada vez más el día a día se llena con imágenes provenientes de la cultura de consumo. En el arte empieza cada vez más a hacerse patente la inclusión de un ecosistema visual presente en los medios masivos de comunicación, no se trata ya de negar la realidad visual que crecía a la par del “mundo del arte”, sino que se empieza a incluir esas mismas producciones visuales a las piezas elaboradas. Los artistas que hacen uso de la postproducción como estrategia prescinden de la idea de “creador”, en palabras de Bourriaud: “La pregunta artística ya no es: ¿Qué es lo nuevo que se puede hacer?, sino más bien: ¿Qué se puede hacer con?. Vale decir: ¿Cómo producir la singularidad, cómo elaborar el sentido a partir de esa masa caótica de objetos, nombres propios y referencias que constituye nuestro ámbito cotidiano? De modo que los artistas actuales programan formas antes de componerlas; más que transfigurar un elemento en bruto (la tela blanca, la arcilla, etc.) utilizan lo dado.”⁹² Cabe mencionar que la finalidad de este proceder no es plantear los límites de la práctica artística como se hizo en la modernidad (llevar a sus últimas consecuencias los límites de lo que una disciplina artística es) sino más bien producir nuevos efectos de significación con lo que se incorpora dentro de la obra⁹³.

La postproducción como estrategia de trabajo no se limita únicamente al hecho de trabajar con elementos ya creados (imágenes de publicidad, contenido pop, imágenes de prensa, etc.),

90 Ibid., 7.

91 Conviene mencionar que estas acciones de edición digital que para nosotros ya son relativamente comunes no siempre estuvieron al alcance de un público más general. Para un recorrido sintético del desarrollo del hardware y software para la creación y edición de imagen digital consultar Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo*, 414-423.

92 Bourriaud, *Postproducción*, 9.

93 Creemos pertinente señalar que si bien la lectura que hace Bourriaud de las producciones artísticas se centra principalmente en señalar aquellas que, a su criterio, establecen un posicionamiento crítico, en definitiva un posicionamiento político, este enfoque no es el único a considerar para poder evaluar las producciones artísticas.

Capítulo 1

sino que toma también como materia prima el entramado ideológico que envuelve a cada uno de los elementos escogidos, el cual dicta los comportamientos pertinentes que la sociedad requiere de cada uno de sus integrantes: “Así la división del trabajo sería el escenario dominante para el empleo; la pareja casada heterosexual, el escenario sexual dominante; la televisión y el turismo, el escenario privilegiado para el ocio.”⁹⁴ El tomar como un material de trabajo el entramado simbólico, ideológico, el cual está presente en diversas instancias de la vida (productos, imágenes, situaciones, espacios, etc.) es lo principal a destacar del concepto de la postproducción de Bourriaud. Ahora bien, esta forma de trabajo ¿no se emparenta a lo que vimos con Žižek, su propuesta conceptual de lo “objetivamente subjetivo”? Para Žižek —recordemos— los objetos encarnan la ideología, y no sólo eso, sino que también son ellos (los objetos) quienes la habilitan. El artista —al decir de Bourriaud— traza itinerarios nuevos, en otras palabras, el artista busca rearticular la red de significados en la que las imágenes y objetos se encuentran.⁹⁵

Ejemplo de esto lo podemos encontrar dentro de nuestro cotidiano: si prendemos la televisión en algún canal de espectáculos podremos comprobar que la forma en que los conductores se visten, los colores empleados, la música, los temas de “debate” que ponderan no son accidentales, sino que dan cuenta de un libreto ideológico, es decir, de una serie de valoraciones en torno a la vida, una visión del mundo. Frente a estos guiones es que el artista busca incidir a partir de observar la manera en que se materializan en los diversos productos e imágenes que consumimos día a día, “Los artistas de la postproducción utilizan esas formas y las descifran a los fines de producir líneas narrativas divergentes, relatos alternativos. Así como nuestro inconsciente intenta escapar como puede de la supuesta fatalidad del relato familiar por el psicoanálisis, el arte hace consciente los escenarios colectivos y nos propone otros recorridos por la realidad, gracias a las mismas formas que materializan los relatos impuestos.”⁹⁶ Es de destacar el paralelismo que establece con el psicoanálisis; al igual que en la postproducción el objetivo de un psicoanálisis es desentrañar un padecimiento subjetivo, dar cuenta del atolladero simbólico en el que el sujeto se encuentre. Žižek menciona que el tratamiento analítico termina cuando el analizante (el paciente) *asume la inexistencia del gran Otro*⁹⁷, es decir, cuando el analizante es capaz de vislumbrar las coordenadas simbólicas en las cuales está inmerso también caen las instancias de significados que estaban en el centro de su malestar, ¿y no escuchamos constantemente la queja de los males del llamado “amor romántico —hetero-alo-amato-normativo? Tal vez el procedimiento a seguir sería, precisamente, desarticular esa normatividad en la vida de la persona, la cual se le presenta como inamovible y absoluta. De la misma manera, una lógica similar estaría operando en la postproducción, la finalidad de dicha estrategia sería poder establecer las fisuras en aquellas instancias que se presentan como una totalidad.

94 Ibid., 53.

95 Ibid., 62.

96 Ibid., 55.

97 Slavoj Žižek, *El títere y el enano. El núcleo perverso del cristianismo*. (Buenos Aires: Paidós, 2011), 232. Este concepto hay que diferenciarlo de la noción común que se tiene de “otro”; en esta acepción se hace referencia a la “otra persona”, el “otro” sería alguna persona (un amigo, familiar, desconocido, etc.). Diferente a esta acepción, el concepto de Gran Otro (con mayúscula) en Lacan no hace referencia a las personas con las que interactuamos comúnmente sino que se refiere al campo en el que están inscritas las reglas sociales que estructuran la vida social diaria. Para ahondar más consultar: Slavoj Žižek, *Mirando al sesgo: una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*. (Buenos Aires: Paidós, 2013), 124.

Dicho lo cual, regresemos al campo de la imagen digital. Juan Martín Prada dice al respecto de las prácticas artísticas que hacen un uso activo de la apropiación en la red que “[se delata] un nuevo giro antropológico, casi etnográfico, en la creación artística actual, al devenir el artista un observador (y raptor) de las imágenes de la vida de los demás; el artista como alguien que navega por la red reivindicando como medio de creación la acumulación de materiales, la combinación, la repetición, la imitación, los modos de deejay, otorgando prioridad a las tareas de archivación y selección-transformación”⁹⁸ El artista observa atentamente las imágenes que circulan, ya sean estas provenientes de otros usuarios o provenientes de alguna instancia más grande (empresas, canales de televisión, etc.) y de ese material empieza a elaborar su trabajo de reconfiguración, de trazado de itinerarios nuevos como apunta Bourriaud.

Se puede establecer una estrategia de postproducción tal como la propone Nicolás Bourriaud, y de esa manera no estar subsumido a una lógica meramente inmediata y sin reflexión de los espacios digitales y del Internet, sino ser usada a contracorriente, desarrollar aquellos resquicios que salen a brote. Uno de ellos es — como hemos visto — la puesta en crisis de la autoridad, es decir la exhibición de su no-totalidad. La autoridad en el Internet (y gracias a los dispositivos digitales) no sólo es puesta entre paréntesis, sino que pierde su efectividad normativa — cualidad, cabe decir, de doble filo. Debido al gran volumen de imágenes que circulan y la poca posibilidad de restricción de su uso, las instituciones se ven rebasadas, la gran cantidad de contenido que se elabora desde las redes sociales ya no está a la espera de la sanción institucional para poder circular y ser visualizado, Zizek comenta: “Estos cambios no dependen directamente de las condiciones técnicas (la capacidad de la computadora de crear escenas que parezcan reales), presuponen también la suspensión de la función del Amo, debido a la cual — al menos tendencialmente — ya no existe una ‘versión definitiva’. [...] Una vez que se colapsa el dique Amo-significante, abre el camino para una inundación de ideas, algunas de las cuales no sólo son divertidas, sino también perspicaces para sacar a relucir el contenido subyacente ‘reprimido’”⁹⁹.

La postproducción elaborada en la imagen digital hace colapsar el enlace que unía una imagen con un significado aparentemente total, provocando que se abran un sin fin de posibles nuevas elaboraciones que puedan dar salida a los atolladeros que dicha imagen “contiene”. Un ejemplo sumamente contemporáneo de esto lo podemos encontrar en los memes. Mediante códigos visuales y escritos conocidos por una gran cantidad de personas y el humor los memes se han vuelto una forma de estructurar la imagen que pueden generar comentarios con una fuerte carga crítica¹⁰⁰; con una simple imagen, sin aparente complejidad compositiva o relevancia histórica se generan combinatorias semánticas que propician líneas de divergencia del contenido que la imagen inicial proponía, desarticulando la eficacia de su apariencia o reactivando contenidos que habían sido ocultados — aparentemente — a un público más amplio.

98 Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, 108.

99 Slavoj Zizek, *El acoso de las fantasías*. (Ciudad de México: Siglo XXI editores, 1999), 165.

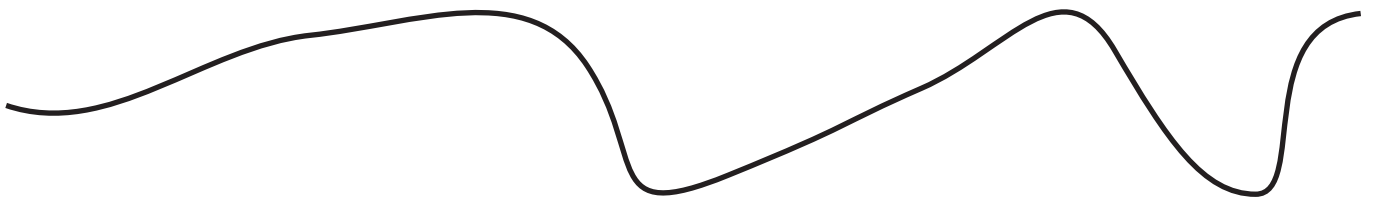
100 “El valor político de los memes residirá, pues, fundamentalmente, en ser discurso humorístico, público, informal, espontáneo, proveniente ‘desde abajo’, que genera una acción conectiva capaz de enlazar lo individual con lo colectivo y lo personal con lo político, poseedora de gran capacidad para activar los potenciales agonísticos y contestatarios desde la base del humor y de la creatividad visual popular y abierta.” Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, 122.

Capítulo 1

Sintetizando, pues, lo desarrollado en este capítulo: definitivamente estamos en un momento en que la religión no es cosa del pasado, no sólo la seguimos viendo en sus espacios oficiales, sino que, sobre todo, se encuentra en espacios sutiles de una vida que se presenta como secular, ya sea en consideraciones morales o del “buen vivir” o en la constante presencia en espacios y producciones varias, tales como la música o en producciones visuales, las cuales siguen apelando a la religión como un fondo desde el cual se activan. Es desde esta presencia religiosa en objetos, espacios e imágenes varias, las cuales circulan principalmente en Internet, que nosotros las encontramos como síntoma de una muerte que quizás nunca ocurrió, la cual no pasamos de largo, apelando a una postura que las vea como algo inocente o que se agote en referencias humorísticas o metafóricas. Y por supuesto, dicho material que circula es tomado como material de trabajo desde el cual elaboramos propuestas visuales.

El que por la Red circulen imágenes con contenido religioso no es un fenómeno unidireccional, sino que en todo momento es una cuestión ambivalente, por un lado tiene la posibilidad de incrementar su alcance, pero, por otro lado, al ser un discurso más entre tantos otros, existe la alta probabilidad de que en el camino se vea pervertido. Recordemos que toda imagen al ingresar a la Red y tener acceso público es potencialmente modificable, y es desde esta posibilidad que se pueden elaborar propuestas que tengan como fin establecer una distancia crítica, advertir que la aparente totalidad de un discurso (en este caso el religioso) no es tal, quitarle su estatuto de completud, para así poder generar un posicionamiento diferente, así como otras maneras para pensar dicho fenómeno y nuestra relación con él.





Capítulo 2

Tomó del fruto y dibujó

Si bien hemos desarrollado algunas ideas entorno a la presencia de la religión en el siglo XXI, así como las características de la imagen digital y su intersección con el ámbito religioso, el proyecto a realizar tiene como fenómeno central el dibujo, es desde este medio que se elaboran las reflexiones de los dos tópicos del capítulo anterior, ahora bien la producción e investigación se centró en tomar como material y soporte lo digital. El dibujo digital no sólo supone un uso neutro de ciertos *gadgets*, sino que se implican factores que es preciso tener en cuenta, en pos de una especie de toma de postura frente a todo el entorno que lo digital conlleva. A lo largo de este capítulo ahondaremos en lo que —junto a Gómez Molina, principalmente— constituye el dibujar artístico. El dibujo no se agota en el uso de tal o cual material, sino que es en un ejercicio de reflexión no sólo de un tema, sino también del medio que utiliza.

El dibujo no se circunscribe únicamente al ámbito artístico, ni se agota su sentido en ese campo, sino que más bien lo desborda. Bien podemos observar que es usado en diversas esferas de la vida, tan alejadas una de la otra: en un partido de fútbol puede ser empleado para indicar la estrategia a seguir; al anotar en una servilleta las indicaciones y un pequeño croquis para llegar a un lugar específico; el carpintero que dibuja en una hoja de papel las formas y las dimensiones de lo que será un ropero; un artista que mediante el uso del carboncillo hace referencia a las minas de carbón que existen en Sudáfrica... Si bien cada uno apunta a finalidades distintas aún así *hay* dibujo. A pesar de que sus resultados y finalidades son distintos comparten características que, precisamente, nos hacen decir que todos ellos son, al final de cuentas, dibujos. Definitivamente hoy en día el dibujo es una actividad presente en muchos ámbitos de lo que podríamos denominar el ecosistema visual contemporáneo. Las imágenes dibujadas no se circunscriben únicamente al campo del arte, sino que también en, por ejemplo, el diseño igualmente se hace uso del dibujo tanto en sus procesos creativos como en sus resultados finales. Por el lado del campo del arte, asistimos a un momento en el cual hay una convivencia de muy variadas propuestas visuales; bien podemos encontrar cuerpos de obra que estén apegados a una estética del siglo XIX, o bien, podemos encontrar cuerpos de obra que estén guiados por propuestas más “modernas” que tengan el gesto como principal eje. Lo que nos interesa destacar es el hecho de que el dibujo en este tiempo no está guiado por una sola estética reinante, sino por el contrario, por una gran variedad y simultaneidad.

Dentro de esa heterogeneidad, ¿qué es aquello que unifica la variedad de manifestaciones dibujísticas hoy en día? La pregunta podría responderse de manera más o menos rápida al señalar que es la *línea* lo común en cada ejemplo o que son los materiales con los que se elaboran, y si bien no es una respuesta del todo errada, creemos pertinente desarrollar unos aspectos más que acompañan a dicha característica. Consideramos preciso plantear una idea de dibujo que no esté únicamente sostenida a una materialidad y formalidad específica, sino más bien en los elementos conceptuales que constituyen la actividad de dibujar.

Dibujó con el dedo sobre la tierra

En definitiva la palabra dibujo, su comprensión, su significado — y por supuesto, las prácticas concretas de éste — no está únicamente supeditada al campo del arte, a su especificidad material y de procedimiento, sino que abarca otros espacios, sin embargo, en esa gran multiplicidad de acepciones podemos localizar que la palabra dibujo tiene como centro el hecho de que es una actividad caracterizada fundamentalmente porque a través de ella podemos “comprender y nombrar las cosas”¹⁰¹, es decir estructurar, ordenar.

Es un hecho que hubo dibujo antes de que este fuera parte del sistema artístico, frente a esto podemos preguntarnos el sentido de aquellas primeras manifestaciones, esta misma interrogante es planteada por Juan Acha¹⁰²; ante tal cuestión su respuesta se centra principalmente en la hipótesis según la cual el ser humano del paleolítico pronto se da cuenta de la diferenciación entre él y la naturaleza; llegado cierto momento su entorno no es más un *continuum*, sino que establece una separación: por un lado se encuentra el entorno y por el otro él mismo como ser humano. Esta separación la localiza en los rituales mágicos, en ellos nota que hay una intención de incidir en el mundo de manera distanciada, en otras palabras: la realidad se hace un *objeto*, el cual puede modificarse a distancia mediante rituales, conjuros, etc. Dentro de estos rituales del paleolítico es que el dibujo surge, pero no de manera individual, sino que de forma conjunta con otras actividades como la danza o el canto.¹⁰³

Aunque algunos dibujos encontrados en cavernas tienen un gran grado de parecido con su referente existente en la realidad no lograríamos acceder a comprender su complejidad si nos quedáramos sólo en su aspecto, estos cobran pleno sentido dentro de rituales para la caza, Acha comenta: “Dicha actividad era mágica y propiciaba la caza del bisonte representado. Su imagen fue una apropiación del mismo bisonte que, de cierto, dependía de su mayor o menor fidelidad visual. La imagen era el testimonio de un acto mágico y posiblemente sus congéneres admiraban el alimento implícito en ella, más que su parecido con el bisonte real, éste como presa era lo de-

101 Juan José Gómez Molina “El concepto de dibujo” en *Las lecciones del dibujo*, coordinado por Juan José Gómez Molina, ed. (Madrid: Cátedra, 1995), 17.

102 Juan Acha, *Teoría del dibujo*. Su sociología y su estética (México: Ediciones Coyoacán, 2009).

103 Ibid. ,61.

cisivo del acto mágico.”¹⁰⁴. En esta descripción que hace Juan Acha podemos notar que lo fundamental de esos dibujos no se encontraba en el resultado y su “parecido” con los animales, sino en el sentido (la dirección) que ellos elaboraban, el ritual previo a la caza del bisonte. Dichos dibujos –al decir de Acha– dan cuenta de un proceso de abstracción de la realidad: al darse cuenta de las huellas de los animales que cazaban y poder reproducirlas en otro soporte (como las cavernas) el humano comenzó el proceso de dibujar, “Propiamente, el dibujo nació en el par ojo/cerebro cuando el cavernícola se detuvo en lo gráfico de tales huellas; no nació, pues, de la relación ojos/manos”¹⁰⁵. La propuesta de Acha apunta a que el dibujo surge del reconocimiento de unos elementos visuales (las huellas) y no del manejo de unos materiales. Más allá de establecer tajantemente un “origen” del dibujo, lo importante a resaltar con la cita de Acha es la abstracción que se efectúa, es decir la separación de un elemento presente en el campo de la realidad de los demás que le rodean, para posteriormente llevar ese elemento a otro soporte. Al decir del autor, el comienzo del dibujo se efectúa en el pensamiento y no tanto en una acción de algún material sobre una superficie.

Ahora bien, con lo señalado por Juan Acha podemos poner énfasis en esa capacidad que tenemos para poder diferenciar las cosas y los fenómenos que acontecen en nuestro día a día, acción que igualmente es llevada a cabo cuando se dibuja. Vayamos poco a poco, tomemos como ejemplo el caso de la amistad o amiga: pasado un tiempo podemos hacernos un *dibujo* mental de sus conductas o comportamientos: hemos aprendido los movimientos de los músculos de su cara cuando están alegres o molestos, sus rutinas, los rodeos previos que hace para decir algo importante, etc. Dicha situación es algo que muchas personas han vivido, y si bien ese *dibujo mental* –en el común– no está puesto sobre un soporte, lo importante a señalar aquí es la acción efectuada; hemos podido aislar un elemento de un conjunto de fenómenos indistintos.

Siguiendo el ejemplo anterior, el dibujo –en un sentido figurado– se hace presente en esos casos por una reflexión respecto a un hecho, bien se da cuenta el observador que tal o cual hecho no es pura contingencia sino que puede encontrar en él una estructura, un orden, es en este acto reflexivo que encontramos una de las principales características del dibujo, su capacidad de dar cuenta de una estructuración de un fenómeno, así como de su capacidad de estructuración, de ordenación del pensamiento de manera visual, Gómez Molina menciona: “El dibujo se establece siempre como la fijación de un gesto que concreta una estructura [...]”¹⁰⁶ ¿A qué se refiere exactamente el autor con esta frase? Tratemos de desarrollarla. La frase hace mención a la característica más común del dibujo, con la que lo identificamos de manera general, a saber, que es algo “fijo”, es decir, al emplear los materiales el resultado es una imagen fija. Ahora bien, ese es el sentido común que todos tenemos presente de alguna u otra manera en nuestras mentes; no obstante la vuelta de tuerca de la frase de Gómez Molina se encuentra en dos momentos, el primero está en hacer mención del gesto –este punto lo trataremos más adelante– y el segundo, del cual nos ocuparemos en esta primera parte, es cuando hace mención de la “concreción de una estructura”.

104 Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*, 63.

105 Ibid. 61

106 Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 17.

Capítulo 2

¿Qué es la *concreción de una estructura* y por qué es una característica del dibujo? Recuérdese el ejemplo que dimos más arriba, cuando empezábamos a poder identificar ciertos rasgos específicos de nuestras amistades, pues bien, como comentamos, esa identificación implica, en todo momento, poder *separarlos* de otras cosas, del *continuum* de la vida, y precisamente ese primer momento de reflexión es lo que subyace en el dibujo. Posterior a ello, *la fijación*, el elaborar el dibujo, es *concretar la estructura* (concretar una reflexión que se tuvo de algo). Esta fijación —el dibujo en sí— de una estructura está siempre en pos de poder hacer visible y comprensible un ejercicio de reflexión, es lo que liga al dibujo —como concepto— a “las actividades de expresión y construcción vinculadas al conocimiento, a la descripción de ideas, las cosas y los fenómenos de interpretación basados en la explicación de su sentido por medio de sus configuraciones.”¹⁰⁷. El dibujo es el resultado final de un pensamiento reflexivo que se tiene frente al mundo. Gómez Molina continúa diciendo: “Cualquier acción humana termina por ser huella de ella misma, cualquier comportamiento formaliza su estructura y nos crea una imagen análoga de su razón más profunda. Las estructuras [elaboradas por] los gestos, marcan las propiedades con las que percibimos y reducimos el mundo entrópico de la percepción.”¹⁰⁸ El dibujo al tener la característica de estructurar sitúa la mirada a aspectos específicos del mundo visible, pondera unos y deja de lado a otros.

Para seguir clarificando la *estructuración* que el dibujo implica pensemos en una situación común que sucede en las aulas de dibujo: es sumamente común observar que los alumnos de los primeros semestres tienden a, precisamente, dibujar las narices como triángulos y las cabezas como esferas, es así que una de las primeras indicaciones que se les da al grupo es que hay que erradicar el dibujar la nariz con un triángulo o la cabeza con un círculo.

A pesar que esta manera de observación y elaboración del dibujo se trata de eliminar —en pos de ponderar una observación “más atenta” del modelo que se tiene enfrente— es innegable que la geometrización de los rasgos de un rostro implica un tipo de *estructuración*, la abstracción de un fenómeno visto, es decir, con toda contundencia, de su entendimiento: el triángulo —dentro del ejemplo citado— trata de señalar que hay un elemento relevante a considerar, la nariz. De igual forma con el dibujar la cabeza con un círculo: el círculo funge como un elemento que establece una diferencia que se ha percibido (la cabeza es diferente a los elementos que están alrededor de ella). No cabe duda que a pesar de que se busca erradicar la geometrización ésta está íntimamente ligada a la “esencia” del dibujo, su vocación estructurante.

Pasa de manera similar con los dibujos de “bolitas y palitos”: tales dibujos carecen de una observación atenta, son más bien esquemáticos, aun así, el punto a resaltar es que no importa tanto la observación que ellos contienen, sino la capacidad de establecer una diferencia de elementos: cada “palito” se refiere a una extremidad y el círculo a la cabeza, así como el hecho de que el que se hayan dibujado a esos “monitos” implica también ya la separación de su entorno de lo observado. Gómez Molina comenta respecto de la geometrización lo siguiente: “La idea del encaje

¹⁰⁷ Ibid., 17.

¹⁰⁸ Ibid., 18.

presume siempre una previsión y comprensión del artificio; sólo un amplio aprendizaje cultural, profundamente interiorizado por siglos de experiencia, puede hacernos creer que esta actitud es una acción inmediata, elemental, que transcribe una visión innata. [...] Lo que reconocemos como pertinente en una visión no siempre coincide con los límites que tiene la figura que visualizamos.”¹⁰⁹

Estos dibujos considerados sumamente “fáciles” son el ejemplo primordial de la manera en que el dibujo estructura, es decir ordena, el pensamiento, pero bien podría extrapolarse a dibujos “más complicados” ¿No hay una ordenación de pensamiento en la descripción del volumen presente en los dibujos de Da Vinci? En suma lo que nos interesa señalar es el hecho de que el dibujo estructura (y materializa) un pensamiento, ya sea que éste responda a un orden empírico o conceptual.

Tanto Gómez Molina como Juan Acha ponen el foco en que el dibujo es la parte visual de un proceso pensamiento, la parte visual de una estructuración de pensamiento, respecto a esto Acha comenta “Su naturaleza lingüística subsiste, claro está, en todo dibujo que sea un simple medio de cualquier producción humana, como la del sastre o del hojalatero, o bien que funja de portador de algún mensaje o mero registro, como por ejemplo, el croquis de los caminos a seguir cuando alguien nos pregunta por un destino de complicado acceso.”¹¹⁰. El pensamiento que el dibujo elabora no se queda únicamente en un tipo de isla, sino que es reconocible e interpretable. De los ejemplos que Acha nos presenta podemos notar que hay pues, una intención de que el dibujo sea comprendido; las líneas hechas por el sastre o el hojalatero, o las elaboradas sobre una servilleta para llegar a algún lugar elaboran un pensamiento, una idea.

En síntesis, el que el dibujo *estructure* es la característica que permite abarcar a una gran cantidad de resultados en la categoría de dibujo, desde el apunte sobre una servilleta del hojalatero hasta el dibujo elaborado con barra conté del artista; es uno de los pilares del dibujo.

Consideremos ahora otro elemento fundamental del dibujo: el *gesto*. Este elemento puede ser leído de una manera un tanto superficial, apelando únicamente a una estética “gestual” ligada a las producciones elaboradas por los Expresionistas abstractos en Norteamérica o a los Neoexpresionistas alemanes, o bien sólo considerar dicho concepto a una serie de ejercicios que se elaboran durante algunas clases de dibujo, en los cuales se tiene por objetivo captar la “totalidad del modelo” en un tiempo reducido, así como también elaborar dibujos en donde el modelo esté en movimiento, además del empleo de ciertos materiales (tintas, carboncillo, etc.), no obstante la manera en que Gómez Molina entiende el gesto da una vuelta de tuerca sumamente interesante y que nos permite pensarlo como elemento constitutivo del dibujo, ¿Cómo entiende, pues, el gesto Gómez Molina?

109 Gómez Molina, Cabezas, y Bordes, *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo xx*, 32.

110 Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*, 35.

Capítulo 2

Retomemos la cita en donde el autor español menciona que “El dibujo se establece siempre como la fijación de un gesto que concreta una estructura”. Ya hemos elaborado lo referente a la *estructura*, ahora nos centraremos en el gesto. *La fijación de un gesto* se refiere a que, literalmente, *se hace algo*, se ejecuta una acción; a esta acción es lo que Gómez Molina llama *gesto*. El *gesto* – en tanto acción – es lo que permite hacer visible mediante *la fijación la estructura* (simbólica) de un pensamiento – insistimos: puede ser contextual o particular. Bajemos esto a un plano concreto, pensemos un ejemplo: estamos en un jardín, nos llamó poderosamente la atención unas flores, en ese momento hemos ya notado el punto de interés, particularmente es la dirección y la textura de sus pétalos lo que nos atrae, hemos sido capaces de diferenciar esos elementos de todo lo demás que las rodea, hemos pues estructurado nuestra visión. Ahora procedemos a ubicarnos frente a las flores con un pequeño cuaderno y un bolígrafo, en ese momento el gesto se hace presente, la manera en que movemos la mano, sujetamos la libreta, si estamos parados o sentados, etc. todos estos movimientos constituyen el gesto. Por su parte *la fijación* sería el dibujo elaborado, las líneas vertidas en el papel.

Al respecto Henri Focillon en su ensayo titulado *Elogio de la mano*, en el cual plantea la importancia que la percepción táctil tiene dentro del desarrollo artístico, tiene algunas citas que nos permiten pesquisar la idea que recién planteamos: Tras dedicar un párrafo a describir el trabajo y búsqueda del pintor Gauguin y resaltar su sensibilidad, menciona que en todos los trabajos elaborados por distintos artistas se puede observar tan patentemente la “huella de las manos”, a lo cual, declara: “La ejecución más tranquila y tersa no deja de revelar el toque del pincel, ese contacto decisivo entre sujeto y objeto, esa toma de posesión de un mundo que creemos ver nacer, suavemente o con fogosidad, ante nuestro propios ojos. [...] la mano se hace sentir incluso cuando se esfuerza por servir, incluso en su circunspección y su modestia. Sobre el suelo, pesa; sobre la cima de los árboles, adquiere redondez; en el cielo, se aligera.”¹¹¹ En esta cita de Focillon encontramos el énfasis a lo táctil como condición necesaria para la elaboración de cualquier imagen, aunque el resultado final se haya empeñado en hacer desaparecer la huella de la mano esta seguirá estando presente; concluimos pues que sea cual sea a la estética a la que haga referencia, siempre habrá un cuerpo, una mano, pero más importante: un gesto. Es así que vemos que el concepto de gesto no se puede encorsetar a ciertos resultados (Expresionistas, Neo expresionistas, etc.), sino que tiene una amplitud mucho mayor y el cual nos permite pensar el dibujo desde otras perspectivas.

Dicho lo cual, es que podemos comprender mejor cuando Gómez Molina propone el gesto y la estructura como elementos a considerar a la hora de interpretar las ideas que se vierten en las formaciones visuales, y en específico las dibujísticas: “A través de esto, el dibujo, al mismo tiempo que configura una idea, comunica e informa de la estructura con la que cada persona capta un fenómeno [...]”¹¹² El gesto a la vez que es aquel elemento que permite poder materializar una

111 Henri Focillon, *La vida de las formas seguida de Elogio de la mano* (México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2010), 134-135.

112 Gómez Molina, “El concepto de dibujo”, 18.

imagen, es también aquel elemento que, gracias a su carácter de existencia material nos permite entender el lugar que ocupa el dibujante en la estructura de pensamiento a la que pertenece.

Tenemos pues que el gesto es poner en movimiento, es llevar a cabo una acción, lo que se moviliza es tanto el cuerpo del dibujante como el material (la manera en que sujeto el lápiz, la presión que ejerzo sobre él, etc.), estos dos elementos (material y cuerpo) se entrelazan de tal manera que dan cuenta de la particularidad de quien los hace, el gesto es ejecutado por alguien. Esta característica no es menor, indica la posición que ocupaba ese cuerpo y psique concretas al momento de dibujar, así como la posición frente a los conceptos que representa.

Ahora bien, el gesto como elemento constitutivo del dibujo que da cuenta de la *particularidad* del dibujante ha sido resaltado en varias ocasiones dentro del desarrollo del dibujo, una de ellas es el proyecto moderno de finales del siglo XIX y comienzos del XX. En ese momento se pondera el carácter personal, particular de cada creador; punto máximo de expresión en relación al anterior momento académico que limitaba la creación mediante una serie de reglas a seguir.¹¹³ No obstante el tener presente el hecho de que el dibujo guarda una relación especial con la identidad de la persona no es propia de la modernidad, ejemplo de ello lo tenemos en la firma, la cual es una práctica que se lleva a cabo desde el imperio Romano: dentro del aparato legal es el elemento que funda y avala la identidad individual (bien podemos observar que hasta hoy día la firma sigue siendo relevante en trámites de alta importancia, ya sea de índole legal o económico); o piénsese en prácticas mágicas antiguas, en donde se establecía una conexión inquebrantable entre la persona, su nombre y su firma. En cada uno de estos ejemplos lo que se quiere destacar es la conexión que se establece entre la persona y el dibujo realizado, y cómo estos dos aspectos tienen una correspondencia con la identidad de la persona.¹¹⁴

Recapitulando: Más allá de la noción común que se pueda tener de “gesto” en el campo del dibujo, tenemos dos vertientes más de él que pueden ampliar más la manera en que pensamos este elemento constitutivo del dibujo. En primer lugar está la acepción según la cual el gesto hace referencia a la acción misma de crear una imagen, característica propia de toda imagen ya que toda imagen que existente ha requerido de una acción — aunque ésta haya sido mínima — para ser creada. Y por otro lado, está la acepción según la cual el gesto tiene que ver con la relación de identidad que se establece entre lo ejecutado sobre el papel y la particularidad de la persona.

Así pues, como conclusión de esta primera parte diremos que el dibujo consta de dos pilares conceptuales:

- 1) Tiene la capacidad de estructuración es decir, es capaz de ordenar — visualmente — un pensamiento. Que el dibujo estructure quiere decir que el dibujo ordena, jerarquiza.

¹¹³ Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas, y Juan Bordes, *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo xx*, 5.a ed. (Madrid: Cátedra, 2011), 353.

¹¹⁴ Gómez Molina, “El concepto de dibujo”, 18.

2) Dicha estructuración se hace visible mediante el gesto, es decir mediante una acción. Todo dibujo es posible – sea cual sea su pertenencia estética – mediante un gesto, es decir mediante una serie de acciones. A la par de esto, el gesto es también la característica que integra al dibujo al ámbito de la identidad, se genera una relación estrecha entre la persona y el trazo que hace.

En palabras de Gómez Molina: “Mientras que la estructuración del dibujo lo dirige a la objetivación, el gesto lo reintegra con la individualidad y retoma el valor animista de interrelación unívoca entre el signo de la persona y la persona misma.”¹¹⁵ En definitiva, el dibujo se tensiona entre lo que podríamos llamar una parte “objetiva” (estructura) y una parte subjetiva (gesto). Desde estos dos elementos se puede generar una lectura fructífera de lo que el dibujo ha sido y lo que es actualmente, prescindiendo de ideas más bien apegadas a cierta *doxa* que relaciona invariablemente al dibujo ya sea con unos materiales o unos resultados específicos.

Ahora bien, estos dos elementos constitutivos del dibujo –estructura y gesto– no se presentan de manera aislada en un dibujo, no encontramos un dibujo que sea puramente estructura o puramente gesto, sino que en cada dibujo siempre están presentes ambos elementos, en diferentes proporciones pero siempre los dos. La conjunción de dichos componentes es lo que permite establecer un aspecto de suma importancia en el dibujo: su carácter de representación¹¹⁶ ¿A qué nos referimos con *representación*? La representación en el ámbito del dibujo comúnmente es entendida como el traslado “fiel” a un soporte bidimensional la imagen de un objeto tridimensional, mediante el uso de materiales asociados a la disciplina del dibujo. Es así que un dibujo estaría “representando” algo si el resultado final tiene un alto grado de parecido con el objeto que se usó como referencia.

Abordar de esa manera la representación deja de lado toda la complejidad que implica pensar el dibujo como re-presentación, como una actividad que implica la elaboración material (visual) de ideas. Gómez Molina la define de la siguiente manera: “El dibujo como representación marca el intento más radical del ser humano por vencer la necesidad de los acontecimientos, en el deseo de volver a hacer presente por medio de la imagen la idea que tenemos de ella misma.”¹¹⁷ La primera parte de la cita se ve confirmada por lo hasta ahora expuesto: el dibujo es aquella instancia en donde podemos observar un corte en el *continuum* de la vida, estableciendo una diferencia. Ahora centrémonos en la segunda parte de la cita – “volver a hacer presente” –, la cual –claro está– está relacionada con la primera. La representación es un volver a hacer presente, ¿pero qué cosa? La cita nos lo indica: la idea que tenemos de la imagen, es decir la idea que dio origen a dicha imagen.

Hay representación no sólo por el hecho de que se traslada lo que se ve en la realidad a un soporte, sino que en esa acción se busca vencer la necesidad de acontecimientos, es decir, no

115 Ibid, 18.

116 Gómez Molina, “El concepto de dibujo”, 23

117 Ibid., 23.

estar a la merced de la contingencia de la vida, sino de tratar de incidir en la vida mediante la aprehensión de los elementos de la naturaleza: los dibujos de las cavernas son el resultado de rituales en los que se buscaba incidir en el resultado final de la caza, el humano es capaz de diferenciarse de la naturaleza y a través de esa diferenciación es que puede incidir en ella, el dibujo es una “Aprehensión intuitiva, conceptualizada o ideal, por medio de la cual lo concreto y diverso es pensado bajo una forma categorial”¹¹⁸ La aprehensión de tal o cual objeto da cuenta de la pregunta constante por saber el lugar que se ocupa en el mundo, al ejecutarlo se establece ese lugar.

Juan Acha plantea una idea similar, poniendo el énfasis de su análisis del dibujo en que éste es en todo momento la materialización de una idea. La puntuación que hace en su desarrollo está en función de poder tomar postura respecto a algunos de los abordajes en los que se enfoca únicamente los resultados, dejando completamente de lado todo el proceso en el que el dibujo se vio involucrado, es así que menciona “[...] estamos obligados a enfocar procesos y no productos. Estos nos engañan y limitan. Así conoceremos las intimidades que obligaron al ser humano a emprender los múltiples y diversos procesos culturales demandados por el desarrollo de sus plurales facultades connaturales, que se concretan indefectiblemente en las realidades sociales e históricas, donde nacen los seres humanos que, como es obvio, los traen consigo.”¹¹⁹ Lo realmente importante es poder comprender los procesos de cada dibujo, y no sólo los técnicos sino los de pensamiento, preguntarse e indagar las razones que envolvieron al dibujo para que este fuera elaborado, qué cosa se buscaba volver a hacer presente, qué se buscaba representar. Lo realmente importante a destacar para Acha es que el dibujo es una actividad –y resultado– en donde el ser humano establece una interacción con el entorno en que se encuentra.¹²⁰

El dibujo es representación no porque sus resultados tengan una correspondencia mimética, sino por las ideas que se tratan de volver a ser presentes en él. Juan Acha, en su análisis desde las primeras manifestaciones gráficas de las que se tiene registro nos comenta: “La aparición de las imágenes gráficas comienza con el rastro que dejaban los seres vivientes y con las sombras de sus cuerpos; estas sombras surgen en la cueva con la luminosidad de la fogata. Las imágenes principiaron como índices, luego el hombre desarrolló su iconicidad (o representación puramente visual) y después las utilizó como símbolos. En resumen, existen varias maneras de representar la realidad visible, sin ser ninguna la definitiva ni la correcta. Además, son varios los ángulos de mirarla o enfocarla y desde cada uno vemos formas y colores distintos.”¹²¹ En esta cita podemos notar que si bien ha habido un “desarrollo” en los grados de iconicidad del dibujo (qué

118 Ibid., 23.

119 Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*, 80.

120 En la siguiente cita se puede notar el campo en que Acha mete al dibujo, siempre en relación con otras actividades que, de igual manera, buscaban significar el mundo: “Si bien los cinco sentidos relacionaban al hombre con la realidad, para que él la conociera, resultaba –como ahora– que únicamente el habla y el cuerpo podían expresar lo que él sentía, pensaba y percibía. El habla lo hacía por medio de palabras, el cuerpo por la danza y las manos por figuras modeladas y dibujadas, primero, y luego por la escritura [...] Las manos desarrollaron después técnicas para producir y reproducir sabores, sonidos y olores, cuyos derivados estéticos se materializaron posteriormente en la gastronomía, la música y la perfumería respectivamente.” Ibid, 90.

121 Ibid, 93.

Capítulo 2

tan parecido son los dibujos respecto a su referente del que partieron) eso no implica necesariamente que haya representación, puesto que ésta, como ya comentamos, no depende únicamente del parecido, sino que hay representación por el hecho de que se trata de volver a mostrar (re-presentar) la Idea que se tiene respecto a algún fenómeno; la variedad de “representaciones” radica, pues, en la constante organización y reorganización en la que se han pensado los fenómenos de la realidad, y desde esa concepción es que encontraremos diversas las formas que hoy nos llegan desde el pasado.

A partir de este punto se enfatiza un hecho fundamental en el ámbito del dibujo: Un dibujo es siempre una invención, es decir: los diversos resultados del dibujo, a lo largo de la historia, dan cuenta que la percepción de la realidad siempre está mediada por una idea previa, la cual se trata de hacer patente en cada dibujo. El discernimiento de los elementos de la realidad es posible si antes ha existido un reconocimiento que nos los haga visibles, Acha comenta al respecto de este punto:

Si bien en teoría y según nuestra filogénesis, toda representación hecha por el hombre implica una invención, en la práctica cabe hablar con toda razón de utilizar el dibujo para copiar una realidad, lo que equivale a repetir una imagen establecida. En buena cuenta, se trata de copiar una imagen dada y no la misma realidad. [...] Para ser precisos, la relación dibujante/dibujo no va de la realidad visible a los ojos y de estos a las manos: pasa indefectiblemente por el interior del dibujante y se torna en realidad interna o psíquica. La realidad visible va primero a este interior a través de la vista y luego a las manos del dibujante. La vista le sirve al cerebro para evaluar lo que van haciendo las manos.¹²²

La propuesta de Acha nos pone en una situación un tanto paradójica, ¿cómo es posible que el dibujo no esté en estrecha relación con la realidad que observamos?, la idea de Acha, contraintuitiva, nos ayuda a separarnos de la idea común de representación que ya hemos mencionado, el re-presentar es de una instancia del pensamiento, de un proyecto existente antes de cualquier acción.

¿Qué pasa con esta riqueza que implica la actividad del dibujo dentro del contexto de su enseñanza dirigida al campo del arte? Pues bien, el dibujo al ingresar en el círculo de las disciplinas que pueden ser nombradas como arte y su posterior integración en el circuito de compra y venta gana, sí, prestigio y estatus, pero esto viene acompañado por su un proceso de reificación de sus resultados: se establecen qué resultados esperar del dibujo “artístico” y a partir de ello la educación se vuelca en que el alumno (re) produzca esos resultados y deje de lado el proceso de pensamiento que les dio origen.

Cabe mencionar que antes de su “autonomía” el dibujo estaba ligado a otros objetivos; otros oficios hacía uso de él para poder efectuar sus actividades. Es entre el final del siglo XIX y comienzos del siglo XX que el dibujo empieza a reclamar su autonomía respecto a su relación con otros fines que no eran en sí mismos el dibujo. Este hecho, a los ojos de Gómez Molina implica — hasta cierto punto — una pérdida en la complejidad del dibujo, ya que al alcanzar su autonomía y

¹²² Ibid., 120-121.

¹²³ Gómez Molina, “El concepto del dibujo”, 26.

reclamar el mismo estatus de “objeto artístico”, se desliga de su conexión con la realidad, es decir con el hecho de que el dibujo no sólo daba cuenta del entramado simbólico sino que ayudaba a su creación, Gómez Molina menciona: “La reivindicación de su libertad se efectuaba también desde la pérdida de su utilidad en los procesos vinculados con la descripción objetiva de las cosas, tradicionalmente relacionada con los procesos de formalización necesarios en la producción industrial. [...] han sido los defensores de la modernidad los que han mantenido el valor más negativo de su enseñanza tradicional: el de ser un modelo formal de representación y no el concepto más conflictivo de la conformación de la idea.”¹²³ Hay una lectura sesgada que considera lo anterior a la modernidad como algo a erradicar en pos de la libertad del dibujo, lo que no se logra ver es que precisamente la modernidad pone el foco en que cada dibujo establece un conflicto en tanto que se busca la conformación visual de una idea.

Para ejemplificar esta desconexión entre práctica e idea pensemos en cómo se estructuran muchas de las clases y formas de enseñanza del dibujo. Se establece una aparente diferenciación del proceder del dibujo a partir de sus resultados, es así que se tiene por un lado dibujos “descriptivos” y “dibujos modernos”. Esta aparente diferenciación pasa por alto lo que ya hemos comentado más arriba: el dibujo como estructuración de un pensamiento (y del pensamiento), independientemente de sus resultados, sumando a ello el que se podría pensar que unos sí “representarían” —por su carácter “reconocible”— y otros no —no comprendiendo que de una forma u otra ambos los hace: “Una situación de aparente esquizofrenia que podía llevar al disparate de establecer asignaturas simultáneas de ‘dibujo antiguo’ y ‘dibujo moderno’ según el modelo de referencia, predominando la representación descriptiva, asumida como tradicional, o gestual-abstracta, entendida como moderna.”¹²⁴ Esta división de “diferentes” dibujos deja a su enseñanza anquilosada, poniendo énfasis en los resultados, e inclusive en un mero manejo técnico, pero no se ahonda en todo el pensamiento que han desarrollado dichas estéticas y técnicas.

Esto es problemático en este contexto contemporáneo, ya que no se establece de qué manera se relacionan los resultados, materiales, palabras, etc. con el entramado de significados que los alberga, con el proyecto que los sintetizó en un resultado concreto, “[se sigue creyendo] que sólo hay una estrategia privilegiada para la definición de las imágenes: aquella que procede de la antigua tradición, en el enfrentamiento permanente al modelo, encarnado en el prestigio de ciertos estereotipos de ejecución, reduciendo en muchos casos el problema a la idoneidad formal de la solución gráfica.”¹²⁵ Una vez más: Al poner toda la atención y plegarse a unos resultados muy concretos se deja de lado por completo que el dibujo es una actividad en función de una Idea, de un pensamiento.¹²⁶

124 Ibid. 32

125 Ibid. 32

126 Ejemplo de esto puede localizarse en algo tan común en la facultad como lo es el cumplimiento de una serie de materias a las que uno está “obligado” a cursar para poder obtener los créditos correspondientes. En este esquema el dibujo está completamente sujeto a cumplir una serie de requerimientos para poder ser aprobado (mímesis fotográfica, expresividad, etc.), su enseñanza se reduce a cumplir con dichos requerimientos estéticos y técnicos, casi como si se tratase de una colección de estampas, y se omite la reflexión que el dibujo conlleva. En definitiva, el alumno se acerca al dibujo desde su vertiente más acrítica, no propiciando la indagación por la necesidad de ese medio en función de su proyecto y búsqueda particular, sino como una materia más que se cursa.

Capítulo 2

Como contraste ante tal situación es esclarecedor el caso Norteamericano con Bruce Nauman y lo que escribe para la exposición *Drawing & Graphics* en 1991, a continuación lo citamos en extenso porque permite dilucidar las diversas perspectivas desde donde se puede accionar el dibujo: “Dibujar equivale a pensar. Algunos dibujos se hacen con la misma intención que se escribe: son notas que se toman. Otros intentan resolver la ejecución de una escultura en particular, o imaginar cómo funcionaria. Existe un tercer tipo, dibujos representacionales de obras, que se realizan después de las mismas, dándoles un nuevo enfoque. Todos ellos posibilitan una aproximación sistemática en el trabajo, incluso si a menudo fuerzan su lógica interna hasta el absurdo.”¹²⁷ La pequeña clasificación que hace Nauman permite observar las diversas maneras en que el dibujo se posiciona respecto a una Idea, ya sea que el dibujo sea un primer acercamiento o un dibujo posterior al finalizar una pieza. La cita sigue:

Los dibujos pueden describirse como modelos para una concepción mental a la que se ‘da cuerpo’ a través del dibujo. Tanto dibujos como piezas deben perfeccionarse sólo hasta el punto donde la idea y el ‘cuerpo’ que se les da se hacen lo bastante claros para una comprensión precisa y adecuada. [el dibujo] intenta exceder la limitación que le imponen los límites del dibujo y desea instalarse en el campo más amplio de las ideas que conforman nuestra percepción del mundo que nos rodea, una ambición que sobrepasa lo representado para alcanzar la idea desde donde se establece esa representación.¹²⁸

El modelo de enseñanza propuesto por Nauman está siempre ligado a lo que a lo largo de estas páginas hemos reiterado: el dibujo es la elaboración visual de una idea, de un pensamiento, en definitiva de una *estructura*. Ahora bien, sabemos que debido al funcionamiento del mercado de arte es necesario generar objetos únicos, y muchas veces en los espacios de comercialización de obras de arte se presentan objetos separados de toda la cadena de obras que le precedieron —de la cadena de pensamiento; como espectador lo que uno ve es ya un resultado, y la ilusión de que la producción se volcó únicamente en esa pieza, nada más alejado de la realidad, y en especial en el dibujo, “La validez del dibujo no va a depender tanto de su valor autónomo como obra de arte, sino de vinculación al proceso por el cual el artista lo transforma en una parte significativa de sí mismo. Su valor como arte se establece a medida que se conforma como la verdad necesaria de esa representación.”¹²⁹ Es así que lo importante —recalcamos— no radica en qué tipo de resultado se obtenga (figurativo, abstracto, etc.) sino establecer el dibujo ejecutado como un resultado de un pensamiento, el cual sólo puede tener sentido al materializarse en este medio, como una representación *necesaria*.

De esta manera podemos condensar lo dicho hasta ahora de la siguiente manera: la estructura y el gesto son los componentes conceptuales principales en el dibujo, a partir de ellos podemos establecer que un acercamiento al dibujo por fuera de la concepción común que se tiene del dibujo. A su vez, la representación dentro del campo del dibujo va más allá de la acepción común según la cual aquella hace referencia al parecido entre el dibujo y el referente, hablar de

127 Gómez Molina, “El concepto del dibujo”, 33.

128 Ibid., 33.

129 Ibid., 34.

representación en el dibujo es referirnos al hecho de que el dibujo vuelve a hacer presente la idea que le dio origen, referirnos al dibujo como forma de establecer un pensamiento en el campo de lo visual. En definitiva, pareciera que las tensiones se juegan en la disolución del sentido de las palabras que usamos para señalar lo que el dibujo es o puede llegar a ser.

En el principio era la palabra-materia

Ahora bien, sigamos avanzando: ¿Cómo nos acercamos al dibujo?, es decir, ¿cómo es ese primer contacto? ¿Nos acercamos de manera pura o será que nos acercamos con algo previo? ¿Es verdaderamente el Dibujo una actividad que se desarrolla completamente por fuera del lenguaje, de manera instintiva, de manera completamente evidente? Al echar un vistazo al panorama de lo que podríamos denominar la “esfera del dibujo” bien veremos que una gran variedad de resultados se engloban bajo el término de “dibujo”, prueba de ello la encontramos en los diversos libros o cursos en los cuales hay resultados distantes unos de los otros, todos ellos clasificados bajo la palabra “dibujo”, y si bien no es incorrecto el nombrar bajo esa palabra una serie de procedimientos de diferente índole, se da un aplanamiento de los matices que existen a la hora de nombrar los resultados, así como su carga conceptual y contextual. Conocer dichos matices no es algo que ocurra de manera autoevidente, es decir no sabemos de manera instantánea y precisa qué tipo de dibujo es aquel y sus implicaciones dentro de su historia, es en el momento en que nos disponemos a indagar y reflexionar acerca de los resultados que obtenemos y queremos obtener que su complejidad surge, en otras palabras: en el momento en que el dibujo ejecutado se nombra de tal o cual manera su complejidad, como actividad dentro de la historia, se nos descubre; el nombramiento del dibujo implica parte de su realidad, si bien las líneas pueden estar ahí estas no se reconocen como tales hasta que se les nombra. Con el fin de poder propiciar un desarrollo más amplio que dé cuenta de cómo el dibujo se articula, creemos preciso salir de cierto oscurantismo apoyado en la inefabilidad romántica del dibujar la cual ha devenido en la reificación de ciertas estéticas insertas en un mercado y sistema de validación en pos de ensalzar una actividad dibujística inmersa en la autorreferencialidad individualista, dejando por fuera las reflexiones que cada dibujo elabora en torno a su historia y a los conceptos que pone en juego en cada hoja de papel.

Así pues, admitamos por el momento que el dibujo no es una actividad espontánea, no mediada, que está completamente por fuera del ámbito del lenguaje y del entramado contextual en el que se encuentra, sino que más bien es una técnica que es posible situar en un tiempo y espacio específico. Llegar a esto se logra indagando y tomando en cuenta cómo es nombrada la actividad de dibujar en cada momento, al fin de cuentas la historia y el desarrollo del dibujo no son sólo sus resultados y materiales, sino también las palabras que les acompañaron y describieron, sus nombres.¹³⁰

130 Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas, y Miguel Copón, *Los nombres del dibujo* (Madrid: Cátedra, 2005), 11.

Capítulo 2

Contrario a lo que comúnmente se piensa, y sostenido por la falsa contraposición entre práctica y teoría, las palabras que usamos para nombrar los dibujos sí juegan un papel nodal dentro del dibujo, es a través de ellas, del uso que se les da a la hora de *nombrar* aquello que dejamos sobre el papel, que el dibujo logra ingresar al andamiaje simbólico —de significados—, que la realidad es; en otras palabras, a su reconocimiento social, con las valoraciones y jerarquizaciones que esto conlleva.

Pongamos por caso la siguiente situación: un par de dibujantes en la Facultad se encuentran en el salón, tras la petición de su maestra de hablar sobre su producción uno *describe* su dibujo como “Gestual”, y el otro describe el suyo como un dibujo “Académico”. Es posible pensar en que ambos pudieron simplemente decir que hacían “dibujo”, no obstante cada uno adjetivó su respuesta. En uno y otro podemos advertir que el uso de la *palabra* que eligieron no es casual ni simplemente descriptiva, sino que en la misma palabra ya están implicados varios aspectos que determinan al dibujo, estableciendo de manera tácita los elementos que se esperan de él: la manera de proceder, su gesto, los materiales a utilizar, los acabados, etc., sin dejar de lado el posicionamiento existencial que cada palabra implica.

Ocurre, pues, una paradoja. Recuérdense lo mencionado en el capítulo uno respecto al lenguaje: el que usemos palabras para referirnos a objetos, características externas, sentimientos etc. nos introduce al mundo social en el que nos desenvolvemos, una acción no es nunca una simple acción, sino que está unida a una serie de valoraciones y jerarquizaciones —las cuales exceden una noción individualista—; en definitiva antes de nosotros ya existía un lenguaje, ya existían imágenes, ya existían dibujos.¹³¹ Así pues, la paradoja radica en que la realidad del dibujo viene acompañada y posibilitada por la palabra, por el lenguaje: en el momento en que podemos nombrar lo que *ahí hay* es que el dibujo se fija y aparece para así poder reconocerlo y separarlo de lo que lo rodea, poder diferenciarlo de otras manifestaciones con elementos gráficos que comúnmente aparecen delante nuestro.

Dicha paradoja la encontramos a lo largo de cientos de espacios de enseñanza, pero sobre todo en los primeros acercamientos que se tienen en el dibujo: Es sumamente común que en las primeras interacciones que se tienen entre el o la maestra y el alumno sean del corte de la señalización de lo “correcto” e “incorrecto” que está en el dibujo. Tomemos como ejemplo una clásica señalización, las “líneas peludas”¹³²; es de las primeras frases que se llegan a escuchar en el salón de clases. Lo que queremos resaltar no es su uso persistente por parte de los maestros y maestras, sino la realidad que crea al ser usada: Las personas que recién comienzan en el dibujo al natural tienden a hacer la línea “peluda, pero lo realmente curioso es que el principiante no capta en un primer momento la valoración de la línea peluda, su objetivo principal es hacer un dibujo que se parezca al modelo que tiene enfrente, es hasta que la maestra hace la observación de “no hacer líneas peludas” que su dibujo se le aparece de una nueva forma; ya no está reducido únicamente

131 Contrario a lo que les gustaría creer a un nicho que oculta su enseñanza apelando únicamente a una cierta inefabilidad e individualidad.

132 La línea peluda es aquella que es elaborada no de forma continua, sino con un balanceo tipo zig zag, generando un remarcamiento de una línea mediante múltiples líneas.

a una mera representación de un desnudo — o cualquiera que sea el objeto a dibujar — sino que ahora también es un “dibujo con líneas peludas”. Posterior a ello, y una vez que el alumno haya abandonado dicha práctica, los comentarios del docente también cambian, ahora se hace énfasis en la “soltura” de la línea o en su “elegancia”, en su “movimiento” incitando a la alumna a “seguir por ese camino”. Deseamos subrayar lo que ocurre en ambos casos: las palabras usadas para describir lo que pasa en el dibujo del estudiante son determinantes para hacerlo aparecer en el papel, para establecerlo como realidad para él o ella.

Asistimos a un tipo de inmixión¹³³ en donde no podemos determinar de manera clara dónde comienza un campo y dónde acaba otro, es así que “Para toda persona que se inicia en el dibujo, el nombre que reconoce en su acción es un factor determinante de su proyecto. Porque éste no sólo precisa su relación con el objeto representado, sino también su relación con el proceso de representación.”¹³⁴ La forma en que nombremos a nuestro dibujo da coordenadas de ubicación respecto a qué lugar ocupa — tanto el dibujo como nosotros — en la estructura *simbólica* del campo del dibujo. Y si bien — como vimos en el reciente ejemplo — los primeros actos de nombrar el dibujo viene de otra persona, poco a poco es preciso ir tomando agencia en ello. Al nombrar de tal o cual manera a lo que realizamos le dotamos, también, de una finalidad concreta: ya podemos llamarle *boceto*, *bosquejo*, *diseño*, *traza*, *gesto*...etc., todas estas palabras a la vez que nombran un tipo de dibujo determinan el cómo es presentado, en primer lugar para el autor, y en segundo lugar por el público que lo verá.

El dibujo elaborado por el estudiante de arte o por el artista nunca es totalmente transparente, sino que siempre-ya está permeado tanto por los dibujos que le antecedieron así como — unidos irremediabilmente a ellos — a las palabras que los nombraron. Es en este entramado de lenguaje donde el dibujo se ha inscrito desde siempre y donde todavía sigue operando. Todo el andamiaje que precede al dibujo influye — lo quiera el artista o no — su lectura y la forma en que se acerca a él. Es así que, retomando el ejemplo, si nombramos a nuestro dibujo como “Gestual” o “Académico” ello acarrea no sólo una cuestión de resultados, sino también todo un andamiaje conceptual. No será la misma la manera en que se ha nombrado un dibujo a carboncillo de Da Vinci a uno de Picasso, o uno de Degás; si bien es el mismo material ha sido articulado conceptualmente de distintas maneras.

Continuemos con un ejemplo más: La palabra “Dibujo artístico” separa los resultados obtenidos de la gran cantidad de resultados gráficos que existen, engloba un imaginario colectivo que tiene muy bien localizados los materiales, fines y resultados propios de éste. La delimitación que implica esa palabra es de tal magnitud que podemos encontrar una gran cantidad de tiendas “especializadas” en materiales y papeles artísticos, más allá de hablar acerca de la calidad de dichos materiales, la cual los separa de otros materiales, lo que queremos resaltar es que dichos

133 El término de inmixión se refiere a la característica de una mezcla en la que no se pueden separar los elementos que la constituyen, tómesese como ejemplo lo siguiente: en un taco “campechano” podemos, si lo deseamos, separar el suadero de la longaniza, los elementos de dicha mezcla los podemos diferenciar y separar; pero si mezclamos en un vaso con agua tinta china, no es posible separar los elementos que la constituyen, no se puede separar las moléculas de agua de las moléculas de tinta china, la mezcla entonces está en inmixión.

134 Gómez Molina, Cabezas, y Copón, *Los nombres del dibujo*, 12.

Capítulo 2

materiales estén promocionados como “artísticos”, el adjetivo es lo que nos interesa resaltar; las connotaciones de las palabras que se usan para nombrar dichos materiales repercuten al momento de acercarnos a ellos. Junto a este ejemplo también están las palabras que describen lo que se supone un dibujo “artístico” debe *transmitir: belleza, sublimidad, proporción, orden...* etc. Una vez más bien observamos que las palabras con las que nombramos los aspectos del dibujo van dirigiendo nuestra lectura de él¹³⁵ tanto como ejecutores como espectadores.

Ir reflexionando estos aspectos poco a poco nos permite concebir de una manera distinta nuestra práctica en el contexto contemporáneo: “En la medida que el dibujo contemporáneo adquiere su sentido en las relaciones con otros dibujos y no en su transparencia, la posición determinada en el sistema se ha convertido en el lugar privilegiado desde donde establecer su valor en aquello que denominamos práctica artística.”¹³⁶ La actividad del dibujante no sólo sucede en la incidencia de un soporte con una herramienta, ni únicamente en una autorreferencialidad, sino también sobre el andamiaje conceptual que acompaña irremediabilmente a todo dibujo elaborado, es en ese lugar donde el dibujo actúa también.¹³⁷ Este paralelismo que se tiene entre la palabra y el dibujo en tanto que ambos ámbitos tienden a *nombrar y crear* la realidad es un aspecto que no es tomado en cuenta lo suficiente, pero que es igual de importante que la parte material y de ejecución ya que el dibujo no sólo son las líneas que se ejecutan sobre el papel, sino también todo aquello que se puede nombrar en torno a ellas, ya sean procedimientos, materiales, acabados, etc.¹³⁸

Retomemos el asunto respecto a cómo nombra su actividad el dibujante, ¿qué palabras se usan? Como hemos visto este punto no es asunto menor ya que desde ese momento de nombramiento, de adjetivación de la actividad se está direccionando el proceder del dibujo, poniendo en juego una serie de valores pegados al adjetivo usado para describir la actividad del dibujar. No será lo mismo, pues, nombrar un dibujo como “virtuoso” o como “expresivo”; en ambos casos se apunta a direcciones y entendimientos distintos, al elegir una u otra palabra conlleva unos materiales, y unos usos distintos. Podemos decir que: “Los nombres del dibujo, en la medida que determinan históricamente un conjunto de técnicas, de habilidades, de conocimientos, de conceptos

135 Esta dirección de lectura de la que hablamos es una parte importante para, socialmente, establecer diferencias entre los productos realizados, por ejemplo, un dibujo de una caricatura como Dragon Ball hecho en un cuaderno escolar de cuadro chico con una pluma Bic en primera instancia no tiene las palabras necesarias para establecerse como un “dibujo artístico”; es decir, las palabras que se usan para describir sus materiales y finalidades no están dentro del campo semántico llamado arte. Este ejemplo, aunque simple, nos ayuda a establecer cómo opera un sistema de diferenciación en el campo del dibujo artístico (aunque, cabe mencionar, que con la posmodernidad la rigidez de dichas distinciones poco a poco se disolvieron).

136 Gómez Molina, *Cabezas, y Copón, Los nombres del dibujo*, 14.

137 Esta característica en la que el dibujo no es únicamente una actividad manual sino que está relacionada con una red de significación se hace patente en cómo se ha pensado el dibujo a lo largo de la historia. Éste ha adquirido la función, al igual que la palabra, de nombrar las cosas. Al igual que en el pasaje bíblico en donde Dios le pide a Adán que nombre las especies que ha creado, al dibujo se le ha dado esa misma cualidad; se busca —al ver y al realizar un dibujo— poder nombrar, definir, aquello que tenemos al frente de nosotros, o aquella idea que queremos exteriorizar. No es casual que en gran parte de los postulados de artistas de vanguardia partan de ese punto en donde el dibujante es creador. *Ibid*, 14.

138 *Ibid*, 26.

que definen sus relaciones con lo representado y con el medio que lo representa se convierten en la verdadera realidad de éste, la naturaleza artificial que determina los lugares imaginarios de las palabras y de las relaciones gramaticales desde donde ellas se articulan.”¹³⁹ Este abordaje del dibujo incide en las nociones comunes de cómo entender la actividad del dibujo (del dibujo artístico, específicamente) ya que no es únicamente una actividad en la que el objetivo es obtener un resultado “fotográfico” o, en su contraparte, un resultado “moderno”, “expresivo” sino qué aspectos conceptuales se ponen en juego en cada dibujo que se elabora.

Gómez Molina pone un ejemplo sumamente clarificador con el que podemos entender cómo, mediante las palabras que lo han nombrado a lo largo de la historia, el dibujo adquiere su sentido, y no únicamente por un mero acabado visual: Un tópico común en los intereses de varios artistas contemporáneos es el referente a la identidad. La pregunta por saber qué me hace Yo, qué me diferencia de los demás fue la interrogante en una gran parte de dibujantes. Actualmente dentro del dibujo se tienen una serie de resoluciones formales y materiales que están asociadas al tema de la Identidad, no obstante la interrogante que surge es saber cómo es que se llegó a dichas formalizaciones y a un empleo de materiales específicos e inclusive actitudes por parte del dibujante. Es así que comenta:

¿Qué material, qué proceso del dibujo era el determinante para establecer ese valor? Fundamentalmente todos aquellos que en la propia historia del dibujo se habían considerado más idóneos, aquellos que desde el Renacimiento daban cuenta de la desviación personal a las reglas del sistema, aquellos que se registraban en el hecho aleatorio del trazo, los que posibilitaban la caligrafía individual del artista: los procesos como ‘esbozo’, ‘boceto’, ‘bosquejo’, ‘apunte’, ‘esquicio’, ‘borrón’, ‘borrador’, ‘rasguño’, ‘tanteo’, ‘garabato’ que privilegiaban su aparición, en detrimento de aquellos otros que como ‘estudio’, ‘síntesis’, ‘copia’, ‘imitación’, ‘calco’, ‘academia’ parecían encaminados a la reproducción del orden del estilo.¹⁴⁰

En esta cita podemos ver cómo unos materiales están ligados a unas palabras (a un andamiaje de significados), su uso no es en sí mismo sino siempre en relación con unas palabras. Dicha relación es la que establece, por una parte, los nombres que son usados para describir el dibujo realizado a la par que esta elección implica una postura concreta respecto a él. Los dos aspectos van estableciendo una ligazón que une al dibujante con la historia que lo precedió, es decir, con los artistas y la manera en que ellos nombraban a sus dibujos y su postura frente al mundo. Un ejemplo de esto podemos encontrarlo en Kokoschka, el cual presenta su dibujo como un combate contra la estética que imperaba en su época.¹⁴¹ Los resultados obtenidos por Kokoschka están en directa relación con su enfrentamiento no sólo a nivel visual, sino a todos los valores que dicha estética implicaba y establecía, la maniobra es efectiva ya que opera ambos niveles, tanto en el resultado como en los significados (las palabras) que implicaba la estética contra la que se enfrentaba.

139 Ibid., 28.

140 Ibid., 30.

141 Ibid., 68.

Capítulo 2

La enseñanza actual¹⁴² del dibujo, contradictoriamente, a la vez que se enuncia como la búsqueda y proyección de una interioridad¹⁴³ hace uso de soluciones estilísticas y materiales repetitivas y ya convencionalizadas, sin ahondar en sus andamiajes conceptuales, en sus *palabras*; no tomar esto en cuenta genera una ilusión en la que cada dibujante enuncia que los resultados obtenidos no tienen referencia alguna más que él mismo y su interioridad. Es frente a esta situación que tal vez la “particularidad” de cada dibujante no está únicamente en el hecho de ser una actividad manual, sino también en que cada dibujo “enmarca” de diferente manera al Dibujo, es decir, cada dibujo genera una articulación particular de las *palabras* y conceptos –materialidad mediante– que el Dibujo pone en juego.

Para finalizar esta sección queremos traer un ejemplo más, pero ahora centrado en los productos de consumo masivo –pues en ellos radica un ámbito determinante en cómo nos acercamos al marco del arte. La concepción del dibujo como lugar en la que la persona puede “expresarse” en contraposición con la normatividad de la vida cotidiana no es “natural”, esa noción no escapa de ser una mediación –como hemos dicho a lo largo de estas páginas–, como caso paradigmático está el artista Jackson Pollok, instituciones culturales norteamericanas mediante, es la figura por antonomasia de lo que es el artista libre, sin ataduras en su proceder plástico. Es precisamente esta imagen la que vemos reproducida en diversos contenidos masivos. Para ilustrar este punto nos remitiremos a un capítulo de la serie *Malcolm el de enmedio* titulado *Hal renuncia*. El nudo del capítulo se localiza en que Hal (Bryan Cranston), harto del trabajo en el que se encuentra, renuncia. Tras hacerlo decide –curiosamente– dedicarse al sueño que siempre había tenido, ser pintor. Compra los botes de pintura y comienza. Es sumamente aclarador el cómo son grabadas esas escenas; la secuencia y los encuadres remiten a la escuela de expresionistas norteamericanos, la referencia al modo de trabajo de Pollok, como a su figura y significado, es innegable. En el capítulo podemos ver de manera clara la contraposición que establece entre alienación laboral y libertad creativa, significada, como ya dijimos, en la presencia fantasmal de Pollok. La referencia a este capítulo en particular nos deja dilucidar lo que hemos venido desarrollando a lo largo de estas páginas: el dibujo está dentro de un entramado simbólico, el cual se hace patente en la manera en cómo nombramos nuestra actividad, tanto las palabras como los materiales están siempre-ya imbricados, y lo queramos o no remiten en todo momento al andamiaje histórico y conceptual del que proceden. Tal vez Hal, así como nosotros, no sea consciente del lugar histórico que ocupa su proceder “creativo”, no obstante opera en él, a través de él.

142 El clima del arte contemporáneo, al decir de Gómez Molina, es que el dibujo ha ido perdiendo poco a poco dicha conexión que establecía con la Idea, es decir con la complejidad que cada propuesta de dibujo ponía en acción, ahora lo que llega es una versión descafeinada de toda esa complejidad conceptual elaborada a lo largo de la historia en pos de una repetición a partir de lo ya establecido.

143 Respecto al tópico de la “interioridad”: Es lugar común asignar al dibujo “académico” como paradigma de normatividad, como aquella estética que constriñe la libertad del dibujante, ceñida a una serie de rituales que no hace sino no permitir el desarrollo individual del dibujante, pero hoy en día, ¿son realmente así las cosas?, ¿no vemos actualmente estandarizados los resultados modernos, aquellos que supuestamente provienen del interior del dibujante? En ambos casos se toman como absolutos y unívocos los resultados que se obtienen, ya no se presentan como el planteamiento de un problema visual.

Que haya materia, dijo.

No podemos dejar de lado la parte material que implica el dibujo, en ella radica lo realmente particular que diferencia al dibujo de otro tipo de imágenes, no obstante no nos interesa en esta sección centrarnos en abordar el tema de los materiales desde un enfoque técnico, donde describamos el manejo correcto de éstos, sino más bien ubicarlo, junto a la palabras, como parte constitutiva del dibujo.

Al igual que con las palabras que usamos para describir y nombrar los dibujos, los materiales establecen conexiones históricas y conceptuales. El atolladero que se presenta es que debido a que hoy en día podemos encontrar en el mercado una multiplicidad de materiales a la venta y una serie de manuales en donde se indica de manera precisa cómo deben ser empleados, abriendo aparentemente las posibilidades de resultados de cada dibujante, no se toma en cuenta las Ideas, los Proyectos a los que estuvieron unidos, generando una desconexión entre Idea y Material, anquilosando la capacidad de poder desarrollar su uso más allá de su finalidad comercial. Si echamos una vista rápida a los materiales empleados en el dibujo podríamos resaltar que no ha existido un cambio sustancial en ellos; pongamos por caso el carboncillo: es un material que fue usado desde las cavernas y aún sigue siendo utilizado por artistas contemporáneos como William Kentridge, por supuesto que hay algunas diferencias en su fabricación, pero sustancialmente son los mismos, no obstante si bien podemos ver poca variación en los materiales en sí mismos “las condiciones psíquicas del dibujante y las sociales y culturales de los miembros de su tribu o colectividad han experimentado transformaciones radicales. En otras palabras, a lo largo de la historia han cambiado las causas, medios y fines de las actividades sensoriales, sensitivas y mentales del dibujante y de los receptores de sus obras.”¹⁴⁴ A partir de esta cita de Juan Acha podemos destacar que aunque efectivamente a lo largo de siglos se haya empleado un mismo material, este se relaciona de manera distinta en cada momento histórico y en cada dibujante; la elección y el uso de cierto material fluctúa junto a las condiciones *psíquicas, sociales y culturales* en las que el dibujante esté inmerso. Vemos, pues, que parte importante de lo que podríamos llamar *pensamiento dibujístico* está en relación con cómo han sido utilizados los materiales, no sólo en sentido de su manejo técnico, sino en función — como hemos apuntado a lo largo de este capítulo — de una *Idea*.

En los diversos manuales de dibujo podemos percatarnos de la carencia que tienen respecto a dar cuenta de la complejidad semántica de cada material, el uso de los materiales están únicamente en función de conseguir unos resultados ya establecidos, los que se supone dan cuenta de la “artisticidad” de cada dibujo efectuado. De igual manera vemos una situación paralela en los centros de enseñanza profesional; bajo el término de “dibujo experimental” o “dibujo académico” u otros, se dan, además de una serie de procedimientos, una colección de materiales, los cuales, si bien se les asocia con el dibujo, no vienen acompañados con la reflexión de las rela-

144 Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*, 52.

Capítulo 2

ciones contextuales y conceptuales que los envuelven. Afortunada y desafortunadamente – las dos al mismo tiempo – la manera en que nos acercamos al dibujo se da gracias a las convenciones, a una serie de procedimientos que a lo largo de la historia han sido leídos como eficaces, y actualmente son aceptados como acciones válidas en el terreno del dibujo¹⁴⁵, a lugares ya normalizados desde los cuales el dibujo se construye.

El dibujo, como cualquier otra actividad humana no puede escapar del hecho de que exista una historia que le precede, la actividad de dibujar está en una constante tensión entre las particularidades que lo hacen único y la inevitable evocación que los trazos y los materiales hacen de su historia en cada instante, así “El proyecto que realiza el dibujante es siempre un proyecto sin nombre, pero su obra es una realización completa de palabras precisas que siempre es posible citar en otro dibujo. Cualquier obra, una vez realizada, se convierte en una fuente de recursos que es posible nombrar.”¹⁴⁶

Si hacemos una revisión de los dibujos realizados por diversos artistas de nuestra generación se hace patente el hecho de que se pueden establecer ciertos parámetros en la ejecución e identificar esos resultados con un periodo u otro artista específico. Ello nos muestra que el dibujo está en contacto permanente con los trabajos que le precedieron. El reconocimiento de las “soluciones” (los trazos, líneas, colores, formas, materiales, etc.) que conforman el conjunto de una corriente estético-artística es lo que permite ingresar a la hegemonía de la narración de la historia del arte, en otras palabras: al hacer uso de ciertos materiales o soluciones formales estamos ingresando a un ámbito histórico que, de alguna manera, legitima el dibujo efectuado, “Cada nueva propuesta de realización se legaliza sobre una base concreta de repeticiones reconocibles de aquello que entendíamos como su rareza. La precisión de sus signos se articula siempre en la capacidad que tenemos de establecer sus referencias. Cada línea es un trazo expandido de llamadas intencionadas, de complicidades.”¹⁴⁷ Esta ligazón histórica – ineludible – de la actividad de dibujar es muchas veces ocultada en la manuales de dibujo y la enseñanza, reduciendo su actividad a replicar los resultados ya establecidos y validados olvidando por completo el hecho de que el dibujo es, fundamentalmente, una actividad en donde se proyecta un pensamiento, y sus correspondencias con trabajos previos, en definitiva una historia del pensamiento visual.

Este aspecto hace pensar el dibujo de tal manera que podemos decir que “[...] no son los recursos los que definen el dibujo, sino la manera en que éstos se integran en el discurso social y cultural de la práctica que se entiende como artística.”¹⁴⁸ El empleo de tal o cual material está en función de una serie de ideas que surgen a la par. Los materiales, y su empleo específico, responden – como lo planteamos anteriormente – a materializar una forma de ver el mundo, de poner en juego una serie de valores que toman una forma específica.

145 Juan José Gómez Molina, Lino Cabezas, y Juan Bordes, *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo xx*, 5.a ed. (Madrid: Cátedra, 2011).

146 *Ibid.*, 17.

147 *Ibid.*, 17.

148 *Ibid.*, 18.

Prosigamos, pues, indagando en el aspecto material del dibujo ¿Qué postura habría que adoptar respecto a los materiales que no sea meramente técnica? Dentro del libro *El manual de dibujo* Juan José Gómez Molina hay un apartado titulado *Construir y deconstruir*, un tanto breve, pero que sin embargo nos da una dirección respecto a la pregunta que planteamos. El título — claramente — alude al pensamiento postestructuralista del filósofo Jacques Derrida, específicamente a su concepto de *Deconstrucción*.¹⁴⁹ Al igual que Derrida, Gómez Molina entiende el dibujo menos como una esencia que como una especie de texto que se puede deconstruir, es decir, que es posible rastrear los elementos históricos desde los cuales se constituye un concepto, y en el caso del dibujo poder rastrear los conceptos que se ponen en juego a partir de los materiales y las marcas efectuadas sobre el papel¹⁵⁰.

La “deconstrucción dibujística” insinuada por Gómez Molina es una posible respuesta a lo anteriormente planteado: resaltar al dibujo como un campo en el que inevitablemente siempre se hará una reminiscencia a otros dibujos. Gómez Molina propone tener presente este hecho para así poder ejecutar el dibujo no sólo como una serie de acciones con algunos materiales específicos, sino como un proceso en el cual se pone en juego una cadena de significados culturales, es así que “La actividad crítica que mantiene el creador frente a los materiales que articulan los dibujos define la posición de éstos dentro del sistema, y es ésta la que determina su sentido.”¹⁵¹ El sentido del dibujo no se reduce al empleo “correcto” de los materiales o su aparente “subversión” (tautológica muchas de las veces) sino a un empleo de tal suerte que incida activamente en el sistema visual desde el cual es leído dicho material. Como bien podemos notar hay un trastocamiento de la concepción del acto creativo entendido como pura individualidad; la figura del artista totalmente aislado cede el paso a una posición en la que se toma en cuenta que cada elemento material del dibujo tiene una correspondencia con elementos ya existentes, la definición de la actividad del artista no se agota en la autorreferencialidad, sino en el juego de los elementos significantes presentes en cada material utilizado; el Dibujar se nutre no sólo de la actividad en sí misma, sino en la correspondencia que se genera con los referentes que precedieron al dibujante al utilizar tal o cual material o procedimiento.

Ahora bien, más allá de todo el andamiaje conceptual que pueda tener el uso de cierto material, no podemos dejar de lado la parte — llamémosle — emocional, es decir, para decirlo en término llanos, el que algo nos “guste”. Definitivamente habrá acabados, procesos, materiales, con los que cada persona se siente más afín; lo mismo pasa con la propuesta de cada artista, encontramos en sus trabajos una simpatía, en sus formas, trazos, formatos, colores, etc., al fin de cuentas “Se aprende imitando, simulando aquello que se admira o aquello que los demás admiran. Un proceso de emulación teatralizado en el que el dibujante interpreta el papel del ‘otro’, el artista de éxito, para reconocerse y extrañarse alternativamente con él y decidir así su particularidad”¹⁵².

149 La deconstrucción para Derrida es una propuesta de lectura en la que busca poner de manifiesto el hecho de que no hay un significado último, es decir un significado total.

150 Cabe mencionar que los paralelismos que Gómez Molina establece con Derrida no son del todo rígidos y argumentativos, sino más bien evocativos.

151 Gómez Molina, Cabezas, y Bordes, *El manual de dibujo*, 19.

152 Gómez Molina, Cabezas, y Bordes, *El manual de dibujo*, 29.

Capítulo 2

El material y la manera en que es presentado concretamente en la propuesta de un artista es el puente que muchas veces une a los estudiantes a adentrarse a elaborar una propuesta plástica.¹⁵³ Definitivamente el dibujo no puede escapar de su conexión emocional respecto a los materiales que lo conforman, al “gusto” que cada uno tiene respecto a ellos.

Anclado a ello, la experiencia corporal-material que se ha tenido en diferentes momentos de la vida con diversas expresiones gráficas es un factor sumamente importante, esto poco a poco puede ir encauzando la manera en que enfrentamos la acción de dibujar. Dichas experiencias no se reducen únicamente a las que se pueden establecer propiamente en un ámbito netamente “dibujístico” (hoja y papel), sino aquellas en las que haya estado involucrada la ejecución de una línea, la concreción de alguna idea mediante un lenguaje gráfico, lineal. Gómez Molina comenta: “Las huellas que dejan en nuestra conciencia las primeras experiencias del dibujo es algo que queda enterrado en el subconsciente más profundo, sólo una reflexión deconstructiva puede ayudarnos a entender el sentido de que nuestro consciente gesto actual puede tener que ver con aquel acto inicial [...]”¹⁵⁴. El dibujante no sólo se nutre de la historia que le precede, sino también en todas aquellas experiencias que ha tenido y descubierto. La cita continúa, mencionando:

El orgullo con el que alguna vez nombramos cosas al cerrar un círculo, o indicando afirmaciones o exclusiones en un juego cerrado, en el que determinábamos las reglas precisas de los comportamientos con nuestros primeros compañeros de aventuras, o los itinerarios imaginarios que establecíamos por medio de órdenes mágicas, para salir de laberintos, para orientar a otros en topologías infinitas, con acciones, sensaciones, experiencias que quizás no reconocamos como vividas, una vez olvidadas, pero que están ahí, y se sobreponen desde lo más profundo a las representaciones con las que ciertos conceptos actuales organizan nuestra conciencia.¹⁵⁵

Bien vemos cómo pequeñas acciones o experiencias cobran una relevancia importante a la hora de enfrentarnos al dibujo como disciplina, sin duda uno nunca llega como tabula rasa a ningún sitio, y el dibujo no es la excepción. Por ejemplo, algo tan aparentemente banal como hacer dibujos con la cuchara sobre el plato de comida con los restos de mole de unas enchiladas puede generar cierta huella en nosotros que más adelante, quizás, encauce la predisposición a ciertos acabados y a ciertos autores que, precisamente, de alguna manera, hagan recordar ese primer momento. Con esto no queremos insinuar una especie de determinismo, sino más bien apuntar a que el acercamiento al dibujo como campo técnico y de conocimiento no es netamente unidireccional y vertical, sino que la complejidad afectiva del dibujante tiene un papel activo e importante.

153 Es sumamente común observar en los espacios de enseñanza un fenómeno muy particular: las producciones de los alumnos son sumamente parecidas al trabajo del maestro o maestra en cuestión. Más allá de establecer juicios o críticas a esta situación, es mucho más fructífero abordarla como una condición ineludible al momento del aprendizaje y enseñanza del dibujo; esta circunstancia la podemos localizar, también, en el desarrollo de los artistas, su producción en todo momento abreva de lo elaborado por artistas que les precedieron, tómesese en cuenta el caso del artista inglés David Hockney (1937) el cual hace uso de los planteamientos cubistas de Pablo Picasso para así generar su cuerpo de obra.

154 Gómez Molina, Cabezas, y Bordes, *El manual de dibujo*, 30.

155 *Ibid.*, 30.

Al tener en cuenta todos estos elementos cobra más sentido lo propuesto por Gómez Molina¹⁵⁶, lo que anteriormente denominamos como *deconstrucción dibujística*, una suerte de genealogía de la “sensibilidad gráfica” de cada persona. En otras palabras, tener una postura reflexiva respecto a los “gustos” o “tendencias gráficas” de cada uno y su relación tanto en la historia personal como con sus correspondencias en la historia del dibujo. Consideramos de suma importancia no descartar o dejar en segundo plano las conexiones afectivas que se puedan establecer en la actividad de dibujar, dichos aspectos emocionales, conmemorativos de alguna etapa en la vida de cada persona interesada en el dibujo son parte importante del Dibujo mismo. A la vez que cada material y procedimiento dibujístico está ligado —invariablemente— a un marco histórico y conceptual también está sumamente presente toda una carga afectiva en la relación con los materiales.

El vector afectivo presente en la constitución material que implica el dibujo genera un paradoja, por un lado la aprehensión sensible —en sus dos sentidos: como sensibilidad corporal y como actividad que requiere de aspectos materiales para poder llevarse a cabo— es la condición necesaria para la elaboración del dibujo, pero esa misma condición provoca que el resultado no sea transparente en lo que pretende, sino que se generan zonas opacas que provocan una multiplicidad de sentidos, propiciando una especie de asociación libre. Respecto a este punto consideremos esta cita de Juan Acha en donde establece una de las características diferenciadoras del dibujo: “El dibujo, en cambio, trae consigo una elíptica (o esquemática) iconicidad y sus vacíos o enrarecimientos nos incitan a fantasear, como si buscásemos llenarlos, participando activamente en su lectura o interpretación con las vivencias personales que traemos sobre nuestras espaldas. La inmanencia [las relaciones que puede establecer con otras cosas] de la imagen dibujada aumenta, en tanto disminuye su trascendencia o realidad dibujada e incrementamos nuestros fantaseos.”¹⁵⁷

Contrario a lo que se podría esperar de una imagen según el dicho popular que versa “una imagen vale más de mil palabras” podríamos decir que, en efecto, una imagen (un dibujo) vale más que mil palabras, en tanto que esa consideración apunte al desborde de sentido que cada dibujo provoca, es decir, al hecho de que el dibujo puede evocar una serie de sentidos que no estaban contemplados en la planeación previa del artista, y no en un sentido en que una imagen reúne en ella un sentido único, el cual puede ser expresado con “más de mil palabras”; todo esto provocado por la condición material del dibujo. Queremos resaltar el hecho de que si bien el dibujo tiene la característica de ser la parte visible de una Idea, precisamente por este mismo hecho y por su constitución material, no se obtiene una total transparencia respecto a la Idea o Proyecto; la característica material y de composición hará que en todo momento se genere una opacidad, abriendo la posibilidad de generar otras lecturas.

156 No podemos dejar pasar hacer mención que la propuesta de Gómez Molina no es totalmente rigurosa en los conceptos que utiliza, es decir por un lado hace mención de la deconstrucción derridiana y posteriormente, en las citas que hemos integrado, se deja ver la influencia de las propuestas freudianas del inconsciente, sin embargo no cita explícitamente a dichos autores. Esta ambigüedad está presente en gran parte de sus trabajos, no obstante más que un fallo creemos que provee de múltiples evocaciones que permiten pensar el dibujo en una complejidad siempre heterogénea.

157 Acha, *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética*, 114.

Aunque se planteen ciertos materiales y/o procedimientos con sus respectivos andamiajes conceptuales, el dibujo siempre será una instancia abierta desde la cual se planteen elaboraciones novedosas, Gómez Molina menciona: “La precisión de un dibujo no está en su geometría, sino en su deseo [...] Dibujar es un problema de estrategias, de énfasis, de operaciones de conocimiento más amplias que las reflexiones que sobre su objeto proponen.”¹⁵⁸ La cita propone una distinción entre *geometría y deseo*, una posible lectura de esa distinción podría estar en diferenciar entre lo ya asimilado (un resultado que sabemos que es correcto, y por ende reconocido y validado) y la incertidumbre que implica todo proceso de creación y pensamiento. Es parte de nuestro sentido común entender la *precisión* de un dibujo asociándolo a la geometría, pero podríamos ampliarlo un poco más y señalar que la precisión también se encuentra en la constante comparación de los dibujos realizados con un ideal estético, a una normatividad (sea esta “académica” o “moderna”) ya establecida¹⁵⁹, para que de esa manera se establezca de forma unívoca que algo es un *dibujo...* artístico, la precisión se asocia con distinguir claramente si algo entra en dicha categoría. Sin embargo, en contraste con esta idea tenemos que, al decir de Gómez Molina, el deseo es el factor que da cuenta de la *precisión del dibujo, la precisión del dibujo está en el deseo* ¿A qué se refiere con esa oración el autor? Para entenderla tenemos la pista clave más adelante de la oración, cuando menciona que el dibujo *es un problema de estrategias, de énfasis...* La precisión puesta en el deseo, apunta al hecho de que el dibujo no es un proceso cerrado y lineal a la hora de ejecutarlo, al seguimiento de unas reglas o instrucciones, sino más bien a que el *quid* del dibujo está en indagar más en la Idea, en el Proyecto que funda nuestro querer Dibujar; y si bien como ya mencionamos, en todo momento hay una correspondencia con dibujos del pasado, el proyecto que establecemos como propio estará enfatizando unos aspectos y estableciendo unas estrategias que permita particularizarlo, dando cuenta del Proyecto de cada uno.¹⁶⁰

En suma, al igual que la *estructura* y el *gesto*, tanto la *palabra* como los *materiales* son dos lados de una misma moneda; estas dos parejas de elementos están presentes en todos los dibujos que se elaboran; la presencia de un elemento conllevará la presencia del otro: al elegir cierto material o procedimiento este vendrá con una serie de palabras y conceptos. Resaltamos – nuevamente – que probablemente la forma que nos ayude a pensar la actividad del dibujo sea la Banda de Möbius: Gesto y Estructura; Material y Palabra, no son un adentro y un afuera, sino una misma superficie por la que el dibujante se mueve dinámicamente.

158 Gómez Molina, Cabezas, y Bordes, *El manual de dibujo*, 37.

159 El ejemplo más paradigmático de normatividad en el dibujo es el llamado “dibujo académico”, no obstante la estandarización y normatividad en los procesos no se acotan únicamente ahí, sino que también están presente en las estéticas más “modernas”. En ambos casos se tiene muy bien establecido cuando sus resultados son “correctos”.

160 Juan Acha menciona: “Por un lado, nuestra vista emplea su versión común cuando el dibujo comunicativo nos exige ir a lo inteligible de sus imágenes (a lo que ellas dicen), como si éstas fuesen signos. Por otro lado, nuestra visión utiliza sus recursos estéticos cuando el dibujo artizado o artístico nos demanda detenernos en los pormenores sensitivos de las imágenes de las imágenes, puesto que en los modos de éstas anidan las connotaciones o sea lo que posiblemente ellas quieren decir. Aquí están incluidos los efectos no verbalizables de las imágenes; efectos puramente sensoriales que saldrán a relucir cuando nos libremos del logocentrismo (lo inteligible) maniatador de nuestras actuales percepciones” Acha, *Teoría del dibujo*, 143.

El Dibujo del Dibujo

A lo largo de estas páginas se ha buscado mostrar cómo el dibujante da sentido a los trazos que efectúa, es decir, establecer que más allá de una actividad manual, el dibujo pone en circulación diferentes conceptos e intenciones.

Ahora bien, tanto los *materiales* y las *palabras* pueden sintetizarse en un tercer punto que si bien no está presente de manera fáctica en el dibujo, ejerce una importante influencia en su actividad, además de brindarnos un elemento más para pensar el Dibujo, lo que Juan José Gómez Molina denomina El Dibujo del Dibujo¹⁶¹. La conceptualización de *el Dibujo del Dibujo* deja entrever el hecho de que el dibujante no es alguien separado de todos los demás, sino que está en constante diálogo y mimesis con los dibujantes que le precedieron, es así que “La definición del primer caparazón del espacio íntimo que el artista determina ante sí mismo, antes de comenzar el trabajo, es el primer dibujo: el dibujo de los dibujos, el que integra y excluye la aparición de determinados conceptos.”¹⁶² Contra toda intuición, la actividad del dibujante comienza antes que cualquier línea efectuada sobre el papel, en el entorno que cada dibujante construye para comenzar su actividad, y como veremos, este hecho no es sino mediado por un posicionamiento concreto respecto al dibujo, el cual surge a su vez de otros dibujantes.

Plantear la idea de que el dibujo comienza antes de poner cualquier marca es paradójico, y más porque es de dominio común la conciencia según la cual el dibujo se crea en su acción, haciéndose. Al enfrentarnos a una “hoja en blanco” comenzamos poco a poco, cada línea que hacemos, cada marca que borramos va determinando el curso del dibujo y su resultado final; se nos presenta que el dibujo comienza y termina en la acción de cada dibujante, cada dibujo tiene una particularidad. No obstante, a lo que apunta la propuesta del Dibujo del Dibujo es que dentro del dibujo hay una instancia anterior a él: el Otro¹⁶³. ¿A qué nos referimos con esto? A que el dibujo no se constituye únicamente por lo que pasa *en el papel*, o una total autorreferencialidad, sino que en todo momento se establece una especie de correspondencia con una instancia exterior a él, como por ejemplo – como mencionamos en páginas anteriores – con las *palabras* y los *materiales*, los cuales generaban conexiones históricas y conceptuales.

La “valoración” de un Dibujo está fuertemente influida por el Otro, por todo el universo de significados que le precedió; “Una situación a veces esquizofrénica porque obliga al mismo tiempo a asumirse como consumidor y productor, cuando la obra es para el primero ‘término’ y

161 La propuesta conceptual es del autor Juan José Gómez Molina, en el libro *Las lecciones del dibujo*.

162 Gómez Molina, Cabezas, y Bordes, *El manual de dibujo*, 38.

163 La noción de Otro (con mayúscula) la tomamos del trabajo de Jacques Lacan. Dentro de su propuesta teórica Lacan plantea la noción de Otro como la instancia en donde radican las “reglas” del andamiaje social en donde nos desarrollamos, la instancia a la que el Sujeto acude para poder sancionar – inconscientemente – el proceder de cada uno. Para un acercamiento a dicho concepto consultar Slavoj Žizek, *Mirando al sesgo: una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*. (Buenos Aires: Paidós, 2013), 121-148.

Capítulo 2

para el segundo 'origen' [...]”¹⁶⁴ El dibujo se crea en una tensión constante e infranqueable: por un lado la actividad personal, que clarifica para el dibujante un sentido y, por otro, la conexión a una instancia Otra, es decir un orden simbólico, histórico desde la cual se “re-conoce” lo realizado, el resultado final nos devuelve una imagen en la que no simplemente reconocemos al autor sino también al Otro al que está unido, los terceros que constituyen el valor de lo que se hace.¹⁶⁵

El dibujante no es un ente aislado que aparece espontáneamente en el mundo, así como tampoco su voluntad de querer dibujar, sino que éstas se presentan en una tensión constante entre el dibujante y las coordenadas simbólicas —ideológicas, inclusive— desde las cuales el autor se reconoce, Gómez Molina comenta: “La imagen previa que él tiene, de lo que representa su imagen como dibujante, es determinante a la hora de definir su acción [...] La imagen del artista dibujando forma parte de la ceremonia de iniciación, predispone a que él asuma una postura previa.”¹⁶⁶ Para dilucidar con más claridad este punto piénsese en todas las fotografías que hay de los artistas mientras estos trabajan, o —para contextualizar de mejor manera—, piénsese en los documentales que se elaboran alrededor de los procesos de cada artista; en ellos lo más importante no es mostrar las piezas realizadas como mostrar la *imagen* de artista: sus rituales antes de trabajar, cómo se posiciona frente a sus piezas, su estudio, etc. Todos esos elementos constituyen la imagen que quiere dar a ver a sus espectadores, y desde la cual también enuncia su trabajo, así “[...] el dibujo no sólo representa aquello a lo que alude, sino que además determina y explica la posición del que lo realiza.”¹⁶⁷ Tener en cuenta esta característica introduce un elemento crucial en la elaboración del dibujo. En primer lugar porque se pone de manifiesto el hecho de que el dibujo no sólo es una actividad que puede reducirse a la ejecución de unos cuantos ejercicios, los cuales se presentan como totalmente neutros a la espera de ser llenados por la “particularidad del dibujante”, sino que el dibujo siempre-ya tiene una referencia exterior a él, previa a su ejecución. Es desde esa instancia que parte del sentido se forma, además de ser desde la cual se puede empezar a problematizar el dibujo, más allá de un abordaje epidérmico que sólo se quede en aspectos estilísticos.

Lo expuesto hasta ahora —las consideraciones conceptuales respecto a lo que el dibujar implica— podría encontrar una objeción —para nada fuera de lugar, comprensible—, en la que se nos señale que al momento de dibujar el dibujante no tiene completamente presente todos los elementos conceptuales, históricos que se están poniendo en juego en su dibujo. Y en efecto, muchas de las veces, al momento de dibujar, la atención está puesta en la observación y ejecución del dibujo en cuestión. Sin embargo, el punto a señalar radica en que aunque no lo sepamos de manera consciente, desde antes de hacer cualquier marca sobre el papel ya estamos direccionados hacia dónde irá nuestro dibujo, ya que “prepararse para dibujar supone tener muy claro y establecer siempre, previamente, con precisión, un dibujo de aquellos elementos que lo configuran.”¹⁶⁸ Tener claridad de, digamos, los materiales, soportes y procedimientos que usaremos es

164 Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 146.

165 *Ibid.*, 145.

166 *Ibid.*, 148.

167 *Ibid.*, 149.

168 *Ibid.*, 36.

ya un avance hacia los objetivos que hemos trazado, los resultados que queremos conseguir, jerarquizando unos elementos por sobre otros; la construcción del dibujo, sus acabados, texturas, formas, materialidad determinan, desde una instancia previa, la acción. Lo expuesto podría parecer una obviedad, si elegimos un material esto conlleva un resultado (claramente no es igual usar tinta china o usar un carboncillo)¹⁶⁹, sin embargo no nos centremos en la obviedad, sino antes bien en el andamiaje de *identificación* de los materiales así como de las palabras con que nombramos la acción, las cuales conllevan una *posición*¹⁷⁰ que el dibujante toma.

Hemos mencionado en cómo la representación de los artistas en las fotografías y documentales que hacen de ellos dan cuenta del entramado de pensamiento que precede a su accionar plástico, otro ámbito en el cual podemos percatarnos de su *Dibujo del dibujo* es la manera en que describen, en sus propias palabras, su trabajo y proceso; leamos el ejemplo del artista Antonio Saura:

Proceso: destruir la mirada invisible con la primera posición de la gimnasia pictórica. Concentrarse en el laberinto del rostro. Inventar un nuevo rostro en el transcurso del recorrido. Olvidarlo primero. Lanzar después estructuras ciegas. Añadir signos allí donde sea preciso, barrer donde sea necesario. Aguas de diferente densidad entremesclandose. Surge-atrás, surge-delante, articulación-desarticulación, transparentando. Conservar zonas milagrosas. Sacrificar por el bien general de la máquina orgánica. Tripas-corazón razón. Arquitectura luchando en la confusión, clarificandose en otra y ordenada confusión respirante. Peligro del exceso. No terminar. Apenas unos puntos. Imposibilidad de quitar nada, imposibilidad de añadir algo. Cuidado. La menor torpeza, el leve gesto practicado sin convicción puede desmoronar la frágil construcción, encadenando su aniquilamiento. Borrar antes que continuar si el sudario no respira.¹⁷¹

La descripción de todo proceso dibujístico no es sólo la exposición y sistematización de los pasos que ha seguido, sino que es la manifestación de lo que el dibujo es para ese artista. La manera en que se estructura la descripción de su proceso pone de manifiesto el orden de jerarquía al cual se ceñirá para ir en busca del resultado esperado y al cual los materiales también se apegarán. Así, en la descripción que hace Saura de su proceso bien podemos notar que no le interesa elaborar dibujos con un grado de iconicidad alto, no le interesa que sus dibujos sean “reconocibles”, sino que su actividad se centra en buscar en la plasticidad de los materiales *zonas milagrosas*. Esta instancia que —de alguna manera— determina (dirige) el dibujo mucho antes de que se inicie es un elemento clave en la conformación de la producción de cada artista, cada uno parte desde una plataforma no sólo visual, sino quasi existencial, la cual genera los espacios, materiales, procedimientos, etc. desde los cuales se comienza.¹⁷²

169 Cada proceso de dibujo, en relación con el marco que lo dota de sentido “[...] determina una diferente expectativa, que condiciona aquellos fenómenos que pueden aparecer, definiendo la práctica que se realiza, e incluso aquello que parece que es pertinente cuestionar.” Ibid., 36.

170 Posición en su acepción literal de poner el cuerpo de cierta manera, así como en la acepción de posicionamiento conceptual.

171 Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 36.

172 Instamos al lector a escuchar entrevistas de sus artistas de preferencia, muchas de las veces en ellas se puede dilucidar esto.

Capítulo 2

Este aspecto lo podemos ver funcionando no únicamente en la práctica de cada artista sino también —y principalmente— en muchos de los espacios de enseñanza, tanto profesional como libre. La enseñanza no sólo dota de información técnica, práctica a los alumnos, sino que también transmite un *Dibujo del dibujo*, es decir las coordenadas de identificación desde las cuales el alumno podrá localizarse y reflejarse para poder definirse. A nivel general podemos tomar como ejemplo las condiciones espaciales y de disposición dentro de los talleres de una facultad —cómo se acomodan las mesas o caballetes, la amplitud de estos, sus aditamentos, etc.—, éstos no son solamente cuestiones prácticas, sino que están investidas por una idea respecto a lo que la producción de su alumnado debe de ser, “la presencia sistemática de los caballetes o las forma de ordenar los tableros dicen tanto de esa actividad como los propios programas”¹⁷³. La disposición del espacio en donde se ejecutan los dibujos y la disposición de los materiales que serán usados son materialización de un espacio mental específico.¹⁷⁴

Pensemos ahora un ejemplo más particular, tomemos la siguiente situación: es bastante común que diversos espacios de enseñanza se caractericen por una especie de ethos que ahí opera, es decir, una serie de comportamientos propios de ese espacio, en definitiva formas de establecerse en el mundo: desde las actividades en las que es preciso formar parte después del horario de clase como reunirse a entonar cantos en un círculo, asistir a determinadas fiestas, etc. hasta cierta manera de hablar, comportarse, tratar el material con el que se trabaja de cierta manera, etc. van permeando a los alumnos y alumnas que ingresan ahí de una atmósfera que influirá en cómo entender y accionar su práctica artística¹⁷⁵, en suma, se va estableciendo el *Dibujo del dibujo*: “El juego de relaciones, entre esos elementos imaginarios [cómo nos vemos] y las palabras que utilizamos [el significado atribuido a esa imagen] para explicar nuestra actividad como dibujantes, para decir a otros qué es el dibujo, es el entramado del sentido, el territorio que delimita nuestros actos y que hace que sólo sean posibles ciertas representaciones.”¹⁷⁶ Estos elementos que no se encuentran de manera patente en el dibujo sino en el registro *imaginario* de cada dibujante (vestimenta, gestos, muletillas, etc.), así como a un nivel discursivo. Ese entramado no sólo describe el proceder práctico del dibujante sino que además le dan un lugar y justificación histórica y emocional desde el cual establecer su producción. Como se ha mencionado, estas redes de identificación imaginaria y simbólica operan en todo dibujante aunque éste no sea consciente de dichos aspectos.

La poderosa “influencia” operante en los espacios de enseñanza más que “superarla” —lo cual bien vemos que se presenta como imposible— es preciso señalarla, estar advertidos del hecho de que toda enseñanza —y por supuesto, toda producción artística— parte de un lugar específico, un discurso y prácticas ya establecidos. Estar advertidos de las implicaciones concep-

173 Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 37.

174 Este planteamiento tiene su correspondencia con lo planteado en el capítulo 1 de la mano de Žižek, su propuesta según la cual la ideología está encarnada y funciona precisamente por eso, los objetos son objetivamente subjetivos.

175 Creemos que esto es una característica ineludible en la enseñanza y aprendizaje del dibujo, siempre se comienza de un lugar, no obstante no somos ajenos a todas las dinámicas de poder y desigualdad que desde las aulas muchas veces se opera, segregando a muchos alumnos precisamente porque sus proyectos “no están acorde a lo que el espacio o profesor requiere”.

176 Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 37.

tuales que el dibujo trae a cuenta es la mejor manera de poder subvertir los sentidos del dibujo, anquilosados en concepciones muchas de las veces de un corte esencialista ingenuo. El dibujo artístico no puede escapar de su relación con ese lugar que lo ancla en todo momento a una tradición, a una historia, ya sea que frente a ella o se le dé continuidad o se le niegue o subvierta — si se decide negarla, la historia seguirá siempre presente como punto desde el cual alejarse. En resumen, el Dibujo del Dibujo es la síntesis de lo que podríamos llamar “educación sentimental del dibujante”¹⁷⁷ en la que se conjuntan no sólo unos ciertos materiales y palabras (conceptos), sino también la manera en que tanto nuestro cuerpo y nuestra psique se relacionan con ello, en función de un tercero.

Así pues, con lo expuesto hasta ahora bien nos daremos cuenta de un paralelismo con lo expuesto en el capítulo uno, en la sección dedicada a la ideología: de igual manera el dibujo es una actividad anclada a ella, es decir, a una serie de valoraciones respecto a los procesos y resultados, así como a su contenido. Gómez Molina exhorta a indagar en ese entramado, no dejarlo por completo de lado ya que “[...] el desconocimiento de las claves que conformaron las imágenes madre de una obra sólo conduce con más indefensión a su recepción más superficial, porque siempre existe ese sobreentendido que conforma lo que podríamos denominar como universo imaginario e ideológico de una época.”¹⁷⁸ Esta cita nos da la clave del porqué insistir en situar al dibujo bajo estas coordenadas: Cada material y/o proceso tienden a ser recibidos superficialmente, es decir desde los “clichés” que los constituyen: El *universo ideológico de la época* que envuelve al dibujo no sólo justifica las imágenes resultantes sino que además determina la manera de su enseñanza y ejecución. Éste “sentido común dibujístico” que envuelve nuestra época lo podemos observar en una simple búsqueda por Internet, si en algún buscador ingresamos algunas palabras clave como “dibujo artístico” los resultados que nos aparecerán serán de un mismo tenor: dibujos con un acabado esfumado y tendiendo a un foto realismo, de igual manera podemos encontrar esa homogeneización ideológica en lo que hace unas páginas hacíamos mención, en los productos provenientes de la industria de entretenimiento.

Quién no recuerda la emblemática escena de *Titanic*, donde Jack (Leonardo DiCaprio) dibuja a su amor fugaz Rose (Kate Winslet), en esa escena, como en la anterior, en donde muestra su carpeta de dibujo, poco a poco se ha ido generando una idea hegemónica de lo que la actividad del dibujante es, es decir la ilusión de que aquello es el punto al que hay que acercarse para “ser” artistas. Los medios masivos de contenido audiovisual son una plataforma de reduplicación de clichés respecto a lo que deben ser los resultados y el accionar del “artista”; es precisamente que el establecer un panorama más amplio de lo que el dibujo es nos permite una fuga a dichos clichés.

Sigamos con el ejemplo de Jack en *Titanic*: Rose queda impresionada al ver sus dibujos, tras lo cual, después de varias escenas le hace la paradigmática petición: “Jack quiero que me dibujes como a tus chicas francesas” — es decir, desnuda —, a lo cual él accede y se da la célebre

177 Consultar a Ignacio Caballo “Educación sentimental” en *Las lecciones del dibujo*, coordinado por Juan José Gómez Molina, ed (Madrid: Cátedra, 1995), 463-473.

178 Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 44.

Capítulo 2

escena en donde en un ir venir de la cámara, encuadrando la hoja de papel y a Rose sobre el sillón, podemos ser parte de aquel “mágico” y “artístico” momento. Es particularmente interesante los encuadres a la hoja de papel: vemos como Jack va trazando líneas suaves, cuidando el *encaje* y las transiciones tonales mediante pequeños *esfumados* con sus dedos. Claramente todos esos procedimientos no son la esencia del Dibujo, no obstante no podemos negar la gran influencia que ha tenido esa secuencia audiovisual, así como su coordinación con una tradición previa, de la cual hace eco, en la idea que tenemos respecto a lo que un dibujo y un dibujante debe ser; así pues en definitiva: “El debate de cómo debe dibujarse la figura humana no es sólo un problema formal de diferentes estilos o tendencias artísticas, es ante todo un problema ideológico en el entendimiento de la realidad.”¹⁷⁹ El aspecto ideológico en el dibujo lo podemos encontrar en rasgos tan aparentemente pequeños como lo son cómo establecer la figura en el fondo, cómo sostener el lápiz, como hacer el contraste de los volúmenes, etc. todo ello va contribuyendo a la conformación de una manera específica de entender y representar la realidad.¹⁸⁰

Es común oír en espacios de enseñanza del dibujo frases del tipo “te falta observar más”, “sostén el lápiz de esta forma”, “sombrea más”, “ten más soltura en tu trazo”, etc. pareciera que el dibujo es entendido como una herramienta que puede ser usada de manera neutra, dotando las indicaciones con un valor absoluto y puro, no cuestionándolas y acatándolas, ciñéndose a ellas de manera pasiva. No obstante es preciso ver en esas indicaciones el factor ideológico, el modelo de realidad que proponen; ningún manejo de material es únicamente práctico o técnico sino que el manejo específico de los materiales da cuenta de su “ideología” subyacente. Una vez más nos remitimos a lo expuesto en el capítulo uno a partir del desarrollo de Slavoj Žižek, según el cual la ideología se manifiesta no como un velo que distorsiona la realidad, sino como la condición necesaria para que ésta exista, la ideología está en los aspectos materiales de nuestro día a día. Podemos resumir lo desarrollado en la siguiente cita de Gómez Molina: “Todo el mundo parece estar de acuerdo en que el que se inicia [en el dibujo] debe asumir su libertad, pero muy pocos dejan de inducir a una determinada forma de valoración de las cosas dejando explícito al mismo tiempo cuáles son las ideas desde las que se efectúa ese acondicionamiento, que permita saber al que está inmerso en el aprendizaje hacia donde es orientado el dibujo.”¹⁸¹ Señalar los lugares desde donde se efectúa el dibujo es un aspecto igual de importante que la acción misma. Por su parte Juan Acha apunta que dado que el dibujo es un elemento sociocultural “Es que no sólo deben interesarnos el dibujo, su actividad y su producto, sino también sus públicos con sus lecturas y con los espacios vitales que median entre el dibujante y su tema o mensaje, su carga estética y su función, sea ésta práctica, idiomática, religiosa o artística.”¹⁸² El dibujo es, pues, un fenómeno conformado por una serie de elementos unidos a los resultados que obtiene, elementos que si bien no están en el dibujo lo conforman.

179 Ibid., 56.

180 Para un desarrollo específico de este punto se puede consultar el ensayo titulado “Razonando la corpulencia: el dibujo de las modelos” de Marina Núñez en Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 365-376.

181 Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 56.

182 Acha, *Teoría del dibujo*, 36.

Nuevo ecosistema visual

¿nuevo dibujante?

Gómez Molina escribe a mediados de la década de los 90: “El mundo de nuestro fin de siglo no está presidido por la mecánica, sino por la electrónica, sus relaciones no son evidentes a la visión; la comprensión de los objetos se establece mediante un complejo sistema de relaciones que obedecen a principios de lógicas contradictorias. La estructura de la obra se establece por continuidades no evidentes.¹⁸³ El paralelismo que Gómez Molina establece entre el dibujo y el paso de la mecánica a la electrónica es de destacar, no es una simple comparación: Una de las características importantes del paso de la mecánica a la electrónica está en que en la primera teníamos la posibilidad de ver el mecanismo desde el cual funcionaba, el sistema de engranajes, por ejemplo. En cambio, en la electrónica no podemos ver fácilmente lo que lo hace funcionar efectivamente, pues funciona gracias a una serie de circuitos que hacen operar todo un sistema matemático, ¿no sucede lo mismo con el dibujo actual?, al igual que con la electrónica, el entramado de contenidos, significados, referencias, etc. son elementos —como hemos visto— con los cuales el dibujante trabaja también, pero que no están de manera evidente en el dibujo, no tenemos un acceso directo a ese “funcionamiento”.

A lo largo de este capítulo los desarrollos presentados han tenido como dirección el sacar al dibujo de la noción común que se tiene de él, a saber, que se reduce únicamente a ser una actividad manual con unos resultados ya establecidos, esta concepción del dibujo constriñe la parte nodal del dibujo, la reflexión. El centrar la atención al hecho de que el dibujo es una actividad que pone a circular una variedad de conceptos genera una desustancialización tanto del dibujo como del dibujante es decir: dibujo y dibujante dejan de tener su esencia puesta en características externas como lo podrían ser ciertos resultados, procedimientos o inclusive materiales, centrándose en la parte “invisible” del dibujo, es decir en esos elementos conceptuales que lo constituyen. El dibujo no es únicamente un ejercicio de traslación de un modelo tridimensional a uno bidimensional, sino en las *ideas* que se ponen en juego dentro del *dibujo*: “Lo importante del dibujo es valorar que nunca puede ser reducido, exclusivamente, ni a la técnica ni a la acción de dibujar, [...] Los materiales, los procesos, lo que hacen es orientar y predisponer la aparición de ciertas cualidades de la representación.”¹⁸⁴ Al igual que en el lenguaje en donde una palabra nunca está completamente llena de significado pleno, sino que es en su relación con otras palabras que crea una red de sentidos y significados, podemos apuntar que en la misma situación podríamos encontrarla en el dibujo: las líneas, materiales, formas, figuras, etc. no son elementos plenos de sentido, sino que lo adquieren en las relaciones que se establezca con ellos *en* el dibujo.

183 Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 138.

184 *Ibid.*, 48.

Capítulo 2

Esta forma de entender el dibujo está en coordinación con las producciones visuales del arte contemporáneo en las cuales — como se vio en el capítulo uno — cobra importancia los elementos puestos en las obras en tanto que estos son pensados como “signos” dentro de un “texto”. Tomemos lo señalado por Bruce Nauman, el cual señala la tensión que se genera entre dos elementos aparentemente distantes conjugados dentro del dibujo: “Cuando en un dibujo aparecen, comparándose, dos brazos cruzados y un nudo macizo, no se trata de hacer una afirmación acerca del arte, sino que el dibujo se convierte en una especie de juego de palabras, en el cual dos tipos de información se mezclan, resultando un momento de confusión al que, con suerte, seguirá otro de iluminación. Este tipo de disyunción entre dos elementos de información, o la ocultación de información, produce una cierta ruptura en la esperada unidad de una historia.”¹⁸⁵ El sentido del dibujo — así como su efecto de significado —, nos dice Nauman, está fincado en la interacción en tensión de los elementos presentes en la hoja de papel; es desde ese lugar que los efectos de significado surgen, y no desde una nominación sustancial de lo que el dibujo es. Bien se puede tener en un dibujo n cantidad de referencias o acabados estéticos que lo vinculen a tal o cual corriente, pero ello no lo dotará de “artisticidad”, lo realmente importante es lo que se puede *decir* de ellos, de los elementos que se ponen en diálogo dentro de su dibujo.

Pensemos lo anterior de la siguiente manera: el Dibujo (D) es un espacio en donde confluyen una serie de elementos (S, S1, S2, etc.), que van desde las figuras y formas presentes, la estética a la que pertenecen o evocan y las marcas mismas. La interacción de estos elementos (S) es lo que el dibujante estará mediando en todo momento de su ejecución en pos de generar una nueva articulación de significado, y siguiendo con las declaraciones de Nauman: “Eso es para lo que todo dibujo se realiza; se trazan una serie de marcas, y se ve lo que se puede pensar acerca de ello.”¹⁸⁶ El dibujo actual propicia la reflexión de lo que pasa ahí y su relación con diversos elementos históricos y conceptuales, no está determinado a establecer lo que el dibujo es, sino que es una constante tensión, de unos elementos materiales y conceptuales, Gómez Molina comenta: “El hecho de que ahora se mantengan abiertos los modelos desde los que es posible reconstruir las imágenes debería favorecer, más que nunca, la actitud de disponibilidad del artista a recuperar de toda la experiencia artística aquellos valores, aquellas capacidades que los dibujos han desarrollado al servicio de sus diferentes misiones.”¹⁸⁷ En definitiva esta situación abre la posibilidad que el dibujante se centre más que en un *qué* en un *cómo*, abriendo las posibilidades para articular de diferente manera el dibujo, el *quid* está en el *cómo* interactúan los elementos (materiales y conceptuales) que el dibujo pone en acción.

Dicho lo anterior, la cita o referencia al trabajo de otros artistas u otras imágenes ya no sigue una unidireccionalidad según la cual un referente X influye totalmente sobre el dibujante, sino que — en el mejor de los casos — al momento en que el dibujante hace referencia a X hay una afectación mutua: el dibujante es afectado — evidentemente — por X, pero X también se ve afectado en tanto que aquel hace notar un aspecto que dentro de la historia oficial no se

185 Ibid., 34.

186 Ibid., 35.

187 Ibid., 35.

tenía contemplado. El acercamiento a los planteamientos formales de los dibujantes del pasado como a la forma de las nuevas imágenes se hace tomando en cuenta las articulaciones que ellos establecieron con su panorama; cada solución gráfica se convierte en una oportunidad para acceder al pensamiento de esos artistas y generar un puente entre su trabajo y la actualidad en la que hoy se vive.

Estos cambios de perspectiva en el abordaje del dibujo conllevan un cambio en el espacio mental del dibujante, hoy en día las fronteras del “dibujo artístico” que lo separaban de otro tipo de imágenes se han ido disolviendo, es un hecho que todas las imágenes que circulan en los diversos medios masivos sirven, en mayor o menor grado, como “motivos” para la realización de un dibujo¹⁸⁸, ahora hay una diversidad de centros desde los cuales surgen imágenes que dan cuenta de distintas realidades: las imágenes mediáticas, de diseño, publicidad, memes, etc. conforman el nuevo ecosistema visual en el que el dibujante igualmente se ve inmerso. Como vimos en la segunda mitad del capítulo uno, es parte del paradigma del arte contemporáneo el uso activo de imágenes que hacen referencia a la cultura de masas.¹⁸⁹

El cambio en el posicionamiento del dibujante no es tanto dar cuenta de la interioridad del artista sino de tomar los signos ya existentes y combinarlos, teniendo en cuenta que éstos no se sostienen desde un centro desde el cual emana su significado, sino comprendiendo que tal efecto de significación viene dado por su interacción. La acción del dibujante se asemeja pues, al decir de Gómez Molina, a la de un *traductor*, el cual en todo momento está balanceando las diversas direcciones de significación que el empleo de cierta palabra implica: “El dibujo de traducción es ante todo una excitación del sistema que establece un prediscursus de imágenes en la recuperación de sus relaciones posibles.”¹⁹⁰ y en otro lado comenta: “El aprendizaje real es siempre un proceso continuo de reconocimiento de las nuevas relaciones surgidas entre las palabras y las cosas. Dibujar es por lo tanto un hecho conflictivo, sometido a las palabras y a sus corrimientos

188 Ante este cambio en los procesos se alzan una serie de valoraciones negativas de esos procesos en el dibujo, sosteniendo vehementemente la idea de que el dibujo debe necesariamente surgir de la relación entre el dibujante y la “realidad”. Lo que dichas enunciaciones muchas de las veces no toman en cuenta es que la práctica del copiar como elemento importante dentro del proceso de creación de un dibujo se ha realizado a lo largo de la historia, hoy en día ese proceso se exagera mucho más: nuestra relación se da en mayor medida con imágenes bidimensionales ya existentes. Es así que por un lado tenemos ideas que sostienen una relación necesaria entre el dibujante y la tridimensionalidad de su modelo y por otro un abordaje que hace cada vez más patente la contaminación que se tiene con productos visuales de diferentes naturalezas, no necesariamente ligadas al campo artístico.

189 El “dibujo artístico” tiene la constante necesidad de definir sus límites para así diferenciarse de los demás fenómenos visuales que hacen uso del lenguaje gráfico; desde esa urgencia por la definición se cae fácilmente en la rectificación de soluciones estilísticas muy concretas. El marco del arte contemporáneo permite poder establecer un dibujo que pone énfasis en la relación de elementos, dentro de los cuales está la enunciación del dibujante que propone su dibujo como arte y no como otra cosa; “[...] la creación de un dibujo se mantiene, en la medida que el espectador es capaz de percibirlo como una obra de arte y no como otra cosa, que el eco que se produce al nombrarlo en voz alta sólo es audible si previamente lo entendemos como un objeto perteneciente a este sistema [...]” Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 35. Ese espacio de enunciación es lo que al final de cuentas le dota de su realidad “artística” y no algo que tenga en sí mismo.

190 Juan José Gómez Molina (Coord.), *Estrategias de dibujo en el arte contemporáneo*. (Madrid: Cátedra, 2002), 28.

Capítulo 2

de significado, no sólo por las transformaciones posibles de sus articulaciones, sino también por su referencia a los segmentos de realidad nombrable que la línea establece entre las figuras que lo determinan.”¹⁹¹ En definitiva el accionar del dibujante como *traductor* consiste en una constante reconstrucción del orden simbólico en el cual el dibujo como proceso, así como sus resultados se encuentran; el dibujante opera con la red de significados que tanto los objetos, imágenes y materiales encarnan.

A la par que Gómez Molina propone lo que él denomina como artista *traductor*, propone también otra imagen para pensar el posicionamiento del dibujante contemporáneo: el dibujante como *conductor*. Para elaborar la analogía del artista como conductor compara a dos tipos distintos de aviadores. En primer lugar está el aviador que construye su imagen, y su accionar, a partir de pensarse como una combinación perfecta entre máquina y humano, siendo el avión una extensión de su cuerpo. Esta descripción podemos ponerla en paralelo a la concepción moderna del artista, según la cual lo elaborado por el dibujante está en total correspondencia con su *interioridad* y su *intención*; dibujo y dibujante son una misma cosa, la conexión entre el dibujante y los materiales que utiliza es lineal y directa, no se piensa ningún tipo obstáculo o mediación. En contraste con ese tipo de aviador está aquel que ya no dirige su aeroplano desde la cabina sino que lo hace desde un centro de control, alejado totalmente de la acción: “Como el cuadro del artista contemporáneo, él [el aviador desde la cabina] tenía ante sí un soporte sin perspectiva, una visión sin equivocaciones, un sistema ‘abierto’ de relaciones complejas, cambiantes, siempre en trance de interpretación. 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.”¹⁹² Éste ya no tiene una conexión con el exterior mediante su avión, sino que ahora está al pendiente de un tablero digital el cual le arroja datos del exterior los cuales es preciso interpretar en todo momento para poder dirigir el aeroplano. ¿No es este ejemplo una referencia a la postura del artista posmoderno/contemporáneo? A diferencia del dibujante moderno, el posmoderno ya no fundamenta su actividad artística en una conexión total entre su obra y su identidad, su trabajo está en aparente distancia con respecto a él mismo, pero no por ello impostado. Bien comprende que su acción está presente — también — en el manejo de las conexiones culturales y conceptuales que son exteriores a él y de las cuales el dibujo participa, de las cuales es preciso tener un *perfecto conocimiento*. Esta imagen propuesta por Gómez Molina ilustra un cambio importante en cómo se concibe la figura del dibujante, así como la manera en cómo concibe su actividad y su relación con su entorno visual.

Esta concepción del dibujante choca irremediabilmente con una idea sumamente arraigada tanto en las concepciones comunes como en muchos espacios “especializados”, a saber, la idea de que el dibujo es invariablemente expresión interior del dibujante, y si bien, como hemos mencionado, el gesto, es aquel elemento que une al dibujo a una particularidad, el movimiento que se efectúa al concebir al dibujante no ya como unido a una relación directa con

191 Gómez Molina, Cabezas, y Bordes, *El manual de dibujo*, 39.

192 Gómez Molina, *Estrategias de dibujo*, 30.

su interior o con un significado total¹⁹³, sino con conciencia de que su acción está mediada por diversos factores es un aspecto que pareciera tener aún cierta resistencia a la hora de asumirlo.

Gómez Molina menciona contundentemente: “La falsa idea de que la definición de la personalidad se produce como el descubrimiento de una imagen interior existente en el artista, y que ésta es la precursora necesaria de una exterior, a cuya búsqueda el artista se somete a un viaje sin referencias, es un mito recurrente desde Leonardo hasta Duchamp [...] Pero lo cierto es que no existe ese lugar vacío desde el que surja un ‘bang’ inicial que construya nuestra personalidad desde la nada, ningún modo primigenio, virgen, del que extraer ‘la obra’. Nuestra imaginación está poblada de las imágenes de los ‘otros’.”¹⁹⁴ Opera, pues, una descentralización del dibujante en tanto que lugar primero, privilegiado desde donde surge el contenido del dibujo; el sentido es un producto de la interacción –del juego– de los elementos presentes en la hoja de papel, sin olvidar que el mismo dibujante no se piensa de manera individual, sino en constante relación con los otros, con todo el material (visual, material, vivencial, etc.) con el que ha tenido relación.

Dedo pantalla, dibujo digital.

Tras el recorrido efectuado llegamos por fin al quid de esta investigación: el Dibujo digital. Llegados a este punto, bien podríamos apuntar que en primera instancia el recurrir a lo digital en el dibujo no supondría un problema insalvable, ya vimos que lo principal del Dibujo no reside únicamente en los materiales que se utilicen sino en el pensamiento que se elabore a partir de ellos. Ahora bien, tal como vimos en el capítulo anterior, la imagen digital supone cambios importantes en cómo se entiende la imagen, ésta cambia por la especificidad de su funcionamiento en la que se ve envuelta; pero ¿cuál es la cabida del dibujo dentro del universo de la imagen digital?

Hablar de dibujo digital en primera instancia supone una separación respecto con toda una tradición, material principalmente, es decir: por una parte el dibujo digital se aparece –no sin tintes un tanto fantasmáticos–, muchas de las veces, como un procedimiento que vendría a borrar por completo todo el bagaje de manejo técnico que el dibujo supone, ya que aparentemente se obtiene una mayor eficacia en los resultados. Por otra parte, su constitución “material” es algo que despierta las más airadas defensas de la “materialidad” que el dibujo supone.¹⁹⁵

193 Así pues, tenemos una figura de artista que hacía visibles conceptos tales como la belleza, Dios, lo sublime, etc., junto a éste, igualmente entraría en ese grupo el artista de Vanguardias, el cual, estaba unido a programas estéticos en función de un proyecto político; de igual forma podríamos mencionar a las producciones que tenían como objetivo dar cuenta del Yo de cada artista. Estos ejemplos tienen por común que se mantiene intacta la relación en la que el artista da cuenta de un contenido objetivo que reside en las formas que crea. En contraste está el artista contemporáneo el cual, a diferencia de las figuras que le precedieron, asume que su acceso a las imágenes que trae a su dibujo siempre están mediadas.

194 Gómez Molina, *Estrategias de dibujo*, 40.

195 Por su puesto estamos al tanto de las críticas elaboradas a la imagen digital, a lo que apuntamos es la negativa inmediata que se despierta frente a las herramientas del dibujo digital.

Capítulo 2

Frente a ello, la primera reacción que se podría tener es una negativa a su uso, no usar en absoluto nada de ello, no obstante creemos y optamos en no evadir su uso por completo, sino en usar y explorar sus herramientas y posibilidades y de esta manera problematizarlo dentro de sus márgenes para así generar una subversión de todo el andamiaje anclado a él. Así pues, la aparente fijeza — tanto de un lado como del otro — que la atribución de “digital” implica es posible moverla, precisamente mediante abordar lo digital como una herramienta más de la cual se puede hacer uso, de la misma manera que cualquier otra, estableciendo las distancias que sean necesarias para cada proyecto.

Comencemos recordando lo desarrollado respecto al *Dibujo del Dibujo* y poniéndolo en relación con el dibujo digital. Como ya se vio en su momento, este aspecto se refiere a las concepciones previas a la realización de cualquier dibujo. Éstas se pueden ver tanto en las palabras que se utilizan para definirlo, en los objetivos planteados, o en definir lo que no es, en definitiva en plantear todo un orden de discurso. La determinación previa al dibujar (*el Dibujo del Dibujo*) no se queda únicamente en aspectos discursivos, sino que también está sumamente presente en los materiales utilizados, de manera que el uso de ciertos materiales, soportes, formatos así como el espacio en que se crean los dibujos (su extensión, distribución, ordenamiento, etc.) no son gratuitos, sino que están íntimamente ligados a una Idea de lo que se espera que el dibujo sea. Las modificaciones materiales que se dan a partir de las nuevas herramientas digitales así como el espacio de visualización y circulación modifica radicalmente ese entramado referencial al que muchos dibujantes acudían. Vemos que:

La red ha cambiado también el dibujo que el nuevo creador establece de sí mismo para iniciar la tarea, ha limitado el espacio de acción de sus gestos, ha ergonomizado los centímetros de su entorno, ha transformado el papel, el muro, el soporte de la ventana, ha hecho transparente el silencio, ha visualizado la estructura y ha cegado el espacio de la antigua mirada dubitativa en la certeza inmediata de la imagen; ha ampliado el espacio mental, y ha delimitado al mismo tiempo la escala física del objeto, y ha interpuesto una interfaz mecánica sobre la red electrónica, rompiendo la relación analógica de la acción de la mano.¹⁹⁶

Las modificaciones en el espacio de acción al momento de dibujar afectan —evidentemente— la relación corporal que se establece con el dibujo, y con el dibujo digital este aspecto queda enormemente resaltado; ya no es el cuerpo enfrentado al muro o a un papel de cierto tamaño, sino que el dibujante está supeditado a un formato estandarizado para realizar su tarea, ya sea un celular o una tablet, estos nuevos formatos de trabajo no guardan ya ninguna relación entre la acción y la escala final de la imagen acabada.¹⁹⁷

196 Juan José Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo* (Madrid: Cátedra, 2002), 78.

197 “La antigua huella del creador se formaliza desde el sistema generativo del programa; desde acciones fragmentadas de creación, deformación, integración, previsión alternativa del tono, organización de capas, copias, duplicados, elecciones... hasta llegar a una imagen que siempre es difícil de definir como ‘el original’ que a su vez tiene que integrarse, mediante su reducción o ampliación de ‘tamaño’, al medio en donde debe transmitirse, edición impresa o digital de la web.” *Ibid.*, 55.

Las herramientas digitales y la Web suponen modificaciones sobre el entramado simbólico que sostenía la práctica del dibujo en el pasado, y no sólo a ese nivel —llamémosle conceptual— sino también en ámbitos concretos como los espacios en que los dibujos son visualizados y la manera en que estos circulan “[...] el escenario de su presentación, ya no es la iglesia, ni la corte, ni el salón, ni el museo, ni el gabinete de expertos. Ha pasado del espacio cerrado, oscuro muchas veces, aislado del estudio, necesitado siempre del mecenas, del intermediario, del ‘connaissanceur’, del marchante o el experto, para implantarse rápidamente, casi instantáneamente, en el mercado de los otros iguales.”¹⁹⁸ Los dibujos —como cualquier otra imagen— guardan una relación con los espacios que los albergarán. Es relevante los espacios que hace mención Gómez Molina en la cita (la iglesia, la corte, el salón, el museo), podemos señalar que la característica común entre ellos es su instancia institucional, es decir: esos espacios fungen como validadores de la producción visual/artística, son los espacios oficiales para presentar producciones visuales que puedan ser leídas como arte (con todas las connotaciones que ello conlleva tanto a nivel cultural como a nivel comercial). Por otro lado, otro aspecto a resaltar es la mención que se hace respecto a la relación que se establecía entre la producción alojada en el estudio y su inserción a espacios oficiales, esta era posibilitada por un intermediario, el crítico. Estos dos aspectos espaciales se ven trastocados por la lógica de uso que Internet supone: el ámbito institucional como espacio no sólo de legitimación sino de exhibición y alcance a un público puede ser superada —al menos en cierto punto— ya que la posibilidad de visualización y alcance a un público amplio no depende en absoluto de las agendas de dichos espacios oficiales, sino que el creador puede prescindir de ellos. Por otra parte, el trabajo de mediación que hacían ya sea los mecenas, marchantes, etc. con los artistas para hacerlos llegar a espacios de exhibición y venta, con la llegada del Internet dichos intermediarios pueden ser prescindidos; la producción de una gran cantidad de artistas hoy está al alcance directo de los galeristas; la autopromoción digital es una herramienta que puede ser usada por los artistas en la construcción de sus carreras.¹⁹⁹

Claramente la digitalidad del dibujo implica otra materialidad, una pérdida importante de ella: la imagen digital —como se vió en el capítulo uno— es básicamente información, un cálculo matemático, no hay ya una incidencia de grafito sobre la pantalla del celular o tableta, sino simplemente el ordenamiento matemático de unos píxeles. Esto más allá de representar una evidente diferencia, también implica una diferencia más profunda en el ámbito del pensamiento, como vimos a lo largo de este capítulo el pensamiento que el dibujo conlleva está íntimamente ligado con los materiales que se utilizan.²⁰⁰ A partir de ellos es que se conforma la manera en que tanto creadores como espectadores se relacionan con los dibujos.

¹⁹⁸ Ibid., 79.

¹⁹⁹ Hay que mencionar que si bien hoy es posible optar por estrategias de autopromoción el ingreso al mundo del arte sigue estando regido por una lógica que no cede tan fácilmente a estas transformaciones.

²⁰⁰ Advirtamos las evocaciones que del mismo material surgen: “Cuando el negro se nos transforma en sombra [...] el espectador, sabe que se adentra en otro mundo ajeno al de la lógica, los brillos, las luces incidentes, las reflejadas, las que proceden del sol, o las articuladas de las bombillas o las velas; las de un origen único o las difusas, disminuyen la información sobre las cosas, para hablarnos de sentimientos más profundos, de miedos, de ilusiones imprecisas [...]” Gómez Molina, Cabezas, y Bordes, *El manual de dibujo*, 89.

Capítulo 2

Como ejemplo paradigmático podemos tomar a la pintura. La pintura²⁰¹, ya no es la disciplina principal encargada de la creación de las imágenes que existen, sino que ha sido relegada a un segundo plano —si no es que tercero o cuarto. Las imágenes que hoy en día circulan en nuestro día a día en su gran mayoría ya no son ejecutadas con óleo sobre un lienzo o madera, ni tampoco ocupan unos espacios específicos, “Si el óleo liberó del muro a la pintura y la hizo transportable en el nuevo comercio de objetos, el pixel ha radicalizado su proyecto y no sólo ha desmaterializado la forma de su presencia, sino también el espacio mental de su invención.”²⁰² Este último punto es crucial: la digitalidad supone una importante modificación en la manera en que tanto autores y espectadores se relacionan con la imagen²⁰³, no sólo la creación de imágenes es diferente, sino que también la manera en que las observamos e interpretamos.

Anudado a esto, el dibujo digital está en íntima relación con el nodo del Internet, si bien podemos pensar que por un lado están los softwares de creación y por otro lado la Red, esta aparente diferenciación no es tan tajante, sino que ambos están relacionados: La creación de imágenes digitales mediante softwares tienen como uno de sus principales fines el que sean distribuidos y/o visualizados vía *online*. Al ser su principal medio de distribución y visualización de alguna manera participan de las lógicas internas de funcionamiento. Se tiene una primera impresión del Internet como un espacio donde se aloja una gran diversidad de imágenes, y si bien en Internet circula una gran cantidad de información la cuestión a resaltar es que hay una clara tendencia en los resultados, navegar por Internet no sólo supone posibles *caídas*, sino también el encuentro con lo mismo: “[...] la red abre la experiencia real de un viaje mental y físico que se reafirma en el lenguaje [en lo ya conocido] [...] no deja espacio al sueño inacabado, a la experiencia dilatada que pospone a otro momento de su realización.”²⁰⁴ El proceso de imaginación y asociación que se desencadenaba, y se desencadena, a partir de ver un cuadro, o dibujo, ahora es efectuado por el dispositivo digital; la experiencia íntima de la imaginación y un tipo de asociación libre propiciada por una obra se externaliza de manera radical, ahora es el mismo software quien lo hace por nosotros²⁰⁵.

Para poder visualizar esto pensemos en una acción sumamente común hoy en día: hacer uso de la plataforma *Pinterest*²⁰⁶. Ingresamos en su buscador el título de la imagen que queremos buscar o simplemente algunas palabras clave que consideramos nos llevará a encontrar nuestro objetivo, si nuestra búsqueda ha funcionado y hemos encontrado la imagen que buscábamos, la interfaz de *Pinterest* —además— nos mostrará muchas más imágenes que, al criterio del algoritmo que hace funcionar la plataforma, tienen una relación con la imagen que hemos

201 Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo*, 70.

202 *Ibid.*, 70.

203 Cabe recordar lo que Paolo Apólito señalaba: la llegada del ámbito digital, si bien ha implicado un cambio importante a nivel social no ha sido un meteorito impactando, sino que es la cúspide de una serie de eventos de pensamiento ya presentes.

204 Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo*, 71.

205 Esta exteriorización ¿No nos recuerda a lo propuesto por Žižek respecto a la exteriorización propia de la ideología? Cf. Žižek, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. Ciudad de México: Siglo XXI editores, 1999.

206 *Pinterest* es una red social en donde cada usuario tiene la posibilidad buscar y administrar en “tableros” las imágenes de su agrado.

encontrado — esto mismo pasa en general en cualquier búsqueda que hagamos en Internet —; la navegación por este tipo de plataformas es una ya trazada de antemano: “La web confirma siempre con otra imagen la posible continuidad de la presente, y paradójicamente determina nuestra posible previsión de lo que puede ser con lo que ha sido, con las imágenes de archivo que estaban ya instaladas en sus arterias. Es en sí misma (la web) un conformador universal de las imágenes que otros campos ya han formalizado. Su permanente regeneración tiene más de cierre que de apertura, su fluidez aparente actúa como un enorme marcha imaginaria que tiñe la experiencia personal y colectiva.”²⁰⁷ La posibilidad de proliferación de nuevas imágenes es limitada, además de direccionada, Internet dirige la mirada y la imaginación de quien la usa. La efectividad en la circulación de una imagen en la Red es posible por su vinculación (formal o temática) a otras imágenes que ya hayan probado su efectividad de consumo en los usuarios, lo que se obtiene es una especie de ciclo cerrado, al final del día siempre aparecerán lo mismo. En sintonía con esto ¿no vemos patente la estandarización de los resultados al usar lo digital como herramienta? El dibujo digital entra en la misma dinámica, sus herramientas y sus posibilidades están ligadas a la efectividad de su consumo *online* (y por supuesto, *offline* también); los resultados que se esperan obtener son aquellos que se alinean dentro de un sistema económico y simbólico²⁰⁸.

Frente a este panorama que conlleva el dibujo digital la primera reacción que podría tenerse frente a ello sería la resistencia a ingresar a ese campo, ponderando el uso de herramientas y procedimientos “tradicionales”, y si bien es un posicionamiento válido —y toda una vertiente plástica a considerar— el interés de esta investigación se centra en establecer un desarrollo *dentro* de lo digital; la aparición de las herramientas digitales no son en sí mismas una contradicción con el dibujo, sino una herramienta más de la que se puede hacer uso en función de un proyecto. Así pues, lo digital no es una antítesis total del dibujo, sino una herramienta más, como lo es el carboncillo, la tinta, etc.

Consideremos un momento el caso de la fotografía digital —a pesar de su “resolución” creciente a cada año, lo que la hace, aparentemente, más cercana a la realidad— poco a poco, nos fuimos dando cuenta que no hay tal cosa como una “mirada objetiva”, sino que en todo momento hay una mediación: “La introducción del programa en el momento de la toma, la capacidad de la imagen digital de construirse desde decisiones cada vez más complejas establecidas en el software de la cámara, hace que sus representaciones evidencien cada vez con más certeza la interpretación de nuestra mirada”²⁰⁹ La mediación está precisamente en toda la programación previa que hace posible la toma de la fotografía. Esta cita, si bien hace referencia al funcionamiento de una cámara digital, da cuenta de lo que más arriba hemos desarrollado, a saber: el hecho de que hay una instancia previa que direcciona los resultados a obtener.

207 Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo*, 71.

208 Cabe decir que la estandarización no es algo propio de lo digital, sino que está presente en toda técnica que se use, pero se materializa de manera particular en lo digital.

209 *Ibid.*, 35.

Capítulo 2

Pensemos esto dentro del campo del dibujo: en los diversos programas y apps de creación de dibujo digital se constata –casi como si de un acto fallido se tratase– lo mencionado en el párrafo anterior: en ellos podemos encontrar una serie de “pinceles” preestablecidos, los cuales en su conformación tratan de remitir a distintas etapas de la pintura, así como *pinceles* que tratan de emular materiales específicos: nombres como “Pincel óleo”, “Barra carboncillo”, “Lápiz derwent”, “Pincel mojado”, etc.²¹⁰ se pueden encontrar en programas de dibujo digital, el *software* determina los efectos al momento de utilizar tal o cual “pincel”, desde la programación están ya determinados los resultados –en términos de apariencia de las líneas efectuadas– a obtener, ya están *calculados*.

La catalogación de los “efectos” de materiales y estéticas en dichos “pinceles” ¿no pone en evidencia lo que a lo largo de este capítulo hemos desarrollado? A saber: la reificación de los resultados que son posibles obtener al dibujar, es decir: el hecho de que el dibujo se desarrolla en un sistema ya establecido. Es evidente que no puede haber una correspondencia de identidad entre el trazo de una barra de carboncillo y el uso del “Pincel carboncillo”, no obstante el punto a señalar es la programación que se ha efectuado para que se obtenga una apariencia específica: La función de los “pinceles” en el campo de lo digital no se limita a que nos permitan hacer figuras (cuadrados, círculos, rostros, árboles, etc.) , sino que su apariencia es crucial en el “acabado”, el resultado final es lo ya establecido y calculado; *quasi* como el lema de Kodak –“You Press the Button, We Do the Rest” – el dibujo digital casi casi se efectúa solo. Al final del día los diversos *softwares* de alguna manera tratan de facilitar y poner al alcance del usuario una serie de efectos que evoquen una apariencia “artística”, sin tener que pasar por todo el proceso de pensamiento que implicó cada material o estética.²¹¹

Esto provoca una suerte de estandarización formal al emplear herramientas digitales²¹²: “Todo mecanismo, incluido el pensamiento, actúa de la misma manera, una vez que se determina como modelo de una construcción imaginaria, su realidad se reconstruye desde la autonomía del sistema [...]”²¹³ Establecida una solución técnica se sigue una repetición de dicho procedimiento para poder obtener los mismos resultados, tratando en todo momento que no se introduzca ninguna anomalía en ese sistema. Esto lo podemos corroborar en el círculo del dibujo: en un momento dado cierto acabado o solución empieza a tener más presencia en diversos espacios, ya sean estos de exhibición o de formación, de manera tal que esos resultados se desapegan por completo de las circunstancias que influyeron en su conformación y ahora simplemente se reduplican casi de manera viral. No obstante dentro de ese funcionamiento

210 Los nombres que mencionamos los hemos obtenido de la app *Procreate*.

211 Los desarrollos en los programas (apps) de dibujo o diseño apuntan en todo momento a proveer de facilidades al usuario, dotarlo de herramientas que agilicen su trabajo en pos –claro está– de una eficiencia para conseguir unos resultados esperados. Cada actualización de los softwares busca dotar al usuario de herramientas cada vez más eficientes.

212 Es relativamente sencillo admitir la automatización dentro de lo digital, no obstante lo realmente impactante es percatarse que esa misma lógica se mantiene en el ámbito “real”: ese mismo automatismo se encuentra de la misma manera en el proceder mismo del dibujo “tradicional”.

213 Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo*, 34.

reduplicador se puede vislumbrar una manera para afrontar dicha situación: la localización y el desarrollo de las opacidades que el mismo sistema/herramienta tiene:

Lo maravilloso de todo proceso tecnológico es que, realizado para establecer un ahorro de energía del anterior, automatizado en su mecanismo, produce siempre la impresión de una novedad que abre la imaginación sobre los aspectos que no quedan transparentes, dejando un exceso, una excrecencia del sistema que es posible tomar como objeto de posibilidades a las que proponer el reto de establecer nuevas analogías de sentido [...] Los recursos del Photoshop sólo son posibles de utilizar significativamente en los límites que proponen y no en los resultados que determinan sus manuales de utilización.²¹⁴

Los mismos programas de edición de imagen y de dibujo digital vienen con una serie de herramientas y procedimientos que, seguidos ciertos pasos, corroboran su efectividad así como sus resultados óptimos y reconocidos. En un primer momento las “herramientas” digitales fascinan a los usuarios precisamente por los resultados que ofrecen, sin embargo el empleo al pie de la letra de estas funciones lleva a una repetición *ad infinitum* de lo ya esperado, su uso en sí mismo no implica una enunciación “artística”. Esto mismo parece ser olvidado por quienes al hacer uso de los recursos digitales sólo establecen variantes del sistema, quedándose dentro de los márgenes ya establecidos de antemano. La última parte de la cita lo dice claramente; la cuestión es desarrollar – o poner atención a – las “partes opacas” de dicho sistema, incidir en ese entramado técnico desde su *falta*.

Es así que Gómez Molina nos indica: “[...] frente a los que se empeñan en desarrollar las posibilidades del sistema como el auténtico medio creativo, la apuesta más inteligente se centra más en aquellos que observan el recurso desde los resquicios de extrañeza del sistema, desde sus intervalos, y en vez de ejercitarse en las deformaciones del manual del usuario, establecen su mirada en aquellos elementos que aparentemente ocasionan su ruido.”²¹⁵ Y más adelante: “Olvidamos que la posibilidad de generar nuevos modelos de representación nunca está en la posibilidad de establecer más variables del sistema, sino en establecer este como problema [...] En la medida que los programas se universalizan, más posibilidades habrá de que ellos se conviertan en el único modelo de realidad posible, sobre todo si este se vende como el auténtico manual de libertad.”²¹⁶ Dicho lo cual, el punto clave está en establecer aquellas – aparentes – deficiencias en un sistema, aquellos elementos que no dan cuenta del programa, sino más bien de un funcionamiento errado. Si contemplamos estos elementos desde la visión del manual, del “buen funcionamiento”²¹⁷, evidentemente no serán considerados bajo ninguna circunstancia, pero para una práctica atenta son esos elementos precisamente los que exitarán su actividad.

214 Ibid., 34.

215 Ibid., 48.

216 Ibid., 55.

217 Con “buen funcionamiento” no nos referimos a una cuestión “técnica” del tipo “el software funciona bien”, es decir, a una deficiencia en su creación, sino más bien en el seguimiento de sus funciones tal como su manual lo indica, pero no sólo eso, sino también en aquellos aspectos de resultados esperados.

Capítulo 2

Ahora bien, el dibujo digital no sólo es una herramienta de la que se puede hacer uso, sino que también es una máquina, es decir su construcción está inevitablemente atravesada por una mediación previa, la cual determina y direcciona los resultados a obtener. Con esto, se habilita una característica propia de los dispositivos técnicos conformadores de imágenes, a saber: *el ruido*²¹⁸ ¿Qué es esto? En todo proceso de comunicación en el que intervenga algún elemento técnico siempre habrá *elementos distorsionantes por el propio medio* llamados – por Juan Acosta²¹⁹ – *ruidos o parásitos*, pero, ¿de qué cosa son ruidos, qué cosa parasitan? El ruido es, pues, un elemento que aparece únicamente al hacer uso de un dispositivo técnico, su configuración sólo es posible gracias a él. En palabras de Acosta “en fotografía, pues podremos llamar –convencionalmente– ‘ruidos’ a todos aquellos elementos visuales que no percibimos en la visión directa del objeto y sí en su imagen fotográfica.”²²⁰ Para visualizar este punto tómese el siguiente ejemplo: una de las características de la fotografía son los diversos lentes disponibles, los cuales generan, en algunos casos una distorsión. La deformación resultante en el negativo o el archivo digital no es algo que pertenezca al objeto fotografiado, sino que es generada únicamente por la cámara, es el resultado tras hacer uso de cierto sistema de lentes. Otro ejemplo sería la sub o sobre exposición, estos son propios de cierto manejo de la cámara, no se encuentran en la percepción “natural” que tenemos de las cosas.

Estos elementos tiene un carácter ambivalente, por una parte constituyen la especificidad de los mecanismos que las creó, generando una particularidad en las imágenes que se obtienen, y a la par esos mismos elementos pueden presentarse como *parásitos* pues no corresponden propiamente con la “objetividad” que se espera de una cámara, en otras palabras: si bien los ruidos de la cámara son propios de ella, a la vez están fuera del “uso correcto” que se supone se debe seguir. Ahora bien, siguiendo lo propuesto por Acosta ¿no pasa algo similar en el dibujo²²¹ digital? Es decir – como lo indicamos más arriba – cada app en su propia conformación incluye –sin calcularlo– una serie de ruidos los cuales no se disponen con lo esperado.

218 Las citas provienen del artículo titulado “Los ruidos de la máquina” de José Gómez Isla, incluido en Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo*, 379-410.

219 Ibid., 390.

220 Ibid., 390.

221 Si bien nos centramos en el Dibujo digital, cabría preguntarse si el dibujo no es siempre-ya un productor de “ruidos”, en tanto que la conformación de la imagen no corresponde con la realidad, puesto que esta última no está creada por líneas. El dibujo no se corresponde con la realidad puesto que ésta no está conformada por líneas, las líneas que crean cada dibujo es una acción de proyección –al decir de Juan Acha. Respecto a este punto véase la siguiente cita de Juan José Gómez Molina en Las lecciones de dibujo: “La fascinación que prevalecía durante el momento de la realización ha desaparecido, la entidad entre lo representado y la representación se ha roto. Miramos el papel, miramos el modelo, y nos cuesta comprender que durante ese tiempo mágico, uno y otro pareciesen ser la misma cosa, que el trazo con el que reconstruimos cada uno de los datos del modelo, pudiésemos haberlo percibido como ‘igual’ a él.[...] Si seguimos observando con cuidado, nos sorprendemos de que todos esos datos registrados, casi automáticamente, mientras representábamos al objeto con la única ilusión de recoger fielmente esa imagen fugaz, tenga ahora más parecido a otros dibujos realizados en situaciones similares que al personaje retratado[...].” Gómez Molina, *Las lecciones del dibujo*, 172.

Vayamos ahora con unos ejemplos en los cuales podemos ver los desarrollos de la indicación de Gómez Molina de desarrollar los “ruidos”. Tomemos al pintor Gerhard Richter: Su cuerpo de trabajo está fuertemente ligado a las imágenes producidas de manera mecánica como la fotografía, pero la forma en que recurre a ella no es para hacer un hiperrealismo, sino que se enfoca en las fotografías desenfocadas o barridas, dichos errores son su interés principal a la hora de pintar. Este posicionamiento pictórico por parte de Richter ilustra dos vertientes que –creemos– echan luz para pensar ejemplos paralelos en el dibujo digital. El primer punto que pone en tensión es “el sistema de representación occidental, basado en la alta resolución tecnológica de la cámara”²²² Siguiendo con lo que más arriba mencionamos, la imagen fotográfica trata de mantener su estatuto como una técnica privilegiada que refleja la realidad, desde esta pretensión es que se desecha cualquier anomalía que parezca un obstáculo a tal objetivo²²³. La crítica a dicho paradigma que el trabajo de Richter elabora es precisamente tomar como motivo en su pintura aquellos elementos que son dejados de lado, tal como el desenfoque y los barridos, su trabajo se centra ahí y no en tomar a la fotografía como un modelo innegable de la realidad.

A partir de establecer la analogía entre el funcionamiento técnico de un aparato y un sistema de pensamiento es que podemos abordar el ejemplo de Richter como una forma de desarrollar “los ruidos” de un sistema estético, en ellos también se generan ruidos que pueden desarrollarse. Su producción se distancia de la concepción de la obra de arte como una acción ligada al interior del artista²²⁴, ligada de manera importante tanto en el expresionismo abstracto como en el trabajo de los Neoexpresionistas alemanes. Es precisamente de esas corrientes de las que Richter pone una distancia.²²⁵ Los paradigmas propuestos por la noción de interioridad de igual manera tiene elementos que dejan de lado –ruidos– en pos de dar cuenta de la idea a la que persiguen, y es a partir de ellos que Richter desarrolla su actividad, alejada de cualquier atisbo de interioridad y subjetividad expresionista: “aunque la ejecución de su obra sea técnicamente preciosista –exquisitamente pintada–, se basa precisamente en la imitación de efectos absolutamente impropios de la pintura [...] su pintura posee un carácter marcadamente antipictórico que intenta romper con la tradición y con la manida teoría del genio artístico como paradigma creativo”²²⁶ Si bien la producción de Richter es pictórica nos sirve muy bien para poder ilustrar la manera en cómo se articula el “ruido” tanto en relación con un aparato técnico como con sistemas de pensamiento. Para ejemplificar esto en el campo del dibujo veamos la siguiente cita:

222 Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo*, 394.

223 ¿Y no seguimos todavía en eso? A lo largo de estos años en el acento que las compañías de dispositivos móviles han puesto en dar a su público una constante mejora en la “resolución” de sus cámaras, la gran cantidad de megapíxeles que tiene su cámara y su gran “nitidez”.

224 Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo*, 395.

225 Como hemos desarrollado en este capítulo, el empleo de tal o cual material o procedimiento implica también un posicionamiento, mediante una rearticulación de los conceptos que se ponen en juego al efectuar de cierto modo el dibujo.

226 Gómez Molina, *Máquinas y herramientas del dibujo*, 395.

Capítulo 2

Al dibujo le compete la estrategia de romper estas convenciones de partida, de evidenciar estas ausencias, de potenciar la disfuncionalidad del sistema. Sólo desde esta actitud, el artista puede descubrir en el extrañamiento, el presentimiento de su realidad. Pese a que el dibujo actúa desde un ‘cierto conocimiento’ de su ‘plan’, sólo lo que no comprende, los accidentes de su desarrollo, pueden dar origen a un nuevo conocimiento de aquello que estaba excluido, de aquello que se apreciaba como ‘innombrable’ en el antiguo código. [...] El dibujo es pues un mecanismo ‘nominador’ de nuevas convenciones, en la medida en que siempre transgrede aquellas desde las que inicia su acción. Su trazo errático, en busca de precisión, delimita siempre los nuevos contenidos del discurso.²²⁷

Con todo, el ruido no es una instancia que por sí misma genere una propuesta artística, al igual que con las características propias de las apps de dibujo — las calidades de línea, el color, los diferentes pinceles, los filtros, etc. —, y contrario a la publicidad que se hace alrededor de ellas, no son elementos que configuren por sí mismos un dibujo artístico, sino que es la manera en que se pueda articular dichos elementos lo que hace que se generen nuevas lecturas, “[...] por sí sola, cualquier máquina de registro visual va a ser incapaz de formular un mensaje mediante la acumulación sistemática e irracional de ruidos”²²⁸. Así pues, todo dependerá del Proyecto de cada dibujante lo que dote de un sentido al desarrollo de tal o cual ruido, y no sólo una especie de pastiche de elementos aparentemente extraños.

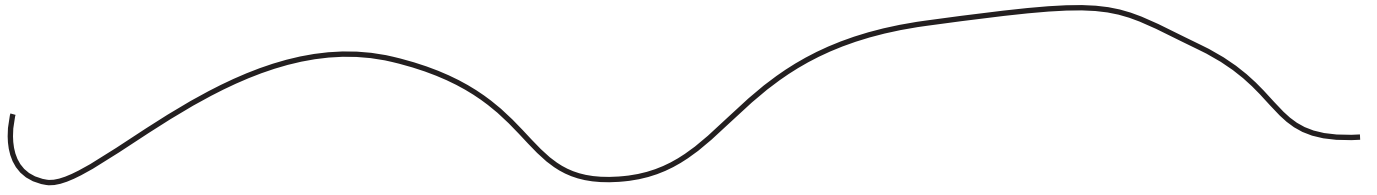
A pesar de que año con año lleguen nuevas actualizaciones de apps o softwares de dibujo en las que incrementen su capacidad de poder “imitar” un dibujo hecho a mano, o que permitan al usuario alcanzar ciertos acabados alineados con la estética ponderante en turno, no cabe duda que seguir dibujando con los materiales que se han venido usando a lo largo de la historia siempre será una forma de pensamiento sin igual; no obstante creemos que es un error entrar en una lógica de comparación que desemboque en la jerarquización de unos sobre otros. Esto no en pos de caer en un relativismo infinito, sino precisamente en tener en cuenta las diferencias que cada una de las herramientas tiene, así como sus posibilidades dentro de un proyecto en específico.

Si bien el dibujo digital supone cambios materiales importantes lo realmente crucial es que la actividad de dibujar está siempre ligada a esa característica fundamental, a saber: es medio desde el cual se puede estructurar una Idea, medio desde el cual se puede re articular la instancia simbólica en la que vivimos. Claros estamos en que el campo de lo digital no está exento de ser problemático, frente a ello es que lo principal es, entonces, no ceder frente a la ilusión que el mundo digital propone, mantener una postura vigilante frente a las posibilidades de acción que nos presentan sus herramientas. Lo digital es una herramienta más y habrá que problematizar su uso y su mundo desde ahí, rescatar y desarrollar la opacidad de ese medio —sus ruidos—, frente a su pretendida transparencia y unidireccionalidad.

227 Ibid, 29.

228 Ibid, 401.





Capítulo 3

Propuesta, *Más de la tierra que del cielo.*

Llegamos por fin al capítulo enfocado al proyecto. Este tercer capítulo bien podría ser el primero, pero tocó ser el tercero; se origina en el futuro, y es precisamente desde ese lugar que creó tanto al primero como al segundo. En esta sección nos dispondremos a desarrollar la metodología que se siguió al realizar las piezas, dividida en tres momentos: “Antecedentes”, “Preproducción” y “Producción”.

Si bien la forma es que se presenta la metodología tiene una secuencialidad la verdad de los hechos es que los tres estados estuvieron imbricados en gran parte del tiempo. La escritura final de esta sección es la cristalización, si no la ordenación, de un proceder simultáneo. El proyecto se desarrolló en un constante ir y venir entre la lectura, la escritura y el quehacer plástico. Comencemos pues con los Antecedentes.

Antecedentes

Podríamos describir esta primera etapa como un balbuceo previo al habla, una suerte de elementos no articulados aún, pero que sin embargo a la luz de un Proyecto se les descubre ya con una cierta direccionalidad — que a su vez no fue completamente fija, sino que se fue modificando conforme el paso del tiempo, dibujos, lecturas o clases. Los antecedentes es una etapa previa a comenzar siquiera los primeros bocetos del proyecto, pero creemos importante hacer mención de ella ya que consideramos importante los momentos de no claridad del proceso creativo. Cabe recalcar que si bien esta sección está al principio, su establecimiento no surgió sino de manera retroactiva al ir desarrollando el proyecto, en otras palabras: al estar trabajando y reflexionando, el proyecto iba creando su propio pasado, la intención que se perseguía plástica y discursivamente iluminaba la historia de tal manera que el pasado se iba haciendo — si hubiera sido otro proyecto muy probablemente los antecedentes hubieran sido otros, el pasado hubiera sido otro.

Capítulo 3

El dibujo fue desde el primer momento el medio con el que se tuvo más afinidad, sus “pocos” recursos permitían una inmediatez que no se encontraba en otros medios: tenía un funcionamiento que no requería muchos elementos, ni mucho detenimiento en una pieza; bastaba un lápiz y unas hojas de papel para comenzar a trabajar e ir indagando, a diferencia de otros medios como la pintura, en donde el mismo medio establece un tiempo más pausado de trabajo además que a nivel técnico están implicados más elementos — desde los colores, pinceles, paletas, bastidores, etc.

Como se planteó en una parte del capítulo dos, muchas de las veces no se sabe a bien el porqué somos afines a ciertas tendencias formales, el porqué se es más afín a ciertos ejercicios, a ciertos resultados, formas, texturas, materiales, etc. Conforme pasaban las clases de dibujo los diferentes ejercicios que se indicaban abrían todo un mundo por descubrir, cada uno planteaba una forma particular de observación a ciertos aspectos del modelo — volumen, luz y sombra, forma, etc. —, pero no sólo eso sino también —y sobre todo— una forma particular de procesar lo que se veía, es decir: cada ejercicio no sólo tenía un enfoque a tal o cual característica del objeto, sino que en esa especificidad se implicaba una conciencia del mundo visible, así, el dibujar con un contorno preciso al modelo era radicalmente diferente que abordarlo con un ejercicio de masa; en el primero la diferenciación entre cada elemento es tal que requiere de una concentración minuciosa, la línea segmenta lo visible de forma clara; con la masa, en cambio, la velocidad de la mano es mucho mayor, la observación no se detiene en la diferenciación precisa de los objetos, sino que incide en ellos preguntándose cuánto lugar ocupa ese modelo en el espacio, cómo interactúa con los demás objetos. Todo ello genera otro tipo de concentración y observación. Mientras el contorno trata de seccionar claramente cada cosa, con la masa puede existir un regocijo en ir apilando línea tras línea; la contundencia de una línea se pierde en todo el oleaje de líneas que golpea sobre la hoja de papel. Estas evocaciones que conforman un ejercicio de dibujo se agolpan en el dibujante, y como bien indica Gómez Molina, ser consciente de ello ayudará a poder ligar de mejor manera las producciones de cada dibujante: recuérdese que el dibujo también está conformado por esas afinidades sensoriales que al momento de ejecutar un dibujo se hacen presentes, y no sólo en una buena ejecución o conceptualización.

Dicho lo cual, tras el paso de las clases se fueron detectando los elementos que se hacían presentes en una gran mayoría de ejercicios libres y con los cuales había una mayor afinidad, en este caso fue el *dibujo de masa*: La acumulación de líneas que iban componiendo el dibujo final fue el recurso con el que se generó una conexión práctica y emocional²²⁹. Se encontró en ese procedimiento una manera de ejecución que permitía una holgura respecto a la indicación de “representación”. Si bien la indicación era “observen los volúmenes y tomen en cuenta la masa en tanto que cosa que ocupa un lugar en el espacio”²³⁰, el procedimiento no era rígido,

229 Con emocional nos referimos a que había un disfrute especial al ejecutar dicho ejercicio.

230 Indicación dada en clase del Maestro Alfredo Rivera Sandoval.

231 Al finalizar el ejercicio muchas de las veces se podía reconocer el objeto dibujado (un cuerpo humano, un rostro, una silla, etc.), no obstante ese “parecido” no era fotográfico, se le reconocía no sin cierta rareza. Claramente podíamos decir de aquel resultado que era “hecho con líneas”, un dibujo.

sino más bien fluido²³¹, un constante ir y venir de los trazos. Aunado a eso, otro aspecto que dicho ejercicio proporcionaba era su tendencia a “tapar”, es decir: la naturaleza del ejercicio es tal que las primeras líneas efectuadas quedaban ocultas por la intensiva sobreposición de las líneas posteriores, si hiciéramos una ampliación a un fragmento de un dibujo efectuado con ese proceder lo que encontraríamos es una maraña de líneas por todas direcciones, las cuales se tapaban mutuamente. La densidad del acumulamiento del material nos evocaba una tendencia a tapar algo, o al menos así se nos presentaba.

Otro antecedente que marcó poco a poco el comienzo del proyecto fue algo que no está propiamente en el dibujo, pero que forma parte de él, a saber: los soportes en donde efectuaba los dibujos. A lo largo del periodo de formación, se obtuvo un ritmo de dibujo diario, no obstante un “problema” que se encontraba era la poca capacidad (o quizás tendríamos que decir la voluntad, la poca voluntad) que se tenía para poder sostener una bitácora, no en el sentido de llevar un registro diario del trabajo realizado, sino más bien en el hecho de tener de manera implícita una secuencialidad generaba cierta incomodidad. Claro, a lo largo de la carrera se llevaron varias libretas dedicadas a dibujar, no obstante nunca se pudo tener una “conexión” con la bitácora, irremediamente quedaban inconclusas. Frente a esto, en un momento dado se optó por comprar paquetes de hojas tamaño carta y oficio. Al ser hojas sueltas, dibujando sobre ellas se descubrió una gran comodidad, la linealidad que suponía entrar al formato de bitácora desapareció, con cada hoja era un constante comenzar de nuevo; la secuencia temporal implícita de la bitácora desaparecía y daba lugar a una ejecución no lineal, estimulando un reacomodo de los dibujos efectuados totalmente libre, a una suerte de divertimento en donde no existía un centro ni comienzo sino siempre movimiento.

Se encontró en esa forma de trabajo no sólo más comodidad al dibujar, sino también una manera de procesar el conjunto de dibujos diarios que se efectuaban; cada dibujo era ejecutado de manera individual (en una hoja) y al final de la semana se efectuaba un acomodo que nada tenía que ver con un orden cronológico, sino más bien haciendo secuencias donde se destacaban aspectos formales y lúdicos. Además de este acomodo asincrónico, se hacía el uso del collage como estrategia para generar composiciones con los dibujos efectuados, el carácter aislado de cada hoja permitía un manejo más sencillo para buscar y ejecutar los collages. Así pues, a partir de dejar de lado la bitácora para hacer uso de hojas sueltas, la no linealidad y el reacomodo se fueron gestando como conceptos que rigieron el proceder creativo.

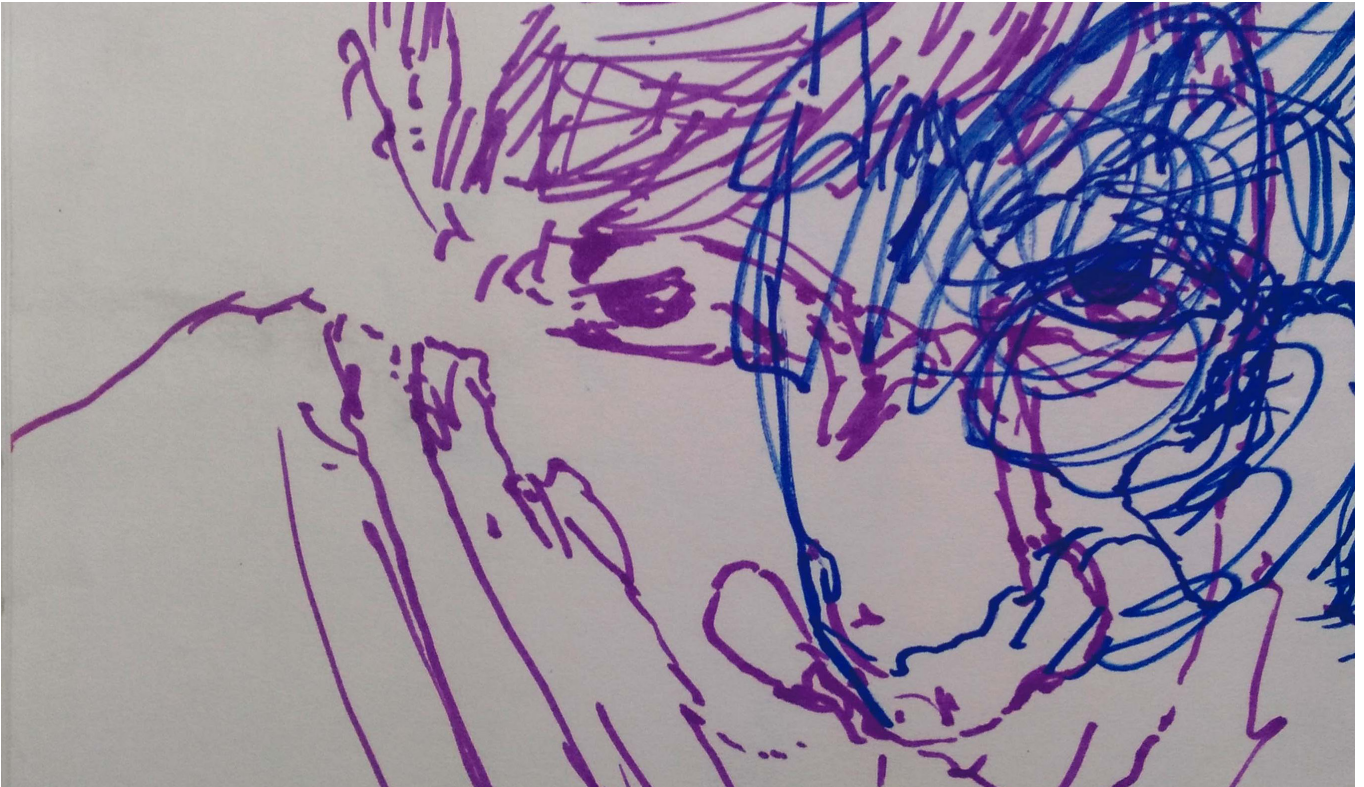


Imagen 6. *Registro de bitácora*, Israel López, 2019.

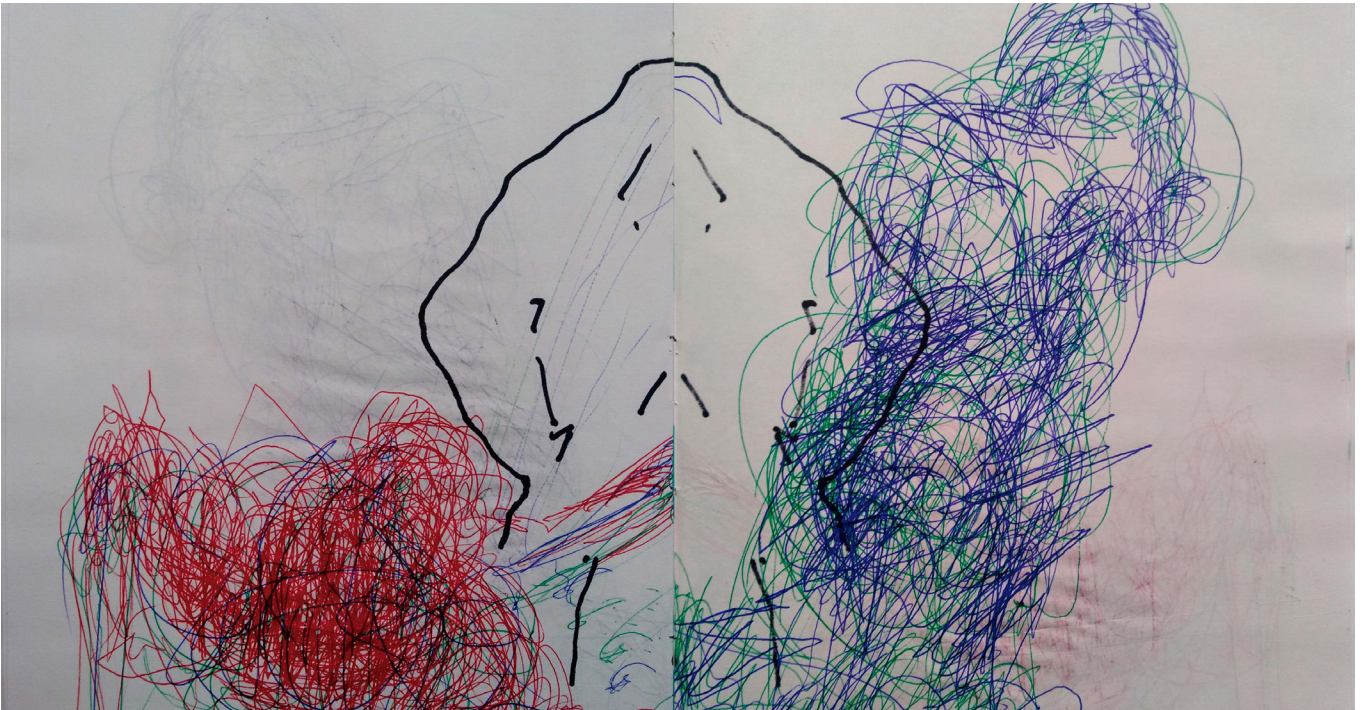


Imagen 7. *Registro de bitácora*, Israel López, 2019.



Imagen 8. Registro de bitácora, Israel López, 2019.

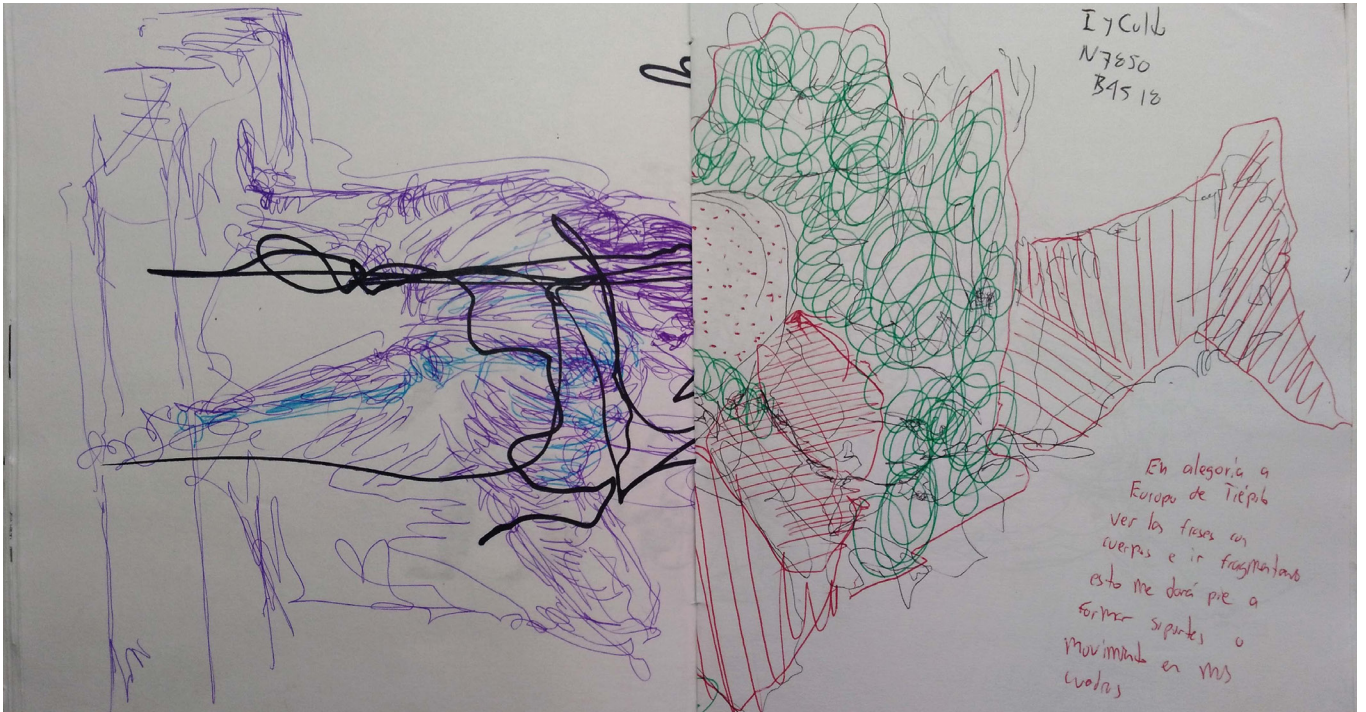


Imagen 9. Registro de bitácora, Israel López, 2019.

Podemos condensar lo dicho hasta aquí recalcando los dos aspectos del quehacer plástico del dibujo de los cuales hicimos un mayor uso: por un lado las posibilidades del dibujo de masa en tanto que procedimiento con tendencia a establecer un “ocultamiento”, así como la soltura que este nos proporciona; y por otro lado la no linealidad y el reacomodo que se establecía al trabajar con hojas sueltas. Estas dos características fueron el medio de cultivo que recibiría posteriormente las inquietudes respecto al dibujo digital.

Preproducción

Paralelo a las actividades de producción plástica en la facultad, hacía uso — como el grueso de la población estudiantil — de diversas redes sociales, tales como Facebook, Twitter e Instagram. Tal vez debido al gran peso visual que tenía esta última, era la más usada en el día a día. Instagram es principalmente una red social enfocada en *compartir* imágenes, en ella cada usuario utiliza su *perfil* para subir fotografías, generalmente de su vida cotidiana. Como usuario de dicha red social se tiene al alcance dos formas diferentes para subir fotografías, una en la que las imágenes se queden dentro del perfil de la persona y otra — la que más llamó nuestra atención — en la que el contenido únicamente dura 24 horas *online*, después de transcurrido ese tiempo, desaparecen,²³² las llamadas *Stories*.

Punto y aparte de la característica “efímera” que implicaba hacer uso de las *stories*, encontramos unas características particulares que dicha función ofrecía: la posibilidad de agregar texto, música, *emojis*, filtros²³³ y — he aquí lo que llamó poderosamente nuestra atención — una función de “dibujo”. Inmediatamente saltó nuestra curiosidad como dibujantes, era especialmente inusual que la posibilidad de hacer dibujos estuviera presente en una red social como Instagram; las interrogantes del porqué de esa función, a dónde apuntaba el habilitarla surgieron y comenzamos a experimentar con ello.

Lo primero que observamos fueron los tipos de “pinceles” que la función de dibujo en las *stories* de Instagram tiene, son cinco tipos de pinceles, que de acuerdo a sus características podemos clasificar de la siguiente manera: Plumón de punta redonda: el trazo que ejecuta es opaco y en sus extremos es redondo; Pincel flecha: opaco y en uno de sus extremos se ubica una flecha; Pincel plano: semi transparente y en los extremos una terminación recta; pincel neón: el trazo emula una luz neón y sus extremos son redondeados; Pincel tiza: el trazo emula la marca de una tiza sobre un pizarrón y por último está la posibilidad de borrar mediante un pincel que funge como goma. Más allá de una mera clasificación lo que llamó en primera instancia nuestra atención fue el aspecto “material” que dichos pinceles tratan de emular. Claramente Instagram no pretendía hacer de su plataforma un lugar especializado en la creación de dibujo digital, no obstante ponía al alcance esta pequeña variedad de opciones. ¿Cuál era la razón que motivó que estuvieran esos y no otros de otro tipo?

232 Esta función da cuenta y lleva a un extremo de la característica principal de las redes sociales, a saber, el compartir a cada momento lo que acontece en nuestra vida.

233 Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, 106.

Fascinados con aquel descubrimiento se empezó a utilizarlos casi de manera inmediata y pasados escasos minutos nos percatamos de las limitaciones implícitas que suponía el tratar de dibujar con ellos en esa aplicación — y no en una creada expresamente para la creación gráfica digital. Una de las limitaciones que se encontraron fue el nulo control respecto a la manipulación del formato de trabajo, es decir: en los programas enfocados ex profeso a la edición digital de la imagen es posible hacer zoom al canvas donde se está trabajando para facilitar su visualización y trabajar de manera más cómoda, el usuario de Instagram al no tener esa posibilidad no puede hacer detalles minuciosos en el dibujo efectuado. Otro aspecto “limitante” —ligado a este último— es lo referente a los pinceles, los cuales no permiten un manejo “preciso” de ellos, sumando a ello la particularidad de dibujar con un dedo, lo cual —debido al espacio reducido de la pantalla— dificultaba la visión de lo ejecutado conforme se avanzaba, “entorpeciendo” el dibujar. Todos estos “inconvenientes” —ruidos— hacían que el plantearse elaborar un dibujo con un alto grado de elaboración y detalle fuese sumamente complicado, era evidente que las herramientas no estaban incluidas ahí para ese fin, la pregunta respecto de su utilidad y sentido dentro de esa red social seguía presente.

La apariencia material que tratan de emular los pinceles disponibles en Instagram (neón, tiza y plumones opacos y semitransparentes.) fue un primer elemento para comenzar la reflexión: el uso —el sentido, la dirección— de las herramientas de dibujo en Instagram apuntaría más bien —siguiendo las lógicas de un “mundo-fotográfico”²³⁴— a ser un simple apéndice en la imagen final, donde su principal función fuese destacar la fotografía que se comparte, enfatizar la fotografía. Lo principal de la imagen dentro de las redes sociales es un constante mostrarse por parte de usuario en situaciones ya tipificadas como “agradables”, “felices” etc.²³⁵ Es así que dentro de esa lógica de funcionamiento las herramientas de dibujo proporcionadas por Instagram cobran un sentido, Prada comenta: “Rara es la fotografía que antes de su compartición en la red no sufre algún tipo de ajuste o modificación, sea ésta la aplicación de algún filtro fotográfico o efecto de transformación.”²³⁶ Todas las modificaciones a las imágenes digitales en redes sociales tienen por objetivo su mejor visualización²³⁷, su ingreso a ese régimen de imagen que hace al usuario acreedor de la validación de sus contactos mediante *likes*, así como al favor de los algoritmos para que esa imagen llegue a más gente. Así pues, las herramientas de dibujo de Instagram estarían ahí para hacer destacar un elemento dentro de la fotografía; ya sea que use, por ejemplo, el “pincel neón” el cual haría ingresar a la fotografía a una apariencia ligada a la vida nocturna en antros; o se utilice el pincel redondo para “escribir” un pequeño mensaje sobre la fotografía casi como si fuera el autógrafo de un artista famoso sobre un póster o álbum, el objetivo es hacer destacar la fotografía, lo relevante que hay en ella, de alguna manera sublimarla e ingresarla a una categoría de importancia —así como la hoja de oro o el marco dotan de una importancia a sus respectivas creaciones.

234 Concepto de Juan Martín Prada en Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, 8.

235 *Ibid.*, 9.

236 *Ibid.*, 106.

237 Al referirnos a “Visualización” no nos referimos al simple hecho de ver algo, sino que el concepto hace referencia al fenómeno de ver en un dispositivo digital. Así, por un lado se tiene el Observar y por el otro el Visualizar. Al respecto consultar: Prada, *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, 7-23.

Habiendo dilucidado este panorama de las herramientas de dibujo en Instagram —la poca efectividad para ejecutar dibujos representacionales y su accionar en pos de una visibilidad específica— es que se pudo empezar a establecer una estrategia crítica con respecto a esa herramienta, tal como Gómez Molina lo proponía: operar por fuera del manual —del “buen uso” — que implicaba ese sistema. Así, si el objetivo de dichas herramientas era hacer destacar la imagen, hacerla más *visible* (más visualizable), el proponer un dibujo que su principal misión fuera ocultar y ambiguar la imagen sería la estrategia a seguir. Con esto en mente se iniciaron los primeros acercamientos de la Preproducción, la consigna era usar como soporte alguna imagen digital, subirla a las stories y comenzar a dibujar sobre ella de tal forma que ya no se reconociera. En este punto es donde el proceder del *dibujo de masa* antes referido se presentó como una posibilidad. Como ya se indicó, este ejercicio tiene como principal característica la saturación de líneas por una constante acumulación, la cual tapa —sin ser el objetivo principal del ejercicio— el fondo del papel utilizado. Se tomó dicha característica del ejercicio para proceder en estos primeros acercamientos en el dibujo digital y se comenzó a “tachar” y “ocultar” las imágenes que se subían a las *Stories* de Instagram.

En esta etapa se comenzó la exploración usando como soporte selfies propias, y sobre ellas se empezó a dibujar, buscando no hacerla visible, contrariando completamente su lógica. Posteriormente también se hicieron algunas exploraciones sobre fotografías que tenían como motivo el paisaje. En estos primeros acercamientos se buscaba explorar y establecer la interacción entre la imagen que fungía como fondo y el dibujo digital que buscaba ocultarla.

Ahora bien, a medida que se efectuaban los primeros acercamientos en el dibujo digital surgió la duda respecto si la producción incluiría algún eje temático, si las imágenes utilizadas estarían dentro de algún campo semántico o no. Si el objetivo era obturar la visualización implícita en la imagen digital, fácilmente podría emplearse cualquier imagen, no obstante si bien se consideró que la exploración formal podía ser más que suficiente se tomó la oportunidad para, simultáneamente, explorar la temática de la religión en el siglo XXI. La cual no estaba del todo desligada del ámbito de la imagen digital.²³⁸

Como se estableció en el capítulo uno, una de las primeras cosas que llamaron la atención fue la presencia activa de aspectos religiosos en la vida cotidiana, y no sólo en aspectos comunes y evidentes como el que existieran iglesias, altares varios a lo largo de la ciudad, etc., sino en aspectos menos evidentes como su presencia en ámbitos de la cultura pop, pero sobre todo en las formas de pensar de una sociedad que se presentaba como “secular”; el panorama laico y secular que desde la educación pública se dispersaba no encontraba una correspondencia con lo que en el día a día se desarrollaba. Esa aparente contradicción fue la que dio origen a una serie de inquietudes respecto al tema, surgiendo dudas tan básicas como: ¿Cómo es po-

238 Ya se los citó en el capítulo uno, pero volvemos a hacer mención de dos trabajos que abordan la relación entre religión e Internet. En primer lugar el capítulo titulado “La religión en la época de la reproducción digital” incluido en Groys, *Volverse público*, 177-192. Y por otro lado: Apolito, *Internet y la virgen. Sobre el visionario religioso en la red*.

sible que se apele a un pensamiento religioso por fuera de la Iglesia? Es decir: se piensa que el espacio de distribución del discurso religioso es la iglesia, pero bien se constata que éste opera por fuera de ese espacio, casi que de manera inconsciente.

Como se estableció en el capítulo uno, una de las primeras cosas que llamaron la atención fue la presencia activa de aspectos religiosos en la vida cotidiana, y no sólo en aspectos comunes y evidentes como el que existieran iglesias, altares varios a lo largo de la ciudad, etc., sino en aspectos menos evidentes como su presencia en ámbitos de la cultura pop, pero sobre todo en las formas de pensar de una sociedad que se presentaba como “secular”; el panorama laico y secular que desde la educación pública se dispersaba no encontraba una correspondencia con lo que en el día a día se desarrollaba. Esa aparente contradicción fue la que dio origen a una serie de inquietudes respecto al tema, surgiendo dudas tan básicas como: ¿Cómo es posible que se apele a un pensamiento religioso por fuera de la Iglesia? Es decir: se piensa que el espacio de distribución del discurso religioso es la iglesia, pero bien se constata que éste opera por fuera de ese espacio, casi que de manera inconsciente.

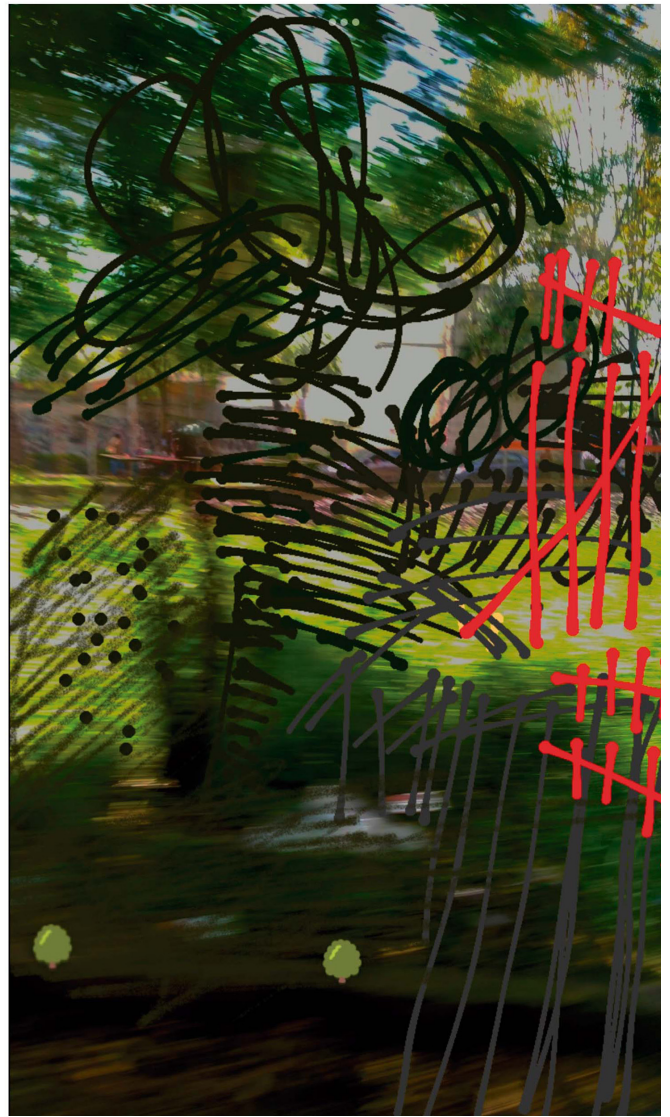
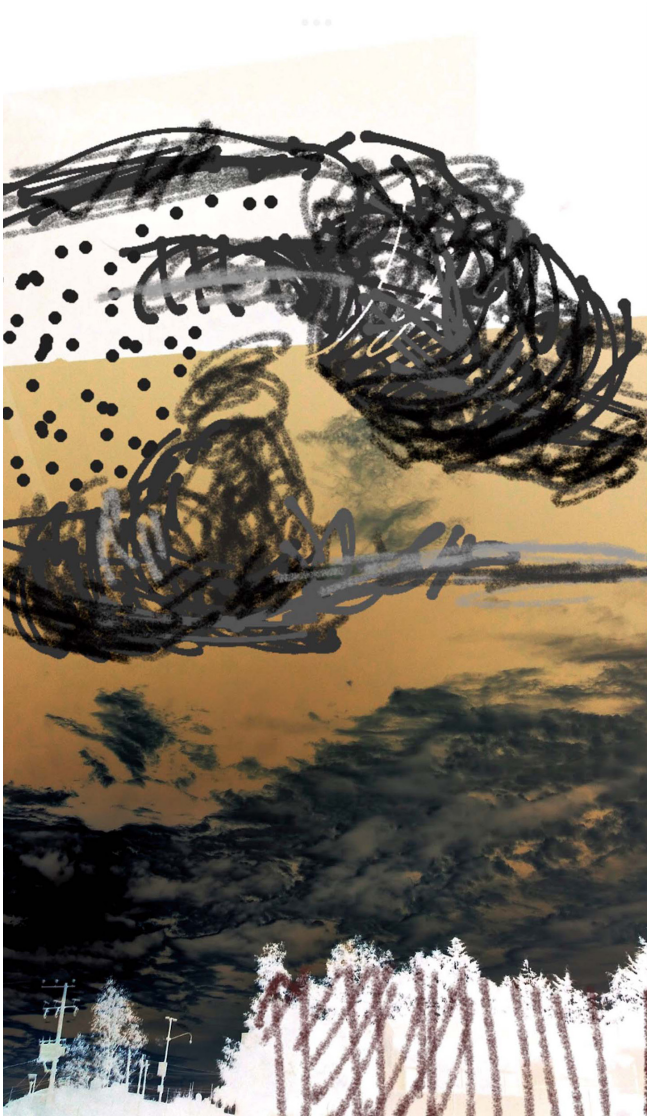


Imagen 10 y 11. Dibujos digitales desde Instagram, 2019.

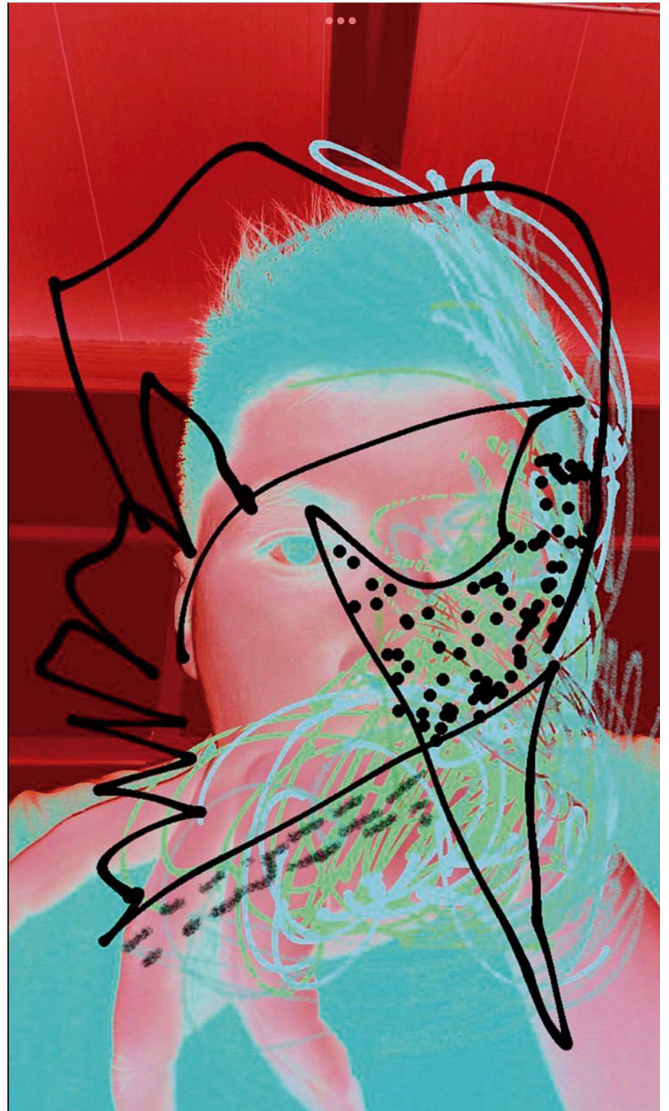
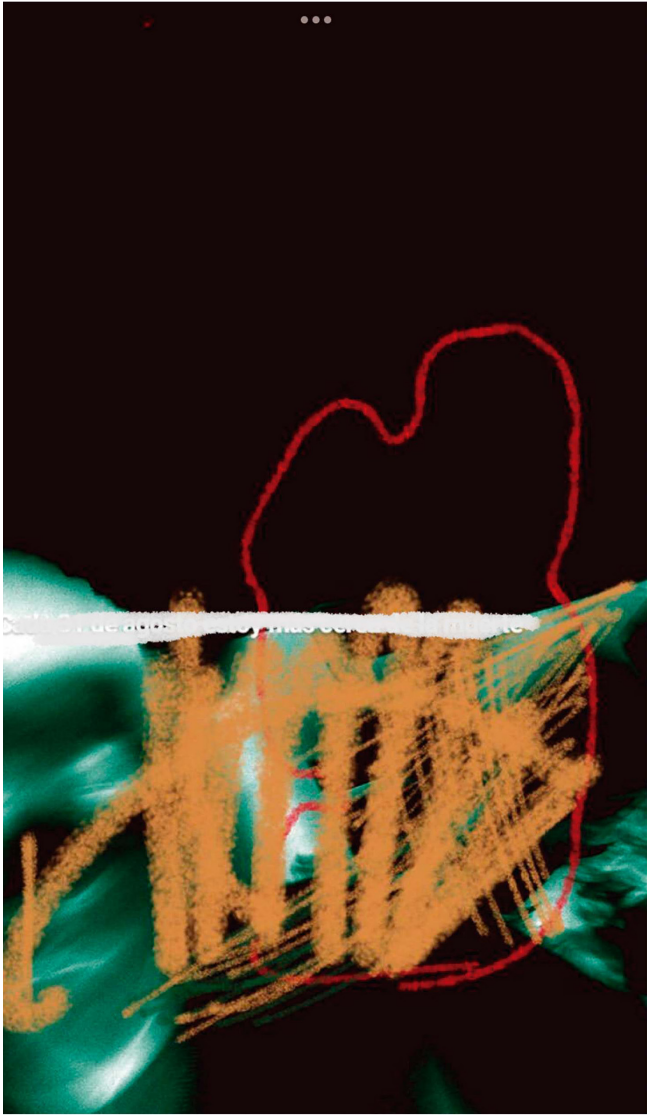


Imagen 10 y 11. Dibujos digitales desde Instagram, 2019.

Estas inquietudes se fueron poco a poco fraguando en el día a día, la contradicción que en ello encontrábamos nos perseguía en gran parte del tiempo. Fue en el momento en que asumimos que era un aspecto temático al cual le queríamos dedicar tiempo de estudio, lectura y reflexión que fuimos encontrando correspondencias en el campo de la imagen. El primer fenómeno que nos atrajo fueron los diversos altares dedicados tanto a la virgen como a santos, presentes en la calle, transporte público así como en distintos comercios. Lo que más nos llamó la atención de ellos, más que una forma particular de practicar una fe, era la convivencia — muchas de las veces — de elementos dispares, ajenos al ámbito de las imágenes religiosas. En un altar bien podían estar una figura de la virgen, publicidad de alguna marca, objetos cotidianos y otras imágenes religiosas de distinta calidad. Dichos altares eran una especie de espacio en donde se rompían las relaciones jerárquicas y de ordenamiento que la institución religiosa establecía.

De manera análoga, esa misma estructura visual que rompía con una sintaxis y semántica normativa la encontramos extrapolada en el Internet, específicamente en las redes sociales. Como apuntábamos en el capítulo uno de la mano de Paolo Apolito, la presencia de la religión en el Internet es ambigua, por un lado encontramos un sector que hace uso de dichas herramientas para promover su discurso y por otro lado un sector que genera un material que, humor mediante, saca a la luz algunas de las contradicciones que pueden existir dentro del seno de la religión. A pesar de estas dos posibles posiciones en cuanto al uso de las imágenes con contenido religioso, el elemento a resaltar es — una vez más — la heterogeneidad presente tanto en esas elaboraciones visuales como en el mismo espacio del Internet. Es pues, esa heterogeneidad la que de alguna manera queríamos rescatar, pero no desde un enfoque que enmarcara el flujo inmenso de imágenes que el internet trajo, sino más bien en el descentramiento que se genera ahí el cual puede producir derivas de diversa índole.

Al estar inmerso en Instagram desarrollando los dibujos, así como en otras redes sociales como Facebook y Twitter, nos percatamos de la gran cantidad de memes y diversas imágenes en videos musicales, manifestaciones públicas, etc. que hacían alusión a la religión, y que de alguna manera se nos presentaban como una especie de síntoma de la presencia religiosa en la actualidad. Es así que se empezó un trabajo de recolección de dichas imágenes, para posteriormente hacer uso de ellas. De esta manera, teníamos un elemento más en la ecuación: imágenes que hacían alusión a contenidos religiosos. Dichas imágenes serían las que funcionarían como fondo para la elaboración de los dibujos digitales.²³⁹

239 El impacto que se tiene al intervenir una fotografía de un paisaje no sería el mismo que al intervenir imágenes que aludían al discurso católico, posiblemente las implicaciones a nivel macro fueran mayores, definitivamente la religión no es tema que pase desapercibido, sea cual sea la postura frente a ella.

Producción

Llegados a este punto, la producción tuvo dos estrategias principales, las cuales a un nivel técnico podemos localizar como: collage y borrar-juntar. A partir de estas dos estrategias se elaboraron los dibujos. A continuación haremos una breve descripción de cada una de ellas.

La apropiación de las imágenes que se encontraban en las redes sociales y diversas búsquedas en Google nos permitió tener una gran cantidad de material del cual disponer para la elaboración de cada composición. En esta etapa la elección de las imágenes para cada dibujo estuvo marcado principalmente por una estructura intuitiva, la manera de elegir y acomodar las imágenes dentro de los formatos de trabajo no seguía un orden lógico-argumentativo (o inclusive histórico), sino más bien, guiados por un tipo de asociación libre, se elegían las imágenes que estaban dentro del archivo creado.

Esta etapa tiene como principal estrategia el collage, y si bien el aspecto esencial de cortar y pegar, con sus implicaciones materiales no está presente en la producción elaborada, su forma de trabajo se conserva en tanto que sigue el principio de reacomodo de elementos provenientes de diversos lugares en un formato específico y distinto. Lo que se busca en este primer momento es lo que en capítulo uno, junto a Nicolas Bourriaud, señalábamos, a saber: a través del trabajo con elementos ya creados generar una lectura divergente; la extrañeza, los pensamientos y reflexiones que se puedan generar al poner en un mismo espacio un meme y una imagen devota es el objetivo. Así pues, esta primera etapa del trabajo se centra en generar composiciones que tengan en cuenta no sólo el aspecto formal de las imágenes empleadas, sino también su carga semántica, de esta manera se tomaban una serie de imágenes del archivo creado y se les hacía coexistir en el formato de trabajo.

Posterior a esa fase es que el dibujo digital hace aparición. Si bien los primeros acercamientos al dibujo digital se dieron desde la aplicación de Instagram, las limitaciones que conllevaba hicieron que se optara por el uso de una *app* enfocada en el dibujo digital en este caso se utilizó *IbisPaint* la cual tiene una versión gratuita para celular. Pese a trabajar desde un *software* 100% especializado —el cual está pensado, y programado, para que se obtengan resultados con una calidad óptima — se mantuvieron los descubrimientos obtenidos al emplear las herramientas de dibujo de Instagram: el dibujo digital no como una herramienta para la representación, sino para contrariar la visibilidad que implica la imagen digital. Dicho en otras palabras: las complicaciones que se presentaron al usar las opciones de dibujo que Instagram da a sus usuarios, las cuales obstaculizaban el querer hacer un dibujo de alto detalle, se emplearon ahora como estrategia al hacer uso de una *app* de dibujo, no eran más un obstáculo a superar o un defecto, sino el camino a seguir.

Capítulo 3

Los trazos realizados sobre la composición de imágenes, al no seguir una estructura representacional, se despliegan por todo el formato proponiendo secuencias rítmicas y de direcciones, buscando ir conectando las imágenes yuxtapuestas, insistiendo en fundir los márgenes de cada imagen con su vecina para, de esta manera, dotar de una unidad formal al dibujo, así como evocar el flujo de pensamiento que ocurriría al momento de visualizar cada una de esas imágenes. A la par de esto, las líneas efectuadas también se abocan e insisten en generar una especie de borradura de algunos de los elementos de las imágenes empleadas.

En este punto se conjuntan dos cuestiones principales: por una parte la manera en que se intervinieron las imágenes buscaba – evocativamente – ,más que borrar, abrir un espacio; de la misma manera en la que Zizek refiere al ciberespacio – en cierto paralelismo con la clínica psicoanalítica – como una instancia que permitiría tomar distancia de los discursos hegemónicos, haciendo patente su no-completud, su barradura, su falta; los trazos efectuados son una especie de insistencia en el *barrado* de ese discurso católico dominante, en otras palabras: los trazos que insisten en ir “rayando” las imágenes buscan dar cuenta de la no totalidad, a la vez que abrir la posibilidad de tomar distancia, de crear un espacio para pensar ese fenómeno por fuera de las líneas establecidas por su vertiente confesional. Aquello que se presentaba como algo alejado y elevado, y que desde ese lugar – como bien apunta Nietzsche – emana una moral de vida, bien vemos que poco a poco se revela no como algo divino y alado, donde su lugar es el cielo, sino más bien como producto de reflexiones *demasiado humanas, donde son más de la tierra que del cielo*.

Siguiendo el paralelismo propuesto por Zizek entre el ciberespacio y la clínica psicoanalítica, proponemos también nosotros una correspondencia con el proceder en esta etapa de Producción: el primer momento de collage correspondería a la *regla fundamental* según la cual el analista le pide al analizante *diga todo lo que venga a su mente*; en el trabajo con las imágenes que recolectamos nos interesaba poner en un formato los elementos *inconscientes* presentes en Internet que daban cuenta de la presencia religiosa en este siglo XXI, la recolección y agrupación de las imágenes en cada dibujo seguía esa misma lógica: *ponga todo lo que ha recolectado en Internet*. Continuando con el paralelismo, posterior a ello el dibujo fungiría como la función del analista, que va seleccionando y señalando el material que se presenta en cada sesión: los trazos en cada dibujo fueron agrupando las imágenes, destacando unos elementos y ocultando otros, para que de esta manera se pueda generar una nueva *interpretación*.

Los dibujos elaborados son una especie de garabatos constantes e insistentes, casi que nos recuerdan aquellos trazos elaborados en una esquina de un cuaderno o libro para probar que la pluma aún tiene tinta, o aquellos elaborados sobre una servilleta mientras se espera algo, o por otro lado un despliegue totalmente lúdico, en el que las líneas no se preocupan por tener una correspondencia más o menos fiel del modelo que se ha propuesto dibujar (sea este tridimensional o bidimensional), o por otro lado los rayones previos que se hacen tenuemente antes de elaborar un dibujo complejo. En definitiva, todos estos usos del dibujo en donde pareciera que no se busca nada, que son sin propósito, establecen en el dibujante una forma de pensar, son en sí mismos una manera particular de procesar los pensamientos, de irles dando

un espacio e irles dando una forma, con la gran particularidad de que todos los trazos elaborados se quedan, no hay una depuración. Al finalizar cada dibujo tenemos de un sólo golpe toda su historia, tanto los aciertos como los errores, los trazos realizados son casi como un zoom a cualquier otro dibujo en el que se puede ver un empeño en entender y establecer cómo interactúan las líneas.

La Forma en que el dibujo hace aparición en esta serie nos invita a sumergirnos a un espacio de pensamiento que salta de imagen a imagen, de idea a idea, indefinido en apariencia, pero ordenador en sustancia: líneas van señalando, enfatizando, fundiendo o borrando las diversas imágenes que se han empleado. Éstas no son simplemente un mero pretexto, el cual podría ser suplantado por cualquier otro, sino que traen a la vista parte del ecosistema visual en que lo religioso católico toma forma en este siglo XXI; dentro de las marañas de líneas se dejan ver una variedad de imágenes que van desde memes pasando por capturas de pantalla de sketches o telenovelas en donde está presente el tópico de la religión católica, pasando por imágenes con contenido devoto, todas ellas conviviendo en un mismo espacio, ¿habrá otro lugar en donde puedan convivir de manera tan cercana? Tal vez no, es precisamente en este espacio visual donde se pueden juntar, pero volvamos de nuevo al dibujo: vuelve a hacer presente el momento de la sorpresa de ver en un mismo lugar imágenes tan dispares, el garabato general pareciera ser la materialización del desconcierto y el intento de dilucidar lo que ahí se reúne. El dibujo es una invitación a recrear su proceso de elaboración, a entrar en ese proceso de pensamiento que se hace imagen, o más bien dibujo.

Contradictorio quizás, todo el trabajo se mantiene dentro del campo de lo digital — fiel al medio desde el cual no sólo circulan dichas imágenes sino que también muchas de las veces se crean —, reticencia a pasar al campo de lo material, los dibujos elaborados se mantienen en el campo de los ceros y los unos, no se quiere introducir una diferencia evidente — como lo podría ser imprimir el primer estado para posteriormente dibujar sobre él con algún material — sino mantener, implícitamente, la misma materialidad en los dos momentos de la Producción. El Dibujo realizado forma parte de ese mismo flujo informe que el campo digital es, no sale de él para establecer las distancias críticas pertinentes, sino que se queda ahí y nos muestra una manera distinta de elaborar y reflexionar en torno al quehacer dibujístico de este siglo XXI a la vez que nos invita a volver a echar una mirada y pararnos a pensar de qué manera la religión se mueve en estos días tan acelerados.

Sin ahondar más en lo que podría ser un esfuerzo de explicar lo que cada pieza es, concluimos con las imágenes resultantes de esta investigación.

Capítulo 3

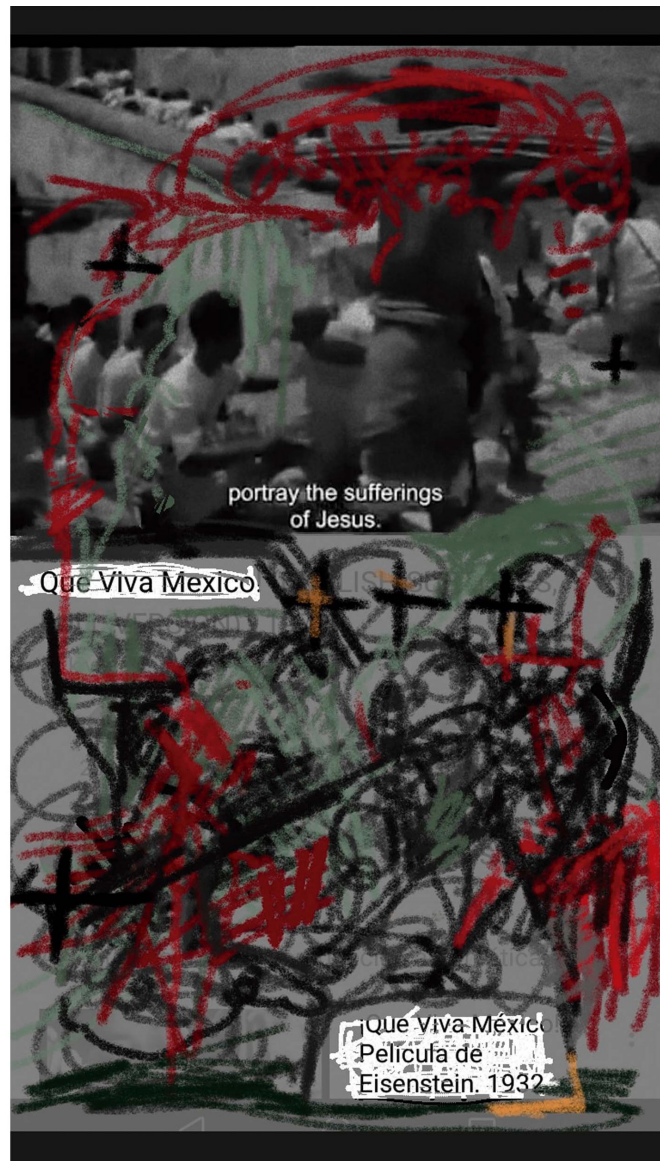


Imagen 14. *Más de la tierra que del cielo* (diptico). Israel López. Dibujo digital, 2019.

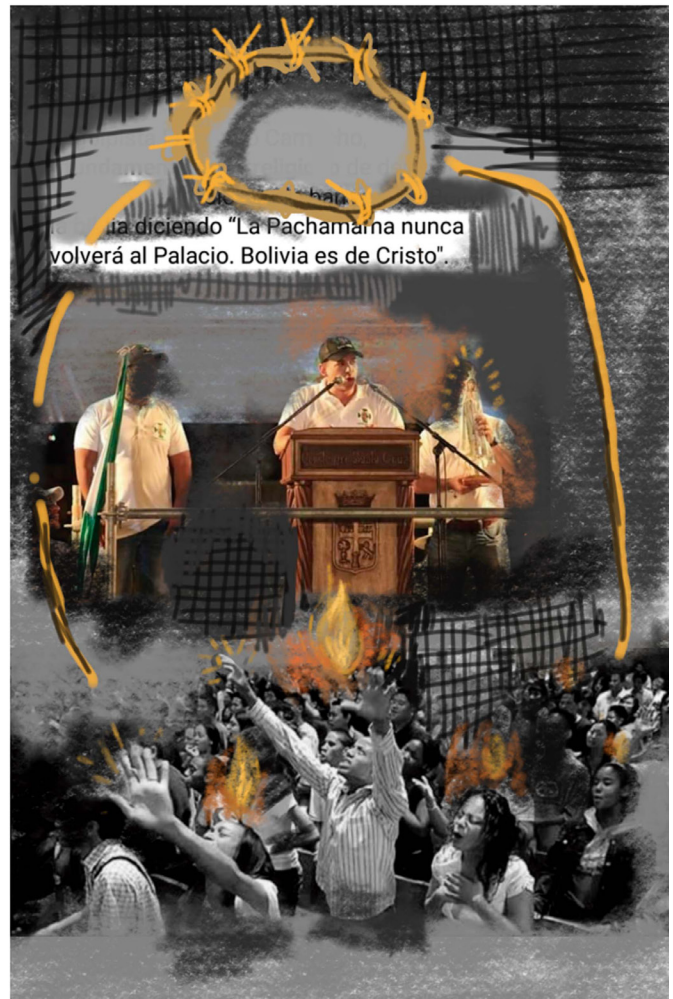


Imagen 15. *Más de la tierra que del cielo* (diptico). Israel López. Dibujo digital, 2019.



Imagen 16. *Más de la tierra que del cielo (diptico)*. Israel López. Dibujo digital, 2019.



Conclusiones

La idea difundida de que la religión es una cosa que quedó por completo en el pasado la vemos contrariada hoy en día. No sólo sigue habiendo practicantes, sino que su episteme sigue operando, no sólo en sus rasgos confesionales, sino principalmente en aspectos inconscientes, los aparentes ámbitos seculares siguen operando bajo una episteme judeocristiana. Este primer diagnóstico nos permite en primer lugar poder tomar perspectiva de la injerencia de la religión en nuestros días y así salir de las aparentes irreconciliabilidades entre el campo secular y el campo religioso, desde los cuales es difícil pensar la complejidad del fenómeno en cuestión. ¿Cuáles serán las consecuencias de sacar a la luz la influencia del pensamiento judeo cristiano en nuestra aparente sociedad secular? Los alcances de esta investigación no nos lo permiten dilucidar, no obstante al tener ese aspecto ya en cuenta creemos que se puede tomar posición al respecto.

El campo de la imagen digital abre un campo para localizar la manera en que el discurso religioso toma forma. Si bien existen otros campos en los cuales se pueda localizar la tensión entre las prácticas religiosas hoy en día, la imagen digital que circula por redes sociales permite ubicar cómo se articula el discurso religioso con ámbitos cotidianos: ya sea por la persistencia de memes o sketches de canales de youtube, en ellos podemos percatarnos cómo se sitúa el sujeto en relación con el discurso ideológico. Más allá de que sean meros elementos que buscan principalmente el humor es posible tomarlos como elementos dignos de consideración y análisis; como bien apunta Žižek — usando a Lacan: el inconsciente no está en ninguna profundidad, sino en la superficie.

Frente a toda la inmensidad y velocidad que implica la imagen digital, tomar una pausa para reflexionar acerca de qué imágenes consumimos y usamos es crucial. Al poner en la ecuación el ámbito de lo digital se hace necesario tomar una distancia crítica respecto a su uso común, la ingenuidad de su uso únicamente estancaría las reflexiones posibles. Poner una atención particular a ciertos aspectos de la imagen — en esta investigación, imágenes que tuvieran elementos que refirieran a un ámbito católico— sirve como parámetro para delimitar la búsqueda y no perderse en la inmensidad de la Red.

Conclusiones

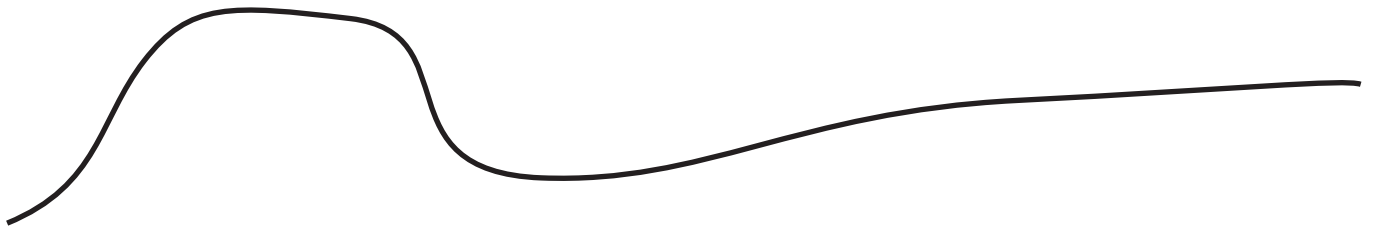
El dibujo no se reduce únicamente al empleo de unos materiales. Entender la actividad de dibujar como irremediablemente ligada a unos materiales y unos resultados anquilosa la reflexión y las posibilidades de desarrollo de un proyecto de dibujo. Muchas de las veces se piensa que la actividad de dibujar se reduce a una ejecución adecuada de los diferentes “ejercicios”, el correcto uso de unos materiales y herramientas o inclusive a la reproducción sin cesar de ciertas estéticas que se presentan como “modernas”. Y si bien el aprendizaje técnico es parte fundamental de la práctica del dibujo, muchas de las veces se deja por completo de lado la parte reflexiva que el dibujo implica, la conexión que cada dibujo establece con su ejecutante en pos de un Proyecto, de una Idea.

Proponemos pensar la actividad del dibujo con base en la topología de la Banda de Möbius, en la cual no hay una escisión tajante de sus superficies, sino un continuo. De esta manera, estructura y gesto; palabras y materiales; dibujante y referente son dos aparentes superficies, pero sin percatarnos que se corresponden una con la otra, no hay una sin la otra. Esta representación espacial, más que insinuar una armonía total nos permite, por el contrario, establecer una forma desustancializada de pensar el dibujo, el cual ya no es una esencia inamovible, sin referencia alguna, sino que siempre está unida a otro nodo. El quid es poder percatarnos de la complejidad que la actividad del dibujo conlleva y tener elementos para poder pensarlo tanto como productores así como espectadores.

El dibujo digital es una herramienta más que es posible utilizar. Al democratizarse las herramientas digitales para el dibujo (en software, principalmente), más que considerarlas como completamente antagónicas a la tradición del dibujo, y negar su consideración y uso, éstas se ponen al alcance del dibujante como cualquier otra. El punto nodal – como cualquier otra herramienta y material – es poder establecer una relación de sentido con el Proyecto y la herramienta y materialidad seleccionada, teniendo siempre en cuenta que esta no entra en estructuras lógicas argumentativas, sino de sensibilidad y de evocación.

El contrapeso al campo de lo digital puede elaborarse desde un pensamiento dibujístico que haga uso de ese mismo medio. Dentro de las posibilidades de elaboración que hay en el dibujo digital creemos que una de las más fructíferas es aquella en la que la acción del dibujante va a contrapelo de lo establecido por el mismo programa (software o app), es decir: la actividad del dibujante no estará en función de reproducir y seguir el manual del buen uso desde el cual se pueden esperar ciertos resultados (el uso correcto de los “pinceles”, determinada resolución, una iluminación específica, etc.), sino en encontrar y desarrollar los *ruidos* de ese programa, los elementos no previstos dentro de él. De esta manera es que vislumbramos una opción para poder no sólo eludir lo determinado que todo programa para la elaboración de dibujo lleva consigo, sino también establecer una distancia crítica con las lógicas de la imagen digital trae consigo: la velocidad, el consumo inmediato, la indeterminación constante por la gran cantidad de imágenes que circulan por la Red encuentran un contrapeso en el dibujo digital entendido este a partir de las estrategias que vayan a contrapelo de su propio medio digital.

El dibujo digital dentro de este proyecto en particular sirvió para poder elaborar un pensamiento visual alrededor del campo temático al cual nos apegamos, a saber la presencia de lo religioso en el siglo XXI, la cual la encontramos patente en la producción visual que circula por redes sociales y motores de búsqueda. La gran cantidad de imágenes fue posible procesarla y pensarla gracias al dibujo digital, el cual no siguió una lógica de representación mimética, sino más bien buscó dar cuenta del proceso de pensamiento sensorial y conceptual que dichas imágenes y temática suscitó en nosotros, el dibujo fue la materialización de ese pensamiento. Por último, quisiéramos hacer mención respecto a la posibilidad que la elaboración de una tesis en el área de arte implica: el poder compartir con un público más amplio el gesto de bajar a tierra (a escritura) los procesos de pensamiento que acompañan el quehacer del artista. Si bien el principal trabajo del artista dedicado a la producción de obra es, precisamente, producir, tender puentes para dialogar todo lo que orbita en esa actividad de una manera medianamente clara propicia el diálogo y otro punto de encuentro tanto con la obra como con el artista. En este orden de ideas, es que pensamos que la tesis puede ser uno de esos tantos puentes.



Fuentes de consulta

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

Apolito, Paolo. *Internet y la virgen. Sobre el visionario religioso en la red*. Barcelona: Laertes, 2007.

Bourriaud, Nicolas. *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2009.

Catala Domenech, Josep M. *La forma de lo real. Introducción a los estudios visuales*. Barcelona: Editorial UOC, 2008.

Constante, Alberto, ed. *Arte en redes sociales*. D.F.: Estudio Paraiso, 2013.

Duch, Lluís. *La religión en el siglo XXI*. Madrid: Siruela, 2012.

Estrada, Juan Antonio. *Las muertes de Dios. Ateísmo y espiritualidad*. Madrid: Trotta, 2018.

Flusser, Vilém. *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. Traducido por Fernando Zamora Águila. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2011.

Focillon, Henri. *La vida de las formas seguida de Elogio de la mano*. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2010.

Foster, Hal. *El retorno de lo real*. Traducido por Alfredo Brotons Muñoz. Madrid: Akal, 2001.

Gómez Molina, Juan José, ed. *Las lecciones del dibujo*. 5ta Edición. Madrid: Cátedra, 1995.

— — —. *Máquinas y herramientas del dibujo*. Madrid: Cátedra, 2002.

Gómez Molina, Juan José, Lino Cabezas, y Juan Bordes. *El manual de dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo xx*. 5.a ed. Madrid: Cátedra, 2011.

Gómez Molina, Juan José, Lino Cabezas, y Miguel Copón. *Los nombres del dibujo*. Madrid: Cátedra, 2005.

Fuentes de consulta

Gómez Molina, Juan José (Coord.). *Estrategias de dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: Cátedra, 2002.

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

Groys, Boris. *Volverse público. La transformación del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja negra, 2014.

Guasch, Ana María. *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid: Alianza Forma, 2000.

Iglesias, Leonardo. *La religión bajo sospecha*. Barcelona: Anthropos Editorial, 2010.

Montoya, Rocío, y Pilar Villela. *Qué es una tesis de arte. Para qué sirve*. CDMX: Fundación Javier Marín, 2021.

Moro Martínez, Juan. *Un ensayo sobre grabado: a principios el siglo XXI*. México: UNAM, Escuela Nacional de Artes Plásticas, s. f.

Nietzsche, Friedrich. *La gaya ciencia*. Traducido por José Carlos Mardomingo. Madrid: Edaf, 2011.

Onfray, Michel. *Tratado de ateología*. Traducido por Luz Freire. Barcelona: Anagrama, 2006.

Prada, Juan Martín. *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Madrid: Akal, 2018.

— — —. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal, 2015.

Reyes, Dean. *La forma realizada: el cine de animación*. La Habana: Ediciones ICAIC, 2014.

Rorty, Richard, y Gianni Vattimo. *El futuro de la religión*. Barcelona: Paidós, 2006.

Seminario de Intersecciones de lo Religioso. *Explicaciones mágico-religiosas sobre el Covid-19, 2022*. <https://www.youtube.com/watch?v=GfJ05MkpwSA>.

Steyerl, Hitoo. *Los condenados de la pantalla*. Traducido por Marcelo Expósito. Buenos Aires: Caja negra, 2014.

Sztajnszrajber, Darío. *Filosofía a martillazos*. Buenos Aires: Paidós, 2019.

Trías, Eugenio. *Pensar la religión*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2015.

Vattimo, Gianni. *Creer que se cree*. Traducido por Carmen Revilla. Barcelona: Paidós, 1996.

— — —. *Después de la cristiandad: por un cristianismo no religioso*. Traducido por Carmen Revilla. Buenos Aires: Paidós, 2009.

Vattimo, Gianni, y John D. Caputo. *Después de la muerte de Dios: conversaciones sobre religión, política y cultura*. Buenos Aires: Paidós, 2010.

Walter, Benjamin. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros textos*. Buenos Aires: Ediciones Godot, 2015.

Zizek, Slavoj. *El acoso de las fantasías*. Ciudad de México: Siglo XXI editores, 1999.

— — —. *El frágil absoluto o ¿Por qué merece la pena luchar por el legado del cristianismo?* Traducido por Antonio Gimeno. Valencia: Pre-textos, 2002.

— — —. *El sublime objeto de la ideología*. México: Siglo XXI editores, 1992.

— — —. *El títere y el enano. El núcleo perverso del cristianismo*. Buenos Aires: Paidós, 2011.

— — —. *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine y ciberespacio*. Barcelona: Debate, 2006.

— — —. *Mirando al sesgo: una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*. Buenos Aires: Paidós, 2013.

Zizek, Slavoj, y Boris Gunjevic. *El dolor de Dios. Inversiones del Apocalipsis*. Madrid: Akal, 2014.

