



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO**  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO  
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES

Dibujar para interrelacionar(nos).  
Hacia una metodología de dibujo participativo en dos sitios de México.

TESIS  
PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:  
**JOSÉ URIEL CRUZ LOZANO**

TUTOR  
MAESTRO SERGIO KOLEFF OSORIO. FAD

SINODALES  
MAESTRO JAVIER ANZURES TORRES. FAD  
DOCTOR HORACIO CASTREJÓN GALVÁN. FAD  
MAESTRA ANGÉLICA JARUMI DÁVILA LÓPEZ. FAD  
MAESTRA KARLA RODRÍGUEZ HAMILTON. FAD

CIUDAD DE MÉXICO, MÉXICO, MAYO 2022



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.

# Dibujar para interrelacionar(nos)

Hacia una metodología de dibujo participativo en dos sitios de México



Fotografía: Maya Castrejón y Uryan Lozano. CDMX, 2019-22

**Uryan Lozano (José Uriel Cruz Lozano)**

**Ciudad de México**

**MAYO 2022**

## **Dedicatoria**

*A mi padre José Cruz, madre Guadalupe Lozano, y a Artemio Becerra,  
por su incondicional apoyo y motivación.*

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN, 6

#### **CAPÍTULO I. Dibujar para interconectar con los otros y el entorno**

- 1.1 El cuerpo como centro de la experiencia dibujística, 10
- 1.2 Dibujar junto al otro, 14
- 1.3 El dibujo como un proceso dialógico, 16
- 1.4 Dibujar para interconectarse con el entorno, 20
- 1.5 *Dibujo líquido*: Una aproximación a una metodología del dibujo participativo en México
  - 1.5.1 Antecedentes de esta metodología, 22
  - 1.5.2 Diagrama metodológico, 24
  - 1.5.3 Metodología general, 25
  - 1.5.4 Tres tipos de dibujos producidos desde *Dibujo líquido*, 25

#### **CAPÍTULO II. Metodología aplicada a dos casos específicos en México**

- 2.1 Criterios de la elección de casos, 29
- 2.2 Ejecución y adaptación de la metodología, 31
  - 2.2.1 La importancia de la escucha para estos casos, 31
- 2.3 Caso 1: Tláhuac
  - 2.3.1 Contexto, 32
  - 2.3.2 Etapas de producción en sitio específico, 33
    - 2.3.2.1 Proceso de las sesiones de dibujo, 36
    - 2.3.2.2 Características formales de los dibujos grupales, 39
- 2.4 Caso 2: Chapultepec
  - 2.4.1 Contexto, 43
  - 2.4.2 Etapas de producción en sitio específico, 46
    - 2.4.2.1 Proceso de las sesiones de dibujo, 48
    - 2.4.2.2 Características formales de los dibujos, 52

#### **CAPÍTULO III Análisis de casos**

- 3.1 Análisis de los procesos creativos del caso Tláhuac y el caso Chapultepec

a través de la hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot, 55

### **3.2 Análisis, 56**

**3.2.1 Correspondencias entre casos, 56**

**3.2.2 Contraposición entre casos**

**3.2.2.1 Contexto, 58**

**3.2.2.2 Diseño de las experiencias dibujísticas, 58**

**3.2.2.3 Procesos de dibujo participativo, 58**

**3.2.2.4 Resultados visuales, 59**

**3.2.2.5 Formatos expositivos, 61**

### **3.3 Resultados del análisis**

**3.3.1 Entre lo figurativo y lo no figurativo, 63**

**3.3.2 Hacia una modalidad mixta de dibujo participativo, 64**

## **CONCLUSIONES, 68**

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS, 72**

## INTRODUCCIÓN

Frente a una sociedad que busca interactuar y colaborar más en el panorama del arte actual en México<sup>1</sup>, y siendo el espacio público un contexto más que propicio para desarrollar y experimentar proyectos de arte participativo<sup>2</sup>, la presente indaga en la importancia del **proceso participativo desde el dibujo en espacios públicos** para propiciar ambientes creativos de interrelación entre artista, personas, entornos y disciplinas; a través de ejecutar una metodología de dibujo, en tanto herramienta primaria de producción de autoconocimiento. Para esto es necesario considerar que la práctica del dibujo sea de carácter colaborativa y tenga como eje a la corporalidad en el espacio público, entendiendo a este último como *'cualquier tipo de entorno, contexto, plataforma que permite la relación abierta y multidireccional entre personas. Por tanto un espacio público debe cumplir dos requisitos: facilitar la comunicación (por su propio diseño) y unas reglas de gobierno que permitan un uso activo y compartido de los diferentes usuarios'*.<sup>3</sup>

El actual estado de distanciamiento social debido a la pandemia por Covid-19 vino a problematizar la ya de por sí fragmentada relación presencial, sensorial y afectiva entre el sujeto con los otros, su entorno físico y medioambiente; esto ha acelerado la inercia de que el principal acceso e interacción con nuestro mundo, así como a la educación y experiencia corporal se encuentren cada vez más limitados a un dispositivo móvil. Queda claro que este marco para identificarse mutuamente y vincularse con el entorno ofrece nuevos retos para los procesos creativos alrededor de expresiones artísticas con énfasis en la participación ciudadana. Bajo este panorama es entendible que se hayan visto paralizadas total o parcialmente las prácticas artísticas públicas y presenciales desarrolladas en sitios específicos como parques, plazas, así como en los centros culturales y periferias urbanas. Es justo dentro del arte visual participativo en espacios seminaturales donde el autor de esta tesis ha situado mayormente su práctica artística y donde ha decidido desarrollar esta investigación.

---

<sup>1</sup> Museo Amparo, "Políticas y poéticas del arte participativo en México: Ilán Lieberman", Museo Amparo, [Políticas y poéticas del arte participativo en México: Ilán Lieberman | Multimedia | Museo Amparo](#) (Consultado el 17-1-2022)

<sup>2</sup> Bibiana Crespo-Martín, *Arte participativo en el espacio público. Propositiones metodológicas acerca de algunos de sus preceptos* (Departamento Arts i Conservació-Restauració, Facultat de Belles Arts, Universitat de Barcelona. p.14, 1 julio 2016), <https://goo.gl/z9jrU5> (Consultado el 17-01-2020)

<sup>3</sup> Juan Freire, "Entrevista sobre espacios públicos", Juan Freire.com, [Entrevista sobre espacios públicos | Juan Freire](#) (Consultado el 17-1-2022)

El objeto de estudio de esta tesis es el proceso creativo de una metodología de dibujo participativo llamada "Dibujo líquido" la cual fue ejecutada y adaptada a dos casos: el caso Tláhuac de 2019-20 (pre-covid<sup>4</sup>) y el caso Chapultepec de 2020-22 ambos en la Ciudad de México. El objetivo principal es analizar cómo se implementó esta metodología auxiliándose de la hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot, ya que ambos casos son lo suficientemente parecidos y distantes tanto temporal como espacialmente, y tanto contextual como instrumentalmente. Sumado a esto a ambos los separa la pandemia por la Covid-19. Es justo por esta última razón que una meta de investigación es arrojar luz sobre procesos creativos de arte participativo tomando a la acción de dibujar como una herramienta para reimaginar y afrontar la interacción social con públicos en modalidades tanto presenciales como a distancia. Así como reflexionar sobre las pérdidas y las ganancias de este formato mixto en el entendimiento del propio sujeto y su entorno dentro de una crisis sanitaria y social.

El marco teórico de "Dibujo líquido" se basa en el carácter ontológico del dibujo propuesto por John Berger, el cual asevera que dibujar desde el autodescubrimiento y la colaboración permite abrir nuevas formas de mirar e imaginar el escenario o tipo de mundo en el que vivimos. Asimismo esta experiencia dibujística está orientada a la percepción del propio cuerpo, entendiéndolo según Merleau-Ponty como un centro viviente de intencionalidad y desgaste, es decir, el cuerpo es lo que toca el mundo, y éste es tocado por la experiencia de moverse siendo interdependiente de su entorno. Cabe mencionar que dicha metodología se basa en la participación colaborativa que encuentra apoyo en la teoría de la acción dialógica de Paulo Freire, por lo que es una metodología flexible y en constante construcción y experimentación, anticipando que las estrategias expuestas en esta investigación quedan abiertas a su discusión y retroalimentación futura.

Una vez mencionadas las intenciones profesionales de esta tesis considero necesario compartir el origen de las motivaciones personales que dieron forma a esta investigación. Para ello es importante situar el contexto del autor como un ciudadano y artista de la periferia que proviene de una familia de campesinos y músicos de Puebla y Guanajuato, con un arraigo especial a la naturaleza, a los procesos analógicos de creación y comunicación, que apuesta por la construcción de procesos sensoriales como una alternativa para conocer el entorno, misma que contrasta con las actuales formas de

---

<sup>4</sup> **Precovid** adj. (2020-): "Se documenta por primera vez, con la acepción 'que precede a la covid o a la pandemia de la covid' y con la variante precovid (...); esta voz, empleada con profusión para referirse a la vida anterior de la pandemia de la covid." Diccionario histórico de la lengua española, «Precovid», Real Academia Española, Versión del 31/03/2021, <https://www.rae.es/dhle/precovid> (Consultado el 17-1-2022)



enajenación en el consumo de la información, del mirar y escuchar. Mi generación se conformó a través del desplazamiento de mis padres y abuelos hace más de 50 años a Ciudad Nezahualcóyotl en su búsqueda de un espacio barato que conectara su vida con el Centro de la Ciudad de México, y en un afán de tener una vida más “moderna”, rentable y de “progreso”. En este sentido se produjo un distanciamiento a las dinámicas que relacionaba a mi familia con la naturaleza, tales como el autoconsumo, la agricultura, el acceso libre a cuerpos de agua, la ausencia a educación pública y a una variedad más amplia de oficios y profesiones. Bajo esta dinámica, tanto mi infancia como juventud se vieron marcadas por un ir y venir entre el campo, vivir en la periferia (una ciudad dormitorio) y trabajar en la Ciudad de México. Aquí es donde las decisiones de cada uno de mis primos y hermanos se hicieron cada vez más contrastantes, por un lado buscando un modo de vida más moderno y sofisticado, y por otro lado añorando espacios más silenciosos y naturales para vivir y/o relacionarse. Este último aspecto fue el que decidí y me condicionó a vivir, porque también influyó un padecimiento neurológico (epilepsia del lóbulo temporal) que me obligó desde los 8 años a apartarme de pantallas, televisiones y toda hiperestimulación multimedia y/o química al sistema nervioso. En resumen, dichas experiencias familiares, sociales y neuronales condicionaron a mi cuerpo y persona a optar por una mirada más primaria sobre el tocar, el escuchar y el ver, enmarcados por la influencia de la naturaleza, la vida rural y semirural. Justamente estos procesos analógicos entre el cuerpo y el entorno son eje en esta investigación, que actualmente entiendo como herramientas para sobrellevar el aislamiento social al ofrecer un respiro al ritmo de vida de la cultura de pantalla.

Por otro lado mi práctica dibujística se vio influenciada por vínculos laborales con el diseño gráfico, la arquitectura, así como colaboraciones con músicos, bailarines y principalmente por una labor altruista en la enseñanza del dibujo en diversos hospitales, albergues y comunidades rurales en la Ciudad de México, Oaxaca, Morelos y Veracruz. Esta diversidad de experiencias alrededor del dibujo fue configurando una práctica que necesitaba cada vez más el involucramiento de los otros en la construcción de la imagen del propio cuerpo, el paisaje y el entorno. Actualmente asumo al dibujo participativo como una plataforma de diálogo y cruce de imágenes íntimas, una alternativa al proceso creativo meramente en solitario.

Finalmente es importante mencionar que si bien en esta investigación el proceso dibujístico se vincula con conceptos como arte-educación, arteterapia, estética relacional, estudios

visuales, conocimientos situados, preservación del patrimonio biocultural del sistema de chinampas en Tláhuac-Xochimilco, y de estrategias para la visibilización de la diversidad natural del Bosque de Chapultepec<sup>5</sup>. No se profundizará en éstos para no perder de vista el centro de la investigación que es describir y analizar procesos de dibujo participativo en dos sitios de México. Tampoco se hará una revisión historiográfica del dibujo participativo en México, así como no se ahondará en la postura ética y moral del arte participativo al servicio de programas estatales en México. Aunque reconozco que este último es un tema muy interesante de cuestionar en el campo de la adquisición y gestión de recursos públicos, y más aún cuando se profundiza en las problemáticas museográficas y curatoriales que surgen al exponer proyectos artísticos colaborativos e interinstitucionales en México. Desarrollar estos temas necesitaría varias tesis con enfoques más sociológicos, museológicos y naturalistas. Lo que esta investigación pretende en última instancia es un análisis de la metodología 'Dibujo Líquido', cuidando y problematizando los alcances y límites de sus aplicaciones artísticas en dos casos concretos: El Caso Tláhuac y el Caso Chapultepec (Véase Capítulo III).

---

<sup>5</sup> “La diversidad biocultural se refiere a la evolución paralela de la diversidad biológica y la diversidad cultural y la adaptación continua entre ambas. Esta evolución paralela naturaleza-ser humano ha generado conocimientos ecológicos y prácticas locales que permiten a las sociedades gestionar sus recursos de forma sostenible manteniendo su identidad cultural y estructuras sociales.” Peter Bridgewater, «Diversidad Biocultural», España-Suiza: RAMSAR, <https://www.ramsar.org/es/actividades/diversidad-biocultural> (Consultado el 10-1-2021)

## CAPÍTULO I

### Dibujar para interconectar con los otros y el entorno

En este capítulo será explicada teóricamente una metodología de dibujo participativo llamada *Dibujo Líquido* desde cruce del pensamiento y práctica dibujística de John Berger, la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty, el aprendizaje dialógico de Paulo Freire y algunas nociones del concepto Arte x entorno de W. J. T Mitchell. Al iniciar el capítulo se definirá el acto de dibujar teniendo como punto de partida la comparación del proceso dibujístico con un **'circuito eléctrico'** en el pensamiento de John Berger; no sólo porque con esta analogía se propone interconectar al dibujante y lo dibujado sino también porque me permitirá explicar y problematizar lo que ocurre cuando esta interconectividad se vuelve colectiva, es decir, cuando se involucran dos o más dibujantes en el mismo proceso creativo y cuando el entorno físico se vuelve el principal detonador de las imágenes dibujadas.

Esta explicación será complementada con tres conceptos clave: El primero es **el cuerpo**, visto como una interfaz entre el sujeto y el mundo, en tanto es eje de la experiencia dibujística y es entendido desde la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty. El segundo concepto es el de **dialogicidad** basado en la teoría de la acción dialógica de Paulo Freire, el cual servirá para explicar el sentido colaborativo en los procesos de dibujo con grupos de gente en sitios específicos. Y el último concepto es el de **Arte x entorno** propuesto por W. J. T. Mitchell mismo que aportará un sentido dinámico a la metodología y de correspondencia-compromiso entre sujetos, disciplinas y el propio entorno de incidencia en las prácticas artísticas, en este caso desde el dibujo.

#### 1.1 El cuerpo como centro de la experiencia dibujística

Iniciaré definiendo el acto de dibujar como **un proceso corporal que hace visible nuestra mirada sobre el entorno a través de dejar líneas en un soporte**. Para conformar esta definición me baso en la cualidad ontológica del dibujo que John Berger relaciona con una necesidad humana de saber en dónde estamos o en qué mundo o tipo de escenario nos encontramos.<sup>6</sup> Dicha necesidad se manifiesta cuando al dibujar se hace visible nuestra relación con el mundo, de palpar lo que se mira, se siente y/o se imagina del entorno, en un proceso físico donde se afirma la propia existencia:

---

<sup>6</sup> John Berger, *Sobre el dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili, 2011), 135 - 137.

Ahora nos preguntamos si la necesidad humana de dibujar no será una respuesta a la pregunta ontológica: ¿Dónde estamos?

Sin duda, por el momento, estamos vivos. Sin embargo, cada día, siempre que nos es posible, tenemos que hacer algo para hacer más real esa afirmación. (Berger 2011, 137)

Desde una perspectiva elemental en el dibujo, ¿qué es necesario para hacer visible esta relación con el mundo? Primeramente un sujeto con un cuerpo, luego una herramienta y un soporte que permitan registrar el paso de la mirada, y acto seguido, que este registro dure lo suficiente para ser visto, acumulando en su proceso: marcas, huellas, trazos o líneas. Cabe mencionar que estas acciones forman parte de la fenomenología de dibujar, mismas que pueden desembocar en expresiones visuales con tendencia a la representación, la figuración, la mimesis, lo no figurativo y lo no representativo. Siendo este último parte de un proceso más instintivo e intuitivo a través de las huellas del movimiento corporal, como en el caso de los dibujos de Trisha Brown, Carolee Schneemann, Tony Orrico y las improntas de David Hammons.

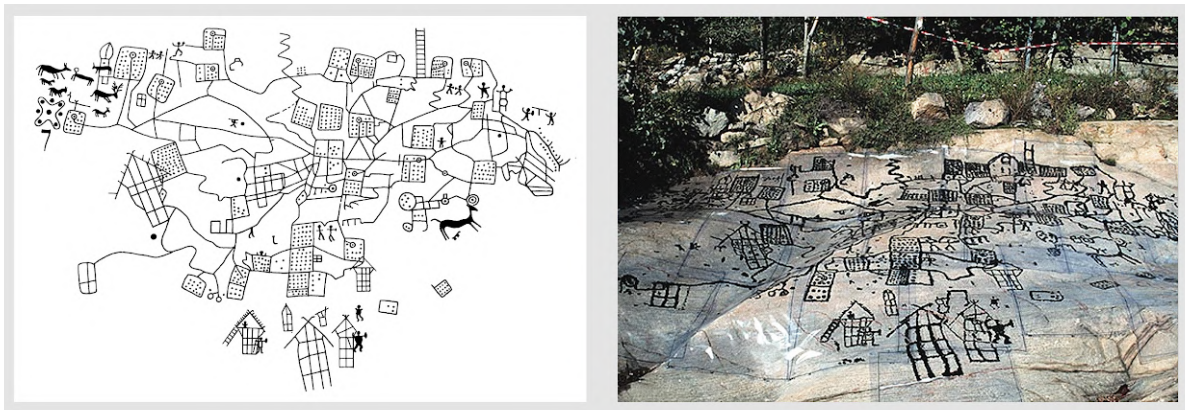
En este desarrollo dibujístico el cuerpo es entendido desde la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty, donde se define como un centro viviente de intencionalidad que experimenta la realidad bajo sus propios límites biológicos, físicos y cognitivos.<sup>7</sup> Este cuerpo es el que le permite al sujeto expresar y abrir su pensamiento en el mundo. Merleau-Ponty llamaba a esta cualidad “expresión primordial” que expone un cuerpo vidente y visible. El que al mirar las cosas, también se puede mirar y reconocer más allá de su potencia vidente:

El que se ve viendo, se toca tocando, es visible y sensible para sí mismo (...) es un sí mismo por confusión, narcisismo, inherencia del que ve a lo que ve, del que toca a lo que toca, del que siente a lo sentido. ( Merleau-Ponty 1986, 16-17)

Entonces el espíritu o pensamiento del mundo somos nosotros, desde el momento en que sabemos movernos y sabemos mirar. Todo humano que toca el mundo, es tocado por la experiencia al saberse mover y saber mirar. En este sentido, al dibujar no hacemos sino hacer visible a través de la línea nuestra mirada y movimiento en el mundo, manifestando trayectorias, límites y un desgaste tanto del cuerpo, como en la herramienta y el soporte en un tiempo y espacio determinado.

---

<sup>7</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception* (Paris: Gallimard, 1976), 97.



**Ilustración 1.** Mapa de Bedolina: Imagen izquierda: vectorización del grabado rupestre; imagen derecha: fotografía del grabado. El trabajo de investigación y recolección de documentación gráfica es de Mariano Pallattini, Roma 1895 y la fotografía de Marchi Orme dell'Uomo 1996 (EuroPreArt).

Algunos ejemplos de esta cualidad ontológica se encuentran en prácticamente todos los grabados o dibujos de mapas en los que existe una preocupación por describir, delimitar y entender el entorno donde el ser humano se desenvuelve. Un ejemplo prehistórico notable se encuentra en el Mapa de Bedolina en Italia fechado del 1000 al 200 a.C. Este petroglifo se realizó conforme la ciudad representada fue creciendo infiriendo un carácter colectivo y transgeneracional (véase *Ilustración 1*).<sup>8</sup> El sentido prehistórico de dibujar estaba inscrito en el rito de la vida y del cuerpo sintiente, es decir, estaba impregnado de danzas, canciones, de sonoridades, de la caza, la cosecha, etc. En palabras de Juan Acha:

La filogénesis de la capacidad de dibujar tuvo que aparecer junto con los demás ingredientes lingüísticos del habla y su estrecha relación con la percepción de las siguientes realidades: al reconocer a cada una, el antropoide la nombró con un determinado sonido o trazo o bien con un conjunto de estos. (Acha 1999, 45)

Pero es hasta la segunda mitad del siglo XX que este tipo de dibujo se hermana del dinamismo de la corporalidad para abrirse paso en prácticas de experimentación y autoconocimiento, planteándose como un recurso deliberado de diálogo del individuo consigo mismo y su entorno. Ejemplo de ello lo tenemos en el registro visual de las *psicogeografías* de los Situacionistas, en los cuales se plantea una intimidad del sujeto y su desplazamiento corporal con respecto al territorio, donde la ciudad se visualiza como un laboratorio de relaciones sensorio-perceptivas.<sup>9</sup> Otros ejemplos se tienen en *Tracking* (1973) de

<sup>8</sup> Lloris M. Beltran, *Los grabados rupestres de Bedolina* (Centro Camuno Di Studi Preistorici BCSP, vol. VIII 1972), 121-158.

<sup>9</sup> INTERNACIONAL SITUACIONISTA. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste*

Carolee Schneemann y en *It's a draw /Live Feed* (2003) de la artista y coreógrafa Trisha Brown; en ambas piezas se funden el acto de dibujar y el movimiento al explorar los límites del propio cuerpo.<sup>10</sup>

En todos los casos anteriores el dibujo es un testimonio palpable y visual que a través de líneas da cuenta de formas de mirar, mirarse y relacionarse con el entorno.<sup>11</sup> Berger a este proceso lo asemeja a un **circuito eléctrico**:

Yo siento el proceso de dibujar como si fuera un circuito eléctrico: algo pasa a mí desde aquello a lo que estoy mirando y a la inversa. Hay un intercambio entre yo y el modelo. Y cuando las condiciones son las propicias, cuando está todo “conectado”, este flujo me transporta. (Berger 2011, 113)

Ahondando en esta lógica de circuito, Berger afirma que cuando dibujamos estamos al mismo tiempo *aquí* (la necesidad de un cuerpo y entorno para dibujar) y *en otra parte* (la libertad de colocar la mirada, decidir lo que se hará visible), coexistiendo en esta misma acción **necesidad y libertad**, percepción y voluntad. Al concebir la corporalidad que implica el *aquí* de Berger, es importante detenernos en la función fisiológica de la mirada, como aquella que da sentido al dibujar, revalorándola desde una visualidad impura, en tanto que, como refiere Mieke Bal, la visión está inmersa en procesos **sinestésicos** que interrelacionan estímulos sonoros, táctiles, olfativos, gustativos, etcétera; por lo que es imposible entender al mundo que convoca a lo visual separado de los demás sentidos que integran al cuerpo humano.<sup>12</sup> Es decir, que cuando dibujamos no sólo proyectamos lo que vemos con los ojos, sino que también influye lo que percibimos con los demás sentidos. Esta aseveración de una visualidad sinestésica será considerada en el Capítulo III, y con ello conformar un análisis de la experiencia dibujística no sólo al terreno de lo visual sino también desde la escucha y el tacto.

Cabe mencionar que el artista y creador cinematográfico Jan Švankmajer abona a la

---

(1958-69) Vol. 1 (Madrid: Literatura Gris),

[https://monoskop.org/images/d/da/Internacional\\_Situacionista\\_Vol\\_1.pdf](https://monoskop.org/images/d/da/Internacional_Situacionista_Vol_1.pdf) (Consultado el 7-5-2022)

<sup>10</sup> Peter Eieey, “IF YOU COULDN’T SEE ME. The Drawings of Trisha Brown”, Walker Art Center 2014,

<http://walkerart.org/collections/publications/performativity/drawings-of-trisha-brown/> (Consultado el 17-1-2022).

<sup>11</sup> Cabe mencionar que el dibujo resultante de este proceso físico puede ser estudiado y entendido desde el concepto de *imagen-materia* de José Luis Brea, en tanto promete una permanencia que alude a un origen y a una memoria situadas en un espacio y tiempo determinados, bajo un orden histórico lineal, aspectos que serán analizados a profundidad en el capítulo III de esta tesis. José Luis Brea. *Las tres eras de la imagen* (Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2010)

<sup>12</sup> Mieke Bal, *El esencialismo visual y objeto de los estudios visuales* (Madrid: Akal / Estudios Visuales #2, diciembre 2003), 17.

profundización este carácter sinestésico de la visión, no sólo como algo inherente a la visualidad sino también como un posicionamiento artístico frente al oculoctrismo de la sociedad actual, posicionamiento necesario para el entendimiento de esta investigación.

Si tienes que decidir a qué debes conceder prioridad, si a la mirada o a la experiencia del cuerpo, da siempre prioridad a la experiencia del cuerpo, puesto que el tacto es anterior a la vista y su experiencia mucho más fundamental. Es más, en el estado actual de la civilización, una civilización audiovisual, el ojo está extremadamente fatigado y «maltrecho». La experiencia corporal es más auténtica y no ha tenido que soportar hasta el momento el peso del esteticismo. Pero el punto que no debes perder de vista es la sinestesia. (Švankmajer 2014,112-113).

Se puede resumir que el acto de dibujar **es un proceso corporal que hace visible la mirada sobre el entorno a través de la línea**, interconectando sujeto-entorno. Donde el mirar tiene como eje al cuerpo, lugar donde se integran tanto capacidades fisiológicas como cognitivas, mismas que establecerán relaciones de carácter sinestésico entre la forma de mirar y el propio entorno físico donde se dibuja. Implicando una interdependencia entre el cuerpo y el entorno, entre la mirada y los demás sentidos, entre el sujeto y el mundo.

Cabe mencionar que el tipo de dibujo que se desarrollará y analizará en esta investigación, estará restringido a un trabajo mayormente corporal y sensorial con materiales de desgaste, sin la intervención de tecnologías digitales que anulen la experiencia física del dibujante.

## 1.2 Dibujar junto al otro

Ahora bien, si dibujar nos permite registrar y comprender lo que está ocurriendo dentro y fuera del cuerpo, ya que nos predispone a estar conscientes de dónde estamos y los lugares en los que podemos discurrir y habitar; al involucrar dos cuerpos como en el caso de *transfer drawing* de Dennis Oppenheim, se observa que un mismo dibujo puede ser entendido, dialogado y asimilado de maneras diferentes aunque el canal sensorial (terminaciones nerviosas de la piel de la espalda) sea a la vez soporte de dibujo y parte del dibujante (véase *Ilustración 2*).<sup>13</sup> De esta manera concebir al proceso de dibujo como algo compartido entre dos o más personas y con eje en la experiencia corporal, puede señalar espacios, límites, tramas y redes comunes entre los dibujantes.

---

<sup>13</sup> Dennis Oppenheim, *Two Stage Transfer Drawing* (Alemania: Medien Kunst Netz, 1971), <http://www.medienkunstnetz.de/works/two-stage-advancing/images/1/> (Consultado el 7-5-2022)



**Ilustración 2.** Dennis Oppenheim, *Two Stage Transfer Drawing*, 1971, fotogramas de performance.

Dibujar junto al otro con la intención de dialogar, construye un territorio tanto físico como intuitivo e intelectual donde el *aquí* como *en otra parte* bergerianos dejan de ser individuales y se expanden al terreno colectivo. Espacio donde se complejiza la lógica de circuito eléctrico, interconectando las miradas, la corporalidad y el entorno de los dibujantes en un mismo soporte. Ejemplo de este proceso de dibujo se tiene en la interacción que tuvo la artista española Marisa Camino con el propio John Berger durante los años 90 y 2000, quien expone la capacidad del dibujo como un lenguaje capaz de atravesar las fronteras del idioma:

En cierto modo, los propios dibujos cuentan la historia mejor de lo que pueden hacerlo las palabras. Puede que sea importante que Marisa y yo no compartamos una lengua, ni hablada ni escrita. Cuando estamos juntos gran parte de la comunicación es con gestos, con diagramas dibujados o con actos. (...) Creo que los dos estábamos buscando un lenguaje común. Y terminamos encontrando en el dibujo una manera de dialogar. A veces dibujamos juntos en el mismo sitio, el papel en el suelo. (...)

En cualquier caso, cuando dibujamos juntos, nuestros pesos parecen igualarse, de modo que podemos sentarnos cada uno en un extremo del balancín y mantenerlo equilibrado. (Berger 2011, 126-127)

Es interesante la alusión al equilibrio dentro del dibujo colectivo como plataforma de diálogo, ya que establece un espacio transversal de creación y en consecuencia de aprendizaje



mutuo desde la mirada y las sensaciones. En una entrevista a Camino en 2017 abona de manera poética a este suceso: “Había algo en nuestra colaboración que se abría a ese espacio extraordinario de las líneas, los planos y los colores. Era como una danza a dos manos. Un territorio no tan óptico como sensitivo”.<sup>14</sup> Aquí Marisa Camino hace un guiño al carácter sinestésico del dibujar junto a Berger, cuando destaca la experiencia sensorial por encima de la experiencia óptica.

### **1.3 El dibujo como un proceso dialógico**

Concebir el acto de dibujar bajo un carácter colaborativo, sinestésico y corporal, lo vuelve dialógico, en tanto que, según la teoría dialógica de la acción de Paulo Freire, los sujetos son vistos como agentes que colaboran para transformar el mundo desde el intercambio.<sup>15</sup> Si bien esta teoría pareciera ambiciosa para ser contenida por sí misma en la práctica del dibujo de carácter colaborativo, considero que dirigida a un enfoque colectivo podría coadyuvar a construir encuentros dialógicos. A continuación conformaré una noción de dibujo dialógico tomando como punto de partida algunos preceptos de la pedagogía crítica del filósofo brasileño Paulo Freire.

Construir el conocimiento a partir de la colaboración es uno de los pilares en la teoría de la acción dialógica, para desarrollarla es necesaria la inclusión a la diversidad de pensamiento, independientemente de la posición social, generacional, de idioma, género, etcétera:

La colaboración, como característica de la acción dialógica, la cual sólo se da entre sujetos, aunque de niveles distintos de función y por lo tanto de responsabilidad, sólo puede realizarse en la comunicación. (Freire 1970, 152)

Trasladando esta característica dialógica al campo del dibujo, será necesario pasar de una creación individual a una colectiva. Asimismo este carácter dialógico se distinguirá de todo dibujo grupal que no contemple el intercambio, es decir, todo aquel construido desde la verticalidad e imposición, y que en consecuencia adoctrina la mirada de los dibujantes, viéndolos sólo como herramientas de efectos performativos y/o gráficos. Cualquier acto dibujístico grupal que anule la capacidad de descubrimiento entre los participantes a través

---

<sup>14</sup> ABC, “Cómo surgió la semilla de mi idioma con Berger”, España: ABC Cultura, [Cómo surgió la semilla de mi idioma con Berger](#) (Consultado el 26-9-2020)

<sup>15</sup> Paulo Freire, *Pedagogía del Oprimido* (Madrid: Siglo XXI, 1970), 152.

del dibujo no será dialógico, cualquier acto de dibujo que invite a mirarse desde el otro será dialógico. Las consecuencias de un dibujo dialógico serán que los participantes retroalimenten el proceso creativo, lo cuestionen y en el mejor de los casos se lo apropien. Para profundizar a este respecto citaré dos ejemplos, el primero aludiendo a un proceso de dibujo no dialógico (*Capas de memoria*) y el segundo a uno dialógico (*Prácticas del cuerpo: dibujos a dos y cuatro manos*). Ambos acontecieron en la Ciudad de México en el mismo lustro y su análisis es el siguiente:

*Capas de memoria* fue una coreografía grupal de larga duración de la artista visual y coreógrafa Galia Eibenschutz ocurrida en 2015 en el Ex Teresa Arte Actual. La pieza formalmente se compuso de un gran lienzo de papel blanco en el suelo ajustado a la nave principal del recinto. En este lienzo, durante una semana, se iban marcando con carboncillos algunas posiciones y movimientos corporales de un grupo de 10 personas previamente seleccionadas por la artista. Hay ausencia de dialogicidad porque es una pieza dirigida por una sola persona. Aunque en el proceso se incluyan a varios sujetos y se manifieste una simultaneidad dibujística e incluso sinestésica, la mirada que rige la composición es unidireccional, es decir, esta pieza no incluye en su proceso creativo la colaboración, no hay sujetos creativos sólo ejecutantes.<sup>16</sup>

*Prácticas del cuerpo: dibujos a dos y cuatro manos*, fue un taller y una presentación colectiva que exponía un método creativo del artista Tony Orrico llevado a cabo en 2017 en el Museo Universitario del Chopo. Dicho método contemplaba el *dueto bilateral* que consiste en dos personas sentadas frente a frente que dibujan con ambas manos simultáneamente. Esta práctica intuitiva e improvisatoria se originó de ampliar la receptividad de los sujetos para tener conciencia sobre las posiciones y movimientos del cuerpo de sí mismo y del otro. Este dibujo fue detonado por retroalimentación sensorial que ofreció la otra persona de manera casi instantánea. Tanto la duración como el resultado visual dependen del proceso de atención y empatía que se desarrolle entre ambos participantes. Es una práctica dialógica ya que depende de la capacidad de los dibujantes para comunicarse de manera no verbal. Este proceso se asemeja a un tablero de juego que cobra sentido al registrar los impulsos físicos y visuales a través del grafito.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Galia Eibenschutz, "Capas de la Memoria", Galia Eibenschutz art, proyectos, performance, <https://www.galiaeibenschutz.art/capasdememoria> (Consultado el 26-9-2020)

<sup>17</sup> Museo Universitario del Chopo, "Prácticas del cuerpo: dibujos a dos y cuatro manos", Museo Universitario del Chopo, Talleres, [http://www.chopo.unam.mx/talleres/Taller\\_PracticadeldelCuerpo.html](http://www.chopo.unam.mx/talleres/Taller_PracticadeldelCuerpo.html) (Consultado el 26-9-2020)



**Ilustración 3.** Dibujo no dialógico / dialógico: Imagen izquierda: *Capas de Memoria* de Eibenschutz 2015. Imagen derecha: *Prácticas del cuerpo: dibujos a dos y cuatro manos* de Tony Orrico. 2017.

El acto de dibujar en dialogicidad colinda con el concepto de acción artística que propone Kristine Stiles que la define como un encuentro pedagógico “en el sentido que instruye y reintegra la capacidad visual a las condiciones primarias del hacer y del ver, y la conduce después a la experiencia comunicativa entre el sujeto que fabrica (crea) y el sujeto que observa. [...] El arte de acción y los sujetos de acción nos enseñan a recordar el valor del sujeto individual que crea objetos con el valor más alto, tanto en el sentido estrecho del artista en tanto productor como en un sentido más amplio de elevar a los sujetos humanos por encima de los objetos.”<sup>18</sup> Entendiendo a estos objetos como los dibujos resultantes (productos artísticos).

Continuando con esta línea de pensamiento podemos revisar el planteamiento de John Dewey quien a mediados del siglo XX reflexionó sobre la imposibilidad de separar al arte de la experiencia humana, y de entender las diferencias entre producto artístico y obra de arte:

Se ha insinuado repetidas veces que hay una diferencia entre el producto artístico (estatua, pintura o lo que sea) y la obra de arte. El primero es físico y potencial; la última es activa y está en la experiencia, es lo que hace el producto, su acción. Porque nada entra en la experiencia sin compañía, ya sea un acontecimiento al parecer sin forma, un tema intelectualmente sistematizado, o un objeto elaborado con todo el cuidado mismo del pensamiento y la emoción unidos. Su entrada es el comienzo de una interacción compleja;

<sup>18</sup> Kristine Stiles, *Campos de acción. Vol 3: Entre el performance y el objeto (1949-1979)* (México: Alias, 2012), 36.

de la naturaleza de esta interacción depende el carácter de la cosa tal y como fue experimentada finalmente.[...]

No obstante, una experiencia estética, la obra de arte en su concreción, es percepción. (Dewey 2008, 183)

Conectando el valor pedagógico de Stiles con la experiencia artística de Dewey, se puede afirmar que el dibujo dialógico deviene en aprendizaje siempre y cuando esté en transformación, tal como Freire atinadamente expresa a continuación:

Finalmente, no hay diálogo verdadero si no existe en sus sujetos un pensar verdadero. Pensar crítico que, no aceptando la dicotomía mundo-hombres, reconoce entre ellos una inquebrantable solidaridad. Este es un pensar que percibe la realidad como un proceso, que la capta en constante devenir y no como algo estático. Una tal forma de pensar no se dicotomiza a sí misma de la acción y se empapa permanentemente de temporalidad a cuyos riesgos no teme. (Freire 1970, 75)

De ésto podría derivarse para los fines de ésta investigación y a manera de resumen que la práctica del dibujo dialógico contiene las siguientes características:

1. **Colaboración / Participación.** El dibujo se conformará por dos o más personas.
2. **Multidireccionalidad.** No hay un sujeto que imponga su punto de vista sobre el otro o los otros participantes, sino múltiples sujetos que colaboran en un proceso de observación de un mismo escenario. Puede ser necesaria la intervención de uno o varios mediadores en la experiencia dibujística.
3. **Diversidad.** Esta será dada de manera orgánica al permitir e incentivar la expresión de los distintos puntos de vista de cada uno de los integrantes sobre un mismo escenario.
4. **Intercambio.** No sólo se tratará de verter información visual y sensorial diversa en el dibujo, sino de entretrejer, interconectar e intercambiar de manera no verbal esa información.
5. **Construcción de un aprendizaje dinámico.** Este aprendizaje será el resultado del cruce de informaciones puestas en juego desde el dibujo.

Concluyendo con estas ideas, la necesidad de involucrar la mirada y corporalidad del otro en un mismo lienzo de dibujo permite tener una noción más amplia de nuestra experiencia

del mundo, ya que ayuda a asimilarnos como parte y conjunto de un mismo lugar, lo que transforma al acto dibujístico de un acto en solitario a un acto colectivo y recíproco. Ahora bien, queda claro que el dibujo participativo con enfoque dialógico plantea nuevos retos para entender la figura del autor, ya que las informaciones visuales producidas en el lienzo funden a los participantes creando inevitablemente un nuevo autor, la colectividad.

#### 1.4 Dibujar para interconectarse con el entorno

En este apartado conformará una definición de entorno entendiéndose como un lugar de intercambio y dialogicidad, donde los sujetos que discurren en el espacio son afectados simultáneamente por éste. Bajo esta lógica, Merleau-Ponty refiere a que todo acto perceptivo crea una interdependencia sensitiva y cognitiva del cuerpo con el mundo, entendiéndose a éste último como un sinónimo de entorno:

El propio cuerpo está en el mundo como el corazón en el organismo: mantiene continuamente en vida el espectáculo visible, lo anima y lo alimenta interiormente, forma con él un sistema.

La percepción exterior y la percepción del propio cuerpo varían conjuntamente porque son las dos caras de un mismo acto. (Merleau-Ponty 1993, 219 y 221)

Quiero enfatizar lo relevante que es el entorno para el proceso dibujístico cuando se toma como un factor que afecta al propio cuerpo al interactuar, condicionar y delimitar la mirada, es decir, cuando se forma un sistema donde la percepción interior del cuerpo se mantiene comunicada con la percepción exterior. En concordancia con Merleau-Ponty considero exclusivamente subjetiva esta relación cuerpo-entorno también llamada “unidad expresiva”, en tanto son inseparables la percepción del propio cuerpo con la del exterior, de este “afuera” o mundo sensible dónde se sitúa físicamente el sujeto, que sólo se vive en primera persona, sino también se asume bajo sus propias reglas y no puede ser igual ni exacta a los otros como una operación matemática o geométrica. (Merleau-Ponty 1993, 222)

Desde este punto de vista, el cuerpo del dibujante comunicado con los otros y con su entorno, pueden ser vistos como conjuntos de miradas cohabitando un mismo lugar. Este espacio tanto físico como emotivo es una versión expandida del lienzo del dibujo. Así pues, valdría la pena señalar que cuando nos referimos al concepto de **entorno**, partimos de la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty para dirigirnos a la experiencia estética del proceso artístico. Bajo este razonamiento considero necesario citar la definición de arte

y de entorno que propone W. J. T. Mitchell:

«**Arte**» en tanto que toda la gama de medios artificiales con los que actuamos sobre el **entorno**, (...); el «entorno» en tanto que triangulación del espacio, el lugar y el paisaje -es decir, la interacción dinámica de un *espacio* o ecosistema constituido por formas, fuerzas y flujos, con la especificidad de un *lugar*-, una ubicación, región o sistema planetario particular, a partir de los marcos perceptivos y conceptuales de representación que hacen que el espacio y el lugar se distinguan como imagen del mundo o *paisaje*. (Mitchell 2019, 171)

Como sugiere Mitchell, las prácticas artísticas están ligadas a entornos específicos, un domicilio con el que interactúan dinámicamente formando un ecosistema. De modo que el *aquí* bergeriano que anuncia la necesidad de un cuerpo y un entorno para dibujar (explicado en el apartado 1.1 de este capítulo) incluye al sujeto, a los otros y el entorno dentro de un mismo 'circuito eléctrico'.

Así pues, ser conscientes que el entorno y la dialogicidad modifican activamente el proceso dibujístico, nos obliga a entender **al entorno como un lugar de cruce, intersección y encuentro** entre temporalidades, sentidos, sujetos y disciplinas. En este sentido Mitchell atina a revalorar la forma en que interactúan el arte y el entorno interponiendo una 'X' entre ellos, «arte x entorno» y cuya relación "ha de leerse como una multiplicación, no como una adición; como cruzar o pasar a través de un lugar en vez de habitar; como desplazamiento anacrónico en vez de una fijación histórica; como marcar de manera violenta, y borrar de manera igualmente violenta, en lugar de asegurar la permanencia de un monumento".<sup>19</sup>

Ahora bien, esta nueva relación nos lleva a considerar seriamente las características físicas del entorno donde se coloca el sujeto que dibuja. A sabiendas de que esta relación sujeto-entorno en espacios naturales abre otras necesidades como la preservación del medioambiente, la valoración íntima de un territorio y el desarraigo e indiferencia al paisaje local. Problemáticas que no serán tratadas a profundidad en esta investigación, pero que sin duda forman parte del cosmos del dibujo participativo, como por ejemplo el posicionamiento ético y político de quienes dibujan que se activa con la observación y escucha grupal del entorno y despierta sentimientos de añoranza, nostalgia y enojo ante la pérdida de memoria histórica, así como deseos por preservar el patrimonio biocultural del territorio en cuestión. Ante ésto vale la pena preguntarse ¿de qué manera el entorno influye y/o afecta la forma en

---

<sup>19</sup> W.J.T. Mitchell, *La ciencia de la imagen, Iconología, cultura visual y estética de los medios* (Madrid: Akal / Estudios visuales, 2019), 173.

que asimilamos el acto de dibujar? Siendo más específicos, ¿en qué puede aportar y/o limitarnos el que dibujemos participativamente en un aula, un museo, un espacio público, un espacio natural, urbano, etc.? Y ¿cómo podemos aprovechar estas diferencias para enriquecer el proceso dibujístico?<sup>20</sup>

## **1.5 *Dibujo líquido*: Una aproximación a una metodología del dibujo participativo en México**

### **1.5.1 Antecedentes de esta metodología**

Desde el 2012 he tenido la oportunidad de trabajar con grupos de atención prioritaria como personas con discapacidad psicosocial, adolescentes en estado de calle y público infantil en centros comunitarios, parques, albergues y hospitales de la zona sur de la Ciudad de México. Esta labor fue construyendo, revisando y actualizando periódicamente un método de enseñanza que tiene como eje al cuerpo y se desarrolla principalmente desde el dibujo, la escucha y la percepción del entorno. A mediados del 2016 en el Instituto de Artes Gráficas de Oaxaca junto a profesionales de arquitectura, biología, antropología, danza, música y artesanos, cuando formaba parte de Taller Transversal Mx,<sup>21</sup> surgió la necesidad de sistematizar y escribir una metodología creativa, misma que a finales del 2018 nombré ***Dibujo líquido*** y presenté por primera vez en el coloquio «¿QUÉ SABEN LOS ARTISTAS? La educación artística como constructora de conocimiento» organizado por el ICDAC,<sup>22</sup> y se volvió semilla de esta investigación. El resultado de haber colaborado con actores de distintas disciplinas respecto a conformar esta metodología, fue adquirir una postura de aprendizaje interdisciplinar frente a la práctica del dibujo donde se prioriza el uso del cuerpo, el sonido y la dimensión participativa-social. Dicha metodología se fue ejercitando en sitios específicos (rurales, seminaturales y marginales) tanto fuera del contexto académico junto a artesanos, pacientes de hospitales psiquiátricos, indígenas nahuas y otomíes, como de manera extracurricular para estudiantes de licenciatura en artes, diseño, arquitectura y de personal docente en escuelas públicas. Cabe mencionar que los y las artistas involucradas tanto en el diseño como en la gestión de las dinámicas dibujísticas también formamos parte

---

<sup>20</sup> Estas preguntas serán abordadas en el capítulo III de esta investigación cuando después de ejemplificar dos formas en las que se aborda el dibujo participativo.

<sup>21</sup> Este grupo se denominó Taller Transversal Mx, y contó con proyectos en sitio específico en los cuales se destacan: 'La granja de Chopos', saneamiento de espacios públicos en el Estado de México en colaboración con la Facultad de Arquitectura UNAM 2016; 'Aquí la memoria se abre al viento': proyecto de escultura social, PECDA 2018; y "Desmenuzarse" proyecto de dibujo, sonido y cuerpo, Museo Rufino Tamayo 2016, para más información de puede consultar el siguiente enlace: <https://vimeo.com/tallertransversalmx/about> (Consultado el 13-5-2020)

<sup>22</sup> La información de este coloquio se puede consultar en:

activa de las sesiones de dibujo, entrando y saliendo de ellas, observando a distancia y experimentando en grupo nuestras propias consignas como otro participante más.

A raíz de estos antecedentes se construyó una metodología flexible, dinámica y "líquida" de dibujo que pudiera adaptarse, analizarse y replicarse en entornos urbanos, rurales y hábitats naturales y seminaturales en México.<sup>23</sup> Con miras a que su ejecución promueva valores humanos como el respeto, la fraternidad y la comunicación equitativa con grupos heterogéneos, así como una afectividad ecológica no invasiva del entorno mediante el uso e investigación de materiales recuperados, biodegradables y locales.

La cualidad metafórica del estado líquido que acompaña al nombre de esta metodología, adquiere sentido en tanto es fluido que se adapta a su continente, con la posibilidad de exudar, rociarse, extenderse, derramarse, filtrarse y no restringirse a una velocidad ni espacialidad definida.<sup>24</sup> Esta propiedad de la materia y de los fenómenos sociales actuales funciona como analogía a la práctica del dibujo propuesta en esta tesis para describir su carácter informal, no académico, sinestésico y procesual, que no tiene como meta producir un resultado visual concreto, pudiendo ser o no figurativo, mimético o abstracto. Asimismo vale la pena mencionar que tampoco busca generar objetos vendibles dentro del mercado del arte, sujetándose a un cliente o una tendencia hegemónica. Dichas cualidades la vuelven susceptible de adaptarse a distintos contextos sin fijarse a uno en particular, relacionarse con otras prácticas artísticas como la escultura, la música, la danza, la arquitectura, y con la disciplina el diseño, o ciencias como la pedagogía, la psicología, la sociología y la biología. Estas características apuntan a una metodología que pretende ser como un fluido, en tanto se interesa en articular lo individual con lo colectivo, la esfera de lo íntimo con lo público, lo urbano con lo rural, la propiocepción con la percepción del entorno, lo óptico con lo acústico y lo háptico, lo metafórico con lo literal y el trabajo a distancia con el presencial. Dicho de otro modo, el acto de dibujar es visto como una forma de pensamiento fluctuante que viaja y se "vierte" tomando la forma de los entornos donde se sitúa, así como también puede evaporarse, resumirse y condensarse en formatos simples de expresión como gestos, objetos y palabras, formando ciclos recursivos de complejidad > sencillez.

---

<sup>23</sup> Seminatural refiere a lugares donde hay una evidente intervención humana en el paisaje natural de manera intencional o accidental. Inês Ribeiro, Vânia Proença, Carlos Teixeira y Nuno Sarmento, *Guía sobre Protección de ecosistemas primarios hábitats seminaturales*. Portugal: Instituto Superior Técnico, 2018), [Guía sobre Protección de ecosistemas primarios y hábitats semi-naturales](#) (Consultado 17-1-2022)

<sup>24</sup> Zygmunt Bauman, *Modernidad Líquida* (Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2002), 7-11.



### 1.5.2 Diagrama metodológico

En la búsqueda de un diagrama que pudiera integrar la noción de “expresión primordial” de la fenomenología de la percepción de Merleau-Ponty (cuerpo-mundo) y la teoría dialógica de la acción de Paulo Freire (sujetos-colaboración-mundo), encontré viable que la imagen del **circuito eléctrico** que utiliza Berger para describir al acto de dibujar sirve de base para integrar al cuerpo, el aprendizaje dialógico y el entorno (véase **Diagrama 1**). Esta estructura funciona siempre y cuando al dibujar se haga visible el proceso de *ver* y *ser visto* de Merleau-Ponty, y construya una plataforma de aprendizaje dialógico desde la colaboración. Para visualizar estas relaciones elaboré un diagrama radial que integra los tres niveles en los que opera el dibujo participativo: un círculo central amarillo que enmarca la experiencia del cuerpo, encerrado por otro círculo naranja que representa el nivel colectivo, grupal y participativo; y éste a su vez contenido por otro círculo de contorno verde que contiene al entorno y al espacio público en tanto cruce del espacio urbano, rural y natural. Aquí el dibujo se sitúa como un fluido dinámico capaz de atravesar y conectar cuatro tipos de prácticas artísticas que involucran a la palabra (voz, poesía e instrucción), al movimiento corporal (performance y danza), a los objetos (escultura e instalación), y al sonido (escucha y música). Este diagrama queda de la siguiente manera:



Diagrama 1. *Dibujo Líquido* elaborado por Uryan Lozano.

### 1.5.3 Metodología general

De manera general *Dibujo líquido* se conforma de 8 pasos que pueden también ser vistos como “nodos” que ensamblan contenidos y acciones susceptibles de articularse, repetirse u omitirse adaptándose al contexto en cuestión y formando nuevos procesos creativos.

1. Reunión de participantes alrededor de la temática correspondiente.
2. Encuentro / diálogo con el entorno en cuestión.
3. Visibilización y puntualización de la temática en soportes gráficos a través de ejercicios corporales y sinestésicos para dibujar lo que está ocurriendo.
4. Señalamiento y retroalimentación de hallazgos teórico-prácticos mediante la oralidad, el dibujo y la escritura.
5. Creación de nuevas estrategias y acciones a partir de las dinámicas previas.
6. Trabajos de consecutividad y conclusiones de carácter recursivo.
7. Evaluación de actividades.
8. Exposición de resultados y diálogo con los involucrados, invitados y expertos.

Esta metodología sustenta la producción y el análisis de los 2 casos que serán explicados en los siguientes capítulos.

### 1.5.4 Tres tipos de dibujos producidos desde *Dibujo líquido*

A continuación se definen tres tipos de dibujo obtenidos con esta metodología: dibujo-partitura, dibujo-sensación y dibujo-participación, su definición está vinculada a la forma en cómo se atiende la relación entre los sujetos con sus sentidos, lo colectivo y el entorno:

**1. Dibujo-partitura:** Se entiende como aquel dibujo que plantea objetos o acciones colectivas en un futuro. Mismas que estarán enmarcadas en un espacio físico y social, tal como ocurre en una partitura para un ensamble, un plano arquitectónico o de objetos tridimensionales. Dos ejemplos de este tipo de dibujos surgen antes de la producción de una instalación hecha de papalotes en “Aquí la memoria se abre al viento” (*ilustración 4*) y una acción de dibujo sensorial “Susurros bajo el follaje” (*ilustración 5*). Estos dibujos construyen una imagen previa a una acción colaborativa situada.



**Ilustración 4.** Dibujo-partitura (imagen izquierda) que antecedió al proceso de dibujo, diseño y construcción de una instalación escultórica dirigida por Taller Transversal Mx. CDMX, 2018.



**Ilustración 5.** Dibujo-partitura (imagen izquierda) que llevó a la acción corporal y dibujística colectiva llamada *Susurros bajo el follaje*. Uryan Lozano y Raquel Salgado. Colegio de San Ildefonso. México, septiembre 2019.

**2. Dibujo-sensación:** Estas imágenes son resultado de combinar el dibujo con técnicas de percepción corporal donde se activan y/o cruzan más canales sensoriales además de la visión, tales como la audición y el tacto. Su intención es plasmar signos que no pueden ser registrados por los ojos, pero que afectan y completan la comprensión de lo visible, el significado físico y simbólico de un sitio específico, tal como ocurre al referirse a un entorno natural, urbano, un hogar, un museo o un recinto patrimonial (Véase ilustración 6).



**Ilustración 6.** *El sonido del agua chocando con las piedras.* Uryan Lozano. Grafito sobre papel de algodón. Tláhuac México, 2019.

**3. Dibujo-participación:** Estos dibujos son resultado de ejercicios de observación, escucha y movimiento grupales, resultando en el diálogo no-verbal entre imágenes visuales. La cualidad social de este tipo de dibujo la he desarrollado frecuentemente desde la educación no formal y en pocos casos, dentro de laboratorios artísticos en instituciones académicas (MEyA BUAP y FA UNAM).<sup>25</sup> Este ejercicio colectivo es una alternativa frente al trabajo académico formativo del dibujo en las artes y el diseño, en tanto disloca la mirada tradicional del dibujo como un acto mimético, vertical y en solitario, problematizando la forma de dibujar frente y sobre un gran lienzo donde se articulan imágenes con distintas formas de ver, con personas de distintas generaciones y disciplinas, pero con una misma intención, la de observar un mismo fenómeno ambiental. Como ejemplo de este tipo de ejercicios sitúo a los proyectos interdisciplinarios 'Ofrendarse' en el IAGO y 'Desmenuzar(se)' en el Museo Rufino Tamayo en 2016 (*ilustración 7*). En ambos casos la gestualidad del trazo es resultado directo los recuerdos y sensaciones de haber tenido contacto con el bosque de Chapultepec en la Ciudad de México y con el Río Blanco de Oaxaca. La forma y el tiempo de las actividades son relativas al ritmo de trabajo de todo el grupo, activando diálogos sobre un mismo lugar, el cuidado del mismo y sobre el impacto de

---

<sup>25</sup> Ejemplos de estos laboratorios se dieron en el Taller-deriva de dibujo y animación: "Nuestro cuerpo, un árbol" llevado a cabo en la Facultad de Filosofía y Letras de la BUAP por el autor de esta tesis y en la "Granja de Chopos" por el grupo Taller Transversal Mx en 2016.

la sociedad en la transformación del paisaje. El Capítulo II de esta tesis profundizará sobre este tipo de dibujo.



**Ilustración 8.** Acciones colectivas a cargo de Taller Transversal Mx en IAGO (izq) y el Museo Tamayo (der).  
Fotografía por Maya Castrejón, 2016.

## CAPÍTULO II

### Metodología aplicada a dos casos específicos en México

En este capítulo se mostrará la aplicación de la metodología *Dibujo Líquido* (véase apartado 1.5) en dos sitios específicos: El primero ocurrido dentro y alrededores de la zona lacustre del pueblo de San Pedro en la alcaldía Tláhuac con el proyecto “Dibujos en el agua” en el marco de “Somos Tláhuac”,<sup>26</sup> y el segundo acontecido en el Bosque de Chapultepec de la alcaldía Miguel Hidalgo con el proyecto “Voces que anidan”, éste último en coautoría con Artemio Becerra en el marco de “Cerro de agua”.<sup>27</sup> Ambos proyectos ocurridos en el Valle de México y desarrollados del 2019 al 2022. La estructura explicativa de cada caso estará dividida en tres bloques y tiene el siguiente orden: Primero se hará una contextualización del entorno donde se produjo el dibujo participativo, en un segundo bloque se enunciarán las etapas de producción, explicando cuáles y cómo se abordaron las estrategias de dibujísticas de manera específica, dando un especial énfasis al proceso creativo. Y en tercer lugar se describirán los valores formales contenidos en los resultados gráficos. Cabe mencionar que las problemáticas, así como el análisis sobre la adaptación de la metodología *Dibujo líquido* serán desarrolladas en el tercer y último capítulo de esta investigación.

#### 2.1 Criterios de la elección de los casos

El principal motivo para elegir la zona lacustre de Tláhuac y el Bosque de Chapultepec como dos entornos idóneos para la incidencia de *Dibujo líquido* es porque ambos configuran su territorio a partir del **cruce entre el entorno natural y el entorno urbano**. Esto da lugar a una serie de factores socioculturales y medioambientales que redefinen constantemente la estética del paisaje, afectando su visualidad, sonoridad y morfología, lo que problematiza, hace interesante y viable la incidencia del dibujo participativo. A continuación se describen 4 de estos factores:

1. **Por su actividad sociocultural y biocultural.** Ambos sitios se encuentran en el Valle de México y son considerados por la UNESCO como zonas patrimonio

---

<sup>26</sup> Estas sesiones no tuvieron costo para el público y se subsidiaron por el gobierno local gracias a un fondo concursable dentro del “Círculo de Expresión Artístico-Cultural: Somos Tláhuac” de 2019 a 2020.

<sup>27</sup> *Cerro de agua. Laboratorio de investigación/creación artística*, fue iniciativa interdisciplinaria de arte público que eligió a 6 proyectos entre los que se encontró “Voces que anidan”. Esta iniciativa que apeló a la experiencia integral y el saber compartido fue curada por Ignacio Pla en colaboración con el Museo de Arte Moderno, el Complejo Cultural Los Pinos y la Secretaría del Medio Ambiente, a través de la Dirección de Gestión del Bosque de Chapultepec, la Secretaría de Cultura y el Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura.

culturales y naturales de gran importancia para México (Chapultepec) y el mundo (Tláhuac), lo que propicia **una vida sociocultural y biocultural muy activa** donde interactúan tanto el sector público como el privado, instituciones gubernamentales, pueblos originarios, habitantes, visitantes, investigadores, sociedades civiles y turistas.

2. **Por su biodiversidad.** Son dos pulmones biodiversos dentro de la megalópolis de México, hogares de poco más de 3,800 especies vegetales y animales entre las cuales existen especies migratorias, endémicas y en peligro de extinción como el ajolote, el gorrión serrano y el mexcalpique.<sup>28</sup> Este factor además de modificar el cómo se escucha y percibe el entorno (conformando un bioma)<sup>29</sup>, delimita su tránsito en zonas protegidas de acceso público, restringido y prohibitivo.
3. **Por su valor cultural.** Poseen un gran valor histórico ya que actualmente sus paisajes conservan parte del patrimonio material e inmaterial de un pasado precolombino, colonial y moderno. Por ejemplo, en Tláhuac se sigue usando el sistema de chinampería, un peculiar y sustentable método mesoamericano de agricultura; y en Chapultepec se situó el único castillo monárquico de América emplazado sobre un cerro donde se pueden encontrar ruinas arqueológicas, y a sus alrededores, vestigios de proyectos hidráulicos coloniales y modernos, para hacer frente a la constante escasez de agua en la ciudad.
4. **Por su transformación natural.** En ambos sitios se expresa de manera dramática cómo las actividades humanas impactan en la transformación un entorno natural y semirural (para el caso de Tláhuac) tales como la deforestación, los cambios de uso de suelo, el abandono del campo, la desecación de los cuerpos de agua, la generación de residuos tóxicos y no renovables, la industrialización y la introducción de especies invasoras. Factores que en su conjunto redefinen constantemente el cómo se viven, miran y transitan estos entornos verdes en la Ciudad de México.<sup>30</sup>

---

<sup>28</sup> Secretaría del Medio Ambiente, "México, un país megadiverso", SEDEMA, [Biodiversidad CDMX](#) (Consultado el 21-1-2022)

<sup>29</sup> "Un bioma (del griego «bios», vida), también llamado **paisaje bioclimático** o área biótica es una determinada parte del planeta que comparte el clima, flora y fauna. Un bioma es el conjunto de ecosistemas característicos de una zona biogeográfica que está definido a partir de su vegetación y de las especies animales que predominan". Universidad Autónoma de Nuevo León, "Bioma", Educación Digital UANL, [Biomos](#) (Consultado el 22 de enero 2022)

<sup>30</sup> Secretaría del Medio Ambiente, "¿Cuáles son los factores de riesgo?", SEDEMA, <http://data.sedema.cdmx.gob.mx/biodiversidadcdmx/riesgos.html> (Consultado el 21-1-2022)

## 2.2 Ejecución y adaptación de la metodología

En ambos casos, para la ejecución de la metodología, se emplearon de manera rigurosa los 8 pasos de la metodología general (véase apartado 1.5.1). Se siguió el orden establecido y no se omitió ningún paso. Sin embargo, los pasos 3, 4 y 5 que corresponden al dibujo en sitio específico, los diálogos con los participantes y la creación de estrategias artísticas tuvieron que repetirse varias veces por iniciativa los participantes y para cubrir necesidades observadas por ellos, así como por las instituciones culturales y del propio artista. Cabe mencionar que en el caso particular de Chapultepec (junio 2020) se implementaron estrategias de interacción vía Internet, respondiendo a la crisis sanitaria causada por la pandemia por Covid-19. Esto difiere del caso Tláhuac que inició en agosto del 2019 y expuso sus resultados en enero del 2020, por lo que pudo convocar a actividades de dibujo participativo con una interacción libre de manera presencial.

### 2.2.1 La importancia de la escucha para estos casos

La escucha del fenómeno acústico es determinante para el desarrollo de esta metodología ya que permitió explorar distintas relaciones entre los dibujantes con su entorno, detonando nuevas formas de producir imágenes colectivas teniendo como modelo al paisaje sonoro de Tláhuac y Chapultepec. El método de escucha que utilicé para activar parte de los dibujos colectivos se inspira en el **deep listening** o escucha profunda de la compositora y música Pauline Oliveros, el cual consiste en llevar a los participantes a un estado de atención plena de su cuerpo y entorno a través de ejercicios de respiración, relajación muscular, propiocepción e improvisación sonora.<sup>31</sup> En este método encontré una oportunidad pedagógica porque facilita el aprendizaje dialógico grupal, en el sentido que disponen a los participantes a una condición de apertura física y cognitiva para la transmisión horizontal de información no sólo desde el intelecto, sino también desde las emociones y la intuición.

Murray Shafer definió el **paisaje sonoro** como “cualquier campo acústico que pueda ser estudiado como un texto o imagen y que está construido por el conjunto de sonidos de un lugar en específico”.<sup>32</sup> Este concepto pone sobre la mesa la importancia del paisaje sonoro como un elemento social y estético que puede enriquecer la identidad y la memoria de un

---

<sup>31</sup> Pauline Oliveros, *Deep Listening: A Composer's Sound Practice* (New York: iUniverse, 1989).

<sup>32</sup> Julian Woodside, “La historicidad del paisaje sonoro y la música popular”. *Revista Transcultural de Música Transcultural Music Review* 3, no. 12 (2008), <https://www.redalyc.org/pdf/822/82201221.pdf> (Consultado el 2-10-2020)



territorio.<sup>33</sup> En síntesis, dibujar a partir de escuchar el conjunto sonoro de un lugar ofrece una oportunidad para hacer visible aspectos sutiles e invisibles del entorno que usualmente no se contemplan en la memoria de un lugar.

La relevancia de la escucha para entender un espacio es mencionada por el crítico e investigador Juhani Pallasmaa, que define a la propiedad acústica de un espacio como inclusiva, omnidireccional, interiorizante y envolvente. Es decir que cuando se escucha se unifica la comprensión del espacio, del desplazamiento del cuerpo y lo visual, brindando un **hilo conductor sensitivo y cognoscente**.<sup>34</sup> Dicho de otro modo, la escucha detona nuevas posibilidades visuales acerca de un paisaje, activando procesos de **imaginación** que interrelacionan imágenes sonoras, táctiles, olfativas y mnemónicas.

## 2.3 Caso 1: Tláhuac

### 2.3.1 Contexto

A más de 30 años de que Tláhuac haya sido declarada parte de la zona patrimonio mundial, natural y cultural de la humanidad junto con Xochimilco y Milpa Alta. El presente caso se sumó a sensibilizar a la ciudadanía sobre la importancia del patrimonio biocultural que comprende el Lago de los Reyes del pueblo originario de San Pedro en Tláhuac al conformar una memoria de dibujos colectivos de los habitantes de este paisaje lacustre.

La relevancia del carácter hídrico se encuentra referida en la propia toponimia de Tláhuac, ejemplos de ello: “que nace en las piedras de los lagos” (Antonio Peñafiel), “el señor soberano del agua canta” y “En el lugar de quien cuida el agua”.<sup>35</sup> Bajo esta lógica, fue de vital importancia que los visitantes y habitantes de esta zona tomaran conciencia de su estado de conservación y deterioro a través del dibujo desde la observación, la escucha y el diálogo; conociendo *in situ* el impacto de su zona lacustre debido al uso de suelo, contaminación, urbanización y eutrofización.<sup>36</sup> Pese a este contexto adverso, esta área aún conserva una gran riqueza natural, refugio para la flora y fauna nativa y endémica, que además con los primeros pobladores, ha conformado un amplio bagaje cultural de

---

<sup>33</sup> Este sitio lacustre actualmente forma parte de una Zona Patrimonio, Cultural y Natural de la humanidad (UNESCO 1987), y está ubicado en el ‘Lago de los Reyes’ de la alcaldía Tláhuac en la Ciudad de México.

<sup>34</sup> Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos* (Barcelona: GG, 2014) 52-62.

<sup>35</sup> Enciclopedia de los Municipios y Delegaciones de México, “Tláhuac”, INAFED, [Distrito Federal - Tlahuac](#), (Consultado el 10-2-2020)

<sup>36</sup> IAGUA, “Eutrofización: Causas, consecuencias y soluciones”, Sewervac Ibérica, [Eutrofización: Causas, consecuencias y soluciones | iAqua](#) (Consultado el 10-2-2020)

interdependencia con su biodiversidad, el cual se enriquece con las prácticas cotidianas de los pueblos y barrios asentados a su alrededor. Por este motivo las sesiones se enfocaron a la creación de experiencias colectivas vertidas en dibujos en gran formato que sirvió para construir una mirada intimista sobre la importancia de esta valiosa herencia.

### 2.3.2 Etapas de producción en sitio específico

Este proyecto se diseñó desde un enfoque dialógico, en tanto se facilita el desenvolvimiento horizontal de ideas y acciones de los involucrados, dicho de otro modo, el artista se vuelve en un mediador que detona, acota y acompaña procesos creativos desde el diálogo.<sup>37</sup> Las etapas de producción se dividieron en 4: 1. Investigación-negociación, 2. Diseño y publicación de las sesiones, 3. Proceso de dibujo participativo, y 4. Exposición de resultados. Una vez descritas dichas fases profundizaré en la etapa 3.

1. **Etapa de investigación y negociación.** Consistió en establecer vínculos con la alcaldía Tláhuac y el Museo Regional de Tláhuac (MRT) para el uso de espacios y recursos públicos, culturales y patrimoniales para el desarrollo, difusión y exposición del proyecto. Esta labor implicó un intercambio de saberes y acciones con chinamperos como el señor Pueblita; así como con Antelmo García representante de la cooperativa *ETHOS* y con Petra Hernández representante de *Atotolco* (véase *Intercambio de saberes y acciones*):



*Intercambio de saberes y acciones.* Tríptico que ilustra algunas acciones de negociación y aprendizaje en la zona lacustre como limpieza del lago y deshierbe del suelo. Uryan Lozano. Tláhuac, 2019.

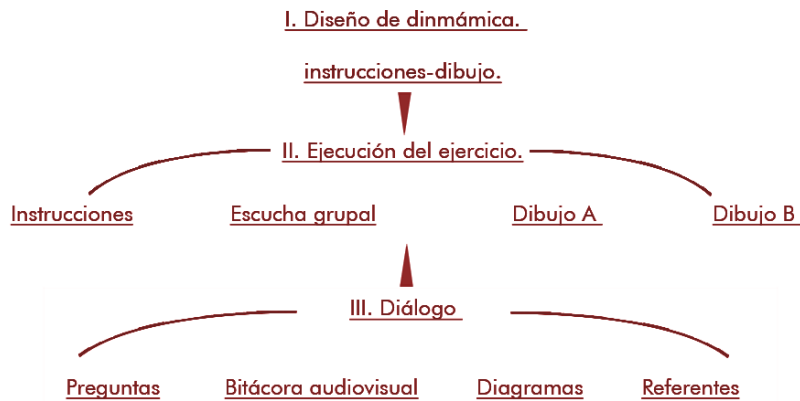
<sup>37</sup> Luis Camnitzer, *De la Coca-Cola al Arte Boludo* (Chile: Metales Pesados, 2009), 18.

2. **Diseño y publicación de las sesiones.** Esta etapa consistió en el diseño y publicación de las “Sesiones de dibujo y escucha en trajinera”, las cuales se dirigieron a todo público e invitaron a especialistas y agentes comunitarios.
  
3. **Proceso de dibujo participativo.** Aquí se diseñaron y ejecutaron dinámicas participativas a través de ejercicios detonadores, mismos que el artista experimentó previamente de manera individual. Esta actividad preparatoria fue importante por tres razones: la primera es reconocer y acotar las maneras en que el artista experimenta físicamente el entorno desde su intimidad creativa, motivado por aquello que considera relevante del entorno. La segunda consiste en traducir esas experiencias a ejercicios detonadores para ser transmitidos a grupos heterogéneos de forma sencilla y clara. Cabe mencionar que el lenguaje metafórico y metonímico ha sido hasta ahora el que considero más adecuado para este propósito, ya que me ha permitido jugar con las imágenes del paisaje y entrelazarlas con el comportamiento de la línea en el dibujo, volviéndola por ejemplo: una raíz de ahuejote, un pez deambulando entre los lirios, una garza buscando su presa o cualquier elemento que conecte libremente mi imaginación personal con la de los participantes.<sup>38</sup> La tercera razón es medir los tiempos de ejecución de los ejercicios en el contexto específico y articularlos en una experiencia grupal concreta.

Una vez definida la experiencia participativa se prosiguió con la realización de los dibujos colectivos en gran formato. Estos fueron hechos por personas de distintas edades durante 7 sesiones de 3 horas, donde se incluyó 1 viaje en trajinera y diálogos con un pequeño convivio en el MRT. Estas actividades ocurrieron durante los meses de septiembre y noviembre del 2019 y su estructura fue la siguiente:

---

<sup>38</sup> Un ejemplo de este cruce poético sería mover el carboncillo como si fuera un pez sobre el lienzo, sumergiéndose en el blanco de la tela y deslizándose hasta encontrar otros peces con los cuales danzar.



*Estructura de dibujo participativo para caso Tláhuac.* Uryan Lozano, 2020.

4. **Exposición de resultados.** La cuarta etapa concluyó el proyecto a través de una exposición multidisciplinaria de todos los dibujos en gran formato, incluyendo fotografías, bitácora de artista, archivos sonoros y videográficos. Esta muestra tuvo dos propósitos, el primero como un ejercicio de resumir y devolver a los participantes una mirada general todo el proceso y también como un ejercicio de retribución-agradecimiento a las autoridades y agentes comunitarios que facilitaron el uso de sus espacios públicos, culturales y patrimoniales (véase: *Exposición en el Museo Regional de Tláhuac*).



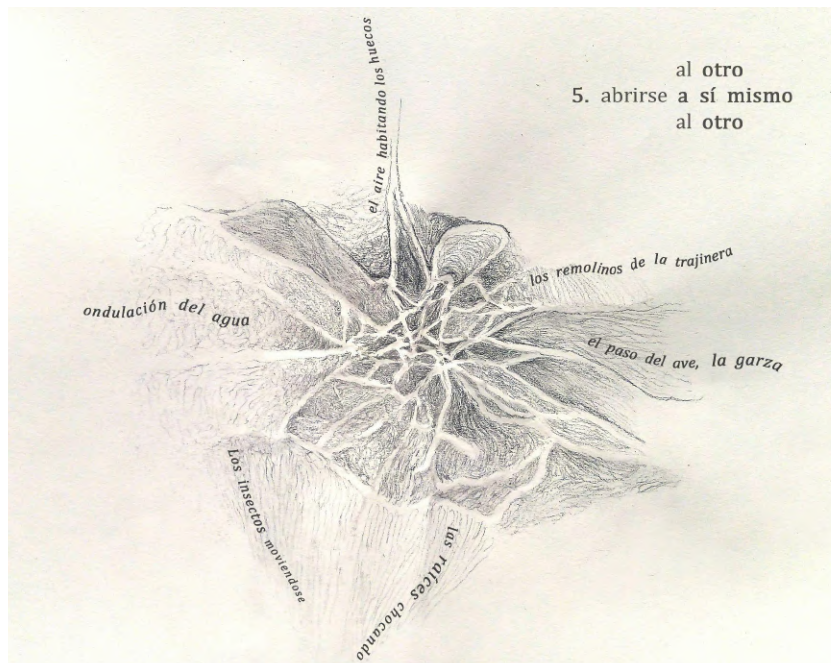
*Exposición en el Museo Regional de Tláhuac.* Uryan Lozano, 2020

### 2.3.2.1 Proceso de las sesiones de dibujo

#### 1. Diseño de las dinámicas y ejercicios de dibujo

Las dinámicas de dibujo participativo se construyeron a partir del diseño de **ejercicios detonadores** y de **dibujo-partituras**. Estos contemplaban bocetos, diagramas y textos breves en su mayoría con un lenguaje metonímico y metafórico con la intención de provocar acciones artísticas en situaciones específicas del contexto lacustre. A continuación se comparte un ejemplo de un ejercicio detonador y un dibujo-partitura (*ilustración 9*):

- *Escucha el aire mecer los lirios acuáticos, cuando haya un silencio, empieza a dibujar como si tu mano fuera el viento.*



*Ilustración 9.* Dibujo-partitura: *Abrirse al otro - a sí mismo*. Grafito sobre papel de algodón. Uryan Lozano, 2019.

Estos dibujos-partituras se inspiraron en las *event scores* de Yoko Ono contenidas en el cuadernillo 'Grapefruit' realizado a principios de los años 60.<sup>39</sup> Este compendio de instrucciones, partituras y dibujos de carácter poético tienen la intención de invitar a la gente a encontrar el arte en acciones simples y cotidianas. Se da un ejemplo:

<sup>39</sup> Yoko Ono, *Grapefruit* (Argentina: La Flor 1970).

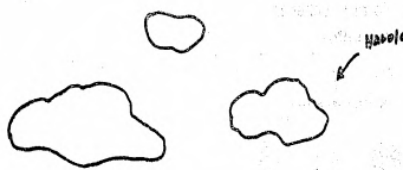
observar

ir hasta la fuente más próxima  
y mirar bailar el agua  
tarde  
del 5to. día



Afternoon

5th day



contar

contar las nubes  
nombrarlas

8vo. día  
de tarde

8th day (afternoon)

*Ilustración 10.* Página 45 de la edición en español de Grapefruit, Yoko Ono. 1970

## 2. Sesiones de dibujo y escucha en trajinera

Se llevaron a cabo 7 sesiones en el Lago de Los Reyes del pueblo originario de San Pedro Tláhuac, durante los meses de septiembre a noviembre del 2019. En cada sesión de 3 horas de duración se citaron a los participantes en el Museo Regional de Tláhuac, donde dejaron sus pertenencias, se presentaron y se les expuso el itinerario.<sup>40</sup> Luego se hizo una caminata al embarcadero del Lago de los Reyes donde una trajinera nos recogió para dar un recorrido por los canales de esta zona, durante este viaje se hicieron varios ejercicios de dibujo participativo. Cada uno de estos recorridos era único porque se tomaban diferentes rutas de navegación en momentos particulares del día: al amanecer, a mediodía y al atardecer, con la intención de experimentar el entorno desde distintas perspectivas. Después regresábamos al MRT donde se dialogaba sobre lo acontecido y se concluía con un convivio con comida típica del lugar.

Durante los viajes en trajinera los participantes atendían al paisaje sonoro y visual a través de 3 a 5 ejercicios. Cabe mencionar que a medida que avanzaban las sesiones, los involucrados cuestionaron y propusieron variaciones a estas actividades. Por ejemplo en la segunda sesión, una mujer sugirió proponer que un ejercicio se hiciera sólo con ojos cerrados; en la cuarta sesión un agricultor modificó la ruta de navegación para visitar dos ojos de agua y poder dibujarlos mientras nos explicaba la historia del lugar. En la séptima

<sup>40</sup> La edad de los participantes oscilaba entre los 8 a los 75 años de edad.

sesión un campesino pidió que hiciéramos una parada en su chinampa para escuchar el viento y dibujarlo sobre la tierra (véase *Ilustración 10*).



*Ilustración 10.* Proceso de dibujo. Foto del autor de la investigación. Tláhuac, septiembre-noviembre 2019.

**Los materiales** empleados en estas sesiones fueron carboncillos sobre sábanas. Éstos buscaron reforzar el arraigo con el entorno, ya que los carboncillos se hicieron con ahuejotes (*salix bonplandiana*), un árbol endémico del paisaje lacustre usado para fijar las chinampas al lecho de los lagos y como cortina rompevientos (véase *Obtención de carboncillos*). Mientras que los lienzos buscaron renovar el sentido íntimo y funcional de las sábanas donadas por algunos de los participantes desde el arte, la colectividad y lo público.



*Obtención de carboncillos.* Tríptico que ilustra al tipo de árbol y ambiente del cual se extrajeron las ramas que después se transformaron en carboncillos de dibujo. Tláhuac, México. 2019.

### 3. Diálogo

Los diálogos ocurrieron antes, durante y después de las sesiones de dibujo en trajinera. Sin embargo los momentos más interesantes y significativos se daban en el Museo Regional de Tláhuac porque aquí se retroalimentaba el proceso creativo viendo los dibujos resultantes, expresando oralmente opiniones, dificultades y hallazgos a la par que se concretaban

vínculos emocionales con los otros participantes y se hablaba del valor cultural y natural de la región propiciando diálogos intergeneracionales y horizontales (véase *ilustración 11*).



*Ilustración 11.* Diálogo antes y después de una sesión de dibujo y escucha. Museo Regional de Tláhuac. 2019.

La forma de involucrar a la ciudadanía en este caso consistió en integrar el ejercicio poético y lúdico, el rumor y la correspondencia. En cuanto a la idea de ejercicio poético me ha ayudado tratar al dibujo como un acto lúdico, es decir, una práctica que bien puede acompañar la imaginación y el divertimento basado en ciertas reglas, como por ejemplo, dibujar un recuerdo a cierta hora del día, dibujar el canto de las aves, algún miedo, o dibujar la sensación de los pies descalzos en una caminata; sin pretender llevarlo a una exposición “artística” o que atienda a la mimesis visual del entorno. En cuanto a la noción de rumor, se activa cuando las personas que decidieron participar del juego recomiendan los ejercicios a los suyos, invitando a más gente a sumarse a las actividades y de manera orgánica proponer otras maneras de abordar las actividades, colocando al artista como otro alumno, un participante más.

### **2.3.2.2 Características formales de los dibujos grupales**

Las sesiones de dibujo constituyeron 7 lienzos colectivos cuyo resultado gráfico, dada la cualidad dialógica del proceso, no fue controlado por el artista. Por este motivo es que las características formales de dichos dibujos serán tomadas como hallazgos más no como premisas, mucho menos tomadas como valores formales de lo que debe ser un dibujo participativo en una zona lacustre. Asimismo se asume que la mediación de las sesiones tuvo cierto grado de influencia sobre la mirada de los participantes hacia el entorno, así como también influyó la disposición e interacción de los propios asistentes, el nivel de ruido



o contaminación del entorno urbano, los flujos de gente en los alrededores y los fenómenos acústicos, visuales y físicos en las rutas de navegación.

A continuación se describen 6 características constantes en los 7 dibujos:

**1. Ausencia de representación humana.**

**2. Poseen un fuerte carácter abstracto:** Se pueden observar varios motivos fitomórficos que hacen alusión, por ejemplo a lirios acuáticos y a las raíces de los ahuejotes. Sin embargo, la abstracción domina sobre la figuración en todos los dibujos, pese a que en ningún momento se les obligó a los participantes a dibujar de tal o cual manera. Los motivos de este resultado se deben a que la mayoría de los ejercicios se encaminaron a observar el movimiento del entorno más que a los objetos contenidos en él. Además el propio paisaje circundante iba cambiando, lo que hacía imposible detenerse en una escena u objeto para representarlo miméticamente. Otra razón es que al traducir imágenes sonoras a imágenes visuales se hacen presentes formas abstractas que corresponden a valores del campo acústico que intuitivamente representan el volumen, movimiento, trayectoria, duración y timbre del paisaje sonoro. Algunas de estas traducciones visuales del sonido se entremezclaban, por ejemplo el ruido de un avión con el de una parvada de pájaros o una fuerte corriente de aire sobre los árboles con la respiración del propio participante.

**3. Monocromatismo:** El empleo de los carboncillos facilitó a través de una gradiente de grises a negros la exploración de varios comportamientos gráficos tales como la repetición de trazos, transparencias, superposición de líneas envolventes e interconexión de grupos de líneas y puntos.

**4. Repetición de patrones visuales:** La figura más repetida era la espiral, acompañada de líneas onduladas, puntiagudas, entrecortadas, zigzagueantes, ramificadas, laberínticas y en forma de cuña.

**5. Ausencia de una orientación específica:** Es decir, los dibujos se pueden leer sin que exista un “arriba” o “abajo” fijo. Ya que estos fueron creados situándonos alrededor del lienzo, teniendo la oportunidad de cambiar de posición según creían conveniente, es decir, el punto de vista del colectivo era multidireccional. Cabe mencionar que además de

la libertad espacial cada participante se podría tomar el tiempo que creía necesario para intervenir el lienzo, pudiendo entrar y salir a criterio personal, volviendo complejo saber hasta donde terminaba y comenzaba el trazo individual.

6. **Unidad compositiva:** La característica más interesante fue que los dibujos generaban una unidad compositiva que conectaba objetos, texturas y blancos, que en su conjunto parecían conformar un mapa de sensaciones particulares que asemejan al interior de una célula animal, la vetas de la madera o tejidos de piel. Lo que me hace compararlo con un ecosistema, en tanto se conforma por la coexistencia de distintos seres vivos, en este caso, líneas hechas por varias personas que cohabitan de forma gradual y simultánea. Esta unidad compositiva conformó un ecosistema visual (véase: *Ilustración 12 e Ilustración 13*).

A propósito de este último punto, veo pertinente mencionar la analogía de ecosistema visual con el concepto de ambiente del Tim Ingold, retomado por Toro y Giraldo para entender la complejidad de un ecosistema como un dibujo viviente.<sup>41</sup> Para estos autores el ambiente es una serie de hilos entrelazados, donde cada cual es una forma de vida que va construyendo un dibujo a través de múltiples líneas de distinto color, velocidad y forma; en donde las criaturas que componen este dibujo relacional se acompañan, son pasajeras y van creando las condiciones para que otras existan:

[...] podríamos comenzar dibujando una línea sinuosa en un papel con un color, asemejando una senda de movimiento de una criatura en un lugar. Pero dado que esa criatura no está sola, tendríamos que dibujar otros trazos de líneas, con diferentes colores cada una, que figurarían las sendas de otras expresiones de vida que han llegado a ese mismo lugar por otros caminos. Si fuéramos añadiendo sendas a esa ilustración colorida, poco a poco, la imagen se iría volviendo cada vez más enrevesada. Las líneas irían entrelazándose, conformando un enredijo, un nudo. Pero las criaturas no se quedan ahí, sino que más bien siguen deambulando, andando, siguiendo sus caminos por otras rutas, y por tal razón el nudo que podemos dibujar es solo provisional. Tendríamos entonces que imaginarnos que las líneas van desenredándose hasta hacer otros nudos, para volverse a desenredar y conformar nuevos nudos, y así sucesivamente. Como ese nudo gordiano es el “ambiente”: una trama conformada por hilos de sendas de diversas criaturas y objetos que habitan un mismo lugar.

---

<sup>41</sup> Ingrid Toro y Felipe Giraldo, *Afectividad ambiental. Sensibilidad, empatía y estéticas del habitar* (Quintana Roo: El Colegio de la Frontera Sur, Universidad Veracruzana, 2020), 33-34.

Visto en esa perspectiva, todos los componentes de esa gran trama, no son seres, sino devenires: devenires pájaro, devenires herramientas, devenires plantas, devenires humanos, devenires bacteria, yendo de un lado para otro, formando un gran patrón de líneas entrelazadas.[...] Difícilmente podemos decir dónde termina una persona y dónde empieza su ambiente. (Toro y Giraldo 2020, 34-35)



**Ilustración 12** . Dibujo colectivo realizado en una trajinera. Lago de los Reyes, Tláhuac. Septiembre 2019



**Ilustración 13** . Dibujo colectivo realizado en una trajinera. Lago de los Reyes, Tláhuac. Octubre 2019.

Al enunciar las características, surgieron una serie de cuestionamientos. Mismas que se consideran para el desarrollo de una investigación posterior a la presentación de esta tesis: ¿Cuál es el interés de que el dibujo resultante sea un objeto legible para un observador externo-ajeno al proceso? ¿cómo se puede llegar a esa legibilidad? ¿Es posible y/o pertinente? Comprendo que al exhibir estos dibujos y sus procesos, lleva implícito el deseo que sean leídos, y también sé que éste cambio de entorno del dibujo (de la trajinera al museo) genera indudablemente nuevas lecturas, donde se ganan y pierden significados resultado de quitar las mantas de la mesa de la trajinera y colocarlas en un espacio blanco y vertical, ya no para ser vistos por sólo por sus creadores sino también por espectadores ajenos al proceso. Como quien arranca de su domicilio un objeto para observarse desde una vitrina ¿Es necesario este cambio de punto vista?

## **2.4 Caso 2: Chapultepec**

### **2.4.1 Contexto**

En un contexto como el de la Ciudad de México, donde la biodiversidad se ve amenazada constantemente por los modos de vida de sus habitantes, habría que detenerse un momento para reflexionar sobre la situación de uno de sus principales pulmones: el bosque de Chapultepec, una zona donde coexiste el patrimonio cultural, natural y artístico de la región. Comprender este contexto implica reconocer su importancia histórica en la conformación de la identidad nacional así como para la conservación ambiental de la ciudad junto a otros espacios verdes como los Dinamos, Cuemanco y el bosque Tlalpan. El paisaje de este bosque urbano ha sido testigo de cambios históricos, socioculturales y socioambientales que han impactado y configurado su geografía, tales como la desecación gradual del Lago de Texcoco que acompañó a diversas modificaciones del territorio en el México precolombino, colonial y moderno.

Las transformaciones más notables al paisaje de este lugar remontan desde el periodo posclásico (900-1520 d.C.). Nezahualcóyotl, rey de Texcoco, inició la consolidación de Chapultepec como un santuario religioso y militar. En este proceso diseñó la construcción de un acueducto para llevar agua potable a Tenochtitlán, mismo que sería ampliado por Moctezuma Ilhuicamina. También ordenó la construcción de un jardín botánico con colecciones de plantas provenientes de diferentes sitios de la actual República Mexicana. Esto ayudó al enriquecimiento de la fauna y flora del lugar, así como su memorable

reforestación principalmente con ahuehuetes, algunos de ellos todavía se pueden encontrar viviendo en el bosque.

En cuanto a la época colonial se destaca en 1784 la construcción del Alcázar de Chapultepec ordenado por el virrey Matías de Gálvez, convirtiéndose en el primer castillo en el continente americano. En el siglo XIX se construyó el Rancho la Hormiga, que actualmente forma parte del Complejo Cultural los Pinos. En 1944 se inaugura el Museo Nacional de Historia en el Castillo de Chapultepec, y luego iniciado los años 50 se construye el Museo Jardín del Agua en el Cárcamo de Dolores cuya intervención estuvo a cargo de Diego Rivera. Asimismo en 1962 se inaugura la segunda sección del bosque, diseñada por el arquitecto Leónides Guadarrama, para que dos años más tarde se inauguran el Museo Nacional de Antropología y el Museo de Arte Moderno, dos centros que definieron la actividad artística y cultural de México frente al mundo. Cabe mencionar que hasta 1974 que se inaugura la tercera sección de este bosque.<sup>42</sup>

Actualmente se desarrolla el “Proyecto Chapultepec” liderado por Gabriel Orozco que se proyecta desde el inicio de la gobernación de López Obrador al 2022. Este consiste en potenciar sus características de bosque urbano, al preservar el medioambiente, expandir sus áreas verdes y diversificar su oferta cultural. Lo más destacable de este proyecto es la creación del Complejo Cultural Los Pinos, la creación de una segunda sede de la Cineteca Nacional así como la inauguración de la cuarta sección de este bosque. Estas ampliaciones culturales y naturales incluyen cada vez más prácticas recreativas y artísticas que buscan la incidencia comunitaria por parte de las instituciones culturales. Asimismo se busca reforzar la percepción del bosque como un elemento de identidad cultural y ecológica dentro de la Ciudad de México, aspecto que requiere de esfuerzos coordinados entre la población civil, iniciativas gubernamentales y privadas.<sup>43</sup>

### **Pertinencia de ‘Voces que anidan’ para el bosque**

Frente a este panorama que busca construir políticas socioambientales alrededor de prácticas culturales y artísticas, es pertinente promover proyectos de arte participativo como el de *Voces que anidan*, que propone colaborar creativamente con las voces más jóvenes

---

<sup>42</sup> Pro Bosque de Chapultepec, “Historia del bosque de Chapultepec”, Chapultepec.org.mx, [Historia del Bosque de Chapultepec](#) (Consultado el 17-1-2022)

<sup>43</sup> Gobierno de la Ciudad de México, Bosque de Chapultepec. Naturaleza y Cultura”, Proceso de Consulta.com.mx, Secretaría de Cultura, Secretaría del Medio Ambiente, Secretaría de Obras Públicas, [PROYECTO | Proceso de Consulta](#) (Consultado el 17-1-2022)

que heredarán este patrimonio biocultural y las generaciones que han ido moldeando el presente actual, no sólo para brindar ideas nuevas sobre su futuro sino también para involucrar activamente al público a la inventiva de estrategias para el cuidado y preservación de este bosque. Para lograrlo se parte de que el dibujo es una práctica que desde la prehistoria nos ha ayudado a conocer cómo y en dónde se posa la mirada de una sociedad.<sup>44</sup> Desde un niño hasta un arquitecto, el dibujo es un puente entre la imaginación y la realidad, su razón de ser se encuentra antes de la escritura.<sup>45</sup> *Para decirlo mejor, el dibujo fue la etapa inicial del proceso formativo tanto de la escritura como de las imágenes de distintos fines.*<sup>46</sup> En este marco, el acto de dibujar como una práctica dentro del arte participativo permitiría plantear preguntas colectivas en formatos incluyentes, dentro del propio bosque y dirigidas a todo público, haciendo un especial énfasis en la infancia y la adultez al promover espacios de diálogo intergeneracional entre niños, jóvenes y adultos sobre los significados que para ellos tienen las aves del Bosque de Chapultepec.

**El bosque como escenario** brinda oportunidades para desarrollar un dibujo participativo con la infancia. El punto de partida para detonar encuentros colectivos son las aves que habitan el bosque de Chapultepec, ya que además de ser un **atractivo visual y sonoro en la conformación del imaginario del bosque**, a nivel biológico desde la perspectiva ornitológica<sup>47</sup> permiten un equilibrio entre la flora y la fauna, ya sea polinizando como los colibríes o controlando la sobrepoblación de otras especies como las águilas. La figura del ave ha acompañado a la humanidad simbolizando libertad, aprendizaje y auxilio, como el águila que aparece un mito fundacional de México-Tenochtitlan, o en el mito nahua que cuenta el nacimiento de los ahuejotes<sup>48</sup> por la caída del ave Quetzalcoatl sobre el lago de Texcoco; representando el origen y futuro de la humanidad como en *Las aves* de Aristófanes, o bien, como una oportunidad para sanar y purificar la Tierra, como es el caso del *Simurgh*, ave de la mitología persa. A lo que es pertinente preguntarnos ¿Qué representan actualmente para nosotros las aves? En la búsqueda de nuevas formas para empatizar con ellas ¿Qué podríamos aprenderles? ¿Qué hábitos podríamos incorporar a nuestra vida cotidiana?

---

<sup>44</sup> John Berger, *Sobre el dibujo* (Barcelona: Gustavo Gili, 2011), 135 -137.

<sup>45</sup> Jan Švankmajer, *Para ver, cierra los ojos* (España: Pepitas de Calabaza, 2014), 113.

<sup>46</sup> Juan Acha, *Teoría del dibujo, su sociología y su estética* (México: Ediciones Coyoacán S.A. de C.V.), 50 - 51.

<sup>47</sup> “La ornitología es una rama de la zoología que se encarga del estudio de las aves en sus diferentes líneas de investigación como historia natural, ecología, distribución, los mecanismos para su conservación, entre otros”. Museo de Historia Natural, “¿Qué estudia la Ornitología?”, Universidad Mayor de San Marcos, Museo de Historia Natural de Perú, [Ornitología - MHN](#), (Consultado el 22-1-2022)

<sup>48</sup> Los ahuejotes son árboles endémicos que se emplean para bordear la tierra del agua en la zona chinampera, ubicada en la red de canales Xochimilco, Tláhuac y Milpa Alta.

### 2.4.2 Etapas de producción en sitio específico

Este proyecto se desarrolló en 8 etapas: 1. Investigación, 2. Creación de estrategias de vinculación participativa, 3. Diseño de manual como estrategia ante la Covid-19, 4. Creación y lanzamiento de convocatoria participativa, 5. Sesiones de dibujo, 6. Publicación e interacción participativa vía web. 7. Creación de la instalación, intervención y disposición de los postes, y 8. Muestra pública en MAM y activaciones artísticas en Chapultepec. A continuación se describen de manera general dichas etapas para después profundizar en el siguiente apartado en los puntos 3, 5 y 7 donde se expone el proceso de las sesiones de dibujo:

1. **Investigación.** Durante seis meses se llevó a cabo un riguroso estudio de campo en el bosque donde se indagaba acerca de los posibles espacios de intervención artística. A la par de este estudio se contó con un seminario de investigación y vinculación con agentes culturales y científicos que inciden en el bosque de Chapultepec, en los que se destacan vínculos con la Secretaría del Medio Ambiente donde se negoció con la directora Mónica Pacheco Skidmore, así como con la directora del Museo de Arte Moderno: Natalia Pollak Bianchi. En este seminario además se dialogó con antropólogos, biólogos, sociólogos, ambientalistas y artistas alrededor de prácticas culturales relacionales en espacios públicos, la finalidad era la de compartir estrategias y metodologías socioambientales con los titulares de ‘Voces que anidan’ y con los otros 5 proyectos seleccionados en “Cerro de Agua”.
2. **Creación de estrategias de vinculación participativa.** En esta etapa se produjeron 4 estrategias de vinculación con el público considerando el distanciamiento social; la primera consistió en generar un manual descargable titulado “Instrucciones para volverse ave”, la segunda estrategia fue la creación de sesiones sincrónicas y presenciales para llevar a cabo dicho manual, la tercera un archivo público web para visualizar la participación del público así como interactuar con los mismos; y la cuarta estrategia fue la transcripción de estos resultados visuales y textuales a una instalación in situ en el Bosque de Chapultepec.
3. **Diseño de manual como estrategia ante la Covid-19.** Este manual titulado “Instrucciones para volverse ave” contiene una serie de ejercicios inspirados en sesiones presenciales de dibujo, donde se incluye además de la visión, un conjunto de experiencias que involucran al tacto, el andar, la escucha y la imaginación (véase

2.4.2.1 Proceso de las sesiones de dibujo).

4. **Creación y lanzamiento de convocatoria participativa.** Se generó un diseño que de manera sencilla y atractiva invitara al público a descargar el manual y observar el archivo público en redes sociales (véase *Ilustración 14*):

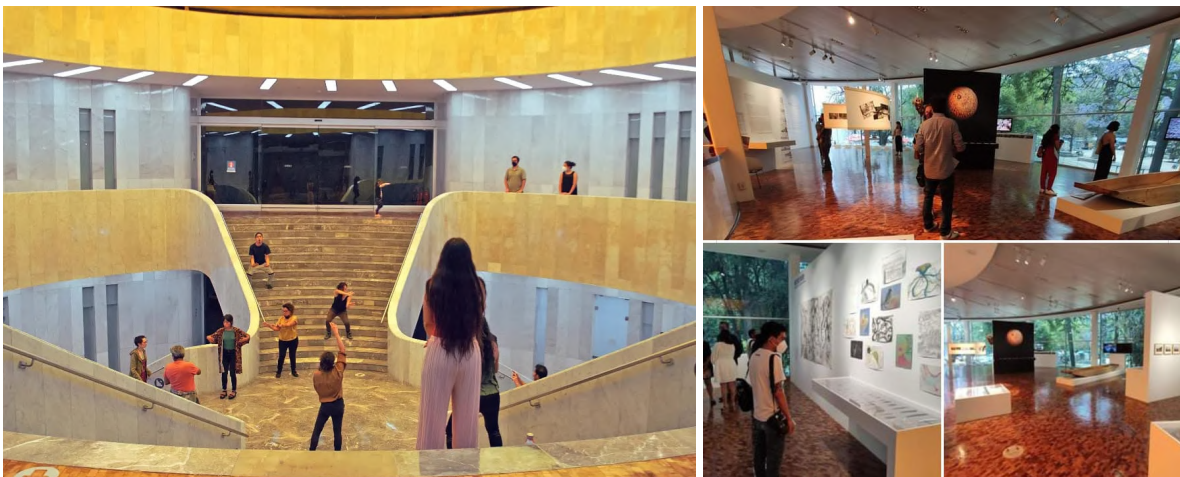


*Ilustración 14.* Lanzamiento de la convocatoria en Instagram @VocesQueAnidan. Marzo 2020.

5. **Sesiones de dibujo.** Estas sesiones tuvieron 3 formatos que se adaptaron tanto a las medidas de distanciamiento social tales como sesiones virtuales sincrónicas con grupos y correspondencias por correo e Instagram. Asimismo se buscó de no perder el contacto físico directo con el público con sesiones presenciales de 5 a 15 personas máximo en espacios abiertos del bosque de Chapultepec. (véase 2.4.2.1 Proceso de las sesiones de dibujo).
6. **Publicación e interacción participativa vía web.** Como su nombre lo indica es la publicación constante de la correspondencia, resultados de las sesiones de dibujo y proceso general de todo el proyecto en redes sociales, especialmente por Instagram.



7. **Creación de la instalación, intervención y disposición de los postes.** Consiste en la transcripción de la mayoría de los dibujos y textos de los participantes a postes de madera que fungieron como semilleros y bebederos de aves conformando una instalación de sitio específico en el bosque de Chapultepec, y construida en parte con materiales biodegradables y reciclados del propio entorno (véase 2.4.2.1 Proceso de las sesiones de dibujo).
  
8. **Muestra pública en MAM y activaciones artísticas en Chapultepec.**  
Todo el proceso creativo además de poder consultarse virtualmente en Instagram fue expuesto en la sala Gamboa y en el jardín de las esculturas del Museo de Arte Moderno de México de abril a junio del 2022. Esta muestra contó con conferencias, sesiones de dibujo y movimiento en el Jardín Botánico de Chapultepec, performances y conciertos alrededor del tema de las aves (véase *Ejemplos de la muestra pública*). Cabe mencionar que este punto no será analizado en el Capítulo III de esta investigación.



*Ejemplos de la muestra pública.* Performance de voz y exposición en el MAM. Abril-junio 2022.

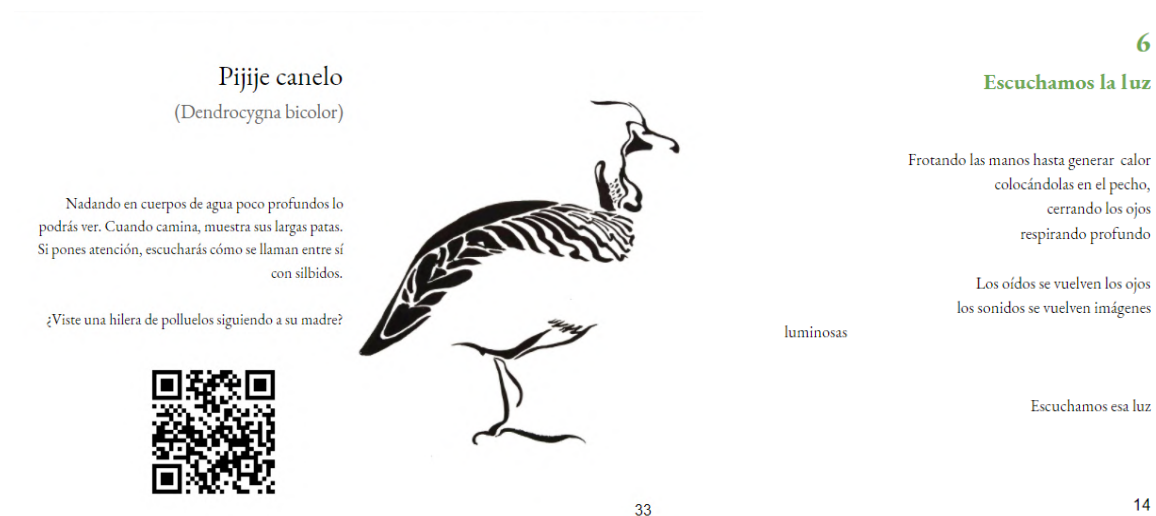
#### 2.4.2.1 Proceso de las sesiones de dibujo

Para comprender el dibujo participativo de este es necesario explicar el proceso de diseño del manual “Instrucciones para volverse ave”, luego describir los formatos mixtos de las sesiones de dibujo (presencial, sincrónico y por correspondencia electrónica), y finalmente ahondar en el grabado de estos dibujos sobre la instalación en el jardín de las esculturas del MAM, teniendo en total 3 momentos del proceso de dibujo descritos a continuación:

## 1. Diseño del manual multidisciplinario “Instrucciones para volverse ave”

Este consiste en una serie de ejercicios que combinan la observación, el dibujo, la escucha, el tacto, la deriva y un pequeño catálogo sonoro de aves, en forma de manual descargable en redes sociales y vía web. El diseño de las actividades está inspirado de manera similar al proyecto “Dibujos en el agua” como en las *event scores* de Yoko Ono y en las *Sonic Meditations* de Pauline Oliveros, sólo que ahora se suman los *Songs Books* de John Cage, *Atalanta Fugiens* de Michael Maier y diversas metodologías naturalistas como la observación de aves o “pajareo”, enriquecidas desde la biología y la ornitología.

Dicho manual contiene cinco capítulos y está escrito en un lenguaje simple y poético para que pueda ser leído e interpretado desde un niño de 7 años a un adulto mayor. Éste oscila entre una descripción metódica de pasos a seguir, como el de una receta, pasando por instrucciones con un estilo metafórico y metonímico, hasta páginas con ligas QR acompañadas de ilustraciones figurativas de aves inspiradas en algunos catálogos científicos de aves (véase *Ilustración 15*).

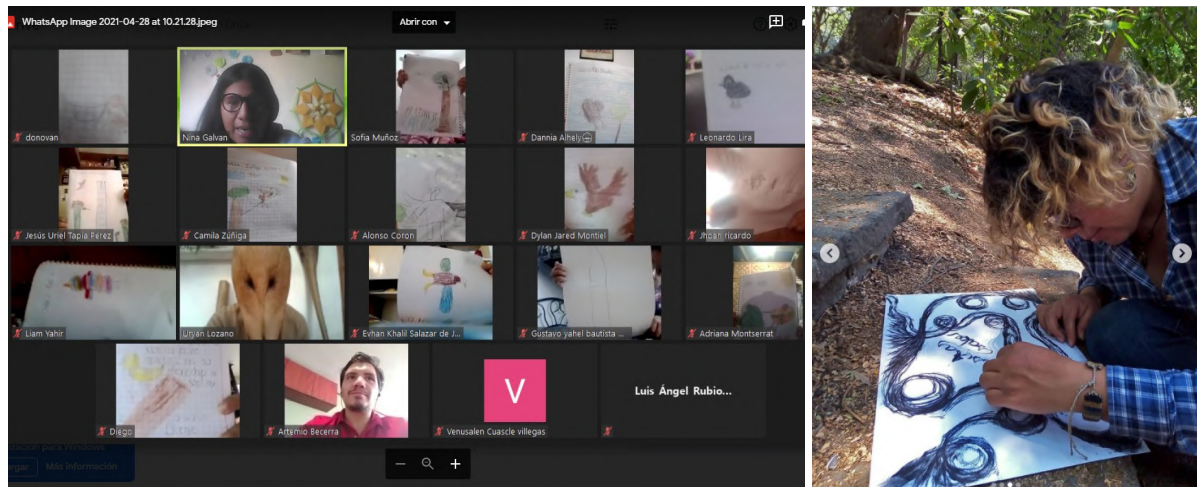


*Ilustración 15.* Captura de pantalla de dos páginas del manual “Instrucciones para volverse ave”. 2020.

## 2. Sesiones de dibujo presencial y a distancia

Estas sesiones se adecuan a las restricciones originadas por la pandemia de la Covid-19, considerando el modelo de semáforo del gobierno obradorista, donde los colores rojo y naranja (más restrictivo) sólo permiten sesiones de dibujo sincrónicas y por correspondencia

virtual, mientras que los colores amarillo y verde permiten sesiones de dibujo con aforo limitado en espacios abiertos del Bosque de Chapultepec. (véase *ilustración 16*).



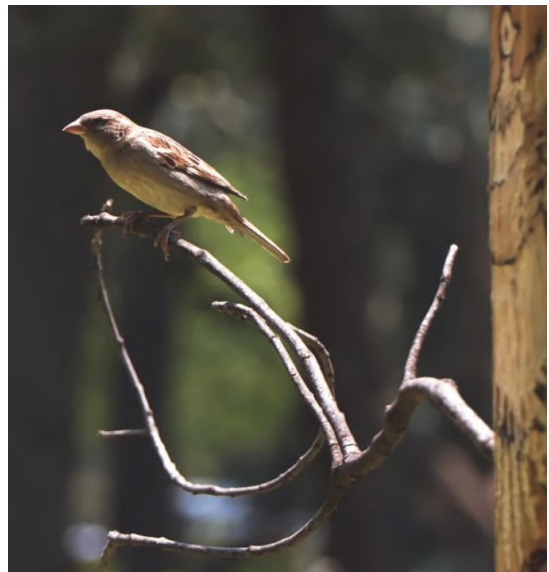
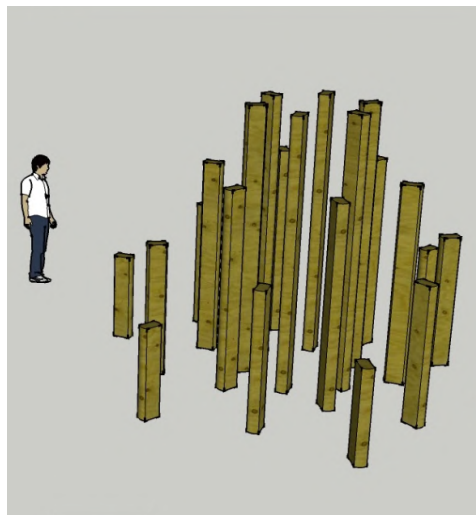
*Ilustración 16.* Imagen izquierda: Captura de pantalla de sesión de Zoom. Imagen derecha: Sesión presencial.

### 3. Creación de instalación

Para poder establecer un diálogo con las aves del lugar, se creó una instalación conformada por 24 postes de madera que funcionaron como perchas, comederos y bebederos para pajaros locales como gorriones, cardenales, chipes, tortolitas, zanates, mirlos, entre otros. Estos postes tenían grabados en su superficie todos los dibujos y textos creados por los participantes en las sesiones anteriores, mismos que se resignificaban con cada visita de las aves y la intemperie. De este modo, al instalarse en el “Crater” de jardín escultórico del MAM se conectó el espacio expositivo del museo con su entorno inmediato. Cabe mencionar que los dibujos y textos fueron grabados colectivamente tanto por sus propios autores como por los artistas, en donde no se buscaba hacer una réplica del formato bidimensional, sino generar una equivalencia simbólica, es decir, se podría prescindir de los detalles gráficos, colores o cambiar la escala de su original para integrarse con los demás aportes en el formato tridimensional cilíndrico. Con respecto al significado de la cantidad de postes colocados, este pretendió ser un recordatorio a las seis especies de aves que están en riesgo y peligro de extinción en el Valle de México, entre las que destacan el gorrión serrano, el pibí boreal, el vireo de Bell, el chipe crisal, el colorín sietecolores y la bisbita llanera.<sup>49</sup> A cada uno de estas 6 aves se les multiplicó por cada uno de los 4 cuerpos de agua del bosque (lagos mayor y menor de la primera y la segunda sección), dando un total de 24 postes. Es importante especificar que todos los materiales empleados fueron

<sup>49</sup> Secretaría del Medio Ambiente, “Especies de Fauna de la CDMX”, Biodiversidad CDMX, <http://data.sedema.cdmx.gob.mx/biodiversidadcdmx/fauna.html> (Consultado el 5-12-2021)

biodegradables y parte de la madera fue recuperada de talas ocurridas en el propio bosque  
(Véase **Político Voces que anidan** páginas 50-51):





*Político Voces que anidan. Primera hilera de imágenes* (p 50): Proceso de recolección y elección de los postes (Bosque de Chapultepec); *segunda hilera* (p 50): Ejemplo de transcripción de dibujos y modelo virtual de acomodo; *tercera hilera*(p 50): integración de perchas, semilleros y bebederos para aves; *cuarta hilera* (p 51): Interacción del público con la instalación (Museo de Arte Moderno, CDMX, 2021-22).

#### 2.4.2.2 Características formales de los dibujos

Este proyecto entrelaza la observación situada de fenómenos naturales en el bosque con el de la imaginación de las aves sin tener un encuentro presencial con estas, bajo este cruce de dibujos sensitivos con el de dibujos imaginativos se gestaron dos tipos de expresiones gráficas: El primero de carácter **no figurativo y abstracto** que atiende a la percepción directa, es decir, la que se recolecta de primera mano con el bosque y sus aves en tiempo real; y el segundo de carácter **figurativo y alegórico** que apela a un imaginario personal alrededor de las aves desde el distanciamiento social. Estos dos tipos de dibujos, serán organizados en dos formas dibujísticas, que si bien pueden llegar a entrecruzarse en algunas ocasiones, ayudarán a ofrecer una lectura más ordenada y clara sobre la intención que da origen a los mismos.

#### Sobre los dibujos figurativos y alegóricos

- Esta categoría está compuesta en su mayoría por dibujos de niños, resultado de sesiones sincrónicas a distancia y por correspondencia electrónica.
- Para ellos se eligieron en su mayoría ejercicios de los capítulos III y IV del manual cuyo sentido es más simbólico y representativo.
- Todos los dibujos son policromáticos, contienen en su mayoría el nombre del creador y un mensaje por escrito dirigido al espectador.
- Son figurativos y se inspiran generalmente en aves que pueden ser observadas en el Valle

de México, como el mirlo primavera, la garza, el zanate, el gorrión, la tortolita y el canario. Se dan ejemplos de este tipo de dibujos:



**Ilustración 17.** Dibujos resultantes de una sesión virtual, grupo de segundo de primaria. Abril 2021 CDMX.

### Sobre los dibujos no figurativos y abstractos

- Estos dibujos son realizados en su mayoría por adultos, resultados de sesiones presenciales y por correspondencia electrónica.
- Se eligieron ejercicios de todos los capítulos del manual.
- Son tanto monocromáticos como policromáticos, pueden contener el nombre del creador o un pequeño texto, sin embargo también existe el dibujo por sí mismo.
- Son abstractos en su mayoría, pero no se descarta la presencia de figuración. Expresan de manera gráfica sensaciones, imágenes y movimientos que se obtienen de una observación larga de fenómenos naturales, o bien de escucharlos, tocarlos y/o recorrerlos.

Se dan ejemplos de este tipo de dibujos:



**Ilustración 18.** Resultados gráficos de sesiones presenciales. Primera sección del Bosque de Chapultepec. Mayo 2021. CDMX

Un aspecto relevante de estos dos tipos de dibujo, es que el proceso creativo en su mayoría vienen acompañados de archivos multimedia como sonidos, video, textos y fotografías. Elementos clave que ponen en claro la necesidad de entender el proceso como una práctica que requiere de otros medios para completar y diversificar su lectura.

Asímismo esta metodología para este arrojó un hallazgo: la expansión de la producción e investigación artística a espacios públicos, al bosque, al hogar y ubicación de cada uno de los participantes e incluso al propio museo. Así el proyecto se constituyó como un sistema emergente, es decir, es más que la suma de sus partes: es una red de imágenes y experiencias que se interconectan, como una parvada, un bosque o una ciudad.

## CAPÍTULO III

### Análisis de casos

#### 3.1 Análisis de los procesos creativos del caso Tláhuac y el caso Chapultepec a través de la hermenéutica analógica de Mauricio Beuchot

##### Objetivos, motivos y posibles alcances del análisis

El objetivo de este análisis es profundizar sobre la interpretación de **los ejercicios detonadores** al contraponer el caso Tláhuac y el caso Chapultepec, ya que ambos arrojan información valiosa sobre cómo el lenguaje descriptivo y poético empleado en éstos ha permitido, limitado y direccionado el proceso creativo de dibujo entre el participante y su entorno. Para este análisis me apoyaré en el contexto en el que fueron realizados los ejercicios, en los propios dibujos resultantes y en las anécdotas de los participantes.

La primera razón para analizar estos casos desde la hermenéutica analógica de Beuchot es que en ambos la práctica dibujística es de carácter sinestésico, dialógico y se desarrolló en entornos naturales protegidos de la Ciudad de México. La segunda razón es que considero prudente una interpretación flexible situada entre lo científicista (unívoco) y lo relativista (equivoco), es decir, que pueda abrirse camino desde el arte, la pedagogía, la sociología y la biología pero que pueda a su vez limitar su interpretación y adaptación de esta metodología participativa a futuros casos artísticos concretos. La tercera razón es contraponer dos casos que utilizan la misma metodología creativa: análogos entre sí por principios dialógicos y dibujísticos, pero que a causa de la pandemia por la Covid-19, se produjeron diferencias estéticas, relacionales y mediáticas significativas.<sup>50</sup>

Una consecuencia práctica de este análisis será mejorar el desarrollo de los ejercicios detonadores y su eficacia para trabajar con grupos de personas tanto asiduas como no asiduas del arte en entornos donde el paisaje natural y el paisaje urbano se entremezclan. Otra consecuencia será entrever el valor de una mediación desencadenada por *Dibujo líquido*, sea presencial, a distancia o por correspondencia, como una forma de trabajo viable para acercar a públicos heterogéneos a experiencias artísticas que sensibilizan sobre la importancia del patrimonio natural y cultural de una región en específico.

---

<sup>50</sup> Mauricio Beuchot, *Los procesos de la interpretación* (México: Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Difusión Cultural, Dirección de Literatura, 2015), 12-39.



## 3.2 Análisis

Éste se compone de dos momentos: En el primero se mencionarán las correspondencias y discrepancias en ambos casos basadas en el contexto, el diseño de las experiencias dibujísticas, los procesos de dibujo participativo, los resultados visuales y los formatos expositivos. Éste último aspecto sólo será mencionado de manera general ya que su estudio riguroso requeriría de enfoques curatoriales y museológicos específicos mismos que extenderían y desviarían la presente investigación del fenómeno dibujístico al expositivo. En el segundo momento se hace una disertación sobre el impacto y aporte de las cualidades de *Dibujo líquido* para ambos casos.

### 3.2.1 Correspondencias entre casos

En ambos casos observan las siguientes correspondencias:

- Su proceso de dibujo es dialógico, es decir hay un intercambio y retroalimentación constante entre el artista como quien diseña y media la experiencia, y el participante.
- La obra física tiene un vínculo simbólico y matérico directo con el entorno donde se expone: los carboncillos de ahuejote y los lienzos como las sábanas donadas por los participantes (Caso 1) y la madera recuperada del bosque (Caso 2).
- Ambos se construyen a partir de ejercicios detonadores que incluyen el lenguaje poético sobre todo el metafórico y metonímico.
- Estos casos se desarrollan en sitios con una importancia medioambiental y cultural para la Ciudad de México, lo que los vuelve zonas protegidas por su patrimonio biológico e histórico.
- Su paisaje está compuesto principalmente de áreas naturales que se entremezclan con el ambiente urbanizado. Esto otorga una sonoridad, visualidad y un tránsito específico al lugar. Bajo esta lógica la experiencia estética se desarrolla al confrontar los ruidos, los desechos, las construcciones y huella humana con la biodiversidad del lugar, su flora y fauna migratoria, endémica, insertada e invasora.

En resumen podemos observar las siguientes correspondencias en la siguiente tabla:

<b>CORRESPONDENCIAS</b>
<b>CASO TLÁHUAC - CASO CHAPULTEPEC</b>
<b>CONTEXTO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El paisaje de ambos casos está compuesto principalmente de áreas naturales que se entremezclan con el ambiente urbanizado.</li> <li>• Poseen sitios con importancia medioambiental y cultural para la Ciudad de México, lo que los vuelve zonas protegidas por su patrimonio biológico e histórico.</li> <li>• En ambos casos existen instituciones gubernamentales que regulan el uso de suelo como la Secretaría del Medio Ambiente y el acceso a actividades culturales como la Secretaría de Cultura.</li> <li>• Ambos casos fueron financiados por instancias gubernamentales pertenecientes a la Secretaría de Cultura de la Ciudad de México y cuya supervisión y lineamientos se dieron en conjunto con la Secretaría del Medio Ambiente.</li> </ul>
<b>DISEÑO DE LAS EXPERIENCIAS DIBUJÍSTICAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El diseño se hacía tanto en gabinete como en el estudio del artista, en espacios públicos o en museo.</li> <li>• Ambos se construyen a partir de ejercicios detonadores que incluyen el lenguaje poético sobre todo el metafórico y metonímico.</li> </ul>
<b>PROCESO DE DIBUJO PARTICIPATIVO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es de carácter dialógico ya que involucra un intercambio y retroalimentación dinámica entre el artista y el participante.</li> <li>• La escucha es un elemento importante para detonar la experiencia de dibujo.</li> <li>• El acto dibujístico construye una mirada colectiva sobre un tema natural en común.</li> </ul>
<b>RESULTADOS VISUALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Los gestos gráficos surgen de una observación multisensorial del entorno natural</li> <li>• Las traducciones gráficas aunque desembocan en lo colectivo provienen de un lugar personal e íntimo.</li> </ul>
<b>FORMATO EXPOSITIVO</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• La figura del museo como un espacio más de encuentro a la par del espacio público urbano y natural.</li> <li>• La obra física expuesta tiene un vínculo simbólico y matérico directo con el entorno donde se expone, como la madera del bosque, los carboncillos de ahuejote y las sábanas de los participantes.</li> </ul>

*Tabla 1.* Correspondencias entre casos.

### 3.2.2 Contraposición entre casos

#### 3.2.2.1 Contexto

La diferencia sustancial dentro del contexto es que Tláhuac conserva aún población originaria, como descendientes indígenas en su mayoría nahuas, así como cuitlahuacas, mixquicas y xochimilcas, dedicados en su mayoría a actividades agrícolas y ganaderas dentro de la zona chinampera, también se compone de población migrante del interior de la República Mexicana. Esto contrasta significativamente con el Bosque de Chapultepec que corresponde a un ambiente construido donde **no hay pobladores originarios, y no cuenta con un uso de suelo habitacional**, lo más parecido a ello es que se encuentra rodeado en su mayoría por zonas residenciales con población de clase media y alta.

Aunque en ambos existen instituciones encargadas de regular el uso de suelo del lugar de forma recreativa, ambiental y cultural, la labor de preservación y protección del Bosque de Chapultepec es mucho más rigurosa y controlada que el de los humedales de Tláhuac, esto se debe principalmente su **ubicación**, ya que éste último se encuentra en la periferia de la ciudad, entre barrios de escasos recursos, mediáticamente invisibilizado, de difícil acceso geográfico y cultural para los turistas y para los propios habitantes de la Ciudad de México. A comparación del caso 2 que es cercano al centro capitalino, ubicado entre barrios de clase media a alta, de alto impacto mediático, con muchas vías de acceso y muy turístico a nivel nacional e internacional.

#### 3.2.2.2 Diseño de las experiencias dibujísticas

Mientras el proceso de diseño de las dinámicas del caso Tláhuac fue en solitario y desde una bitácora personal, para el caso Chapultepec el proceso de diseño de las dinámicas fue entre dos artistas. Además para éste último se publicaron los ejercicios detonadores en un documento para su colaboración incluyendo en su haber puntos de vista de pedagogos, biólogos, antropólogos y de público en general.

#### 3.2.2.3 Procesos de dibujo participativo

Para el caso Tláhuac las dinámicas se enfocaron en cruzar al dibujo con la escucha en un espacio y tiempos determinados lo que permitió **profundizar sobre distintas formas de**

**hacer visible un paisaje a través del sonido**, a diferencia del caso Chapultepec que además de la sonoridad, se incluyó a la visualidad, al tacto y a la experiencia del desplazamiento corporal. También se añadió un factor más en el proceso creativo, la cualidad meramente imaginativa y representativa sin obligadamente de tener un contacto en tiempo presente con el bosque, y poder realizarse a distancia, desde casa. Esto permitió **crear imágenes alegóricas** en distintos tiempos y espacios fuera y dentro del bosque.

Mientras para el caso Tláhuac el proceso de dibujo se dio sólo en sesiones presenciales y de larga duración, lo que permitió estrechar lazos personales con los habitantes de la región reforzados por charlas y convivios en sitios específicos. A diferencia del caso Chapultepec, que osciló entre correspondencia virtual, sesiones sincrónicas por internet y sesiones presenciales, que pese a no producir lazos tan íntimos y duraderos con el público, abrió y multiplicó la temporalidad y espacialidad del dibujo volviéndolo simultáneo.

Aunque en el caso Chapultepec hubieron pocos dibujos colectivos se diversificaron los formatos y las herramientas gráficas, a los que se le sumaron elementos multimedia como textos, notas de voz y vídeos. El lienzo colectivo también se transformó en una galería virtual y la oralidad de viva voz se transformó en sesiones de Zoom, en el manual descargable y en comentarios por internet.

#### **3.2.2.4 Resultados visuales**

Si revisamos el capítulo II, los resultados gráficos fueron la diferencia más notable entre ambos proyectos. La naturaleza del distanciamiento social que enmarca el caso 2, Chapultepec, restringe el espacio presencial indispensable para un dibujo colectivo con más de 4 manos y de percepción mutua del entorno, lo que transformó el formato de **dibujo colectivo y en gran formato** del caso 1 Tláhuac a **dibujos individuales y en pequeño formato** para el caso 2.

Otra diferencia fue el uso del color en el Caso 2, ya que los participantes podían dibujar con herramientas y soportes caseros, ampliando el espectro de la escala de grises originada por los carbonillos en Tláhuac a resultados policromáticos originados por materiales industriales como plumones, pigmentos grasos, pintura metálica, etc.

También hubo una **diversificación en la representación de las imágenes**, pasando de la

representación no figurativa para el caso 1 a un sentido tanto figurativo como abstracto para el caso 2. Esta diferencia se debió principalmente a que los ejercicios dibujísticos del caso 2, además de atender a la percepción del cuerpo cuya representación es mayormente abstracta, se incluyeron ejercicios de imaginación simbólica y reflexiva (véase *Ilustración 18*) donde claramente se invita a construir un mensaje gráfico y/o textual concreto. Este motivo es reforzado culturalmente ya que existe una tendencia en el público general a la figuración, es decir, se entiende al dibujo como una herramienta para representar imágenes parecidas o semejantes visualmente a un modelo físico, virtual o mental, recurriendo a la caricatura y/o a la copia de una foto, objeto, lugar o ser vivo. En consecuencia, es esperado que exista una representación figurativa al hacer un ejercicio de dibujo de imaginación por parte del público cuando la cultura del “dibujar” que heredamos proviene mayoritariamente del diseño, los dibujos animados y la mimesis.

15

Familia

¿Si tu familia y amigos fueran aves...

Dibuja un retrato donde estén todas.

¿Cómo sería el bosque en donde te gustaría volar con tu familia?

18

¿Cómo sería el bosque?

Puedes escribir y/o dibujar.

*Ilustración 19.* Ejercicios #15 y #18 del cuadernillo: *Instrucciones para volverse ave.* Ejercicios de imaginación simbólica y reflexiva para el caso Chapultepec.

En cuanto a la lectura del dibujo, es importante señalar que en el caso 1, los dibujos colectivos **no poseen una orientación vertical** para ser leídos, es decir, no hay un arriba, abajo, izquierda o derecha en el dibujo, debido a que éste se hacía sobre una mesa y simultáneamente desde distintos ángulos, por lo tanto se creó en una disposición horizontal y cuya lectura original es mirarlos es en el suelo, tendidos sobre una mesa, suspendidos y permitiendo que el lector pueda rodearlos. Esta peculiaridad del lienzo es totalmente distinta al caso Chapultepec ya que todos los dibujos tienen orientación vertical, tanto en el formato expositivo de los postes de madera como en el archivo digital.

Sobre la materialidad de los dibujos, los resultados gráficos de Tláhuac son en esencia *imagen-materia*, cuyo original sólo se conserva en la tela, obedeciendo a una temporalidad

y duración definida, a diferencia de los dibujos de Chapultepec de naturaleza mixta: parte material y parte virtual, es decir, por un lado su origen dibujístico y sus transcripciones a una instalación se encuentran en el plano físico, mientras que **el archivo público de estos dibujos se manifiesta en el plano digital**. La dimensión expositiva de este archivo en Internet transforma estas imágenes palpables a electrónicas o *e-images*. Este concepto de José Luis Brea sirve para comprender que los dibujos de Chapultepec transformaron su aspecto de matérico a electrónico al conformar un archivo de naturaleza dinámica, impermanente, fantasmagórica y ubicua.<sup>51</sup> Esta diferencia transforma radicalmente la capacidad de interpretar los ejercicios de dibujo así como los resultados gráficos a causa de la expansión mediática de sus imágenes, mismas que expanden su lectura y participación fuera del Bosque de Chapultepec, interconectado públicos de otras regiones de México y otros países.

Finalmente no hay que perder de vista que los dibujos resultantes sean imágenes palpables, imágenes electrónicas, individuales o colectivas, impermanentes o fugaces, todas ellas conforman una mirada colectiva sobre un tema en común, sean los humedales para el caso 1 o las aves para el caso 2, ambos en esencia encauzan la participación en la creación de una pieza colectiva.

### **3.2.2.5 Formatos expositivos**

Dada la naturaleza regional del Caso 1, su formato expositivo se vio limitado a una muestra presencial en museo y con ello entablar diálogos con la población local, a comparación del Caso 2 cuya versatilidad en medios y plataformas mixtas obligó a exponerse desde tres vértices: una muestra en museo, un archivo público en internet y una instalación en sitio específico en el Bosque de Chapultepec.

Cabe mencionar que la lectura y montaje de los dibujos implica una tarea de análisis complejo, que no será abordada en esta tesis, pero que sugiere un esfuerzo por vincular la experiencia de aprendizaje anecdótico de los participantes, sus afectos e intereses con los resultados gráficos y multimedia. Por consiguiente el objetivo de esta muestra fue evidenciar el dinamismo y vitalidad de la obra dibujística, es decir, comprender que cuando se dibuja se generan una serie de interconexiones entre los participantes con su entorno, donde su propio cuerpo y experiencias de vida conforman un mosaico de miradas a los paisajes y

---

<sup>51</sup> José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen* (Madrid: Akal / Estudios Visuales, 2010), 67-70.

contextos de Tláhuac y Chapultepec. En otras palabras, la función principal de ambas muestras públicas es acercar y reflexionar sobre como el proceso del dibujo puede vincular a los participantes con su entorno desde la imagen visual, textual y sonora.

**En síntesis se pueden observar las diferencias en la siguiente tabla comparativa:**

<b>DIFERENCIAS</b>	
<b>CASO TLÁHUAC</b>	<b>CASO CHAPULTEPEC</b>
<b>CONTEXTO</b>	
<p>Ambiente rural, urbano.            Conserva población originaria.            Periferia de la ciudad            Ubicado entre barrios de escasos recursos mediáticamente invisibilizado            difícil acceso geográfico para el valle de México            no es turístico            apoyo cultural escaso</p>	<p>No hay ambiente rural.            No hay habitantes            Centro de la ciudad            Ubicado entre barrios de clase media y alta muy visible mediáticamente            Fácil acceso geográfico            es turístico            apoyo cultural abundante</p>
<b>DISEÑO DE LAS EXPERIENCIAS DIBUJÍSTICAS</b>	
<p>Individual            bitácora personal            punto de vista mayormente del artista</p>	<p>Colectivo            bitácora colaborativa pública, virtual y editable.            punto de vista del artista, otras disciplinas y públicos</p>
<b>PROCESOS DE DIBUJO PARTICIPATIVO.</b>	
<p>La escucha y lo visual en el dibujo            El dibujo sólo era situado            Sólo sesiones presenciales.            Dibujos colectivos            Un solo lienzo de dibujo colectivo por grupo y sesión.            La obra ocurre en un mismo espacio y tiempo.            El dibujo es principalmente sensitivo.</p>	<p>La escucha, lo visual, lo táctil y el desplazamiento corporal en el dibujo.            El dibujo podría ser situado o detonado desde la imaginación en casa.            Podía ser en sesiones presenciales, sincrónicas por internet y por correspondencia virtual.            Dibujos colectivos e individuales.            Varios lienzos de dibujo individuales por grupo y por sesión.            La obra ocurre en varios espacios y temporalidades.            El dibujo puede ser sensitivo, alegórico, simbólico, representativo e ilustrativo.</p>
<b>RESULTADOS VISUALES</b>	
<p>Casi totalmente abstractos.            Lienzos colectivos en gran formato            No hay una orientación específica para el dibujo.            Monocromáticos            La imagen resultante es matérica y estable.            El dibujo es estático: sólo se conserva en la tela de su lienzo.</p>	<p>Tanto figurativos como abstractos.            Lienzos individuales en pequeño y mediano formato            Hay una orientación específica para cada dibujo.            Policromáticos y monocromáticos            La imagen resultante es matérica, virtual e inestable.            El dibujo es dinámico: viene de su original, se digitaliza para galería pública virtual, se traduce a una instalación en el Bosque de Chapultepec</p>

FORMATO EXPOSITIVO	
Muestra en museo	Muestra en museo, archivo web, instalación <i>in situ</i>

Tabla 2. Diferencias entre casos

### 3.3 Resultados del análisis

#### 3.3.1 Entre lo figurativo y lo no figurativo

En el vínculo entre el ejercicio de dibujo y los resultados gráficos se puede concluir que hay una correspondencia general entre la naturaleza de los ejercicios de dibujo y cómo se interpretan gráficamente, teniendo que los ejercicios de carácter perceptivo y sensorial desembocaron en dibujos más abstractos mientras que los ejercicios que estimulaban la imaginación simbólica y mnemónica desembocaron en ejercicios más figurativos, sin embargo esto no se puede considerar una regla estricta ya que hubo excepciones. En síntesis este comportamiento se puede sintetizar en el siguiente diagrama:

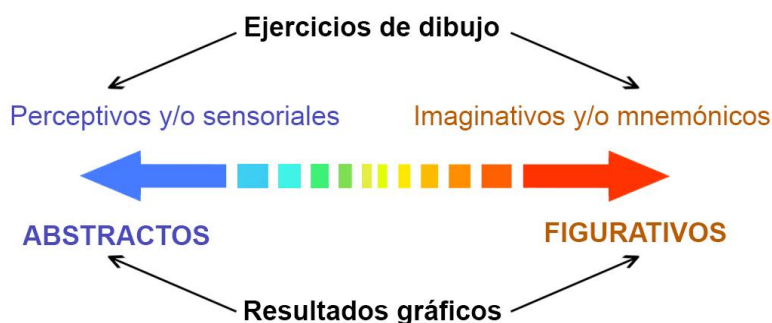


Diagrama de vínculos entre ejercicios y resultados

Otro aspecto relevante fue que la combinación del lenguaje descriptivo con el metafórico y metonímico en los ejercicios favoreció a una interpretación más amplia: tanto más precisa y literal en los descriptivos y tanto más libre en el metafórico y metonímico, ya que estos últimos resultaron ser más abiertos, lúdicos, atractivos y fáciles de entender tanto por públicos con formación artística como con los que no, esto también dió como resultado un intercambio comunicativo más natural y orgánico entre niños, jóvenes y adultos. Es importante mencionar que las dinámicas al ser gratuitas y abiertas a todo público, en ningún momento la gente se veía obligada a participar o a seguir participando si así no lo deseaba, dando tiempo suficiente para que cada uno fuera acabando el ejercicio a su ritmo. Dichos ejercicios como se mencionó en: Diseño de las dinámicas participativas (véase: Capítulo II) tienen su origen en experiencias que el propio autor de esta tesis anteriormente



experimentó en solitario, razón por la que fue más fácil adaptar modificar los ejercicios para empatizar con el público.

### 3.3.2 Hacia una modalidad mixta de dibujo participativo

Al revisar el proceso de dibujo participativo en el caso 2, donde la pandemia por Covid-19 obligó a una modalidad presencial y virtual, es necesario enunciar los impactos, así como las ventajas y desventajas, las limitaciones y los aciertos que ofrecieron éstas con respecto al proceso creativo, y con ello replantear a *Dibujo líquido* como una metodología mixta que permita auxiliar y complementar la actividad presencial con la virtual, tanto sincrónica como asincrónica. Cabe señalar que para esta investigación el trabajo a distancia constituyó un 20% aproximadamente del trabajo total del caso Chapultepec, un porcentaje menor con respecto a las actividades presenciales. A continuación se muestra una tabla comparativa que contrasta los alcances estéticos y sociales de las dinámicas el último caso:

CASO CHAPULTEPEC	
MODALIDAD PRESENCIAL	MODALIDAD VIRTUAL
Permite el desarrollo de experiencias dibujísticas multisensoriales en sitios específicos.	Limita gran parte de la experiencia dibujística a la vista y al oído en sitios donde sólo existe acceso a ordenadores y dispositivos móviles con Internet.
La información del entorno como detonante del dibujo es directa, de primera mano.	La información del entorno como detonante del dibujo es indirecta, se basa en recuerdos, imágenes mentales, especulaciones o información de segunda o tercera mano.
El desplazamiento corporal constituye gran parte del entendimiento del entorno.	Se restringe el entendimiento del entorno desde el desplazamiento corporal.
Posibilita experiencias colectivas de dibujo situadas en un mismo entorno.	Fragmenta la experiencia del dibujo colectivo de manera individual dentro de entornos físicamente limitados y distintos.
El paisaje está vivo para uno mismo y los otros, es compartido, y el dibujo responde a esa percepción.	El entorno se vuelve una idea y no es palpable en tiempo presente, se expande al terreno de la información por internet.
Propicia un autor colectivo al trabajar en un mismo lienzo simultáneamente	Propicia la autoría individual de cada dibujo a través de una experiencia colectiva.
Está limitada a una cantidad de personas determinada en una región y sitio	Puede abarcar públicos de distintas regiones sin limitación geográfica. Sólo

específico.	condicionado al idioma de la sesión.
Profundización de dinámicas sensoriales y cognitivas de larga duración.	Menor duración de la atención, es difícil mantener la concentración colectiva por mucho tiempo frente a una pantalla.
Los lazos humanos entre los participantes se vuelven más duraderos y significativos.	Los lazos humanos entre los participantes tienden a ser más efímeros y superficiales.
Se adquiere más conciencia de la materialidad del lienzo y la herramienta de dibujo.	El lienzo y las herramientas de dibujo pasan a un plano secundario dentro de la experiencia.
Las sesiones se ven limitadas a un mediador en tiempo presente.	Se pueden tener instrucciones y/o sesiones preexistentes que puedan prescindir de la figura de un mediador en tiempo real.
Se prioriza lo local	Se prioriza la interconectividad

*Tabla 3.* Diferencias entre modalidades. Caso Chapultepec

### Alcances estéticos y sociales

Reconocer el surgimiento de una mirada colectiva, mutable y entrecruzada en el dibujo participativo es indispensable en la valoración de los alcances estéticos y sociales. Enunciarlos depende en gran medida de las modalidades y formatos de dibujo que divido en tres: **Grupo 1:** Los que ocurrieron sobre un mismo lienzo (formato presencial), **Grupo 2:** Los creados a distancia y enviados por correspondencia electrónica (formato virtual), y **Grupo 3:** Los creados simultáneamente en lienzos individuales (formato presencial y/o virtual).

Los alcances para el caso pre-covid de Tláhuac que corresponden al **grupo 1** son: La relevancia en la performatividad para crear experiencias intersubjetivas, donde el acompañamiento físico, el patrocinio vecinal de viáticos y la pertinencia de herramientas de trabajo artesanales y tela recuperada ayudó a construir una colectividad más sólida e íntima, una complicidad duradera y afectiva, esto hace que el alcance socioambiental sea más profundo y palpable. Sin embargo al ser meramente local queda limitado el impacto poblacional y geográfico.

Para el caso Chapultepec, los impactos emocionales y estéticos de las sesiones presenciales giraron en torno a paliar el encierro, viéndolas como una oportunidad para meditar y valorar nuevamente el vínculo del cuerpo con el entorno (“el fuera de casa”), pese a que el contacto físico con el otro, el rostro cubierto y la “sana distancia” hayan limitado las maneras de estar presentes en las sesiones de dibujo. Mientras que el formato a distancia ayudó a diversificar la temporalidad del entorno, expandiendo el presente inmediato del

dibujo y recurriendo a memorias personales del bosque cuando éste se encontraba cerrado. Este formato contó con correspondencias virtuales asincrónicas (**grupo 2**) y sincrónicas (**grupo 3**). Su alcance socioambiental y dibujístico fue menos profundo, en parte por el poco tiempo de interacción en línea y la dificultad de establecer lazos afectivos a distancia. Sin embargo dejó de ser limitado su alcance poblacional, captando mucho más participantes a corto plazo, difuminando las barreras geográficas y locales de lo presencial. Este alcance se reforzó por el impacto mediático que abonó el Museo de Arte Moderno de México desde sus redes sociales. El diálogo con el archivo digital fue diverso, dinámico y extendido temporalmente gracias a la interacción constante en Instagram. Sin embargo no dejaba de ser efímera y superficial. Esta situación pone en evidencia la limitante de la imagen visual y sonora para convocar la riqueza sensible del entorno, misma que necesita la participación de todo nuestro cuerpo y del acompañamiento del grupo en tiempo real, dicho de otro modo, en el aprendizaje en línea se pierde la continuidad cognitiva con más facilidad porque actualmente solo tenemos medios digitales en México que vayan más allá de la visión y audición para impregnar nuestra experiencia estética, y en consecuencia la sinestesia es menos frecuente, volviendo todo más individualizado, especulativo y velado. A continuación se resumen las características más relevantes de una metodología mixta de *Dibujo líquido*:

<b>MODALIDAD MIXTA</b>
Permite <b>expandir y contraer la noción de entorno</b> desde el dibujo en tiempo presente o a distancia, es decir, el dibujo puede ser detonado desde el vínculo directo con el entorno, desde la memoria o la pura imaginación sin necesariamente haberlo experimentado en tiempo real.
Una consecuencia del punto anterior, es que los dibujos resultantes se construirán a partir de experiencias directas del cuerpo con el entorno, pero también desde la especulación y la ficción, propiciando expresiones gráficas complejas y dinámicas.
Se pueden tener instrucciones preexistentes por texto, video, sonido o imagen fija sin necesidad de que el mediador se encuentre presente.
Las dinámicas de dibujo participativo se vuelven más incluyentes, ya que permitirán captar tanto a públicos locales desde lo presencial como a públicos foráneos desde lo virtual.
El archivo digital es más rico ya que se apoya por la tecnología multimedia y se puede acceder a la memoria de la sesión, revisar y trabajar el dibujo cuantas veces sea necesario. Esto brinda más oportunidades de analizar y recrear las sesiones de dibujo fuera del acontecer físico de las dinámicas.
Las discusiones y apreciaciones de los dibujos y las dinámicas se expanden temporalmente y a más públicos, permitiendo que el participante y el espectador se interconecten. Dicho de otra manera, se expande la mesa de diálogo indefinidamente por

redes sociales.

*Tabla 4.* Modalidad mixta.

En resumen, la modalidad mixta de dibujo participativo es una buena opción para incidir en zonas urbanizadas y seminaturales porque conjunta los beneficios de la experiencia tanto presencial como virtual, arrojando resultados muy variados e interesantes de imágenes máticas e imágenes electrónicas. Sin embargo, su desarrollo implica una infraestructura compleja, sobre todo para el campo virtual, ya que no todos los públicos de la región tendrán acceso a estas sesiones. Dicha modalidad exige un mayor trabajo de gabinete, de planeación logística y de análisis de los impactos, antes, durante y después de las sesiones de dibujo.

## CONCLUSIONES

- Biología y dibujo

A lo largo de esta investigación me resultó interesante reflexionar sobre las experiencias dibujísticas personales y sociales alrededor del entorno seminatural de la zona lacustre de Tláhuac y de las distintas secciones del Bosque de Chapultepec. Asimismo reconocí que el dibujo participativo es inseparable de situaciones cotidianas y extracotidianas vinculadas a transitar estos paisajes, compartir los alimentos con los locales, desyerbar, sembrar y cosechar en una chinampa y comprender como las aves ayudan a mantener un equilibrio en los bosques. Es justo sobre esta última acción donde pongo especial énfasis, ya que encontré en la figura de las aves un hilo que conectó mi cotidiano con los participantes, ya que ellas también deambulan, migran y atraviesan el Valle de México, la geografía de Tláhuac y del Bosque de Chapultepec. A nivel biológico su presencia nos indica la salud del medio ambiente; a nivel estético y fenomenológico funcionan como acentos, flechas que dirigen con su vuelo, canto y comportamiento nuestra atención al cielo, a los cuerpos de agua, a la vegetación y al paisaje sonoro. Además, investigar estos animales exige un cambio en la conciencia corporal ya que la quietud, el silencio, el sigilo y la escucha son condiciones básicas tanto en observación de su hábitat como en la metodología de dibujo que propongo. A propósito de esta correspondencia entre el estudio de las aves y *Dibujo líquido*, se abre una posible línea de investigación para contribuir con estrategias artísticas que estimulen la identificación del participante con las aves a partir de observarlas y escuchar su entorno. Ésta praxis se colocaría dentro de la divulgación científica ornitológica, su objetivo sería acercar al público en la comprensión de las condiciones del entorno y del paisaje bioclimático que posibilitan o impiden la vida de las aves, su coexistencia con los humanos, el reconocimiento de especies invasoras, de áreas deforestadas y de contaminación auditiva. Ejemplos de esta veta de investigación fueron el interés de las iniciativas *Tierra de aves A.C.*, *BirdIDtraining*, *Alas metropolitanas*<sup>52</sup>, *BirdingSunMex*<sup>53</sup> y *NaturaLista México*<sup>54</sup> en el proyecto *Voces que Anidan* del Caso Chapultepec; así como el interés en las sesiones de dibujo y escucha en trajinera del Caso Tláhuac por parte de *Trajinera del Conocimiento*<sup>55</sup> y el departamento de Ingeniería en Agricultura Sostenible de la Universidad Autónoma de Chapingo.

---

<sup>52</sup> Festival mundial de educación ambiental para la conservación de las aves en la Cuenca del Valle de México.

<sup>53</sup> Iniciativa privada dedicada a producir experiencias de observación de aves en México.

<sup>54</sup> Espacio de divulgación científica en colaboración con California Academy of Sciences, National Geographic y la CONABIO (Comisión Nacional para el Conocimiento y uso de la Biodiversidad, México).

<sup>55</sup> Iniciativa cultural independiente de educación, productividad ecológica y consumo cooperativo en Tláhuac.

- Limitaciones y potencias

Estudiar las diferencias entre los formatos presencial y virtual me permitió reflexionar sobre qué condicionantes del contexto generan resultados y experiencias estéticas y sociales distintas. En este sentido el trabajo virtual dificultó y limitó procesos físicos colaborativos inmersos en el distanciamiento social, también exigió agudizar mi capacidad como creador y mediador para interpretar fragmentos del proceso como una foto, un video o un texto; en contraste con el ambiente presencial donde todos pueden apreciar, empatizar, señalar y retroalimentar el proceso creativo del otro. Por ejemplo, fue muy difícil trabajar en línea los ejercicios de inmersión corporal debido a la imposibilidad de situarse en el entorno sin la distracción del móvil, y en consecuencia dar un seguimiento sutil y meticuloso que fácilmente es entorpecido por la cámara, ya que produce una sensación de vigilancia y autoaprobación. Esta problemática arrojó nuevos planteamientos y cambios metodológicos en el uso de los formatos mixtos, siendo urgente destinar más tiempo a la producción de dibujo presencial y limitar el trabajo a distancia a la investigación, la producción de estrategias de vinculación social y a sesiones de dibujo con personas que residen lejos del lugar en cuestión. De igual manera aprovechar la potencia del formato virtual para dialogar con el archivo desde redes sociales, como también retroalimentar la gestión y la difusión de instrucciones para públicos lejanos al contexto. Esto enriquece la mirada sobre el entorno, ya que la complejiza y complementa, más no la sustituye. Otra cualidad relevante del formato mixto es que puede involucrar un mayor espectro de públicos con niveles socioeconómicos distintos, desde gente de la localidad sin acceso a internet hasta personas con acceso e interés en el tema pero que se encuentran lejos geográficamente. En resumen, la modalidad mixta potencia el proceso creativo cuando se elige asertivamente entre la modalidad presencial y a distancia, propiciando ritmos e intermitencias entre ambas.

- Retroalimentar el proceso creativo

No queda duda que exponer los resultados, metodologías y manuales de dibujo participativo posibilita la apropiación del público de los ejercicios y dinámicas, así como dialogar y retroalimentar los mismos. Aspecto que considero necesario en el crecimiento de una metodología dialógica como “Dibujo líquido” que busca articular propuestas de arte social y medioambiental desde distintos campos de acción y conocimiento. Es por ello que me interesa seguir produciendo e investigando estrategias de participación ciudadana, donde haya más involucramiento en los procesos creativos del artista, modificando, apropiando y cuestionando su metodología, y con ello surjan nuevas combinaciones que intenten responder a la cada vez más compleja, hiperconectada, veloz y enajenante actualidad. Un

reto será generar nuevas formas de hacer dibujo participativo auxiliándose de dispositivos móviles sin perder profundidad en contacto social y ambiental.

- Aportaciones de esta investigación a la obra individual del artista

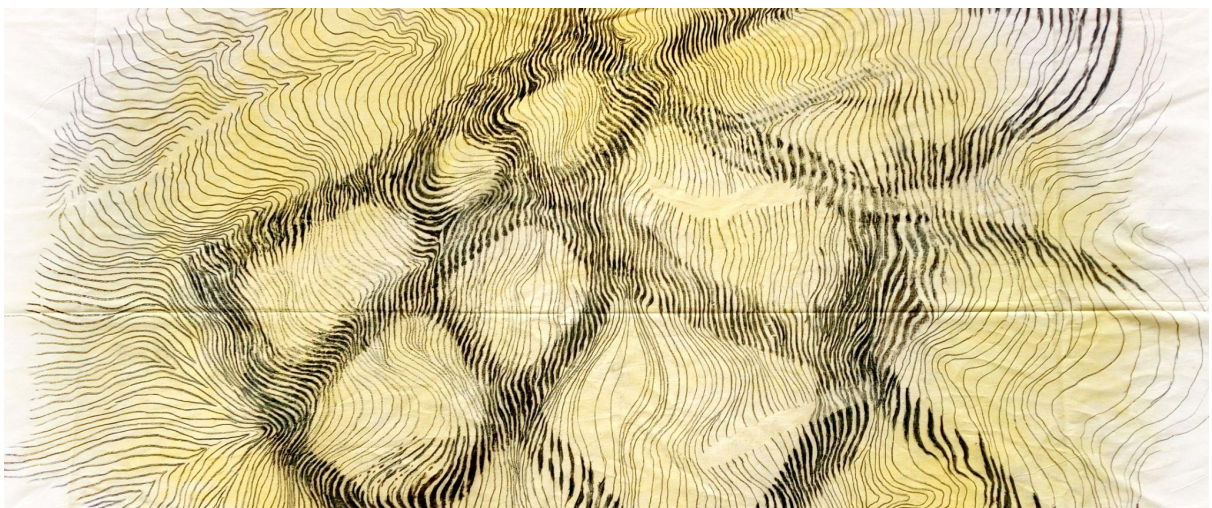
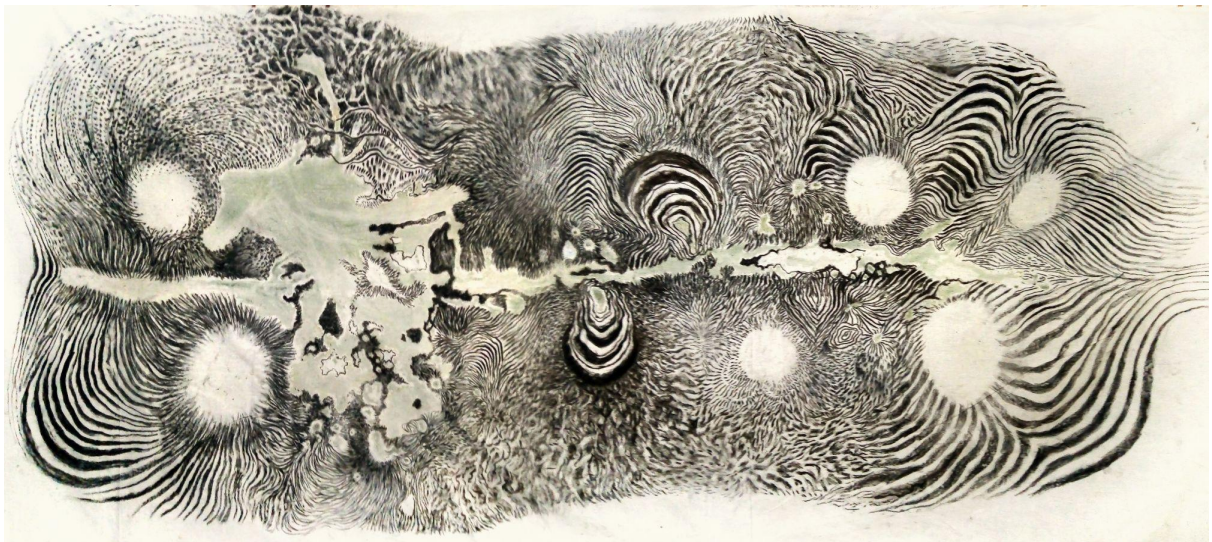
Como se mencionó en el Capítulo II. Los ejercicios colectivos fueron resultado de ejecutarlos previamente en solitario por el artista, tanto antes como después de cada sesión participativa. Esta práctica impactó en mis aproximaciones dibujísticas personales ya que los participantes, coautores de las obras, colaboradores interdisciplinarios y agentes culturales aportaron formalmente, metodológicamente y conceptualmente a dicha práctica. Estas aportaciones las resumo en 4 puntos:

1. Implementar al dibujo en gran formato como un elemento necesario en mis bitácoras de viaje, permitiendo explorar la inmersión de mi cuerpo en este cambio de escala. Dicho de otro modo, al dibujar en un soporte de gran tamaño, mi mirada sobre los bordes se difumina, pasa de ser un soporte concreto y definido a un extenso territorio donde habito con todo mi cuerpo.

2. Mi quehacer artístico dejó de restringirse sólo a una práctica dibujística, performática y de sitio específico. Con la pandemia me permití desarrollar este ejercicio en mi casa-taller, aprovechando la obligatoriedad de recluirme y comenzar un archivo de dibujos y objetos encontrados que buscaban la permanencia matérica, este giro se decantó en el proyecto “La huella de mi cuerpo sobre el agua” apoyado por el programa Jóvenes Creadores del FONCA durante el 2020-21. Cabe mencionar que también me facilitó experimentar con otras formas de sujetar el lienzo, suspendiéndolo, envolviendolo en troncos de árboles, colocándolo sobre la tierra húmeda, etc.

3. Desarrollo de pigmentos artesanales de origen local, resultado de la recolección en zonas naturales, como tintas artesanales derivadas del lirio acuático (especies invasoras), y carboncillos de distintas tonalidades que iban del marrón claro hasta el negro azulado. Esta coloración depende de la composición de la madera, su oxidación, mineralización, porosidad y tiempo de cocción.

4. Finalmente la creación de una publicación editorial de carácter digital que consistió en la escritura de partituras y ejercicios que han dado continuidad a la metodología *Dibujo Líquido* y la cual se tituló: “Mi huella sobre el agua | My bodyprint on water. Meditaciones de movimiento, dibujo y voz”.



***La huella de mi cuerpo sobre el agua.*** 3 dibujos en gran formato realizados individualmente dentro del programa “Jóvenes Creadores” (FONCA 2020-21). Carbón vegetal y tintas sobre tela de algodón, 1,5 x 4 m. Cd. Nezahualcóyotl, México. Uryan Lozano. 2021.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ACHA, Juan. 1999. *Teoría Del Dibujo. Su Sociología Y Su Estética*. México: Ediciones Coyoacán.

ARNHEIM, Rudolf. 2015. *El poder del centro: estudio sobre la composición en las artes visuales*. Madrid: Akal.

AMIEVA, Mónica. 2014. *La deriva situacionista como herramienta pedagógica*. España: Universitat Autònoma de Barcelona.

BAL, Mieke. 2003. *El esencialismo visual y objeto de los estudios visuales*. Madrid: Akal, Estudios Visuales #2.

BACHELARD, Gaston. 1975. *La poética del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.

BAUMAN, Zygmunt. 2002. *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina.

BEUCHOT, Mauricio. 2015. *Los procesos de la interpretación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

BELTRAN, Lloris M. 1972. *Los grabados rupestres de Bedolina*. Italia: Centro Camuno Di Studi Preistorici BCSP, vol. VIII.

BERGER, John. 2011. *Sobre el dibujo*. Barcelona: Editorial GG.

BREA, José Luis. 2010. *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal.

CAMNITZER, Luis. 2009. *De la Coca-Cola al Arte Boludo*. Chile: Metales Pesados.

DEWEY, John. 2008. *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.

FRANCASTEL, Pierre. 1988. *La realidad figurativa*. Barcelona: Paidós Estética.

FREIRE, Paulo. 1970. *Pedagogía del Oprimido*. Madrid: Siglo: XXI

INTERNACIONAL SITUACIONISTA. 1958-69. *Textos íntegros en castellano de la revista Internationale Situationniste Vol.1*. Madrid: Literatura Gris.

KASTNER, Jeffrey, y Brian Wallis. 2005. *Land Art y Arte Medioambiental*. Londres: Phaidon.

MAILLARD, Chantal. 2000. *La sabiduría como estética*. España: Akal.

MARTÍNEZ, Jaime. 2004. *Comunalidad y desarrollo. Diálogos en la acción, primera etapa*. México. Fundación Comunalidad, AC.

MARTÍNEZ, Mónica. 2015. *Diseño participativo del espacio público*. Argentina: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba.

MERLEAU-PONTY, Maurice. 1986. *El ojo y el espíritu*. Buenos Aires: Paidós.

MERLEAU-PONTY, Maurice. 1976. *Phénoménologie de la perception*. Francia: Gallimard.

MICHAUD, Yves. 2007. *El arte en estado gaseoso*. México: Fondo de Cultura Económica.

MITCHELL, W. J. T. 2019. *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios*. Madrid: Akal.

OLIVEROS, Pauline. 1989. *Deep Listening: A Composer's Sound Practice*. New York: iUniverse.

ONO, Yoko. 1970. *Grapefruit*. Argentina: La Flor.

PALLASMAA, Juhani. 2014. *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. Barcelona: GG.

RICART, Nuria. 2009. *Cartografies de La Mina: Art, espai públic, participació ciutadana*. España: Universitat de Barcelona.

STILES, Kristine. 2012. *Campos de acción: entre el performance y el objeto, 1949-1979*. México: Editorial Alias.

TORO, Ingrid, y Felipe Giraldo. 2020. *Afectividad ambiental. Sensibilidad, empatía y estéticas del habitar*. México: El Colegio de la Frontera Sur, Universidad Veracruzana.

ŠVANKMAJER, Jan. 2014. *Para ver abre los ojos*. España: Pepitas de calabaza.

### Referencias digitales

BRIDGEWATER, Peter. "Diversidad Biocultural." Convenio de Ramsar. <https://www.ramsar.org/es/actividades/diversidad-biocultural> (Consultado el 2-10-2021)

CAMINO, Marisa. "Cómo surgió la semilla de mi idioma con Berger." España: ABC Cultura. [Cómo surgió la semilla de mi idioma con Berger](#) (Consultado el 26-9-2020).

CRESPO-MARTÍN, Bibiana. *Arte participativo en el espacio público. Proposiciones metodológicas acerca de algunos de sus preceptos*. España: Departamento Arts i Conservació-Restauració, Facultat de Belles Arts, Universitat de Barcelona, 2016. <https://goo.gl/z9jrU5> (Consultado el 17-9-2020).

EIEEY, Peter. "If you couldn't see me. The Drawings of Trisha Brown." Walker Art Center 2014. <http://walkerart.org/collections/publications/performativity/drawings-of-trisha-brown/> (Consultado el 17-1-2022).

EIBENSCHUTZ, Galia. "Capas de la Memoria." Galia Eibenschutz art, proyectos, performance, <https://www.galiaeibenschutz.art/capasdememoria> (Consultado el 26-9-2020)

Enciclopedia de los Municipios y Delegaciones de México. "Tláhuac." INAFED, [Distrito Federal - Tlahuac](#) (Consultado el 10-2-2021)

FREIRE, Juan. "Entrevista sobre espacios públicos." México: juanfreire.com 2009. <https://juanfreire.com/entrevista-sobre-espacios-pblicos/> (Consultado el 15-2-2020)

Gobierno de la Ciudad de México. “Bosque de Chapultepec. Naturaleza y Cultura.” Proceso de Consulta.com.mx, Secretaría de Cultura, Secretaría del Medio Ambiente, Secretaría de Obras Públicas. [PROYECTO | Proceso de Consulta](#) (Consultado el 17-1-2022)

IAGUA. “Eutrofización: Causas, consecuencias y soluciones.” Sewervac Ibérica, [Eutrofización: Causas, consecuencias y soluciones | iAgua](#) (Consultado el 10-2-2020)

Intervenciones Críticas desde el Arte Contemporáneo. “Coloquio ¿Qué saben los artistas? La educación artística como constructora de conocimiento. El Posgrado en Artes y Diseño y otras experiencias de formación académica.” ICDAC Mitote. Pedagogías afectivas de resistencia comunitaria 2018. [Coloquio “¿Qué saben los artistas? La educación artística como constructora de conocimiento. El Posgrado en Artes y Diseño y otras experiencias de formación académica.” – Mitote](#) (Consultado el 13-5-2020)

Museo Amparo. “Políticas y poéticas del arte participativo en México: Ilán Lieberman.” Políticas y poéticas del arte participativo en México, Museo Amparo. [https://museoamparo.com/multimedia/detalle/3540\\_politicas-y-poeticas-del-arte-participativo-en-mexico-ilan-lieberman](https://museoamparo.com/multimedia/detalle/3540_politicas-y-poeticas-del-arte-participativo-en-mexico-ilan-lieberman) (consultado el 22 de mayo de 2009).

Museo de Historia Natural. “¿Qué estudia la Ornitología?” Universidad Mayor de San Marcos, Museo de Historia Natural de Perú, [Ornitología - MHN](#) (Consultado el 22-1-2022)

Museo Universitario del Chopo. “Prácticas del cuerpo: dibujos a dos y cuatro manos.” Museo Universitario del Chopo, Talleres. [http://www.chopo.unam.mx/talleres/Taller\\_PracticadelCuerpo.html](http://www.chopo.unam.mx/talleres/Taller_PracticadelCuerpo.html) (Consultado el 26-9-2020)

OPPENHEIM, Dennis. “Two Stage Transfer Drawing.” Medien Kunst Netz, 1971. <http://www.medienkunstnetz.de/works/two-stage-advancing/images/1/> (Consultado el 7-5-2022)

Pro Bosque de Chapultepec. “Historia del bosque de Chapultepec.” Chapultepec.org.mx, [Historia del Bosque de Chapultepec](#) (Consultado el 17-1-2022)

Real Academia Española. “Precovid.” Diccionario histórico de la lengua española.

<https://www.rae.es/dhle/precovid> (Consultado el 31-03-2021)

RIBEIRO, Inês, Vânia Proença, Carlos Teixeira y Nuno Sarmento. *Guía sobre Protección de ecosistemas primarios hábitats seminaturales* (Portugal: Instituto Superior Técnico, 2018), [Guía sobre Protección de ecosistemas primarios y hábitats semi-naturales](#) (Consultado 17-1-2022)

Secretaría del Medio Ambiente. “México, un país megadiverso.” SEDEMA. [Biodiversidad CDMX](#) (Consultado el 21-1-2022)

Secretaría del Medio Ambiente. “¿Cuáles son los factores de riesgo?” SEDEMA. [¿Cuáles son los factores de riesgo? - Fauna](#) (Consultado el 21-1-2022)

Secretaria del Medio Ambiente. “Especies de Fauna de la CDMX”. Biodiversidad CDMX. <http://data.sedema.cdmx.gob.mx/biodiversidadcdmx/fauna.html> (Consultado el 5-12-2021)

Universidad Autónoma de Nuevo León. “Bioma”. Educación Digital UANL. [Biomás](#) (Consultado el 22-1-2022)

Universidad Mayor de San Marcos. “¿Qué estudia la Ornitología?” Museo de Historia Natural de Perú. [Ornitología - MHN](#) (Consultado el 22-1-2022)

## Revistas

WOODSIDE, Julian. “La historicidad del paisaje sonoro y la música popular.” *Revista Transcultural de Música Transcultural Music Review* 3, no. 12 (2008), <https://www.redalyc.org/pdf/822/82201221.pdf> (Consultado el 2-10-2020)

## Tesis

Álvarez Gil, María Fernanda. “Educación artística-visual y desarrollo en infancias socialmente vulnerables. Dos estudios de caso comparativos entre una primaria indígena urbana y una rural.” Tesis doctoral, Universidad Nacional Autónoma de México, 2016. <http://132.248.9.195/ptd2016/noviembre/0752954/Index.html>