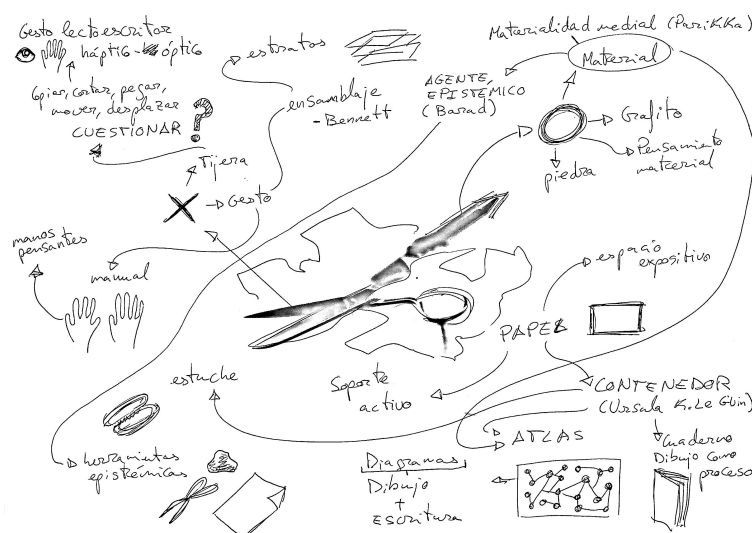


Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Bellas Artes
Máster en Investigación, Arte y Creación

TFM

Trabajo de Fin de Máster



Título:

Piedra, papel y tijera: Un juego de investigación gráfica.

Autora: Paloma Gil Gómez

Tutor: Ignacio Tejedor

Área temática:

Arte-Investigación-Gestión

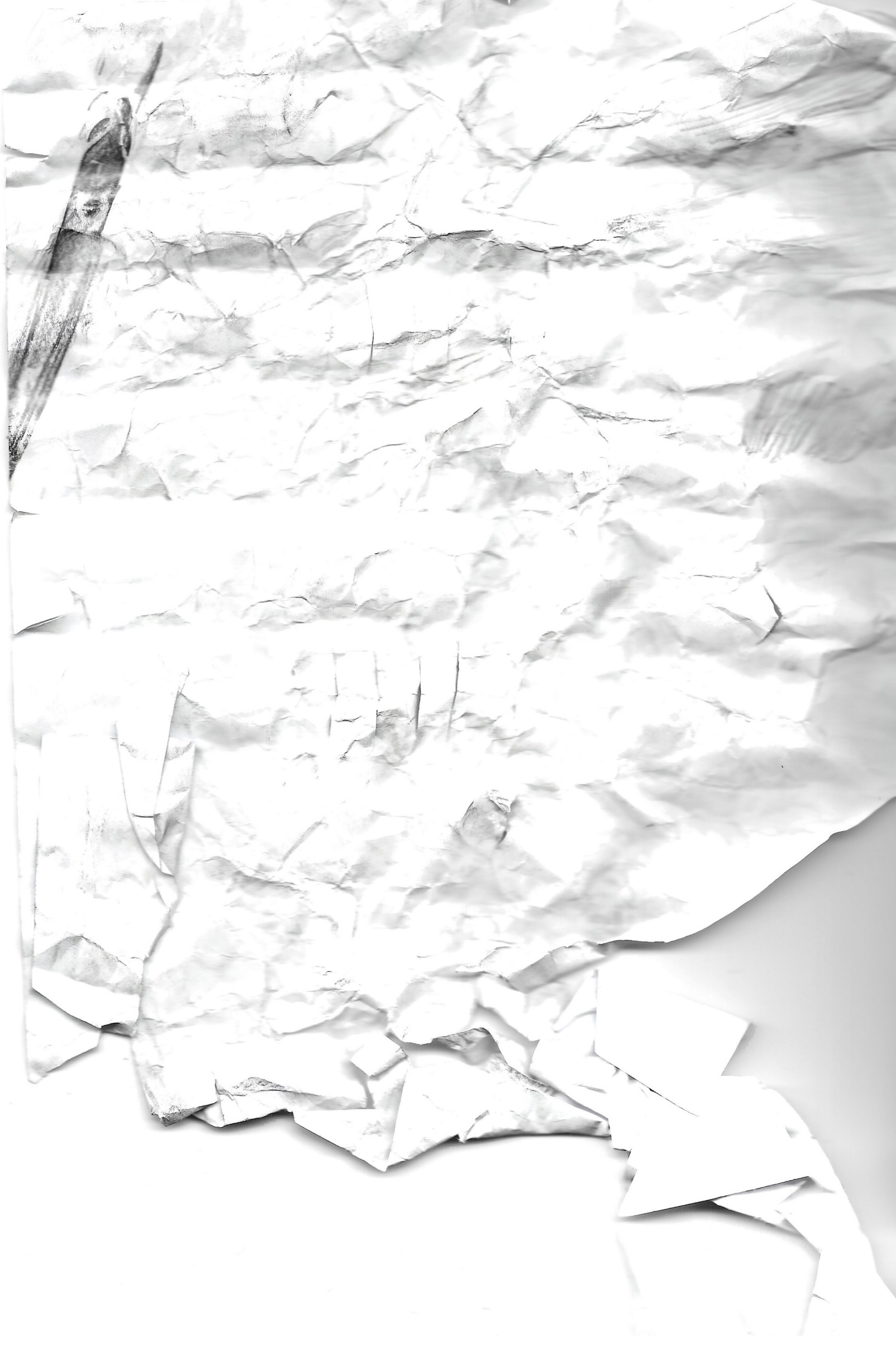
Línea de investigación:

Práctica gráfica contemporánea. Dibujo ontológico.

Departamento de Dibujo y Grabado

Convocatoria: Julio

Año: 2025



ÍNDICE

Resumen / Abstract	9-10
¿Jugamos? A modo de introducción	17
Entrar en materia <i>hipotesis</i>	21
Jugadas posibles. Una hoja doblada en tres. <i>objetivos</i>	23
¿Qué somos nosotras? ¿Quiénes somos nosotros?	25
Una metodología para otra metodología: Instrucciones para jugar <i>metodología</i>	29
Leer la habitación. Enmarcar la lectura <i>marco teórico</i>	37
BLOQUE 1	39
1.0 ¿A qué jugamos?	39
1.1 Abrir el estuche	41
1.2 Piedras, grafitos, serpientes, papeles, hojas, babosas, tijeras, cutters y ranas. Objetos actantes, cosas simbiotes.	44
1.2.1 Piedra	47
1.2.2 Papel	51
1.2.3 Tijera	55
1.3 Ensamblaje gráfico-material. La performatividad de la grafía	59
BLOQUE 2	65
2.1 Club de Piedras. Coco Moya	65
2.2 Bioma. Iván McGill	67
2.3 La sobremesa: cómo permanecer. Carmen Ojeda	69
ANEXO	75

ÍNDICE DE DIAGRAMAS

Diagrama 1: <i>Resumen diagramático de la investigación</i>	14-15
Diagrama 2: <i>La bolsa de las artistas investigadoras</i>	19
Diagrama 3: <i>Intra-acciones entre agentes</i>	22
Diagrama 4	30
Diagrama 5: <i>Diagrama metodológico</i>	35
Diagrama 6:	41
Diagrama 7: <i>Manos pensantes</i>	42
Diagrama 8	43
Diagrama 9: <i>Sansukumi-ken</i>	45
Diagrama 10: <i>Piedra-Grafito-Tecnosfera</i>	50
Diagrama 11: <i>Dimensión material de la nube</i>	52
Diagrama 12	56
Diagrama 13	62
Diagrama 14: <i>Piedra, papel y tijera</i>	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Carla Boserman. <i>Relatograma_PE11</i> (2014)	29
Figura 2: Paul Klee. <i>Pedagogical Sketchbook</i> (1953)	31
Figura 3: Paul Klee. <i>Pedagogical Sketchbook</i> (1953)	32
Figura 4: Aby Warburg. <i>Atlas Mnemosyne</i> (1924-1929)	34
Figura 5: Bruno Latour. <i>We Have Never Been Modern</i> (1993)	37
Figura 6: <i>Mushi-ken</i> , del libro <i>Kensarae Sumai Zue</i> (1809)	44
Figura 7: Mark Dion. <i>The Flea Market and other Object Lessons</i> (2021)	47
Figura 8: <i>Sin título</i> . Fuente: Elaboración propia en colaboración con Ángela Sánchez Ruiz, Beatriz Guimães Mendes, Lucía Gómez Soler (2025)	48
Figura 9: <i>Hojas sucias, apuntes sueltos</i> . Fuente: Elaboración propia	53
Figura 10: Isidoro Valcárcel Medina. <i>La chuleta</i> (1991)	54
Figura 11: Henri Michaux. <i>Sin título</i> (1950)	57
Figura 12: Pieza escultórica de bronce del <i>Mushi-ken</i>	60
Figura 13: <i>Ensamblaje agencial</i> . Fuente: Elaboración propia	60
Figura 14: <i>Bocetos y esbozos de ensamblaje</i> . Fuente: Elaboración propia	61
Figura 15: Coco Moya. <i>Club de piedras</i>	65
Figura 16: Carmen Ojeda. <i>Sobremesa: Cómo permanecer</i> (2025)	68
Figura 17: Carmen Ojeda. <i>Sobremesa: Cómo permanecer</i> (2025)	68
Figura 18: Iván McGill. <i>Bioma</i> (2024)	70
Figura 19: Iván McGill. <i>Bioma</i> (2024)	70
ANEXOS	
Figura A1: Entrevista a Coco Moya	75
Figura A2: Entrevista a Carmen Ojeda	76
Figura A3: Entrevista a Iván McGill	77

RESUMEN

Esta investigación aborda la hibridación entre dibujo y escritura como práctica gráfica contemporánea capaz de llevarse a cabo como ejercicio procesual de estructuración de conocimiento. Dicho abordaje se sitúa en el contexto posthumanista de los nuevos materialismos, la ontoepistemología objetual, el realismo agencial y el dibujo ontológico.

El objetivo de este Trabajo de Fin de Máster es proponer un juego de investigación basado en tres herramientas fundamentales para la práctica artística: la piedra, el papel y la tijera. Mediante el uso de la grafía se aboga por ir desentrañando las agencias epistémicas ocultas en estas tres herramientas para posteriormente aplicar el juego de investigación creado a un análisis cualitativo de tres proyectos gráficos de artistas contemporáneos.

Para ello, se empleó una metodología basada en la investigación artística donde las nociones de teoría y práctica son disueltas en pos de desarrollar un proceso investigativo más holístico, performativo y situado.

Esta metodología se articula por la revisión bibliográfica de autores como Karen Barad, Ursula K. Le Guin, Rosi Braidotti o Jussi Parikka así como por una adopción de pensamiento diagramático y material.

Esta articulación metodológica nos permitió analizar el poder performativo de la grafía para desvelar las voces de los objetos y así poder desarrollar el juego de investigación propuesto en base a ellos.

Los principales resultados muestran que las herramientas son actantes que determinan, afectan y atraviesan el proceso de producción e investigación artística. Así como que los procesos gráficos son activos fundamentales para corroborar esa hipótesis.

Este estudio contribuye a la búsqueda de formas gráficas, materiales y performativas de subvertir las lógicas hegemónicas de conocimiento, y abre nuevas posibilidades de relacionarse con lo que somos y con lo objetual, matérico y no humano que está a nuestro alrededor.

Palabras clave: Investigación artística, Dibujo ontológico, Nuevos materialismos, Gráfica contemporánea, Ensayo visual, Realismo agencial

ABSTRACT

This research addresses the hybridization of drawing and writing as a contemporary graphic practice capable of being carried out as a processual exercise of knowledge structuring. This approach is placed in the posthumanist context of the new materialisms, the objectual ontoepistemology, the agential realism and the ontological drawing. The objective of this Master's Thesis is to propose a playful research protocol based on three fundamental tools for artistic practice: stone, paper and scissors. Through the use of graphics, we advocate the unraveling of the epistemic agencies hidden in these three tools in order to subsequently apply this game to a qualitative investigation of three graphic projects of contemporary artists.

To this end, a methodology based on artistic research was employed where the notions of theory and practice are dissolved in order to develop a more holistic, performative and situated research process. This methodology is articulated by the bibliographical review of authors such as Karen Barad, Ursula K. Le Guin, and Jussi Parra, among others. Le Guin and Jussi Parikka as well as by an adoption of diagrammatic and material thinking.

This methodology allowed us to analyze the performative power of graphics to unveil the voices of objects and thus to develop a methodological game based on it.

The main results show that the tools are actants that determine, affect and go through the production process.

Key words: Artistic research, Ontological drawing, New materialisms, Contemporary graphics, Visual essays, Agential realism, Contemporary graphics

Introducción formal al trabajo

Esta investigación queda atravesada por tres objetos: una piedra, un papel y una tijera.

Y queda activada por una pregunta: ¿Cómo inciden, afectan y determinan estos tres objetos en cómo dibujamos, escribimos e investigamos?

Este trabajo nace de la inquietud por explorar nuevas derivas materialistas en la práctica gráfica contemporánea dentro del marco actual de la investigación artística.

En *Piedra, papel y tijera: un juego de investigación gráfica* precisamente se propone realizar una metodología de investigación artística a través de la exploración de las cualidades matéricas y epistémicas de tres herramientas que toda artista investigadora porta en su estuche: una piedra (grafito, lápiz, carboncillo...), un papel (cuaderno, hojas sueltas...) y una tijera (cutter, cinta, cosas para montar y ensamblar...).

Así pues, el trabajo queda enmarcado en el giro materialista de nuevas corrientes ontológicas de pensamiento como el realismo agencial de Karen Barad o los nuevos materialismos de corte feminista, para vindicar la agencia epistémica oculta en los objetos, materiales y no humanos.

Buscamos revelar esa agencia epistémica mediante la práctica gráfica, puesto que la concebimos como un proceso y procedimiento performativo que hace emerger los conocimientos tácitos en aquello que nos rodea.

En concreto, la práctica gráfica del trabajo será articulada mediante la hibridación de dibujo y escritura, comprendiendo una suerte de corpus diagramático de apuntes, notas y esquemas a lo largo de la exploración objetual de nuestras tres herramientas.

Bajo esta propuesta, vamos a acuñar la metáfora de la bolsa que Ursula K. Le Guin fragua en su obra *La teoría de la bolsa en la ficción* (2023) para referirnos a este trabajo como una bolsa donde portar toda nuestra deriva y materiales de investigación (referencias, ideas, corrientes de pensamiento, objetos, autores, bibliografía, diagramas...). Al igual que el estuche, la mochila o el bolsillo del pantalón dan cobijo a los lápices, los papeles y las tijeras que nos acompañan en nuestro día a día, este documento PDF (con sus diversas manifestaciones impresas, descargadas y expuestas oralmente) es ese contenedor que recoge, sitúa, enreda y mezcla todos los materiales constituyentes del trabajo.

Esta serie de vinculaciones enredaderas y revueltas en nuestra bolsa se irán dando lugar a través de los diferentes apartados del trabajo.

La primera parte de este se compone de una serie de secciones correspondientes a la hipótesis del trabajo, sus respectivos objetivos, la metodología que se opta por seguir y una enmarcación teórica sobre la que nos situamos.

A continuación, el primer bloque comprenderá el diseño completo del juego de investigación gráfica. Comenzando primero por una aproximación perceptiva óptico-háptica de las cualidades tangibles (textura, tacto, rugosidad...) e intangibles (sonidos, ruidos...) de los tres objetos.

Este acercamiento cognitivo consciente a las herramientas lo consideramos como un ejercicio lector (mirada atenta, abierta y despierta) desencadenante del resto de deambulamiento gráfico exploratorio.

Por consiguiente, en este primer bloque desplegamos tres diferentes apartados, uno por cada utensilio que nos concierne: siendo el primero la piedra, a continuación la tijera y por último el papel.

Cerraremos el bloque con una sección en la que analizaremos (ahora en su totalidad) los vínculos entre la piedra, el papel y la tijera mediante la grafía como proceso de pensamiento performativo y especulativo.

Revolvemos, enredamos y dibujamos estas tres herramientas epistémicas para fraguar la creación del juego metodológico mediante lo que denomina Bennett (2022) como *ensamblaje agencial*.

En el bloque dos del trabajo activaremos este juego metodológico mediante su uso en el estudio de tres proyectos gráficos de arte contemporáneo. Estos tres proyectos son *Club de Piedras* de Coco Moya, *Sobremesa: cómo permanecer* de Carmen Ojeda y *Bioma* de Iván McGill. A su vez, el análisis de estos tres casos viene acompañado por una investigación cualitativa llevada a cabo mediante la realización de una entrevista a cada artista.

Por último, se expondrán una serie de conclusiones tentativas surgidas a raíz de la investigación acompañadas de una prospectiva a modo de apertura a posibles y futuribles continuaciones del trabajo.

Nos damos cuenta de la robustez de la piedra porque aplasta y desmonta a la tijera; nos damos cuenta del filo cortante de la tijera porque corta e incide en el papel; nos damos cuenta de la maleabilidad del papel porque envuelve y atrapa a la piedra.

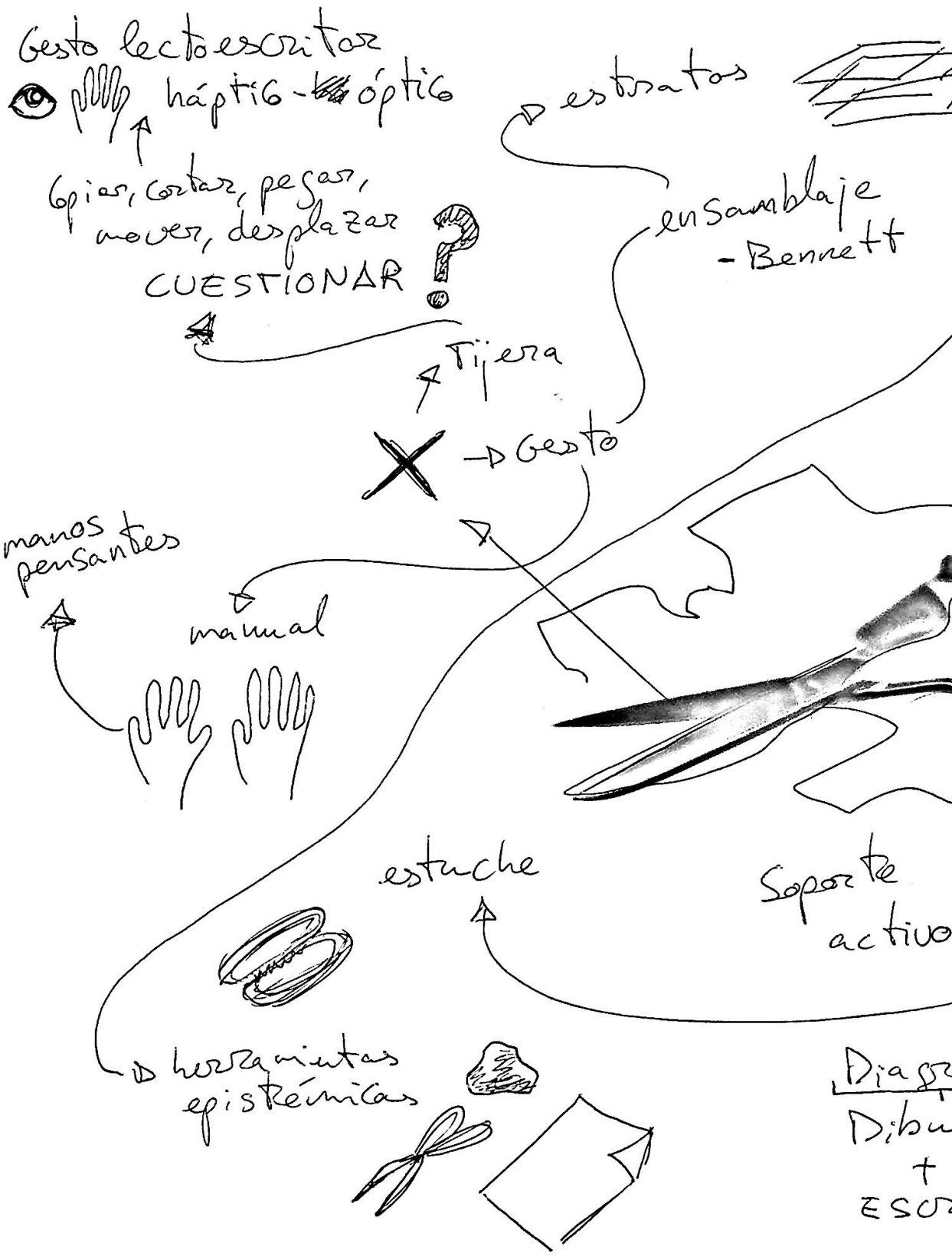
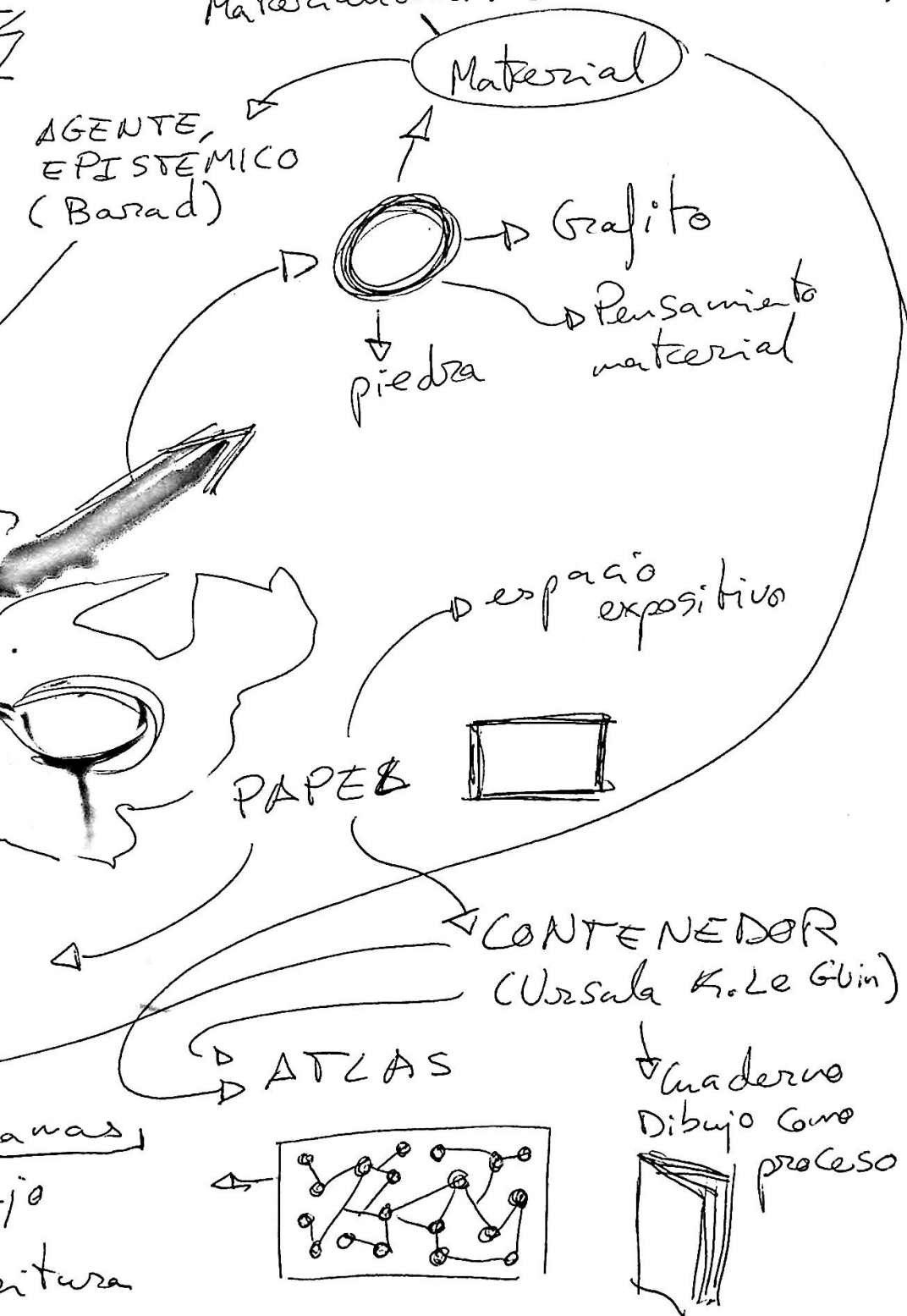
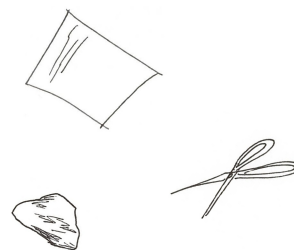


Diagrama 1: Resumen diagramático de la investigación. Fuente: Elaboración propia.

Materialidad medial (Parikka)



¿Jugamos? A modo de introducción



Pieeedra, papel o tijera. Entonando intra-acciones.

- Piedra, papeeel o tijera... –cierro la mano en forma de puño.
- Empate, otra vez.
- Pieeedra, papeeeel o tijera... –extiendo los dedos, abro la mano.
- Papel.
- Papel envuelve a piedra.

Así nos poníamos de acuerdo mi hermano y yo para decidir qué serie poner en la tele, a quién le toca entrar primero a la consulta del dentista o qué pack de rotuladores de colores comprar en la papelería.

Es un juego de mediación, así mediamos lo que nos rodea y así nos mediábamos entre nosotros.

Al son de las palabras se mueven los brazos y empieza un ritual de reciprocidad vinculante donde cada objeto está mediado por la existencia del otro. El papel atrapa a la piedra, la piedra machaca a la tijera y la tijera corta al papel.

La entonación al unísono por parte de ambos cuerpos jugadores marca el ritmo de la coreografía, y comienzan a articularse los gestos manuales que encarnan a estos tres objetos. El puño cerrado designa a la piedra, el puño entreabierto con el dedo índice y corazón al descubierto es la tijera, y la mano extendida al completo alude al papel.

Resulta especialmente sugerente observar cómo, en este juego manual, la propia mano se revela (como señala Ursula K. Le Guin en *La teoría de la bolsa en la ficción* (2023) como el contenedor primigenio: de relatos, de juego, de decisiones y de objetos. En este mismo texto, Le Guin plantea que el contenedor es, de hecho, el primer artefacto cultural de lo que entendemos por humanidad.

¿Y si repensamos cuál es el contenedor de la investigación artística contemporánea?

¿Qué formas de conocimiento podrían emerger de ahí?

La bolsa de las artistas investigadoras

Como hemos mencionado, la bolsa es vista por Ursula K. Le Guin (2023) como un artefacto contenedor de recolección, cuidado, sustento y convivencia. Es decir, un dispositivo portador de relatos.

Y en la bolsa que portamos las artistas investigadoras (mochilas, estuches, *tote bags*...), no es extraño ver que casi siempre guardamos en ella una piedra (lápiz, grafitos, materiales de escritura y dibujo), un papel (cuadernos, libros, soportes del pensamiento) y una tijera (cutter, cinta, material de montaje). ¿Qué relatos pueden emerger de esos objetos cuando los pensamos no solo como herramientas, sino como los verdaderos agentes para entender el mundo?

La piedra (siendo esta un material de creación), el papel (siendo este un soporte de creación), y la tijera (siendo esta una herramienta de transformación), son tres objetos que comprenden las herramientas básicas para realizar cualquier mínima práctica artística.

Articulan gestos manuales, dibujantes y escritores, entendidos estos como gestos coproductores de conocimiento, como gestos de montaje, recorte y ensamblaje.

Sea para doblar y cortar los pliegos de un fanzine o una maqueta, para esbozar un dibujo, o para escribir un apunte, estas tres herramientas se mantienen como partículas atómicas constituyentes de la bolsa de la investigación artística, de sus redes contendedoras de saberes.

(...) redes intrincadas que, al ser laboriosamente deshebradas, dejan ver que contienen un guijarro azul, un cronómetro impertérrito que marca la hora en otro mundo, y la calavera de un ratón; lleno de principios sin finales, de iniciaciones, de pérdidas, de transformaciones y traducciones. (Ursula K. Le Guin, 2023)

Además, si hurgamos un poco más en la bolsa de cualquier artista investigadora, podremos encontrar apuntes, bocetos, esquemas y esbozos formados por el propio lápiz, cuaderno y cutter que portan.

Estos bocetos, apuntes y esquemas están atravesados por la agencia epistémica de los objetos con los que fueron realizados, pues también se configuran como cuerpos materiales capaces de significar en su entorno. ¿Cómo pueden entonces el dibujo y la escritura concebirse como prácticas epistemológicas, procesuales y reflexivas? ¿Cómo pueden ayudarnos a descifrar la agencialidad de los materiales que llevamos día a día en nuestro estuche y que usamos constantemente en nuestra ideación y producción artística?

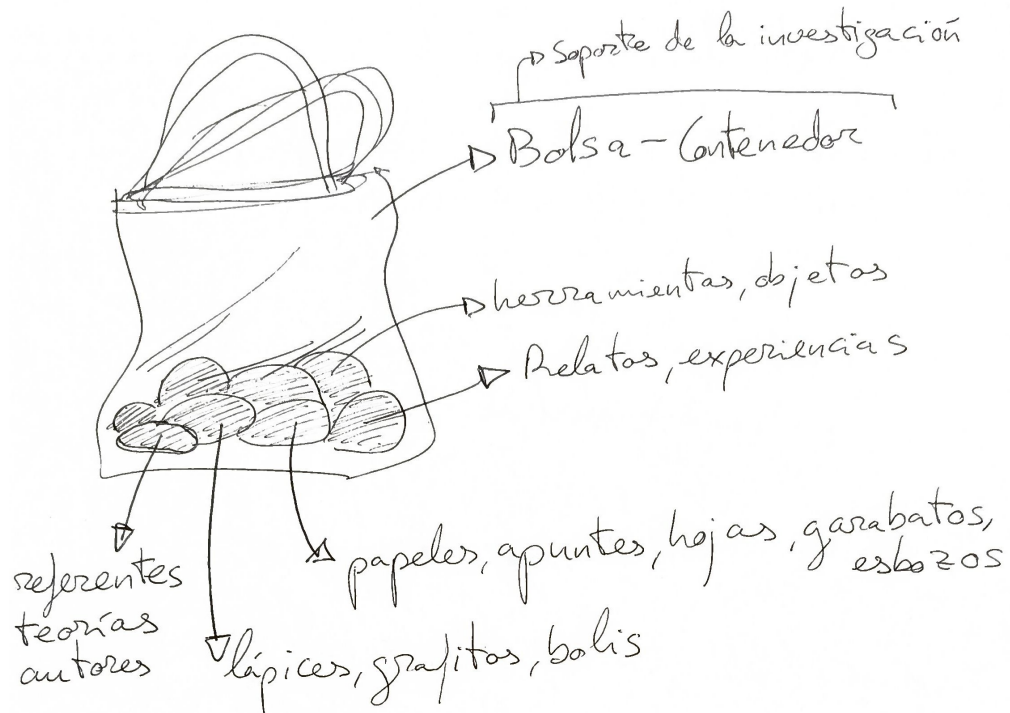


Diagrama 2: La bolsa de las artistas investigadoras. Fuente: Elaboración propia.

Este trabajo surge de la motivación por profundizar en el giro material presente en las teorías del conocimiento actuales (posthumanismo, nuevos materialismos, realismo agencial...). Además, a pesar de que este giro material está sucediendo también en las artes visuales, aún se piensa el dibujo principalmente como una técnica representacional y la escritura como una técnica teórica. Esta investigación se pregunta: ¿Qué pasa si fusionamos escritura y dibujo (teoría y práctica) y las pensamos como una única práctica ontoepistemológica¹?

Esta cuestión se enhebra con la preocupación por buscar una manera no hegemónica, feminista, posthumana y anticapitalista de inmiscuirnos en la gestión del conocimiento:

¿Cómo podemos gestionar, exponer, almacenar y divulgar conocimiento desde el arte? ¿Podemos entender el mundo intersubjetivo que nos rodea a través de las prácticas gráficas contemporáneas? ¿Cómo podemos apoyarnos en el realismo agencial de Karen Barad² para subvertir esas lógicas de gestión?

1. Término que combina la ontología y la epistemología: explora la relación entre el ser (ontología) y el conocimiento (epistemología). Se refiere a cómo entendemos la realidad y cómo producimos conocimiento sobre ella, reconociendo que la forma en que concebimos el ser (ontología) influye en cómo conocemos y viceversa (epistemología).

2. El realismo agencial, desarrollado por Karen Barad, propone una visión del mundo relacional en la que el conocimiento emerge a través de relaciones constitutivas entre humanos, no-humanos y materiales. Esta teoría será desarrollada más adelante.

Entrar en materia *hipótesis*

La hipótesis de la investigación dicta que a través de las prácticas gráficas como procesos reflexivos de especulación ontológica³, es posible manifestar la agencia epistémica tácita en los objetos, materiales y no humanos que nos rodean.

Por consiguiente, los bocetos, esbozos, maquetas, esquemas, apuntes y diagramas se definen como estrategias gráficas especulativas; son ejercicios procesuales de dibujo y escritura capaces de desentrañar los saberes que albergan los objetos.

Adoptar esta mirada procesual de los procesos gráficos nos permite subvertir las lógicas de gestión de conocimiento: cómo se produce, cómo se divulga, cómo se genera y qué condicionantes lo determinan.

Este conocimiento no se “almacena” ni se “transmite” de forma lineal, sino que se distribuye, se codifica y se activa performativamente a través de prácticas de inscripción gráfica. Las cuales están determinadas y articuladas por los objetos que las accionan: El tipo de grafito que usamos y el papel sobre el que trazamos afectan tanto la forma en que dibujamos y escribimos como aquello que decidimos dibujar y escribir.

El juego de piedra, papel o tijera funciona como método ontoepistemológico que permite producir conocimiento emergente vinculado a los procesos reflexivos mediados por soportes, herramientas, gestos, cuerpos...

Proponemos algunas posibilidades que abre esta hipótesis:

- ⊙ Los objetos son parte activa del proceso de investigación, y podemos mediante lo gráfico revelar los saberes que guardan y esconden. No son elementos pasivos, son actantes en la configuración del pensamiento.
- ⊙ La escritura y el dibujo se entrelazan como dispositivos de circulación, forman parte de procesos gráficos de investigación.
- ⊙ Las herramientas (piedra, papel, tijera) afectan, determinan y condicionan ese proceso de investigación gráfica.

3. La ontología es una rama de la filosofía que estudia la naturaleza de la existencia y la realidad en sí misma. Se refiere a aquello que concierne a la existencia o el modo en que algo es en el mundo.

- ¿Qué se explora? → La producción de conocimiento en los procesos gráficos
- ¿Desde qué marco? → Posthumanismo, realismo agencial, ontoepistemología
- ¿Cómo ocurre? → A través de intra-acciones entre: artistas, objetos, materiales y técnicas gráficas
- ¿Qué implica? → Que el conocimiento no es estático
El conocimiento fluye y vibra entre las cosas, el dibujo y la escritura de forma situada y material

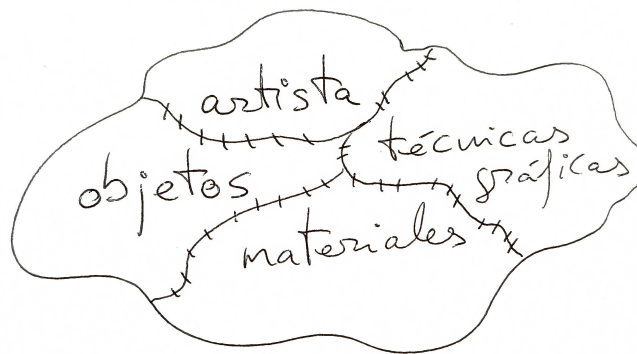


Diagrama 3: Intra-acciones entre agentes. Fuente: Elaboración propia.

Jugadas posibles. Una hoja doblada en tres.

La investigación pretende plantear un juego metodológico de investigación basado en las prácticas gráficas que no conciba al objeto o al no humano como algo pasivo, sino como un agente que forma parte del flujo de generación de pensamiento crítico.

Así pues, este trabajo tiene como objetivo principal explorar cómo los materiales y herramientas que portamos en nuestra bolsa de artistas investigadoras (en este caso la piedra, el papel y la tijera) determinan e inciden en la generación de conocimiento de nuestra investigación y producción artística.

A raíz de esta exploración sobre la agencia epistémica de la piedra, el papel y la tijera, se propondrá el protocolo metodológico (*Piedra, papel o tijera: un juego de investigación gráfica*) suscitado a través de estrategias de dibujo diagramático.

Más en específico, se busca: *3 Objetivos*

- ⊙ Analizar cómo el dibujo y la escritura se configuran como técnicas de inscripción gráfica performativas de pensamiento situado y especulativo.
- ⊙ Recopilar tres de casos de estudio para examinar la concepción de prácticas gráficas contemporáneas como procesos y procedimientos de producción de conocimiento mediante las intra-acciones entre los materiales, objetos, cuerpos y no humanos que las constituyen.
- ⊙ Desarrollar un trabajo a modo de "libreta o cuaderno de apuntes" que nos sirva como contenedor para recoger y envolver la cartografía diagramática-constelar de materiales (ideas, pensamientos, reflexiones, referentes bibliográficos, etc) que hemos ido trazando en el corpus gráfico-visual del proyecto (esquemas, bocetos, diagramas, esbozos y apuntes).

Por último, este trabajo pretende insertarse en las líneas investigación contemporáneas que ponen en valor al dibujo y demás ejercicios gráficos no solo como obras finalizadas, sino también como herramientas procesuales desde las que entender las intersubjetividades que articulan aquello que somos y nos rodea.

¿Qué somos nosotras? ¿Quiénes somos nosotras?

Al ser esta una investigación de condición posthumanista que busca ratificar la potencia activa de los objetos de intervenir en la producción del conocimiento, vemos oportuno usar la primera persona del plural en nuestra expresión escrita como reconocimiento de ésta implicación.


Según Barad, “la materia no es una sustancia pasiva que se deja manipular; tiene sus propias tendencias y capacidades, produce efectos” (2007, p. 170). De modo que los objetos no son pasivos ni meros receptores de acción humana, sino que participan activamente en la producción de conocimiento.

Por ello, vemos conveniente de cara a la coherencia discursiva del trabajo hacer uso de la primera persona del plural, con el propósito político y ontológico de atestiguar y evidenciar la coautoría de todos los elementos inmiscuidos en la producción de este.

Esta decisión implica incidir en la performatividad del lenguaje para desplazar la noción tradicional de autoría individual hacia una autoría compartida, múltiple y distribuida, que refleje la complejidad y la interdependencia en el proceso de producción de conocimiento y construcción de la realidad.

Al cuestionar la autoría exclusiva humana, podemos fomentar una comprensión más flexible y materialista del proceso creativo de este trabajo. Por lo tanto, y siguiendo la tónica de coherencia posthumana en lo enunciativo, cabe dedicar este último párrafo a mencionar a algunos de aquellos objetos, no humanos y materiales implicados en el proceso de creación de este trabajo:

→ Acrílico, Butadieno, Estireno

mi portátil, sus teclas de plástico ABS, su pantalla formato 16:10,
la capucha mordida del boli BIC que ha sido víctima somatizadora de mi
estrés,
unas tijeras de costura de metal,
la piel,
los huesos  de mis manos
y los músculos,
una cinta para el pelo,
mis gafas,
el alargador de cable de la Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes,
una barra de grafito pitt,
una barra de cacao,
todos los papeles y hojas en sucio hacinados en el tercer cajón de mi
escritorio,
las llaves de mi casa,
la tarjeta de plástico del bonobús

Todos ellos quedan mencionados, integrados y revueltos en la misma bolsa que los cuerpos humanos también partícipes en este trabajo, como mi tutor Ignacio Tejedor y mis amigas y compañeras Zoe, Jorge, Cris, Taro, Manu y Ale. Así como las artistas que han hecho posible el desarrollo del segundo bloque: Coco, Carmen e Iván.

Además del uso de la primera persona del plural, se opta por usar indistintamente femenino genérico y pronombres neutros (mediante el uso de la “-e”) como señales ambos de lenguaje inclusivo:

Si hablamos de investigar cómo algunas prácticas gráficas tienen la capacidad de subvertir las lógicas hegemónicas de gestión (creación, almacenamiento y exposición) de conocimiento, tenemos que dar cuenta primero de cuáles son esas lógicas de conocimiento.

Del uso de la escritura y del dibujo como ejercicios posthumanistas de ontología objetual emana una incongruencia, y es que tanto la escritura como el dibujo han sido acogidos en la historia de la modernidad colonial como tecnologías legitimadoras y reguladoras de realidad, y por tanto, como técnicas de poder.

La escritura es aquel dispositivo productor de subjetividades que usan la filosofía, la historia, el arte, la ciencia y la política para generar, reproducir y divulgar saber. Son epistemologías occidentales que, al producir conocimiento, producen poder y, por lo tanto, son espacios de masculinidad. Han sido lugares que históricamente han ocupado cuerpos con un posicionamiento político muy concreto: el de hombre, cisheterosexual, blanco y europeo. La alta predominancia de este sujeto hegemónico ha sido además favorecida y propiciada por engranajes políticos, culturales y sociales de legitimación epistemológica, como la academia, los museos, los colegios, las universidades...

Por lo tanto, la escritura forma parte de este mecanismo de perpetuación y reproducción de esas lógicas de saber y poder heredadas del modernismo colonial. La escritura valida qué conocimiento es legítimo y además lo escribe y lo inscribe en nuestra sociedad.

Así pues, consideramos que una de las maneras de subvertir esas hegemonías perpetuadas por la escritura es el uso de esta de manera bastarda e ilegítima, empleando el lenguaje inclusivo a través del femenino genérico y el uso de la “-e” (no reconocido aún por la RAE)⁴. Buscamos desestabilizar la pretendida neutralidad del masculino universal que ha invisibilizado a lo largo de la historia otros cuerpos y formas de conocimiento.

4. La Real Academia Española en 2020 se posicionó acerca del uso de la “-e” en el lenguaje inclusivo a través de la red social X. Expone que su uso es “innecesario y ajeno”. Además, sostuvo que de por sí el idioma ya tiene una variante para la inclusión: el masculino gramatical que “cumple esa función como término no marcado de la oposición de género”. Para más información véase: <https://shorturl.at/DKUwz>

La academia históricamente ha sido parte de ese engranaje de normativización enraizado en el pensamiento humanista e ilustrado, donde se ha desacreditado la voz de cuerpos no determinados como hombres, cisheterosexuales, blancos y aburguesados: mujeres, personas con discapacidad, enfermes mentales, pobres, migrantes.... Por ello consideramos conveniente insertar en este trabajo académico de investigación esa escritura “bastarda” con el fin de reivindicar la existencia de otros cuerpos capaces de articular otras subjetividades.

Cuando hablamos de otros cuerpos no solo nos referimos a aquellos sometidos a una “deshumanización” bajo la perspectiva vitruviana de un “cuerpo humano ideal”, si no también a todo cuerpo (inorgánico, orgánico, vivo o inerte) que ha sido también posicionado en ese lugar de deslegitimación y de pasividad.

Como hemos expuesto, en este lugar ontológico desautorizado se ha colocado a las mujeres y disidencias por no ser consideradas completamente humanas y en consecuencia, sujetos de pleno derecho. Por lo tanto, cuando hablan estos cuerpos, no articulan lenguaje alguno. Esta valoración infrahumana hace emerger un profundo hermanamiento entre cuerpos anatómicamente humanos y cuerpos no humanos.

Las plantas, los objetos, los animales, las herramientas y los materiales coexisten con nosotros en ese espacio ontológico desautorizado. Incluso de manera peyorativa nuestros cuerpos disidentes se han visto involucrados en procesos de deshumanización mediante estrategias de cosificación. Este trabajo pretende revertir el carácter despectivo de ese proceso de cosificación, de esa situación o condición infrahumana.

Se busca entender ese proceso como un ejercicio de aproximación a las teorías del realismo agencial de Barad. En estas teorías, los vínculos pretenden horizontalizarse y que cada cosa del mundo sea reconocida como coproductora de conocimiento.

Urge desde la ontología objetual reapropiarse de ese dispositivo de subjetivación que es la escritura. Ello con el fin de desjerarquizar la dinámica de poder binaria en la que lo humano se concibe como una centralidad enunciativa donde articular lenguaje, y lo no-humano como una marginalidad silenciosa incapaz de articularlo.

Queda determinado por ende el uso del lenguaje inclusivo como práctica posthumanista que repiensa lo humano y lo no humano más allá de las constricciones del humanismo clásico, en pos de descentralizar al sujeto autónomo, universal y vitruviano, así como las concepciones taxonómicas modernistas heredadas de la Ilustración.

Como afirman Musetta y Bouhaben (2022), en la editorial del N°8 de la revista Accesos: “las formas de investigación están indefectiblemente ligadas a la performatividad de su escritura” (p. 8).

Una metodología para otra metodología. Instrucciones para jugar.

Se presenta una metodología de carácter ontoepistemológico, performativo, materialista y posthumanista basada en la praxis de la investigación artística.

La metodología de la investigación se articula en base a la concepción de la escritura y el dibujo como tecnologías gráficas reflexivas, que mediante la hibridación sinérgica de sus cualidades visuales, sintácticas, lingüísticas y conceptuales podemos generar sistemas de visualización de pensamiento especulativo: diagramas, bocetos, apuntes, estudios, esbozos...

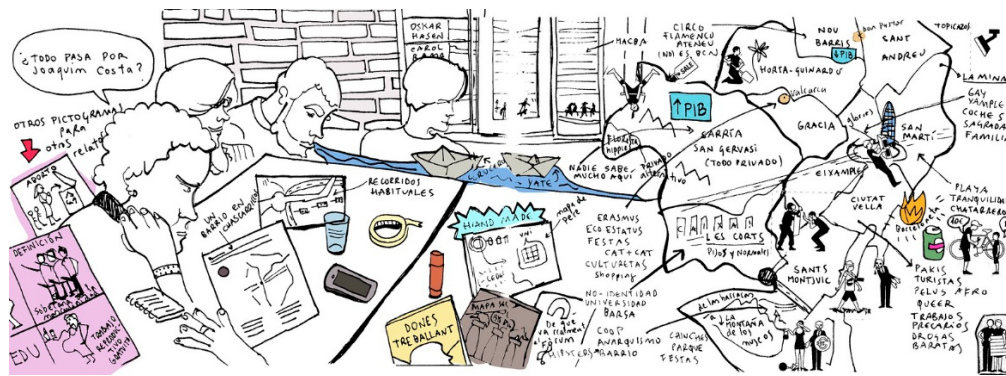


Figura 1: Carla Boserman. *Relatograma_PEI1* (2014). [Parte de la serie #relatogramas realizados durante la edición del PEI en MACBA en la edición 2024-2025]. Imagen recuperada de: <https://www.flickr.com/photos/macba/15470547226>

Enfatizamos en concreto en el dibujo diagramático como una hibridación gráfica que emerge intra-accionada entre el trazo del dibujo, la significación alfabética de la escritura y las herramientas y materiales que determinan y constituyen ese proceso gráfico.

Los diagramas que sostienen nuestro modo de proceder metodológico responden a un ejercicio de cartografía constelar (atendiendo al pensamiento constelar de W.Benjamin) de la deriva investigativa del trabajo.

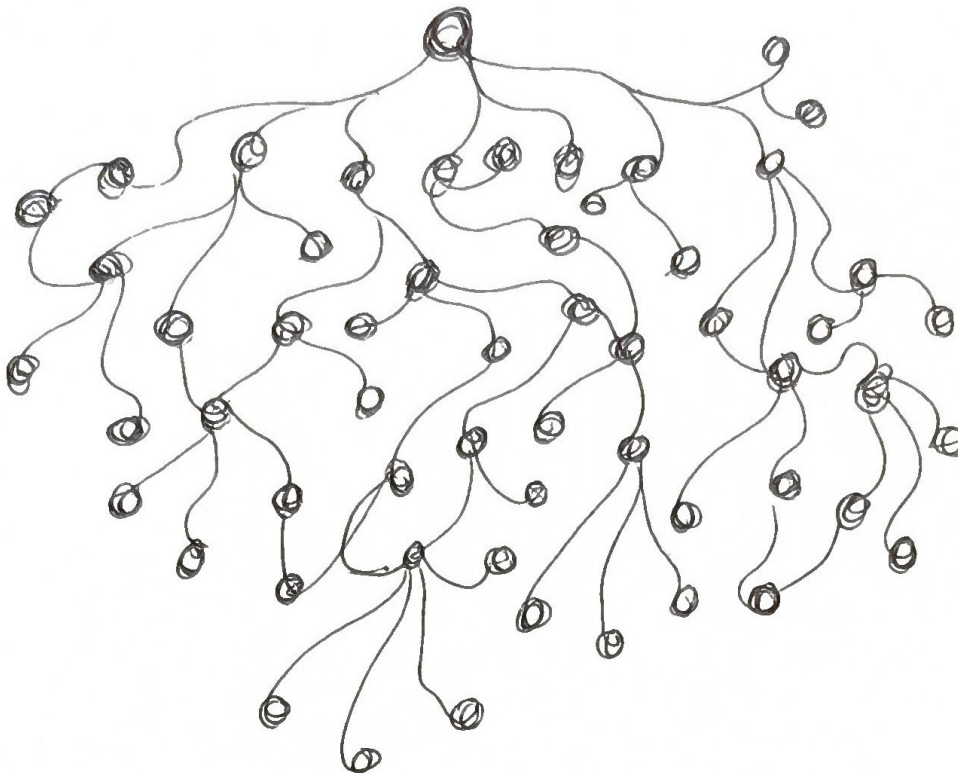
Seguro que si al igual que estamos hurgando en la bolsa de la investigación artística contemporánea, también lo hacemos en el hatillo de aquel héroe que nos describe K. Le Guin (2023), a parte de encontrar un trozo de pedernal o un poco de cardo seco como yesca para encender un fuego, también palpamos una hoja de papel o papiro, probablemente arrugado y manchado, en el que el héroe haya anotado algunas indicaciones para elaborar brebajes o trazado el registro del camino para no desviarse hacia su lugar de destino.

Estos apuntes, anotaciones y esquemas son fenómenos fortuitos que aparecen en el proceso de digestión de saber, son somatizaciones de un pensamiento fugaz que serpentea los cuerpos, materiales, elementos y objetos del mundo.

Así pues, el dibujo diagramático es aquel capaz de inscribirse en un trozo de papiro, en una plancha de arcilla, en una hoja de un bloc, en un post-it o en la palma de la mano para estructurar y dar forma al flujo de conocimiento vibrante y latente presente en todo elemento.

Los diagramas van a ser en esta investigación las vértebras que articulen el flujo-deriva del pensamiento constelar de la investigación. Con ellos iremos trazando un camino de piedras tentacular en el que podamos perdernos, converger y divergir, iterar y ensayar.

camino tentacular de piedras



cartografiar el flujo-deriva

Diagrama 4. Fuente: Elaboración propia

El *Pedagogical Sketchbook* (1953) de Paul Klee es un buen ejemplo de estructuración y gestión de conocimiento por medio de pensamiento diagramático. Es una publicación en la que se recopila una serie de apuntes y notas realizados por el artista durante su estancia como profesor en la Bauhaus. En estos apuntes despliega diagramas que operan como sistemas visuales de digestión, exposición y registro de conocimiento.

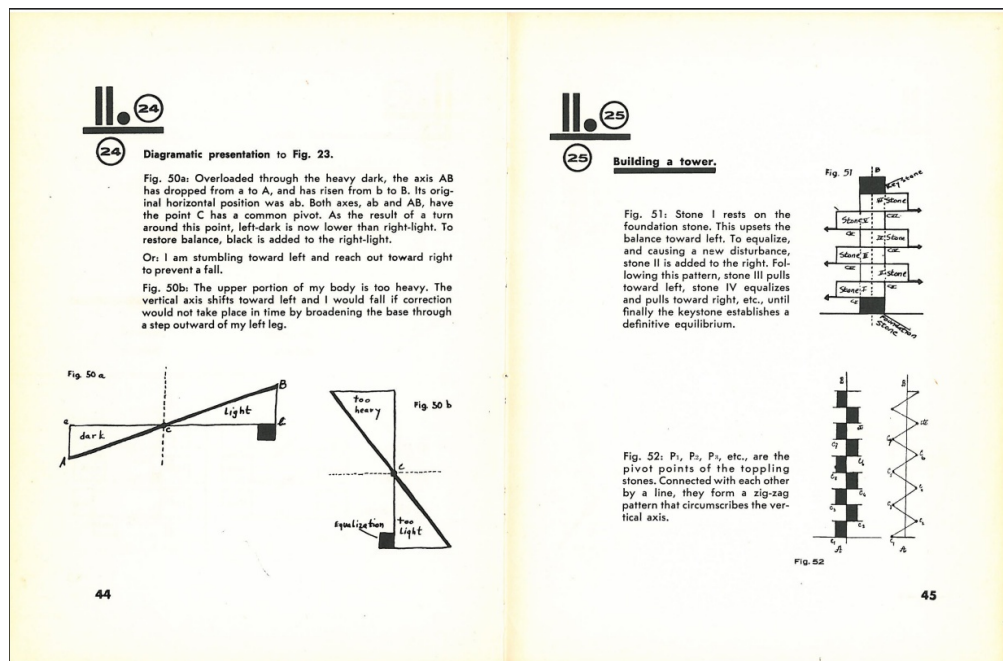


Figura 2: Paul Klee. *Pedagogical Sketchbook* (1953) [p.44-p.45] Imagen recuperada de: https://monoskop.org/images/0/07/Klee_Paul_Pedagogical_Sketchbook_1953.pdf

Por ende, esta metodología queda insertada dentro de la concepción de la práctica artística como práctica investigativa⁵: un tipo de investigación que nos permite diseñar una metodología que obvie los estándares de procesos investigativos lineales y desdibujar las nociones modernas de taxonomía, de separación nominativa investigación-investigador (sujeto-objeto) y de distinción categórica entre práctica y teoría (entre dibujo y escritura). Ambas técnicas de inscripción quedan imbricadas en el propio proceso de investigar y se posicionan como manifestaciones gráficas de la ontología objetual.

Se propone así una suerte de “contra-metodología” alineada con los desafíos actuales de los estudios artístico-culturales que estimule una investigación encarnada, situada y holística, problematizando sobre la figura del investigador científico sonámbulo.

5. Para Borgdorff (2012), la investigación artística (*artistic research*) es una forma de investigación en la que el arte no solo es objeto, sino también medio y método para generar conocimiento desde la práctica artística misma.

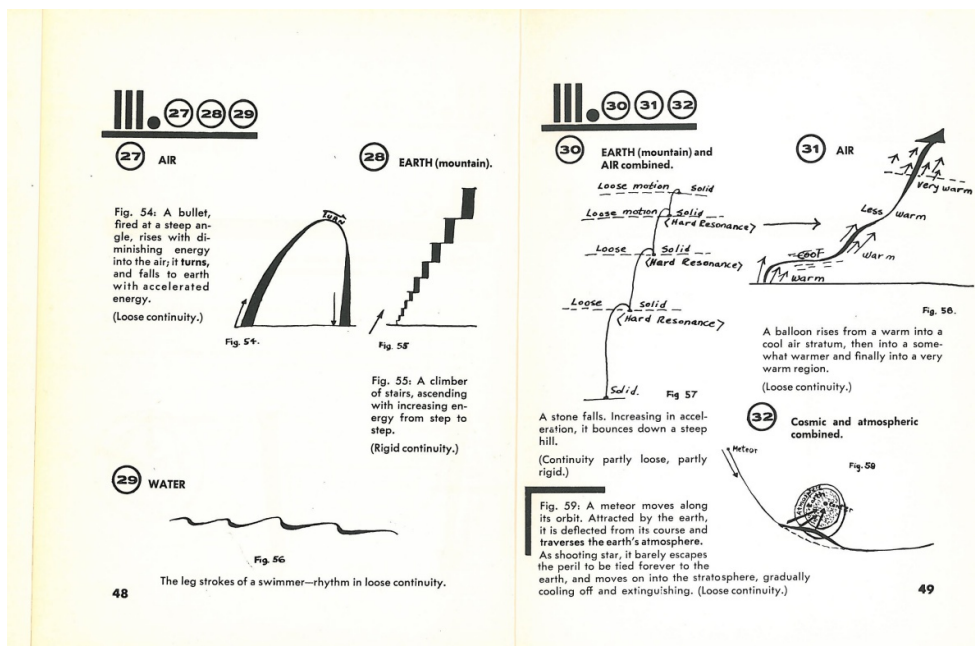


Figura 3: Paul Klee. *Pedagogical Sketchbook* (1953) [p. 48-p.49. Diagramas de exploración sobre cómo la gravedad del aire y de la tierra afectan al movimiento y al dinamismo físico de objetos como una bala o un meteorito]

Esta figura metafórica es acuñada por Stengers para hablarnos de aquellos modos de hacer investigación descontextualizados, acelerados y deshumanizados.

“Estar situado, entonces, significa (...) aprender de los demás, ser transformados por lo que se aprende y reconocer nuestra deuda con esta experiencia transformadora a medida que exploramos sus impactos problematizadores en nuestros propios términos” (Stengers, 2018, p.127)

Precisamente esta propuesta de realizar una investigación posthumanista, a la que se le da una alta importancia a la performatividad del conocimiento y de la praxis artística, tiene como intención subvertir esta noción del investigador sonámbulo, insensibilizado y distante con lo que investiga, de su “objeto de estudio”. Esta figura busca la racionalidad heurística en el pensamiento y la neutralidad pasiva en los objetos (más propio de la modernidad y del pensamiento humanista).

A su vez, subrayamos la importancia en este trabajo del uso de la intuición, propia de la práctica artística, para estimular el surgimiento de relatos especulativos en torno a los tres objetos celulares de nuestro estuche de investigación artística: la piedra, el papel y la tijera.

Es así como el dibujo y la escritura como procesos gráficos van a ser las tecnologías de subjetivación que nos permitan entrar en agenciamientos creativos en torno a la materialidad epistemológica.

La noción de materialidad epistemológica nos hará pensar en y con piedras, papeles y tijeras, siendo estos los objetos que determinan, afectan e interpelan nuestro trabajo investigativo diagramático.

Así pues, estos tres objetos van a articular el surgimiento de un juego de investigación gráfica al que aplicaremos al análisis de prácticas artísticas contemporáneas a modo de casos de estudio.

La creación de ese juego de investigación será constituido (como estamos determinando) mediante una aproximación gráfica a las cualidades materiales y epistémicas de las herramientas. Compaginándolo a su vez con una revisión bibliográfica de las corrientes de pensamiento que vertebran nuestra investigación así como, el estudio de autores y autoras alineadas a esta (Barad, K. Le Guin, Parikka...).

La puesta en valor de las agencias epistémicas de las piedras, los papeles y las tijeras que residen contenidas en las bolsas de las artistas investigadoras, conecta con el carácter posthumanista del trabajo, puesto que buscamos sinergias entre qué se investiga, cómo se investiga y dónde se contiene.

Ante esta cuestión sobre dónde y cómo se sostienen los materiales de la investigación, se responde con la propuesta de concebir la investigación como un contenedor en sí misma, como una bolsa en la que los materiales estén revueltos, se mezclen, se enreden y se pierdan en este recipiente. Los materiales por ende quedan supeditados a vinculaciones tentaculares, inquietas y agitadas, quedan situados y envueltos pero no categorizados ni colocados.

Nuestra bolsa funciona como una especie de atlas de realismo agencial: En el folleto *Atlas, ¿cómo llevar el mundo a cuestas?* (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010), Didi-Huberman plantea a través del *Atlas Mnemosyne* de Warburg cómo los montajes visuales pueden generar nuevas formas de pensamiento.

Esta idea de vinculación y exposición de materiales que propone el Atlas visual de Aby Warburg o incluso la constelación-montaje de Walter Benjamin no es solo documental, sino también creativa, pues permite conexiones inesperadas entre materiales y significados.

Buscar e imaginar (generar imagen) esas conexiones entre materiales revueltos y mezclados, será una acción a la que daremos especial importancia para vertebrar nuestra metodología de investigación.

El realismo agencial de Karen Barad entra en sintonía con el atlas de Warburg y la constelación benjaminiana al sostener que los objetos, la materia, los cuerpos, el conocimiento y la tecnología emergen mediante relaciones dinámicas que Barad denomina como intra-acciones.

Estos elementos intra-actúan entre sí, lo que quiere decir que no existen de forma separada, si no que se co-constituyen en la práctica, cohabitan en la misma bolsa, red o contenedor, se afectan y se interpelan entre sí.

Barad defiende que el conocimiento se produce de manera performativa en el encuentro entre materia y discurso, en la praxis de la investigación.

Por ende, el Atlas de Warburg puede leerse, desde el realismo agencial, como un archivo vivo donde las imágenes, las grafías, los objetos y la materia tienen agencia en su capacidad de activar una memoria cultural y de pensamiento latente.



Figura 4: Aby Warburg. *Atlas Mnemosyne* (1924-1929).

En resumen, la metodología del trabajo se rige por la hibridación de escritura y dibujo, desarrollando un dibujo diagramático basado en el atlas como organismo o sistema visual del realismo agencial. Este atlas está compuesto por la recopilación bibliográfica y los autores consultados y referenciados, por las herramientas, objetos y cosas inmiscuidos en esta investigación.

Detallar a su vez que en el segundo bloque del desarrollo del trabajo se aplicará este protocolo al análisis de tres proyectos artísticos (respondiendo al segundo objetivo expuesto en el apartado de objetivos). La elaboración del análisis de los proyectos mediante nuestro protocolo de investigación diseñado en el Bloque 1, será guiada con información recogida de dichos proyectos. Esta información ha sido recopilada a través de la realización de investigación cualitativa de los trabajos de los artistas (incluyendo una entrevista con ellos) y su respectiva consulta webgráfica y bibliográfica.

Por último, el trabajo tiene diferentes manifestaciones matéricas: siendo una de ellas este documento PDF (formado por el plástico de la pantalla del portátil, por la ruedecita del ratón, por el cable de cobre del ordenador al enchufe, por la batería de litio del móvil...) Otra de ellas será la elaboración de un libro-objeto impreso (formado por la tinta del tóner, las grapas de metal, el papel de fotocopia...). Será también somatizado en un cuerpo anatómico (yo) en la defensa de exposición oral de este (formado por músculos, huesos, la madera de la mesa del aula...).

METODOLOGÍA

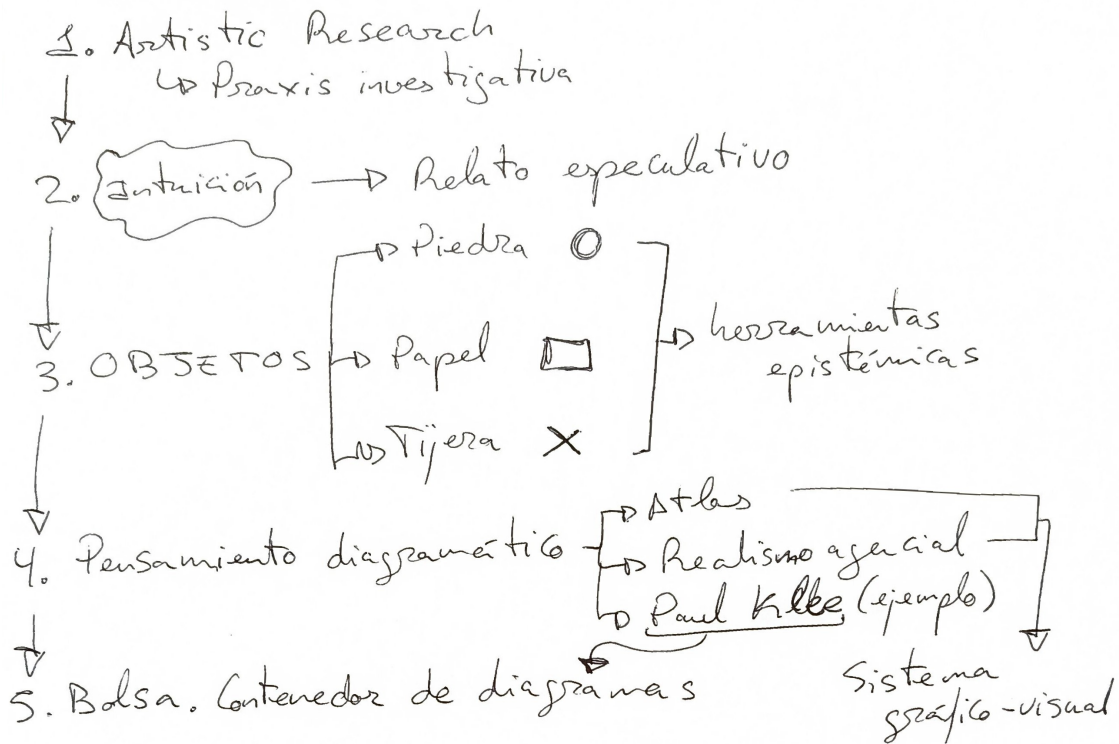


Diagrama 5: Diagrama metodológico. Fuente: Elaboración propia.

Leer la habitación

marzo teórico

Con antecedentes en el postestructuralismo (Foucault, Haraway), la investigación queda enmarcada en los planteamientos posthumanistas surgidos a principios del Siglo XXI, como el realismo agencial de Karen Barad (como se ha indicado anteriormente) o las epistemologías de los nuevos materialismos de corte feminista de Rossi Braidotti y Jane Bennett.

Asimismo, pensadores como Bruno Latour asentaron las bases para una reformulación sobre cómo se constituye realidad, cuestionando el pensamiento heurístico moderno de categorizar binariamente a las cosas: sujeto y objeto, naturaleza y cultura... Con ello pues, se comienza a proponer un modelo de pensamiento enfocado en la agencia relacional entre actantes, obviando el sistema de jerarquización que percibe como algo pasivo a aquello no humano (como también se ha enmarcado antes en la justificación de la expresión escrita del trabajo).

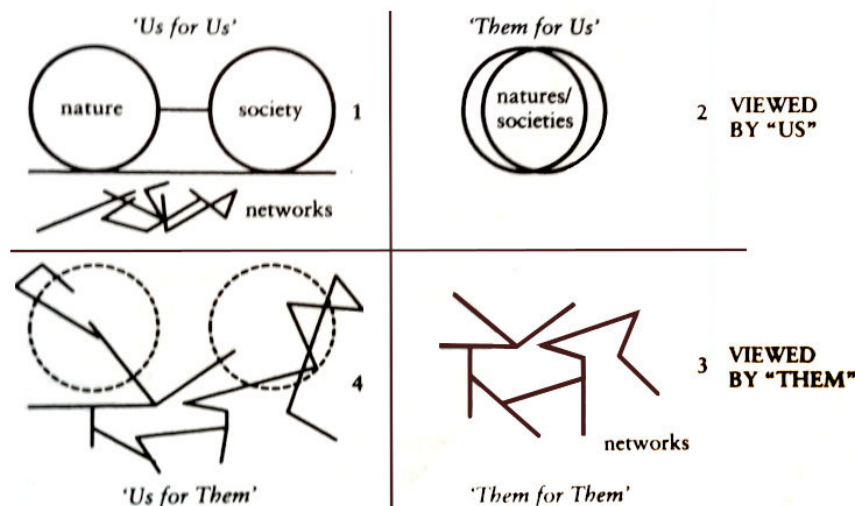


Figure 4.3 Them and Us

Figura 5: Bruno Latour. *We Have Never Been Modern* (1993). [Fig. 4.3, p. 102]

En este contexto, resulta pertinente incorporar también las teorías sistémicas de Peter Senge, quien, desde el pensamiento organizacional, defiende una reflexión sistémica capaz de identificar complejidades y problematizaciones desde lo estructural y no tanto desde lo fragmentario.

Aún así, en el contexto actual académico y artístico sigue habiendo una fuerte presencia del esquema de pensamiento moderno donde privilegia lo discursivo, el relato lineal y la pasividad de los objetos, siendo la

persona investigadora una figura descorporeizada y distanciada racionalmente de su investigación (referido anteriormente en la metodología como el investigador sonámbulo de Stengers). Por ende, resulta conveniente abordar y manifestar estos pensamientos posthumanistas a través de la investigación artística.

Por último, cabe mencionar que este trabajo se nutre de los objetivos que se produjeron en el proyecto *Artistic Research*: el laboratorio de dibujo y procesos gráficos como una práctica investigadora corporeizada, entorno al dibujo y demás procesos gráficos como modos de hacer contribuyentes a la generación de formas de conocimiento concretas, holísticas y transversales. El proyecto fue constituido por Laura Fernández Gibellini, como investigadora principal, Margarita González, Ricardo Horcajada, Veva Linaza e Ignacio Tejedor.

BLOQUE 1

1.0 ¿A qué jugamos?

Según Sean Cubitt, resulta crucial dar especificidad material a las descripciones de conceptos abstractos para evitar que estos se queden como simples ideas desconectadas de la realidad sensible (2014).

La creación de un juego metodológico de investigación gráfica basado en piedras, papeles y tijeras precisamente busca esto que dice Cubitt de anclar nuestras ideas más abstractas en lo material para darnos cuenta de su agencia.

Nuestro modo de proceder a anclar las abstracciones a lo material es mediante la escritura y el dibujo.

Esta posición de Cubitt de dar determinación material a conceptualizaciones resuena con el realismo agencial de Barad al ambos sostener que efectivamente los fenómenos, las ideas o los conceptos emergen de materialidades enmarañadas entre humanos, tecnologías y no humanos.

De esta urgencia por materializar el pensamiento se despliegan dos razonamientos notorios y determinantes en el diseño de nuestro juego de investigación gráfica de piedra, papel y tijera:



- ⊙ Pensar (generar pensamiento) e imaginar (producir imagen) no son dos actividades que sucedan pura y exclusivamente en la cabeza o en la mente. Son acciones que tienen lugar entre cuerpos, objetos y cosas.
- ⊙ Por consiguiente, no es que estemos interpretando los engranajes del proceso de investigación artística contemporánea a través de piedras, papeles o tijeras. No los estamos dotando de una “representación objetual”. Estamos poniendo de manifiesto que precisamente ese proceso de pensamiento que se activa durante la investigación y práctica artística emerge en las intra-acciones de los materiales, las herramientas y cuerpos que la componen.

1.1 Abrir el estuche

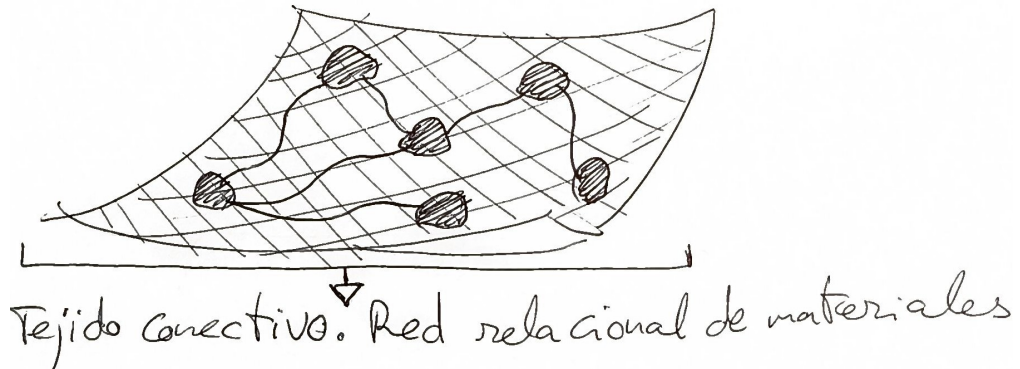


Diagrama 6. Fuente: Elaboración propia.

Abrimos el estuche y nos encontramos con la piedra, el papel y la tijera enredados, mezclados y revueltos.

Los sacamos del estuche con las manos y procedemos a jugar con ellos para explorar e indagar en sus cualidades matéricas. Realizamos un ejercicio de lectura cognitiva tanto óptica como háptica.

Primer acercamiento a las herramientas. [↗ enlace a video Tama de contacto ASMR.mp4](#)

El sentido háptico de esta primera aproximación lectora es aquel que Laura U. Marks (2002) retoma de Deleuze y Guattari como la idea de una forma de relación sensorial inmediata con los objetos y los conceptos.

No se concibe lo háptico y lo óptico como opuestos, sino como dos lecturas sensitivas que entablan una serie de sinergias cognitivo-sensoriales que conjugan la distancia de la mirada y el acercamiento del tacto.

Este flujo lector de experimentación háptica y óptica nos vincula de una manera genuina, curiosa y directa con los objetos que estamos viendo, escuchando y palpando. Los estamos atendiendo.

Descentralizar el protagonismo perceptual de los ojos y pensar con las manos nos permite cobrar conciencia sobre características matéricas de los objetos que a simple vista tal vez se nos han pasado por alto. Acariciar las letras inscritas en el grafito, rozar el folio, palpar sus esquinas o apretar la tijera, son acciones de apreciaciones hápticas incentivadas por el propio acto de sostener al objeto con las manos.

Como indican Boserman y Ricart (2016) "la manipulación de objetos, su despiece y su comprensión material son experiencias muy importantes a la hora de pensar y hacer objetos; son formas de empiria radical en las que nacen las preguntas más situadas."

Este momento cacharrero con los objetos que nos propone Boserman y Ricart tiene una gran importancia la praxis de unas manos pensantes:

- ➔ Encarnan el juego popular del piedra, papel o tijera
- ➔ Accionan sensorialidades hápticas para un análisis cognitivo más plural (o integrado)
- ➔ Articulan la diagramatización escrito-dibujada del trabajo, activando el uso tradicional del lápiz, del papel y de la tijera para la construcción de esta practica gráfica.

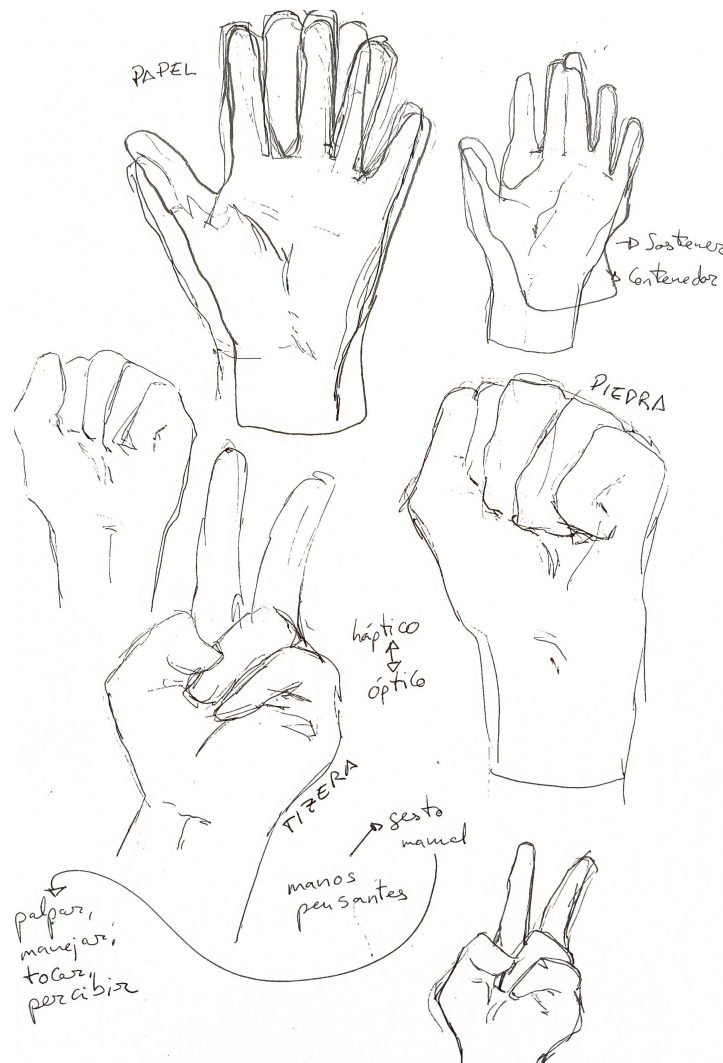


Diagrama 7: Manos pensantes. Fuente: Elaboración propia

Como apoya Ingold (2000), el pensamiento no es solo facultativo de la mente, sino que se realiza gracias al gesto de la mano en correspondencia con los materiales que maneja. La mano no es una termina de pensamiento, es un órgano mismo de su generación.

Para escribir (y dibujar) primero hay que leer (y escuchar y tocar), y eso es lo que significa este primer paso en el proceso de diseño de nuestro juego: Mediante la ejecución de un estudio cognitivo háptico de escucha, tacto y vista con el grafito, la tijera y el papel de sacados de nuestro estuche, descubrimos aquellas cualidades tangibles e intangibles que nos pueden abrir paso a desvelar sus cualidades epistémicas.

Este ejercicio lectoescritor con los objetos ha tomado como referencia a *Las portavoces de las cosas* (2023), una situación activada por Ignacio Tejedor dentro del proyecto de investigación «Artistic Research: el laboratorio de dibujo y procesos gráficos como una práctica investigadora corporeizada». La actividad consistía en que unas personas escogidas (Aitana Salmerón, Alegría Loayza, Carmen Medina y Elena Herrera) fueran capaces de escuchar los susurros de los objetos para ejercer de portavoces de éstos.

Se pretendía desarrollar un protocolo modélico para interpelar a los objetos, específicamente a las herramientas epistémicas.

Precisamente nos basamos en este código especulativo de atención, escucha y traducción de las voces de los objetos para abrir nuestro estuche y reconocer las herramientas desde y con las que trabajamos, estudiamos, dibujamos y escribimos.

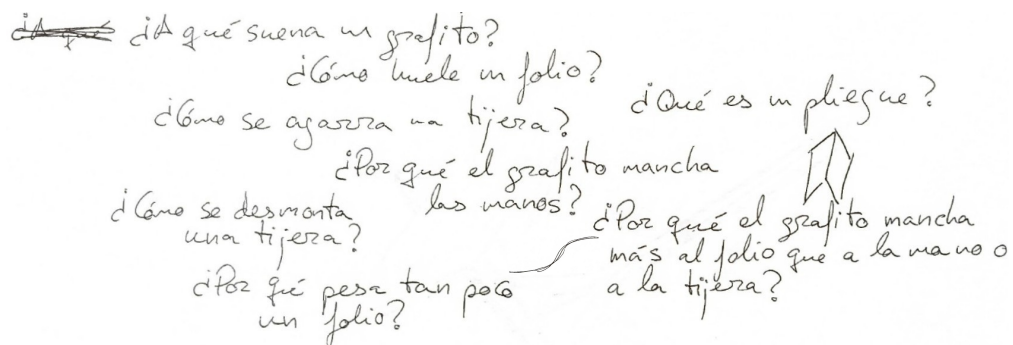


Diagrama 8. Fuente: Elaboración propia

1.2 Piedras, grafitos, serpientes, papeles, hojas, babosas, tijeras, cutters y ranas. Objetos actantes, cosas simbiotes.

Como se ha mencionado, uno de los objetivos del trabajo es plantear cómo este juego manual de bucle extraño⁶ (piedra, papel o tijera) en el que están inmiscuidas nuestras herramientas, puede accionar una metodología de investigación creativa y experimental.

El juego de piedra, papel o tijera parece tener su origen entre China y Japón. En este último, se desarrolló como un *ken* (juego de manos) basado en una lógica de relaciones no jerárquicas y mutuamente delimitantes. Introducido en Occidente a finales del siglo XIX, este juego proviene de tradiciones ligadas a las artes marciales, en las que cada gesto representa una acción concreta: la piedra es un golpe directo, las tijeras un ataque a los ojos o la nariz, y el papel una forma de defensa.

El piedra, papel o tijera posee un fuerte anclaje internacionalista, pues es comúnmente visto como fenómeno popular en culturas de diferentes partes del mundo. Sin embargo, es curioso observar que los elementos que conforman este juego varían dependiendo de la región e incluso del periodo histórico. El *Mushi-ken* por ejemplo, es una variación zoológica del juego (donde el sapo, la serpiente y la babosa se entrelazan en un bucle animal). O también existe el *Ganko-ken* (que introduce arquetipos sociales como el padre, el ladrón y el tigre).

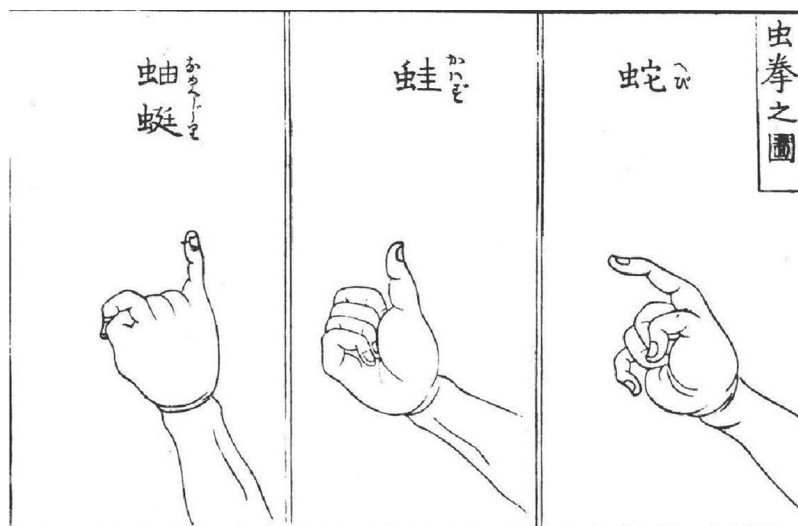


Figura 6: *Mushi-ken*, del libro *Kensarae Sumai Zue* (1809). [Diagrama de una de las primeras variantes del juego (una de las más antiguas, popular en el periodo Edo). De izquierda a derecha: babosa (*namekuji*), rana (*kawazu*), y serpiente (*hebi*). La rana vence a la babosa, la babosa vence a la serpiente, y la serpiente vence a la rana.]

Imagen recuperada de: <https://en.wikipedia.org/wiki/Sansukumi-ken>

Sin embargo, si nos detenemos a analizar la genealogía del piedra, papel o tijera, observamos que independientemente de su versión, la mecánica relacional cíclica de delimitación relacional entre elementos sigue intacta.

El término *Sansukumi* significa literalmente “tres que se contienen mutuamente” o “tres que se neutralizan”. Por lo tanto, *Sansukumi-ken* es un término usado en Japón para referirse a esta tipología de juegos en los que se implican a las manos para encarnar una serie de tres figuras que se neutralizan mutuamente en una interdependencia circular.

El juego de investigación gráfica que proponemos crear en este primer bloque se podría decir que aparece como otra versión más dentro de los *Sansukumi-ken*. En este modelo, la piedra (o serpiente) son los materiales investigados, el papel (o babosa) es el soporte o espacio que los contiene y la tijera (o rana) es el gesto que mueve, ensambla y vincula esos materiales⁷.

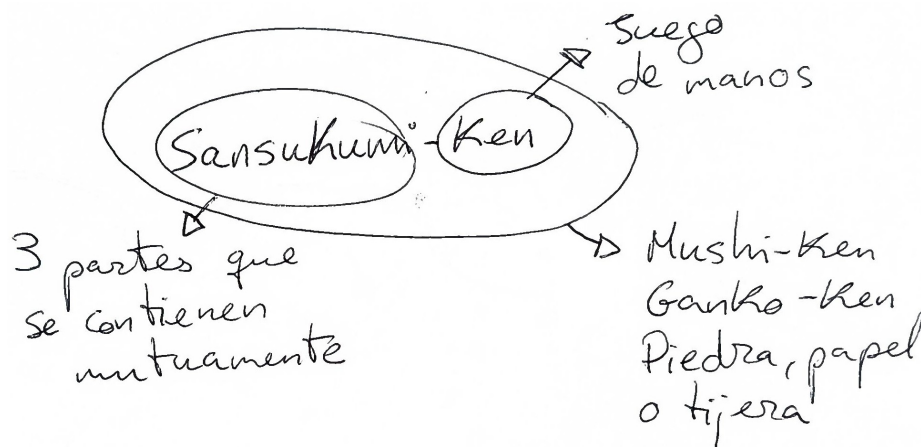


Diagrama 9: *Sansukumi-ken*. Fuente: Elaboración propia

La dinámica estructural del piedra, papel o tijera no dista mucho de las teorías con un enfoque ontológico y social como la del actor-red de Latour, de la que Barad se inspira para plantear el realismo agencial. Latour propuso que humanos y no humanos (objetos, animales, tecnologías...) son actores con competencias agenciales en una red de relaciones. No hay jerarquías fijas: el conocimiento y la acción nacen de la interacción entre todos los elementos.

6. Bucles regidos por heterarquías: sistemas de organización donde diferentes partes se relacionan entre sí de manera no jerárquica. No existe una única autoridad central que controle a los demás. Los bucles extraños pueden implicar autorreferencia y paradoja.

7. Esta dictaminación (piedra-material, papel-espacio, tijera-gesto) la abordaremos en los tres siguientes apartados.

Así, el *Sansukumi-ken* recrea y performa mediante sus reglas de juego la idea baradiana y latouriana de que la realidad se construye dinámicamente a través de conexiones. Por lo tanto, resulta nutritivo adoptar una lógica interrelacional en nuestro juego de investigación gráfica basándonos en las mecánicas del piedra, papel o tijera (o del resto de los *Sansukumi-ken*). Esto propicia el planteamiento de un sistema de pensamiento no lineal ni jerárquico: todas las herramientas quedan revueltas y están posicionadas por igual y de manera horizontal en nuestro juego investigativo.

1.2.1 PIEDRA

¿Qué es una piedra? → pregunta ontológica

Una piedra es una cosa, un lápiz, un grafito, una serpiente, un puño cerrado.

Por sus atributos materiales (carbono en forma cristalina y arcilla aglutinante) el grafito es una piedra; y por su dimensión simbólico-cultural, también un puño o una serpiente pueden serlo.

¿Cuáles son las piedras de la investigación artística contemporánea?
¿Cuáles son esas piedras que portamos en nuestro estuche?

Una vez abierto el estuche y jugado con la fisicidad de nuestras herramientas, seguimos nuestro proceso de divagación lectoescritora por las cualidades epistémicas de estas.

Las piedras en nuestro juego de investigación artística hacen alusión a aquellos elementos que constituyen el atlas investigativo del trabajo. No solo nos referimos a las teorías del realismo agencial de Barad, al posthumanismo de Braidotti o al *Pedagogical Sketchbook* de Paul Klee, sino que también interpelamos a la tinta del bolígrafo con el que se ha ido dibujando y escribiendo los diagramas, a la pantalla de metacrilato del escáner de la impresora o al cargador de batería del portátil.



Figura 7: Mark Dion. *The Flea Market and other Object Lessons* (2021). Imagen recuperada de <https://www.georgkargl.com/en/fine-arts/exhibition/mark-dion-the-flea-market-and-other-object-lessons>

Como se muestra en la Figura 7, Mark Dion (Estados Unidos, 1961) en su producción artística disecciona colecciones y objetos: desde dispositivos tecnológicos, juguetes, herramientas, artefactos, hasta fósiles, huesos y restos orgánicos.

En sus instalaciones configura un atlas objetual de su proceso de investigación, como una constelación investigativa que combina lo natural y lo cultural.

Leyendo la obra de Dion bajo nuestro juego de investigación gráfica, las “piedras” del artista serían entonces estos objetos, cosas o elementos que articulan su producción y proceso artístico investigativo.



Figura 8: Sin título. Fuente: Elaboración propia en colaboración con Ángela Sánchez Ruiz, Beatriz Guimães Mendes, Lucía Gómez Soler, (2025). [Instalación y presentación performativa]

Al referirnos como piedras a las teorías, ideas, referentes y pensamientos contenidos en el atlas, también pretendemos tomar conciencia sobre la base material que hacen posible su existencia.

Con esta vinculación piedra-material insistimos en la urgencia de pensar las múltiples ligaduras materiales que sostienen aquello que solemos considerar abstracto, invisible, inmaterial o etéreo: conceptos, ideas, reflexiones, teorías, medios...

Jussi Parikka en su libro *Una geología de los medios* (2021) precisamente aboga por prestar especial atención a estas interdependencias mediales y matéricas:

(...) el enfoque materialista de los medios hace referencia a la necesidad de analizar las tecnologías mediales como algo irreductible a lo que pensamos de ellas, o incluso a cómo las utilizamos. Este materialismo ha venido abordando la tecnología como un agente activo en el sentido ontológico y epistemológico. En otras palabras, los medios estructuran cómo son las cosas en el mundo y cómo las conocemos.

Pensar de qué están hechas las cosas, los medios y las ideas, nos hace reflexionar sobre cómo las estamos usando, qué son y cómo crean el mundo.

¿De qué está hecho el posthumanismo de Braidotti?

¿De qué está hecho el femenino genérico?

¿De qué está hecha la Teoría en de la bolsa en la ciencia ficción?

¿De qué está hecha la ciencia ficción?

¿De qué está hecho un lápiz?

¿De qué está hecho un (el) dibujo?

¿De qué está hecho este documento formato PDF?

¿De qué está hecha nuestra investigación?

Si profundizamos en esto que nos expone Parikka, y como hemos propuesto al principio de este apartado, podemos especular con que las piedras son las unidades celulares que estructuran y determinan una investigación:

Por un lado, la piedra es el material básico y primigenio del que está hecha la tecnosfera⁸. En ella se archiva gran parte del trabajo académico e investigativo, no solo de la contemporaneidad, sino también de períodos históricos anteriores. Es en este entramado de sistemas tecnológicos donde se almacena y se hace posible este documento PDF, con sus imágenes, datos, citas y reflexiones.

La tecnosfera existe gracias a la batería de litio de los smartphones, al cobre de los cables, al silicio de los chips. Por lo tanto, sin los estratos terrestres, geológicos y minerales del planeta (es decir, sin la piedra como materia prima) la tecnosfera carecería de sentido ontológico.

8. Según Haff (2014) la tecnosfera se refiere al conjunto de sistemas tecnológicos creados por los humanos y sus infraestructuras de soporte, incluidos los humanos mismos en tanto que operadores funcionales del sistema.

Es interesante leer a la tecnosfera como una cantera de datos, papers, imágenes, vídeos, PDFs, software y dispositivos de hardware sostenida por cientos de canteras de cuarzo, de tierras raras (lantano, neodimio, disprosio), de metaloides...

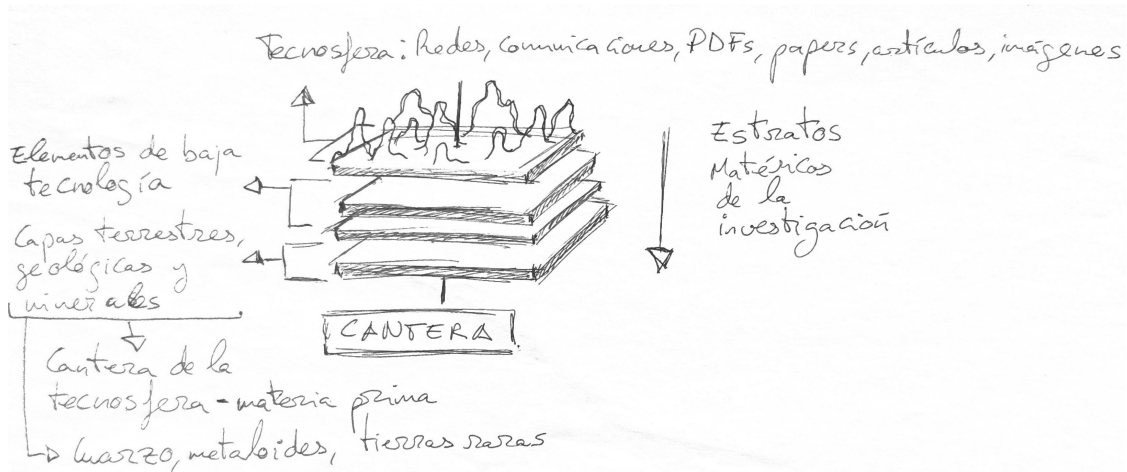


Diagrama 10: Piedra-Grafito-Tecnosfera. Fuente: Elaboración propia

¿Es el estuche una cantera de herramientas que sostienen la práctica artística?

¿Es nuestro atlas-bolsa-constelación de materiales una cantera de "piedras"?

Por otro lado, la piedra también puede entenderse como unidad celular de práctica artística (en forma de grafito o lápiz por ejemplo). La barra de grafito o la mina de un lápiz son los componentes materiales más elementales desde los cuales se activan procesos de pensamiento, ideación y creación. El lápiz es este instrumento de baja tecnología que hace posible que el gesto dibujante y escritor (y por lo tanto bocetos, diagramas, maquetas y apuntes) cobren forma y existencia.

En este sentido, como plantea Parikka (2021), "el mundo del pensamiento, los sentidos, la sensación, la percepción, las costumbres, las prácticas, los hábitos y la humanización no carece de relación con el mundo de los estratos geológicos, los climas, la Tierra (...)".

Así, el grafito no es solo instrumento, sino condición de posibilidad medial para la investigación artística: una piedra que piensa, escribe y traza.

Lo medial, lo epistémico, lo cultural y lo subjetivo emerge de-desde-en lo material

1.2.2 PAPEL

¿Qué es un papel? → *pregunta ontológica*

Una piedra es una babosa, una nube, una sala, un soporte, una mano abierta.

En algunas culturas asiáticas como la china o la coreana, el juego de piedra, papel o tijera la palabra tela es utilizada en lugar del vocablo papel. Sea papel o sea tela, ambos elementos comparten una característica material fundamental: están compuestos por filamentos y fibras. Esta observación no es menor, ya que forma parte de nuestra insistencia en pensar la creación de este juego metodológico de investigación gráfica desde lo material.

Las fibras de celulosa en el papel, o las hebras de lana, algodón y nylon en la tela, los convierten en elementos maleables, dúctiles y susceptibles de transformación.

Si en nuestro juego las piedras aluden a los materiales de la investigación, entonces el papel (o la tela) deviene el espacio que permite contenerlos, ordenarlos y darles forma: una superficie blanda pero resistente donde los conceptos pueden sedimentarse, trazar relaciones vinculantes y desplegar sus configuraciones ontológicas.

Es evidente que, una vez tenemos establecido que las piedras son los materiales de la investigación, necesitamos donde ponerlas, guardarlas, contenerlas y situarlas.

Así, el “papel” en nuestro juego se refiere al tejido conectivo, a la superficie membranosa que sostiene y posibilita la investigación artística. Puede presentarse como un lienzo, una cartulina, un libro, una cantera, un proyector, una instalación, una mesa, una habitación, una mochila, un suelo... Se trata de un espacio que, a modo de bolsa, contiene, acoge y articula nuestras 'piedras'. Es el lugar donde se tejen los vínculos de estas, donde se despliega el atlas y se cartografía la investigación.

Siguiendo con nuestra deriva reflexiva matérico-medial, podemos ampliar esta noción hacia lo que se ha denominado la nube de la tecnosfera: un tejido de codificado que contiene bases de datos, páginas web, dispositivos y contenido multimedia que, aunque parezcan inmateriales, descansan sobre una infraestructura geofísica concreta. El “papel” en esta dimensión no es solo soporte, sino también interfaz, medio y entorno activo que condiciona, orienta y reconfigura el pensamiento.

Como hemos desarrollado en apartados anteriores, dar cuenta de la fisicidad de los conceptos, abstracciones e ideas que nos rodean (es decir, desvelar la agencia epistémica de los objetos) puede revertir la distancia ingenua con la que observamos las cosas que determinan nuestro mundo. Es interesante pararse a analizar la paradoja de la nube tecnosférica como ejemplo de esta problemática de desplazamiento matérico-cognitiva.

La “nube” no es más que un eufemismo que construye un imaginario colectivo de la tecnosfera como algo etéreo, limpio, ajeno, suspendido por encima de nuestras cabezas, en el cielo. Sin embargo, esta representación se contradice con su realidad material: la mole de datos que consumimos y producimos se almacena en enormes centros de datos (*data centers*), verdaderas infraestructuras físicas ancladas a la tierra.

Frente a los discursos que glorifican la supuesta inmaterialidad del entorno digital, Jussi Parikka advierte que las tecnologías digitales actuales dependen intensamente de recursos materiales: desde la electricidad (a menudo generada a partir de combustibles fósiles) hasta minerales raros que cotizan al alza en los mercados globales, instrumentalizados por el capitalismo corporativo.

Los datos “inmateriales” de la llamada sociedad de la información no existirían sin esas infraestructuras masivas. Las denominadas “granjas de servidores” no están en una nube vaporosa, sino que se asientan en la materialidad concreta del planeta. No hay nada más material que la nube.

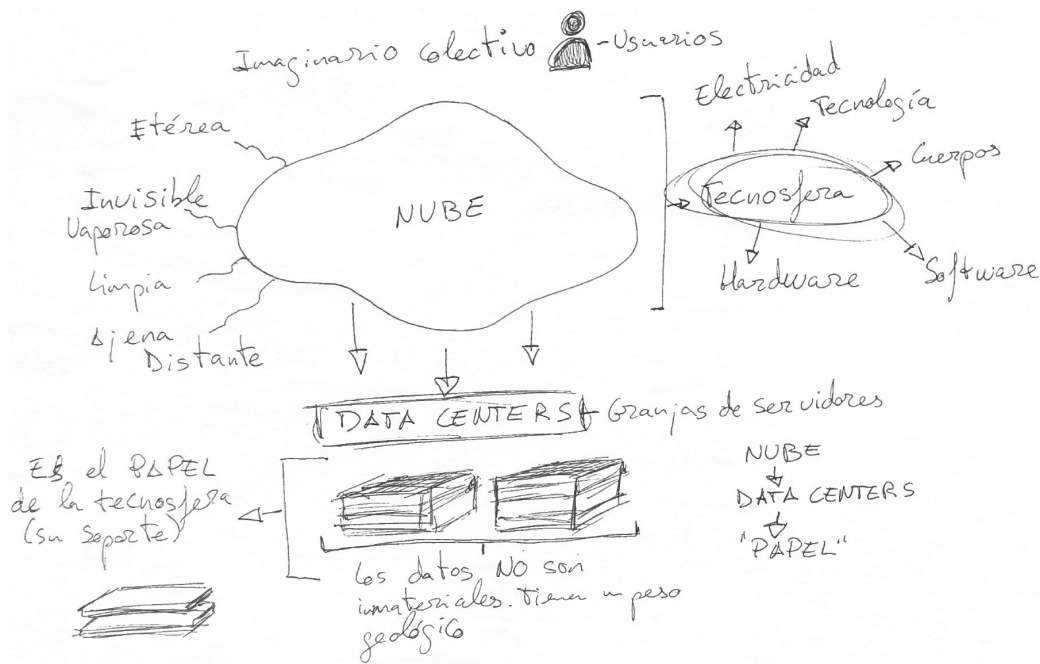


Diagrama 11: Dimensión material de la nube. Fuente: Elaboración propia

El soporte (referido como papel) en nuestro juego de investigación no es un elemento pasivo, sino que participa activamente en la configuración del pensamiento. En el caso que acabamos de plantear, el “papel” de la tecnosfera es el conjunto de los cientos de centros de datos distribuidos a lo largo del planeta.

Este reconocimiento sobre la fisicidad del soporte, del contenedor en el que desarrollamos nuestra actividad como usuarios internautas, nos habilita una forma distinta de pensar y de comprender nuestra relación con lo digital. Por ello, nos interesa los usos subversivos del soporte (sea una interfaz, sea un lienzo, sea un espacio, sea un cartón...) mediante los cuales se manifieste la clara agencialidad de este sobre lo que sostiene. Un ejemplo de uso subversivo del soporte que evidencie su poder de actuación en lo que contiene es precisamente el empleo del papel como soporte de bocetos, esbozos y apuntes.

Estas actividades gráficas, como se lleva diciendo a lo largo de la investigación, son desempeños procesuales inherentes al propio proceso de investigar, explorar, experimentar y descubrir.

Tendemos a asumir que, según el tipo de práctica que se realice sobre el papel, este queda clasificado o asociado a una determinada categoría o denominación en el que se inscribe: Si tomamos apuntes rápidos sobre un folio, este pasa a ser una hoja de apuntes u hoja en sucio, si realizamos un pequeño boceto sobre una libreta de un árbol del parque, de una persona en el metro o de un gato en una ventana, esa libreta es un cuaderno de campo. Parece ser que el papel se percibe como un elemento pasivo, definido en base a la función del uso que se atribuye. Sin embargo, lo que se ha propuesto a lo largo de este apartado es dar un giro material sobre esta mirada, un proceso de reversión que reconozca su potencial activo.

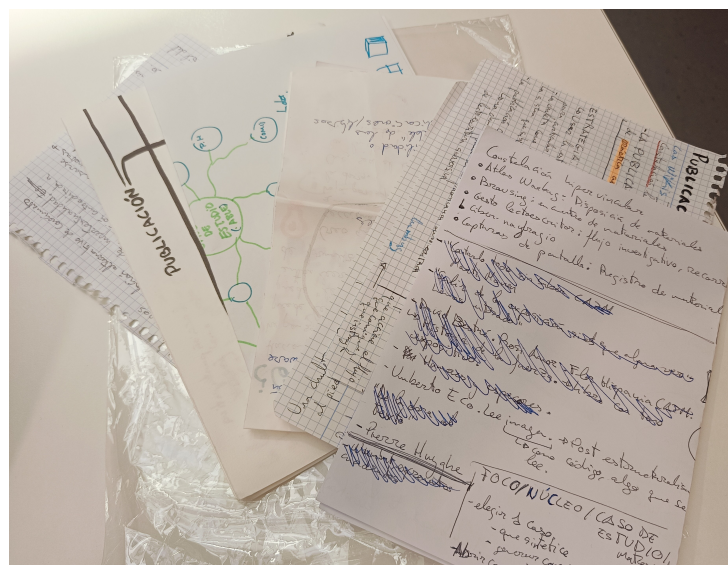


Figura 9: Hojas sucias, apuntes sueltos. Fuente: Elaboración propia [Fotografía de apuntes, esquemas, diagramas y tachones realizados durante estos meses]

El papel es lo que permite dar cabida a esa suciedad del dibujo rápido, de la escritura furtiva y repentina, con sus respectivos tachones, faltas ortográficas e incluso ilegibilidad caligráfica. Esta dimensión material de la superficie sobre la que vamos apoyando toda nuestra deriva investigativa “fea”, “mal dibujada” e “ilegible” la condiciona y la orienta: una hoja ya arrugada genera una respuesta distinta al gesto, un borde rasgado impone una restricción visual o conceptual. Para poder realizar una chuleta para hacer trampas o ayudar a una compañera en un examen no solo se necesita de una capacidad de síntesis y una escritura pequeña y concisa, también se necesita un papel apto para dicha actividad (un papel pequeño, que se pueda plegar, esconder).

De este modo, el papel no sólo es definido, si no que define. Interviene en el desarrollo y configuración de pensamiento gráfico, en su ritmo y en su forma.

No cabe duda que toda forma imprime sentido. Lo que sucede es que, si se opta por una forma hegemónica como la única posible y se la naturaliza y automatiza lo suficiente, se vuelve transparente e invisibiliza los complejos procesos que hacen que una investigación pueda comunicarse. (Musetta y Bouhaben, 2022)



Figura 10: Isidoro Valcárcel Medina. *La chuleta* (1991)

Imagen recuperada de: <https://www.macba.cat/es/obra/r4423-la-chuleta/>

La producción de Valcárcel Medina está profundamente centrada en lo procesual más que en el resultado final. El artista piensa en la chuleta (un dispositivo tan básico y universal) como una reflexión sobre el acto creativo. Si la elaboración de este objeto comprendía un momento íntimo de escritura, Valcárcel Medina lo usa para realizar un manuscrito condensado sobre sus perspectivas acerca de la práctica artística.

1.2.3 TIJERA

¿Qué es una tijera? → *pregunta ontológica*

Una tijera es una tijera, una rana, un cutter, un filo cortante, un gesto incisivo, un corte, un desplazamiento...

Nos queda por último definir qué es la tijera en nuestro juego, qué vinculaciones, conceptos y saberes residen en ella.

Una vez más, si la piedra alude a los materiales investigados y el papel es aquel soporte o espacio activo que recoge, envuelve, expone y sitúa dichos materiales, irremediamente la tijera tiene que ser entonces el gesto. El gesto de cortar, desplazar y mover esos materiales por el espacio. La tijera encarna ese gesto de revolver en nuestro estuche o en nuestra bolsa, de desordenar y cuestionar lo establecido o el posicionamiento hegemónico de las cosas.

Cortar para generar aperturas, desplazar ideas para ponerlas junto a otras más lejanas, ajenas o distantes. La tijera es un acto de problematización ontológica, de cuestionar qué existe y cómo existe, de especular con otras posibilidades, con otras perspectivas, desde otras posiciones...

El corte de la tijera busca nuevas vinculaciones que agiten a los materiales de investigación.

Desde nuestra metodología gráfica de piedra, papel, tijera, la tijera deja de ser un utensilio de corte neutral. Es el gesto que interpela, que irrumpe en la superficie del papel para cuestionar y revolver el orden existente. Es la mano que corta, recorta, copia, pega, transgrede y redistribuye. La tijera se activa re-moviendo las piedras por el papel, muda las piezas del pensamiento, provoca nuevas conexiones, disloca sentidos fijos y crea ensamblajes inéditos.

Este gesto cortante puede leerse como una forma de escritura no lineal, una práctica que articula lenguaje, cuerpo y materialidad. Tal como Le Guin nos invita a escuchar antes de contar, la tijera se mueve también desde la escucha y la intuición: responde a lo que hay, a la densidad de las piedras, a la textura del soporte, a los ritmos de lo gráfico. Es un gesto situado, sensible, transformador.

En definitiva, el gesto que reside en la tijera es el del montaje de Benjamin y el del ensamblaje de Latour. En este sentido la tijera nos permite reorganizar lo existente, es una figura anclada en lo político, porque interviene sobre lo dado y lo reconfigura y está en constante búsqueda y figuración de relatos especulativos, abriendo nuevas posibilidades.

Así, en nuestra propuesta metodológica, la tijera encarna el momento performativo del conocimiento gráfico.

Buscamos el revoltijo de fricciones, tensiones y encuentros enredados que tiene lugar entre materiales, soportes, ideas, objetos, teorías y pensamientos. La tijera se convierte entonces en un acto de vinculación tentacular (Haraway), una forma de tejer mundos entre nosotros.

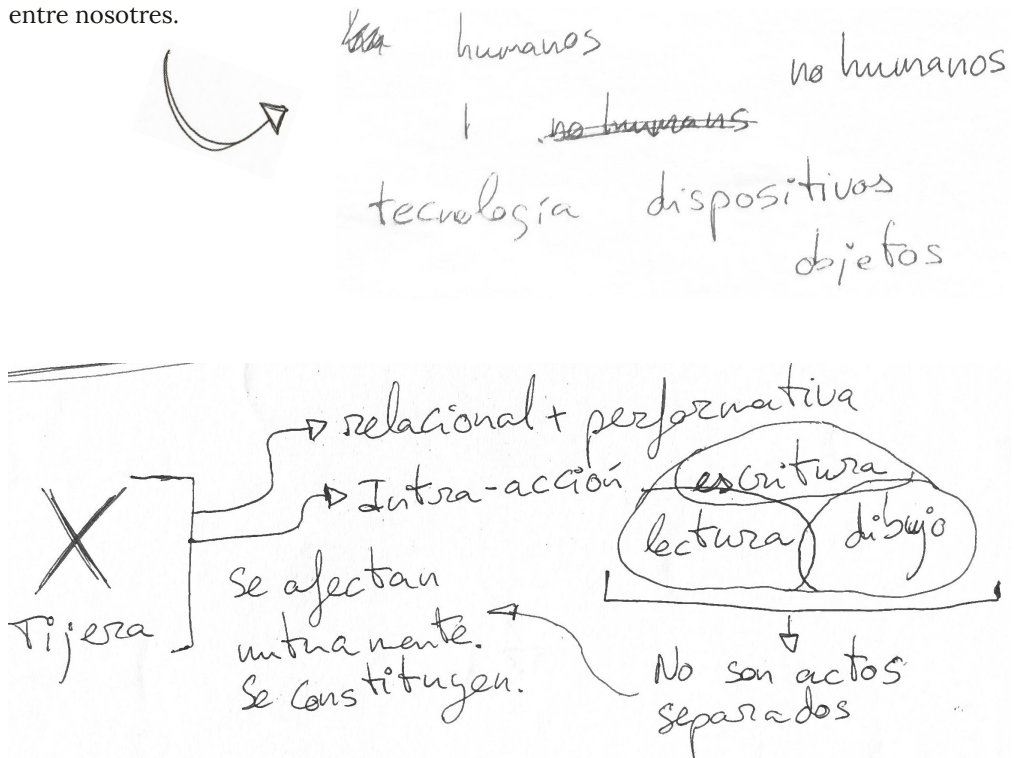


Diagrama 12. Fuente: Elaboración propia

La tijera es esta dicotomía de “el dibujo leído” y “la escritura dibujada”, como en los ejercicios caligráficos de Henri Michaux, donde la forma, el trazo y el significado nacen de forma simultánea y recíproca.

Michaux precisamente desplaza y remueve la idea de caligrafía y la noción de dibujo con el propósito de explorar más allá de sus posiciones preestablecidas. Las saca de sus limitaciones, diferencias y restricciones para crear una apertura de juego, imaginación y especulación gráfica.

Por ende, el gesto de tijera de Michaux sería esta dislocación categórica, sus piedras serían la caligrafía, las letras, la tinta y los trazos y su soporte el papel.



Figura 11: Henri Michaux. Sin título (1950).

Imagen recuperada de: <https://www.macba.cat/es/obra/r2491-sense-titol/>

1.3 Ensamblaje gráfico-material. La performatividad de la grafía

Siendo la tijera el gesto de ensamblar y montar (de práctica gráfica epistemológica), finalmente toca por tanto cogerla y ensamblar nuestro propio juego de investigación gráfica. Al comienzo de este primer bloque se propuso que el primer ejercicio de apertura al proceso de creación del juego fuera aproximarnos física y materialmente a las herramientas. Hemos cacharreado con ellas, las hemos escuchado, palpado, investigado y desarrollado individualmente. Ahora toca ponerlas en común para articular y ensamblar nuestro juego.

Según Bennett (2022) “los ensamblajes son agrupamientos *ad hoc* de elementos diversos, de toda clase de materiales vibrantes”.


Lo que nos propone la autora es tomar la idea de ensamblaje de Latour y aplicarla al realismo agencial baradiano para proyectar un modo de relación entre actantes de diversa naturaleza.

Desde estas miradas, ensamblar se convierte en una forma o metodología de investigación: no se trata solo de unir piezas (de unir pensamientos, autores, materiales, teorías, obras...), sino de reconocer y hacer especial énfasis en esos vínculos ocultos entre las cosas y sus cualidades latentes y afectivas.

Así, la práctica gráfica de este trabajo se puede comprender como un ejercicio de ensamblaje vibrante, donde cada componente (trazo, gesto, soporte, tinta, papel, mano, pensamiento) participa activamente en la producción de pensamiento artístico.

“Los efectos generados por un ensamblaje son más bien propiedades emergentes, en el sentido de que su habilidad para hacer que algo suceda (...)” (Bennett, 2022, p.74).

Por consiguiente, para comenzar nuestro proceso de ensamblaje, volvemos a recurrir a una primera toma de contacto háptico-óptica con las herramientas. Buscamos seguir cacharreando y enredándonos con los objetos puesto que son acciones estimuladoras de pensamiento especulativo. Hacemos suceder un ensamblaje manual para el favorecimiento de un posterior ensamblaje conceptual de las cosas.

Vídeo ensamblaje piedra, papel o tijera  enlace a vídeo

Realidad y conocimiento surgen constantemente en procesos performativos donde materia y significado son co-producidos.

Por ellos, entendiendo nuestra deriva gráfica como un proceso performativo, seguimos profundizando en este ensamblaje agencial con bocetos, apuntes, diagramas y dibujos.

Ponemos en juego todas las manifestaciones y genealogías del juego piedra, papel o tijera estudiadas a lo largo del trabajo:



Figura 12: Pieza escultórica de bronce del Mushi-ken.



Figura 13: Ensamblaje agencial. Fuente: Elaboración propia.

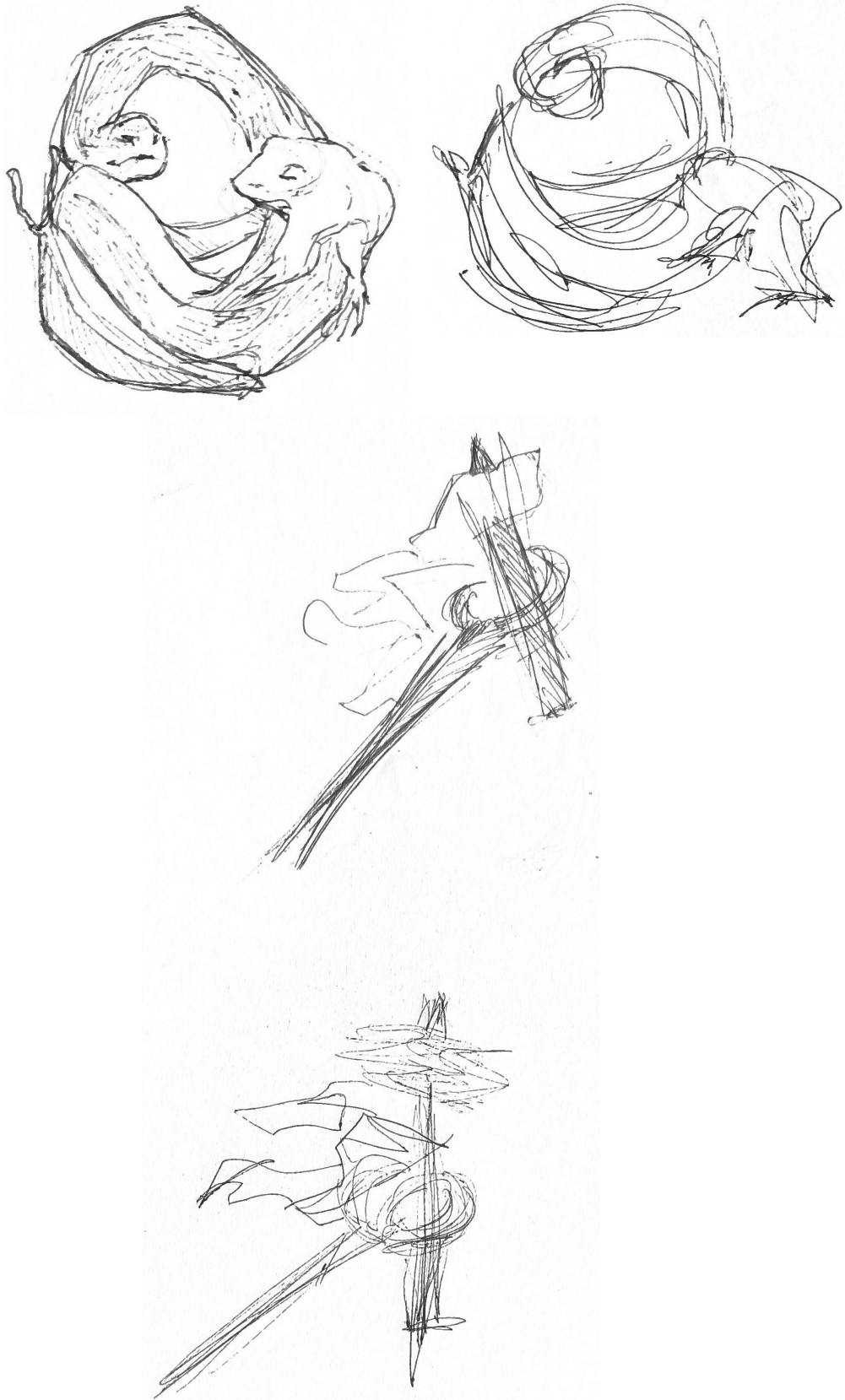


Figura 14: Bocetos y esbozos de ensamblaje. Fuente: Elaboración propia.

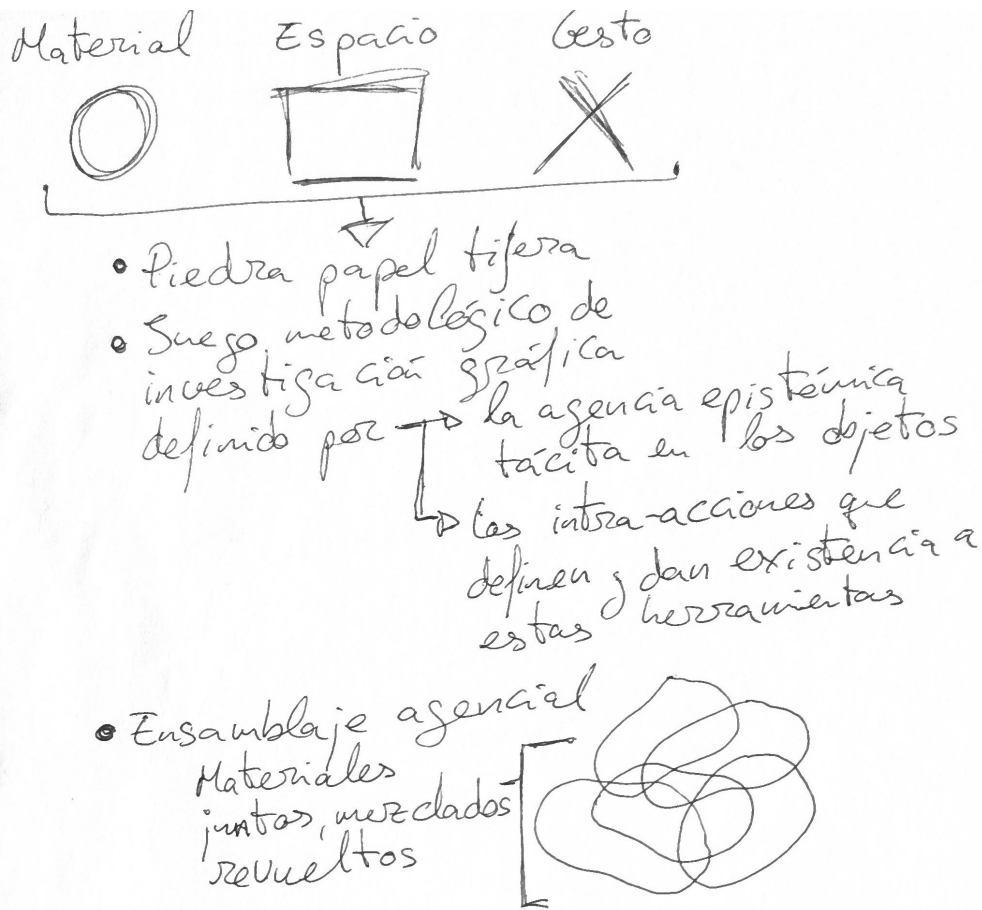


Diagrama 13. Fuente: Elaboración propia.

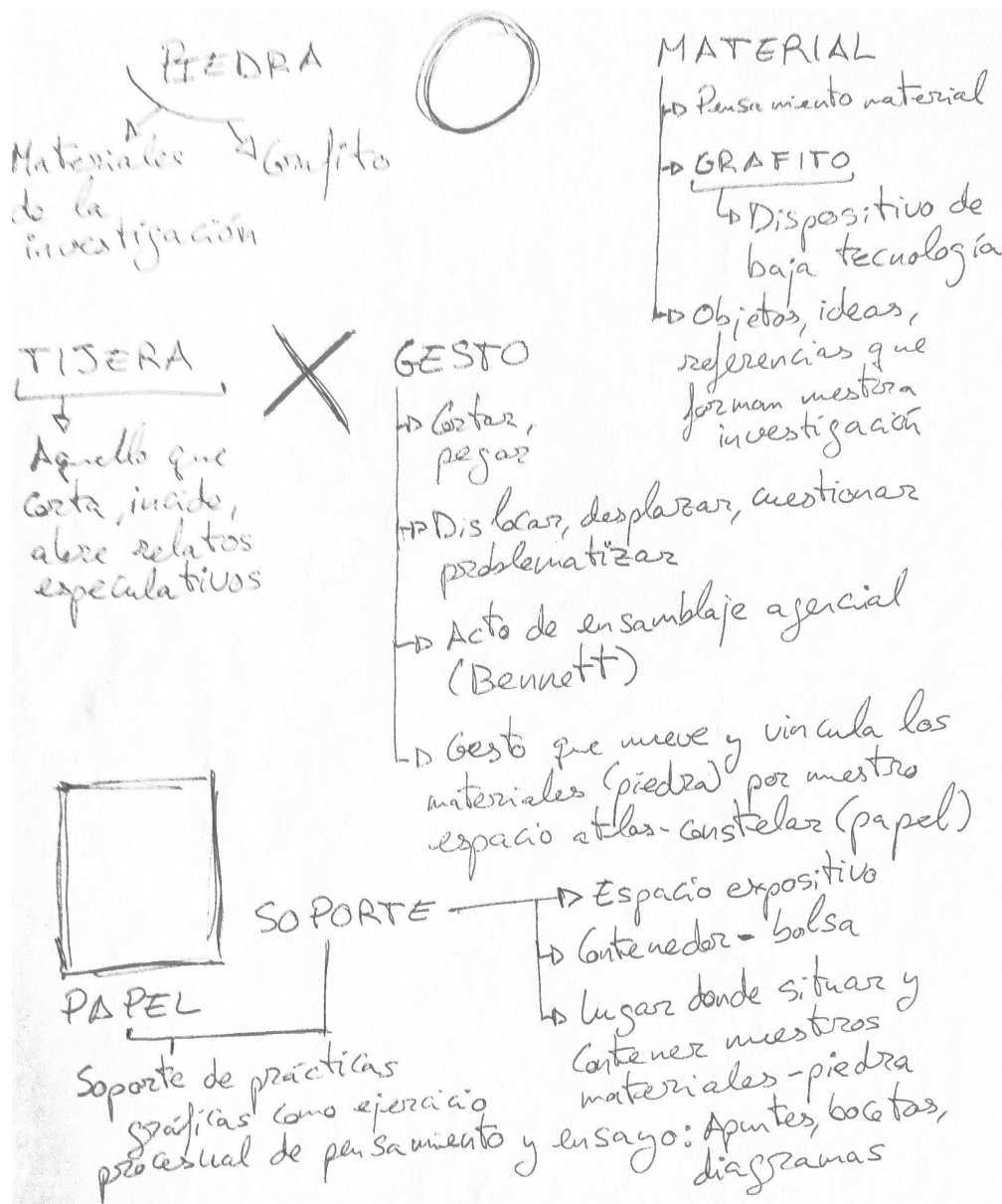


Diagrama 14: Piedra, papel y tijera. Fuente: Elaboración propia.

BLOQUE 2

A continuación procedemos a aplicar el juego de investigación gráfica piedra, papel y tijera en el análisis de tres proyectos contemporáneos cuyo enfoque gráfico adopta un papel crucial para comprender la agencialidad de los objetos interpelados.

CLUB DE PIEDRAS (2021-)

Club de Piedras de Coco Moya (Gijón, 1982) encarna de forma ejemplar la hipótesis de esta investigación: a través de prácticas gráficas es posible manifestar la agencia epistémica de los objetos y no humanos. En este club, las piedras no sólo son contempladas como elementos pasivos, estéticos y geológicos. Son consideradas entes con los que se establece una relación de conocimiento, afecto y comunicación.

A través de recursos visuales y performativos, Coco Moya propone una especulación ontológica que reconoce a las piedras como participantes activos de los procesos de pensamiento y creación, alineándose una vez más con las ideas del realismo agencial y los nuevos materialismos. Así, no nos reunimos en el Club de Piedras solamente para ilustrarlas o dibujarlas, sino para explorar ese potencial epistémico latente en ellas.

El dibujo, la escucha y la meditación.

Según lo que nos comenta Moya en la entrevista que nos ha ofrecido, este proyecto es un gimnasio de meditación y dibujo articulado mediante sesiones colectivas de taller. En estas sesiones se pretende entablar un diálogo con las piedras mediante el dibujo, apostando por

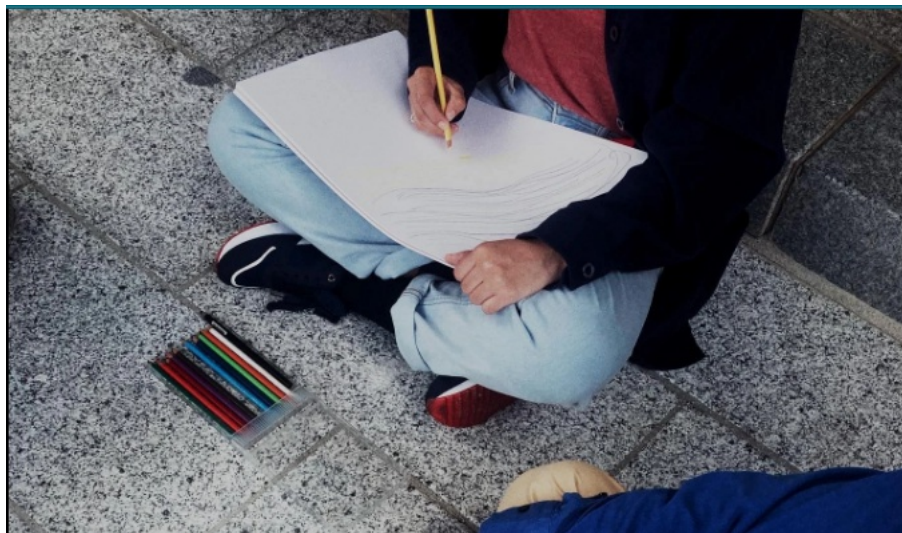


Figura 15: Coco Moya. *Club de piedras* [Fotografía de uno de los talleres del club]. Imagen recuperada de: <https://campomagneticodotes.wordpress.com/2023/06/20/club-de-piedras-con-coco-moya/>

adoptar la práctica artística como traducción sensible y especulativa. Es una práctica de atención expandida hacia lo que se observa, centrándose en la escucha corporal y la afinidad sensitiva con la materia.

Cuando le preguntamos a Moya sobre el motivo de la elección del dibujo como estrategia vinculativa para relacionarse con las piedras, ella nos indica que esta decisión surge de manera orgánica y natural. Por un lado, nace casi como "huida al trauma del dibujo académico" (según sus palabras) rechazando las constricciones tradicionales de esta disciplina. En vez de ello, opta por explorar una tipología del dibujo más experiencial, genuina y directa, no tan reflectiva y pulcra. Y por otro lado, esta elección viene dada también por la propia característica perceptiva del dibujo: es un ejercicio cognitivo de mirada consciente y atenta sobre lo que dibujas, muy favorable a entrar en sintonía con el objetivo de desciframiento sensible de los mensajes crípticos de las cosas.

Así pues, podríamos decir que las "piedras" en este gimnasio de mediación y dibujo son aquellos cuerpos dibujantes, observadores y oyentes, las piedras interpeladas, el sonido de los lápices al rozar el papel... El "papel" o soporte del proyecto, donde es contenido, vendría a ser el propio lugar al que se acude a dibujar (el Museo Geominero, el Real Jardín Botánico...) y donde sucede ese diálogo gráfico e intra-activo: los cuadernos de campo, la piel, los folios...

La "tijera", el gesto de ensamblaje, sería una hibridación entre práctica dibujante y meditación: un gesto de apertura cognitiva estimulada por las meditaciones guiadas de las que dispone el club a sus participantes sumado al trazo desenfadado y suelto del lápiz. El gesto-tijera vendría a ser esa acción de posicionamiento posthumano sobre lo que se percibe.

SOBREMESA: CÓMO PERMANECER (2025)

Carmen Ojeda Martínez (Sevilla, 2000), es una artista contemporánea graduada en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla en 2022. Actualmente amplía su formación en el Máster en Dibujo y Gráfica Contemporánea en la Universidad Complutense de Madrid.

Su investigación explora los códigos antropológicos que suceden en las relaciones e interacciones del individuo como sujeto social.

Su obra, *Sobre mesa: cómo permanecer (2025)*, forma parte actualmente de la exposición colectiva NOVUS, organizada por Espacio Mínimo, en la que participan otros seis artistas más.

Este proyecto trata de abordar el ritual cotidiano de la sobremesa mediante el concepto de la huella como índice de rastro y registro.

Ojeda, al hacer especial énfasis en los comportamientos antropológicos que se dan en momentos y situaciones sociales entre personas, se cuestiona cómo puede registrar o hacer visible dichos fenómenos mediante la práctica gráfica.

En la entrevista, la artista nos explica que el reto del proyecto es llevar a cabo un registro de lo acontecido desde la gráfica. Para ello, se apoya en el monotipo (donde se muestran las huellas de la sobre mesa, el movimiento de las copas, los cubiertos...) y en el fotograbado (insolaciones de los objetos partícipes de esa sobremesa).

Ojeda nos hace ver estas marcas, restos y rastros como movimientos fantasmales de lo que una vez sucedió en la mesa.

Las cosas constituyentes de esa mesa (vasos, platos, cubertería y restos de comida) quedan así como actantes testigos de una experiencia fugaz. La sobremesa se da como fenómeno social por las intra-acciones entre los objetos y las personas.

Parece como si la artista, en su afán por dar cuenta de las experiencias y situaciones temporales que se dan en el proceso de socialización mediante una mirada atenta al rastro de los objetos en la mesa, quisiera dibujar un reensamblaje social:

"(...) lo social se detecta además a través de los sorprendentes movimientos de una asociación a la siguiente" (Latour, 2018, p.345).

La sobremesa pues, es la bolsa contenedora, es el "papel" de este proyecto, y los elementos que la forman (las copas, los tenedores, las bocas, el vino, el agua, las manos, las manchas...) son las "piedras".

Por último, el gesto de ensamblaje agencial sería el acto social de comer. Este acto es el que mueve los objetos, la comida y los cuerpos, hace visible el rastro material de la sobremesa.

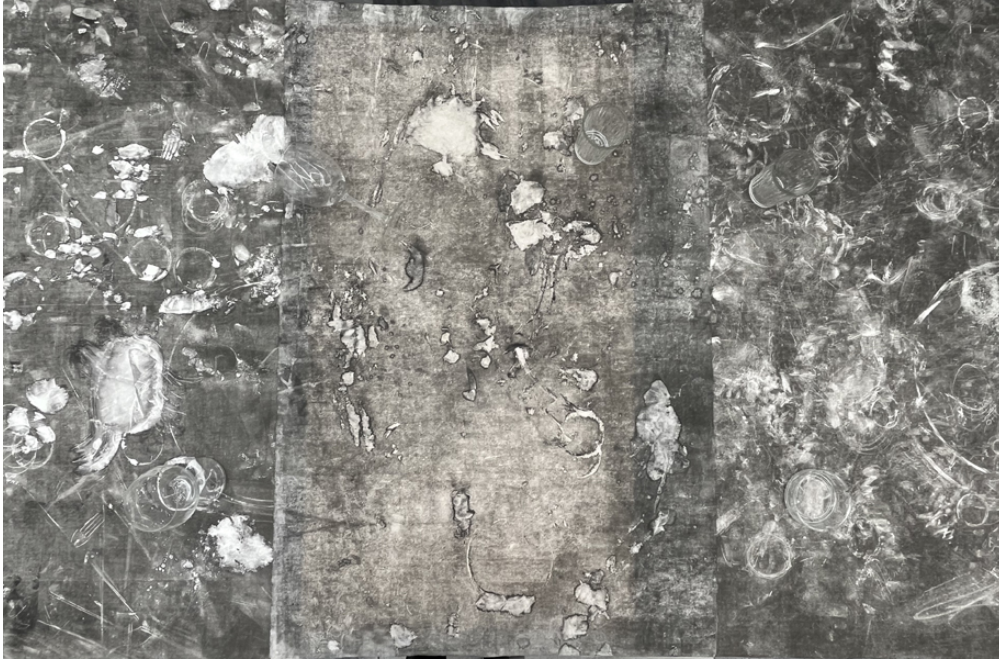


Figura 16: Carmen Ojeda. *Sobremesa: Cómo permanecer* (2025).
Imagen recuperada de: <https://espaciominimo.es/novus/>



Figura 17: Carmen Ojeda. *Sobremesa: Cómo permanecer* (2025).
Imagen recuperada de: <https://espaciominimo.es/novus/>

BIOMA (2024)

Bioma (2024) es la historia de un sujeto humano situado en un futuro posterior al colapso antropocénico. En este escenario, se ve obligado a aprender a convivir con los no humanos que forman el ecosistema terrestre, materializando este desarrollo de afectos, relaciones y fricciones en una casa. Este hogar encarna al mundo, donde diversos seres de distintas especies coexisten y los seres humanos parece que no pertenecen a esa reciprocidad relacional.

Esta es la síntesis del cómic experimental de Iván McGill (Madrid, 1997). Ilustrador y autor de cómic, en sus proyectos las narrativas visuales quedan atravesadas por un imaginario tecnológico, el dataísmo y las identidades digitales.

Como nos explicaba el autor en la entrevista, sus proyectos se activan por la inquietud de querer comprender algo, un conocimiento. Y para comprender aquello que no entiende, usa el dibujo como técnica epistémica reveladora y traductora de saberes. Para él, el cómic es una especie de contenedor donde volcar toda esta deriva gráfica de procesamiento de conocimiento. Es un hueco donde la escritura y el dibujo tienen un punto de encuentro, se conocen y emergen. En este encuentro, es interesante destacar la capacidad de McGill por crear una narrativa experimental donde el dibujo y la escritura casen en una especie de simbiosis diagramática, como si de unos ecosistemas visuales se tratase. Al igual que en un bioma, en su práctica gráfica todas las piezas, elementos y figuras que la cohabitan se relacionan entre sí en un estado de simbiosis y vecindad constante.

Al preguntarle por qué elige al dibujo como práctica ontoepistemológica, responde que para él es el lenguaje más accesible para el procesamiento de la información. Para McGill, el dibujo es una herramienta de comunicación sensible e intuitiva idónea para aproximarse a aquello que no conoce.

Las "piedras" de este proyecto por consiguiente, son todas aquellas aristas epistemológicas que el artista aboga por materializar en su narrativa. Son aquellos biomas, futuros post-antropocénicos, ecologías sociales, convivencias interespecie... El "papel" queda situado en las páginas del cómic: capas y estratos donde es posible la existencia de los ecosistemas visuales. Y por último, el gesto de la "tijera" es el lenguaje propio del cómic: el juego narrativo, la dislocación de las viñetas, el flujo lector...

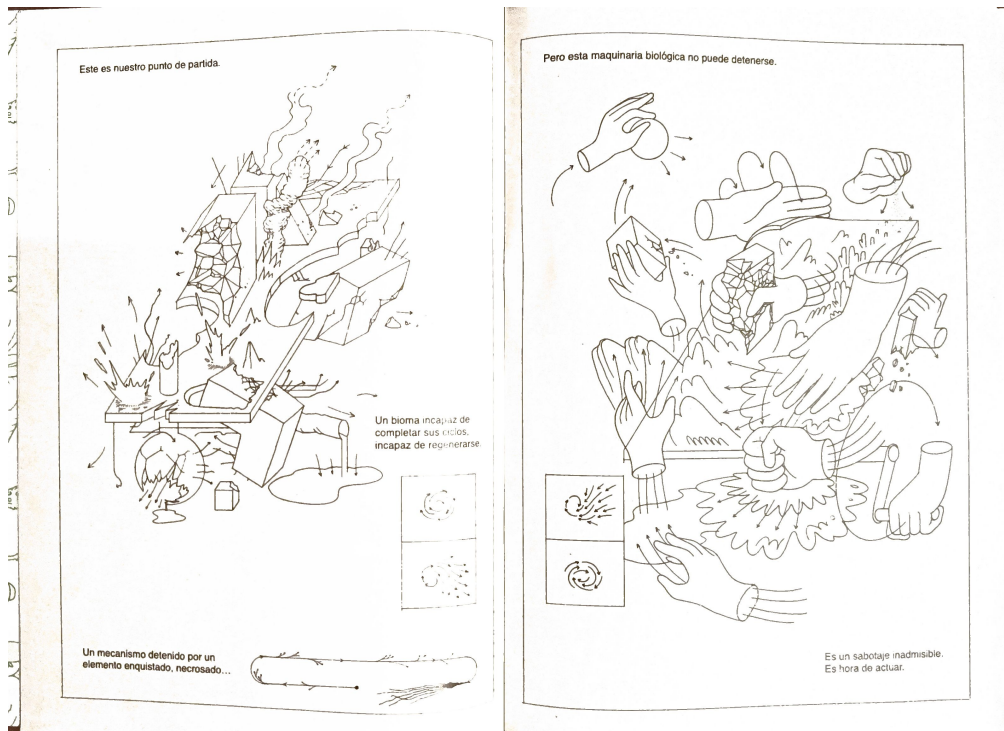


Figura 18: Iván McGill. *Bioma* (2024). [Escaneo de ejemplar propio]

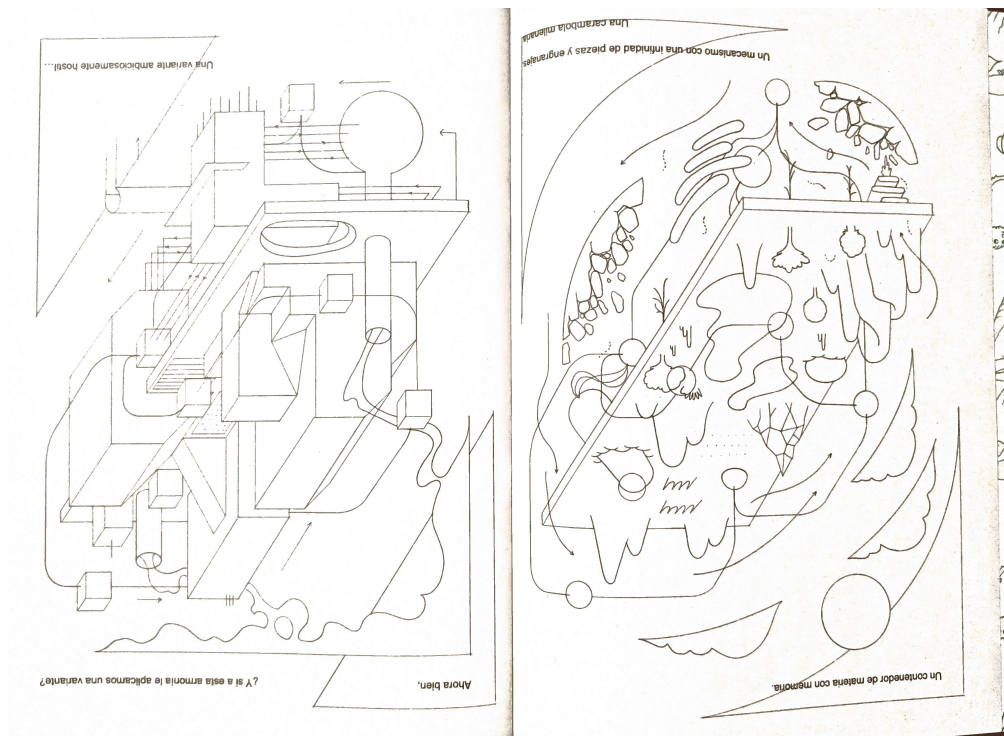


Figura 19: Iván McGill. *Bioma* (2024). [Escaneo de ejemplar propio]

CONCLUSIONES

Hemos planteado nuestro juego y lo hemos jugado: hemos entonado intra-acciones, hemos encarnado figuras, cosas, elementos, teorías y pensamientos. Hemos hecho emerger de (y con) nuestras tres herramientas su agencia epistémica, hemos escrito, hemos dibujado, hemos escuchado y palpado... Ahora toca realizar unas conclusiones que más bien se presentan como posibilidades o futuribles.

Esta deriva investigativa nos ha llevado a concluir que en lo especulativo de la práctica gráfica reside su poder como proceso y procedimiento de saber. El dibujo y la escritura se posicionan como ontológicos, sensibles y performativos.

El planteamiento estructural del juego piedra, papel o tijera ha permitido desplegar un protocolo material donde los materiales (piedras), los soportes (papeles) y los gestos (tijeras) se activan y se median en un enredo de relaciones intra-activas descentralizadas de la idea de sujeto investigador y objeto investigado. En este juego, la agencia queda ensamblada pero distribuida, no jerarquizada.

Por último, se realizó un corpus gráfico hibridado entre una escritura mecanografiada, académica y un pensamiento artístico manuscrito, suelto. Esta fusión consideramos que ha sido un proceso de reflexión y pensamiento muy nutritivo y sugerente. Las pequeñas anotaciones, flechas, corchetes y palabras sueltas dispuestas por todo el cuerpo del texto han permitido dar cabida a una serie de pensamientos laterales. Estos elementos dan cuenta del pensamiento gráfico intrínseco en la investigación, es el que la hace posible.

Como detallamos al principio del trabajo, esta investigación se abre por la inquietud y motivación de explorar el giro material en la gráfica contemporánea, cómo esta puede ser una estrategia subversiva de gestión de conocimiento y cómo puede desarrollarse como una práctica situada, material y performativa. Y finalmente, esta investigación queda abierta, al igual que nuestro estuche, y se expandirá a futuras derivas especulativas en las que siempre iremos acompañadas de nuestro lápiz, nuestro papel y nuestra tijera.

“Todavía quedan semillas por recolectar, y todavía queda espacio en la bolsa de estrellas.” Ursula K. Le Guin, 2023

LISTADO DE REFERENCIAS

- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke University Press.
- Bennett, J., & Gonnet, M. (2022). *Materia vibrante: Una ecología política de las cosas*. Caja Negra Editora.
- Borgdorff, H. (2012). *The conflict of the faculties: Perspectives on artistic research and academia*. Leiden University Press.
- Boserman, C., & Ricart, D. (2016). El siguiente artículo plantea la necesidad de un acercamiento material a la idea de investigación, donde crear, producir, pensar y documentar sean investigar. *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, 1(1), 46-75. <https://raco.cat/index.php/Inmaterial/article/view/322074>
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano* (1ª ed.). Gedisa.
- Cubitt, S. (2014). *The Practice of Light: A Genealogy of Visual Technologies from Prints to Pixels*. MIT Press.
- Ingold, T. (2000). *The perception of the environment: Essays on livelihood, dwelling and skill*. Routledge.
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social: Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Le Guin, U. K. (2018). *Contar es escuchar: Sobre la escritura, la lectura, la imaginación* (1ª ed.). Círculo de Tiza.
- Le Guin, U. K. (2023). *La teoría de la bolsa de la ficción* (T. Muñoz Clares, Trad.). Rara Avis.
- Marks, L. U. (2002). *Touch: Sensuous theory and multisensory media*. University of Minnesota Press.
- Metro World News. (2018, 20 de noviembre). *La tecnosfera está impactando fuertemente al planeta: Peter Haff*. <https://www.metroworldnews.com/hub/noticias/2018/11/20/la-tecnosfera-esta-impactando-fuertemente-al-planeta-peter-haff/>

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (2010). *ATLAS. ¿Cómo llevar el mundo auestas?* [Folleto]. https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/exposiciones/folletos/2010021-fol_es-002-Atlas.pdf

Parikka, J., Kozak, C., Gonnet, M., & Limpo, A. (2021). *Una geología de los medios* (1ª ed.). Caja Negra.

Stengers, I., & Goldstein, V. (2019). *Otra ciencia es posible: Manifiesto por una desaceleración de las ciencias*. Futuro anterior: NED.

ANEXO

Escaneos de las notas y apuntes tomados a mano alzada durante las entrevistas.

ENTREVISTA COCO MOYA

- Gimnasio de actividades y dibujo. Nace de su tesis.
- Paisaje → memoria, voz, identidad, traducir de forma sensible energía, algo encriptado.
 - traducir con sus sensibilidades
 - incertidumbre de cambio dinámico
 - hiperobjetos → entidades o cosas
 - más complejo, interdependiente
 - potencialidad del arte → comprender a escala humana.
- ¿Cuál es la relación con la piedra?
 - acercarnos a un objeto.
 - hacer el ejercicio de atender a la forma
 - no proyectar preconcepciones
 - traducir literalmente
 - “piedra vibrante” 3D + audioguía
 - instrucciones
 - Carbon
 - energía revolución industrial
 - ejercicio de física, llegar a cosas metafísicas para
 - ¿Por qué el dibujo? Trans. académica del aprendizaje
 - Técnicas de meditación: activas
 - spin off de su tesis
 - meditar + dibujar
 - Dibujo + escritura
 - piedras
 - escritura
 - libro
 - terrestre, lírica
 - Tierra como mensaje críptico a descifrar
 - práctica. Tener que hacer cosas

Diagrama de relaciones:

- “piedra vibrante” 3D + audioguía → instrucciones → Carbon → energía revolución industrial → ejercicio de física, llegar a cosas metafísicas para → ¿Por qué el dibujo? Trans. académica del aprendizaje → Técnicas de meditación: activas → spin off de su tesis → meditar + dibujar → práctica. Tener que hacer cosas
- hacer el ejercicio de atender a la forma → no proyectar preconcepciones → traducir literalmente → “piedra vibrante” 3D + audioguía → instrucciones → Carbon → energía revolución industrial → ejercicio de física, llegar a cosas metafísicas para → ¿Por qué el dibujo? Trans. académica del aprendizaje → Técnicas de meditación: activas → spin off de su tesis → meditar + dibujar → práctica. Tener que hacer cosas
- hacer el ejercicio de atender a la forma → no proyectar preconcepciones → traducir literalmente → “piedra vibrante” 3D + audioguía → instrucciones → Carbon → energía revolución industrial → ejercicio de física, llegar a cosas metafísicas para → ¿Por qué el dibujo? Trans. académica del aprendizaje → Técnicas de meditación: activas → spin off de su tesis → meditar + dibujar → práctica. Tener que hacer cosas
- hacer el ejercicio de atender a la forma → no proyectar preconcepciones → traducir literalmente → “piedra vibrante” 3D + audioguía → instrucciones → Carbon → energía revolución industrial → ejercicio de física, llegar a cosas metafísicas para → ¿Por qué el dibujo? Trans. académica del aprendizaje → Técnicas de meditación: activas → spin off de su tesis → meditar + dibujar → práctica. Tener que hacer cosas

Figura A1. Entrevista a Coco Moya.

ENTREVISTA CARMEN

• Obra: Proyecta. la sobre mesa

Desde también la gráfica hacen un registro de lo acontecido
Resto

2 procesos gráficos - Manotipos → huellas de una sobremesa.
- Fotografiado → movimiento de los objetos; manchas
insolado objetos que participan
en la mesa (copas, vasos, cubiertos)
fantasmas, movimientos

Desde el registro.

no representado, sino presente. Buscas la presencia

• Por qué la gráfica?

la forma en la que el gesto es más fiel
al registro de gesto

conseguir captar una huella

aproximación experiencial

la foto es algo más representacional

Figura A2. Entrevista a Carmen Ojeda.

ENTREVISTA A IVÁN: "BIOMA"

Resumen de tu práctica ~~gráfica~~ artística:

- Bioma, "ecosistemas" visuales (diagramas).
- Como insertas en tu obra cuestiones como el colapso antropocéntrico.
- Aprender a convivir con los distintos seres que conforman el ecosistema.
- Casa = mundo
- Que es un bioma para ti?
- Por qué usas la práctica gráfica para esto?
- ¿Cuál es tu relación con los no-humanos.

Cómic.

▷ el arte y la herramienta del dibujo: Comunicación
 Encontrar un conocimiento

▷ a través del dibujo lo desentrañas

▷ Reto generar preguntas.
 palabras que no entiendo
 mensajes accesibles

dibujos: herramienta muy integrada. Abre disciplinas.
 ese aprender del dibujo
 a nivel discursivo sobre información.
 papel del dibujante, genera nueva responsabilidad

▷ pedagógico

Dinámica expansiva, muchas imágenes.

▷ Reaccionar. } Disc

▷ lenguaje que es un espacio de contenidos, que tiene
 punto de encuentro } Dibujo } Comix } HUECO
 } escrituras

desentrañar
 mensajes complejos info escritavizual → ritmo que
 ritmo de la lectura prepara como
 autor

- Bioma = Simbiosis
 organismo que funciona porque tiene organismos
 dentro.

Todas las piezas se relacionan entre sí.
 visibiliza una ecología futura.

Figura A3. Entrevista a Iván McGill.

