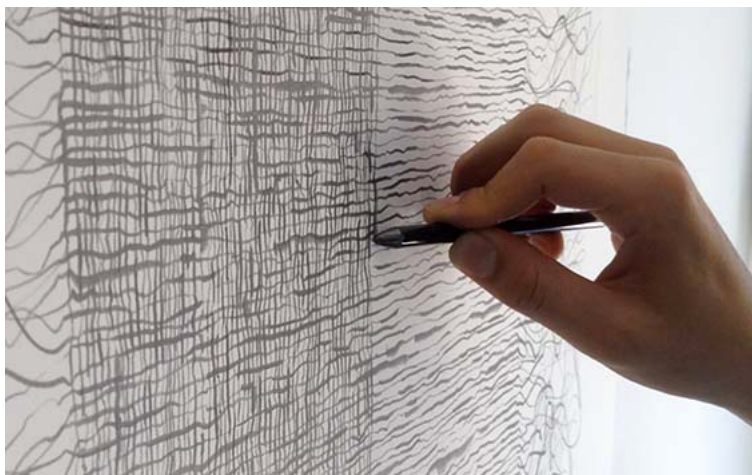




Universidad Complutense de Madrid
Facultad de Bellas Artes
Master Universitario en Investigación
en Arte y Creación

TFM Trabajo Fin de Master



LÍNEA DE SOMBRA

Pensar la práctica y el valor simbólico del dibujo contemporáneo.

Autor/a: Héctor Fernando Cataño Rico

Tutor/a: Ricardo Horcajada González

Área temática: 2. Arte-Creación-Producción.

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Línea de investigación: Dibujo

Departamento: Dibujo.

Convocatoria: Junio.

Año: 2014

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

Resumen biográfico en relación al desarrollo del TFM

- 1. ANOTACIONES SOBRE EL DIBUJO**
 - 2. EL DIBUJO EN EL CONTEXTO CONTEMPORÁNEO**
 - 3. EL VALOR DEL HACER**
 - 3.1. Analogías con la máquina de producción**
 - 3.2. Herramientas digitales del dibujo**
 - 4. LINEA INCANSABLE. La línea y el tiempo**
 - 4.1. Tiempo dado**
 - 4.2. Los pliegues y las formas**
 - 5. LINEA DE SOMBRA**
 - 5.1. Antecedentes y motivación**
 - 5.2. Objetivos**
 - 5.3. Bocetos y proceso**
 - 5.3.1. Bocetos serie Redes**
 - 5.3.2. Bocetos serie Sólidos**
 - 5.4. Apparatus**
 - 5.4.1. Proceso de realización de la pieza**
 - 5.4.2. Registros del proceso**
 - 5.4.3. Resultado final**
 - 6. CONCLUSIONES**
 - 7. PROSPECTIVA**
- BIBLIOGRAFÍA**
- C.V.**

Resumen:

Durante el transcurso de este texto propongo pensar el dibujo como una actividad práctica y de conocimiento que produce valor simbólico desde el *hacer* por medio de la labor manual y material de sus elementos más fundamentales y primarios. Este *hacer* del dibujo se propone entonces similar a oficios realizados en la esfera social para transformar fuerza de trabajo en valor de cambio económico, aunque efectuados en apariencia de manera mecánica, repetitiva e irreflexiva, son concebidos como mecanismos de producción de sentido a través e la experiencia y reflexión de su propia labor, convirtiéndose en una actividad resistente a las condiciones de producción material.

La línea, asumida como elemento abstracto de la realidad, se presenta como unidad estructural que articula estos conceptos y permite evidenciar la duración temporal en la ejecución del dibujo, generando patrones gráficos tales como retículas, redes, tejidos y matrices, convirtiéndose de este modo en un dispositivo primordial en los procesos de construcción subjetiva y de conocimiento.

En la parte práctica planteo la realización de una serie de dibujos de líneas continuas que se extienden a lo largo de una superficie, multiplicando los límites de un soporte determinado, repitiendo de manera exhaustiva patrones que luego se modulan y superponen para construir una suerte de palimpsesto visual a través de la escritura sismográfica del cuerpo en el tiempo.

Palabras clave: Dibujo, valor simbólico, labor material, línea.

Abstract:

During the course of this paper I propose to think about drawing as a practical activity that produces knowledge and symbolic value throughout manual and material labor from their most basic and primary elements. This *making* of drawing is proposed then similar to trades performed in the social sphere to transform workforce in economic exchange of value, although made to look mechanical, repetitive or unthinking way, are conceived as mechanisms of meaning production through the experience and reflection of their own work, becoming resistant to the conditions of material production activity.

The line, taken as an abstract element of reality is presented as a structural unit that articulates these concepts and makes evident the time duration in executing the drawing, creating graphic patterns such as grids, networks, weaves and matrix, thus becoming in a primary device in the process of subjective construction and knowledge.

On practice part I propose making a series of drawings of continuous lines that extend along a surface, multiplying the boundaries of a particular surface, repeating in exhaustive way patterns that are modulated and then overlaid to construct a kind of visual palimpsest through seismographic writing of the body in time .

Key words: Drawing, symbolic value, material labor, line.

INTRODUCCIÓN

Línea de sombra reflexiona acerca de la noción de labor material en el ámbito del dibujo contemporáneo y cómo este concepto se articula en la práctica como una estrategia para producir sentido y valor simbólico. El medio del dibujo es entendido acá como una actividad que reivindica el trabajo manual, por tanto, pretendo poner de manifiesto estos conceptos propios de su especificidad haciendo evidente lo importante que resulta su ejercicio como un acto sustancial en los procesos de conocimiento y pensamiento.

Así mismo, el interés por llevar a cabo esta investigación surge al concebir la práctica de dibujo un acto desprendido de fines útiles, que *emerge en la ausencia de cualquier antecedente, estímulo o provocación(...) motivado por la esperanza de hacer manifiesto lo que no podría ser concebido en un principio ni planeado con anticipación¹*, lo cual, para el desarrollo práctico del proyecto se materializa en la realización sistemática de una línea sobre un soporte, estrategia que permite referir al tiempo invertido en su realización, registrando la duración de un momento que se extiende paralelamente con su ejecución; ubicando de esta forma su valor simbólico en este gesto y en el resultado final como producto y residuo.

Este proyecto se vale de las herramientas y materiales más esenciales: la línea, el papel y el trabajo manual, trasladando la actividad del dibujo *a una conciencia temporal de apropiación de la experiencia, a una manera de estar más próximo a aquello que el dibujante quiere conocer o,*

¹ Cocker, Emma. *The Restless Line, Drawing*. En: Tracey: Sawdon, Phil. Marshall, Rusell. *Hyperdrawing Beyond the Lines of Contemporary Art*. Ed. Tauris. London. 2012. Pág. Xiii.

² Horcajada, Ricardo, J.F. Torrego Graña. *Estrategias gráficas contemporáneas*.

*simplemente disfrutar.*² Estos elementos, así como a la condición de la línea, definida como una estructura temporal, apuntan hacia enfoques relacionados con la singularidad del pensamiento, la experiencia subjetiva y la construcción de una identidad propia.

En este caso, propongo el dibujo y su desarrollo práctico como forma de posicionamiento, un acto soportado en las ideas que Georges Bataille desarrolló en los textos sobre economía política *la Parte Maldita* y en *El Límite de lo Útil*, donde define como *gasto improductivo* a todas las actividades humanas que no tienen un fin útil más allá de sí mismas. El dibujo por lo tanto, se sustenta en el acto mismo del *hacer* y se contrapone a las actividades socialmente entendidas como productivas y acto de resistencia de las categorizaciones dadas a la productividad impuestas por la economía del capital

La práctica del dibujo ha consolidado una autonomía expositiva y discursiva de gran relevancia para el campo del arte contemporáneo gracias a la gestión simbólica de reconocidas figuras. Es el caso de Sol Le Witt, Raimond Pettibon o William Kentridge entre otros, quienes abren toda una plétora de posibilidades trazando el camino de otros más jóvenes como Paul Noble, Susan Collis o Julie Mehretu, por mencionar algunos. Del mismo modo, esta afirmación constante ha traído consigo la apertura hacia la investigación y la discusión teórica, la edición y catalogación de la diversidad de propuestas en compendios como *Drawing Now*, *Drawing from the Modern* o *Vitamin D* y *Vitamin D2*, así como la apertura de espacios institucionales y privados dedicados a su promoción y validación, como por ejemplo *The Drawing Center* en New York³ o *Drawing Room*⁴ en London. Por esta razón, uno de los objetivos en la realización de esta investigación consiste en el posicionamiento conceptual dentro del debate actual.

² Horcajada, Ricardo, J.F. Torrego Graña. *Estrategias gráficas contemporáneas*. Cuadernos de Bellas Artes 03. Ed. Sociedad Latina de Comunicación Social. Laguna (Tenerife). 2012. Creative Commons. Pág. 12.

³ Véase: <http://www.drawingcenter.org/>

⁴ Véase: <http://drawingroom.org.uk>

En la primera parte de este texto realizo una definición personal del dibujo por medio del diálogo con ideas de autores reconocidos en el tema tales como John Berger y Juan José Gómez Molina, derivando luego hacia concepciones teóricas surgidas en el contexto contemporáneo, identificando las características que la sustentan como una práctica autónoma que engloba toda un serie de conceptos y reflexiones propios del medio, promoviendo su consolidación expositiva, teórica y comercial.

A continuación reflexiono acerca de la práctica del dibujo como productor de valor simbólico desde la labor material y el trabajo manual especializado, estableciendo en paralelo con las actividades y concepciones culturales a las que consideramos "Artesanía". En este apartado y sus correspondientes derivaciones sustento el discurso personal con las ideas que aparecen en el texto *El Artesano* de Richard Sennet.

Posteriormente amplío las dimensiones del discurso principal sobre el *hacer* reflexionando acerca de la idea de línea como concepto implícito en la gestión temporal del dibujo, llevándola hacia un discurso de pensamiento formal y subjetivo que analiza las diversas cualidades que sugiere su activación como una forma de conocimiento.

En cuanto al desarrollo práctico, propongo la realización de una serie de dibujos de líneas continuas que se extienden horizontalmente sobre un soporte, refiriendo al formato geométrico del papel, replicando manualmente la rectitud de sus límites a través de la repetición exhaustiva de patrones gestuales que se van adhiriendo uno tras otro para crear una escritura sismográfica del cuerpo en el tiempo.

Como conclusión, analizo los mecanismos que construyen la propuesta práctica a partir de las metodologías derivadas de la unión entre investigación y creación, mediante la búsqueda bibliográfica y la referencia a otros artistas, descubriendo las narrativas propias inherentes a su realización.

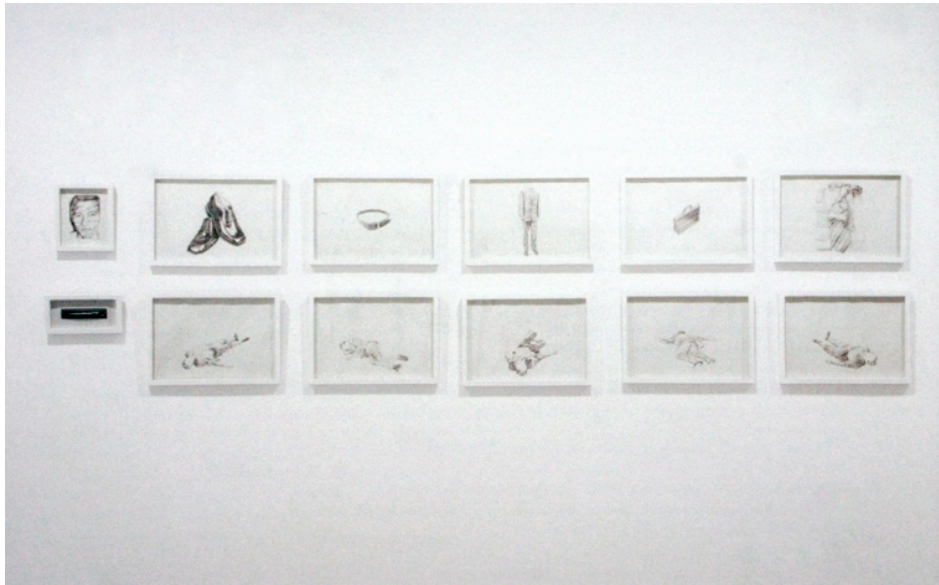
Resumen biográfico en relación al desarrollo del TFM

Mi propuesta plástica ha estado ligada constantemente a la reflexión sobre el concepto de valor en la obra de arte, asumida ésta como un artefacto cultural y mercantil. La toma de conciencia de la condición dual de los objetos en el arte hace que los intereses en mi práctica circulen alrededor de la noción de economía como eje transversal de investigación práctica, por tanto mi trabajo indaga sobre conceptos tales como la relación entre plusvalía simbólica y material, la imagen siniestra del dinero en el arte, el mundo de los negocios y el valor del trabajo manual.

Las obras que surgen a partir de estos postulados conceptuales se materializan en diferentes medios y soportes, desde la pintura o el dibujo, hasta instalaciones multimedia, video, fotografía o escultura. El proceso creativo y metodología utilizada, modifican la lectura de las imágenes y la información suministrada por la cultura visual contemporánea y les otorgan un nuevo sentido al reubicarlas en el contexto de la imagen texto, lo cual permite generar asociaciones simbólicas con su contexto y criticar los modelos hegemónicos que estas instauran.

Una primera reflexión sobre estos intereses se ve manifiesta en el proyecto *La angustia de la ceremonia desfasada*, que consistió en una serie de dibujos realizados con tinta de bolígrafo sobre papel mediante el uso de una técnica paciente y exhaustiva de pequeños trazos. Se compone de once dibujos de diferentes accesorios y prendas de vestir que erigen el estereotipo del ejecutivo u hombre de negocios. Tal y como se verían en un escaparate: un maniquí, prendas dobladas o zapatos exhibidos en vitrinas, anuncian un cuerpo vacío e inerte disponible para ser llenado por cualquier

sujeto. Estas imágenes son puestas en dialogo con otra serie de dibujos de hombres tendidos en el suelo, rendidos, y junto a éstos el bolígrafo con el que fue realizada toda la serie expuesto en un marco tras el cristal.



La Angustia de la ceremonia desfasada (2004). Vista del montaje en el XII Salón Nacional de Artistas Jóvenes. 11 dibujos bolígrafo sobre papel, 35 X 50 cms. c/u., otro de 27 X 32 cms. y objeto enmarcado (bolígrafo Parker) de 12 X 23 cms.



La Angustia de la ceremonia desfasada (2004). Dibujos bolígrafo sobre papel, 35 X 50 cms. c/u.

Este proyecto funcionó en su momento de manera auto referencial ya que al pensar en la idea del éxito profesional (en este caso a través de la imagen del hombre de negocios), comencé a reflexionar acerca de mi labor como productor material cuestionando el valor de la producción simbólica dentro del sistema capitalista, al tiempo que me enfrentaba con el reflejo de estas cuestiones en mi producción artística personal y en la vida misma. En esta primera instancia asumí este hecho a través del ejercicio del dibujo como una forma “trabajo” igual a cualquier empleo y ocupación laboral.

En ese momento se abría paso mi participación en subastas y exposiciones artísticas cuyo fin era estimular las relaciones comerciales y de intercambio, esta experiencia propició un punto de inflexión en mi producción ya que me llevó a ser consciente de la trama que erige el sistema del arte comercial como fábrica de producción simbólica. Por tanto esta nueva producción debía responder a los requerimientos particulares del sistema en el cual estaba inscrita, siendo uno de éstos el carácter objetual de la obra como un artefacto de lujo y buen gusto, acorde con la lógica de mercado propia de esta clase de eventos.



Tributo (2012).
Óleo sobre lienzo 20 x 20 cms.



Un amor verdadero (2009).
Óleo sobre lienzo abullonado 50 x 50 cms.

Fue entonces cuando comencé a realizar intervenciones dentro del mismo sistema, insertando pinturas que de forma irónica fuesen apologías a los objetos de valor (billetes, oro, monedas, plata) y a la obra de arte como objeto mercantil. Al ser adquiridas estas obras completaban la estratégica poética de su idea al presentarse dentro del circuito comercial como “joyas” u objetos de valor, convirtiendo de manera simultánea la figura del artista en una especie de Rey Midas⁵. Respondiendo a esta lógica, las obras circulaban mediante una transacción comercial, lo cual era un guiño directo y una indagación sobre la noción de valor en el objeto artístico y las relaciones simbólicas que se establecen con el dinero.

Los proyectos posteriores giraron en torno al vínculo del dinero con la obra de arte, no en el terreno netamente comercial sino en relación con la idea del dinero como objeto simbólico y las diferentes implicaciones estéticas, sociales, políticas y económicas en las que puede derivar.



In God We Trust, (2010)
Grafito sobre papel, 35 X 50 cms.

⁵ La obra de Damien Hirst *¡Por el amor de Dios!* (2007) es un ejemplo de las hábiles estrategias comerciales basadas en el espectáculo y especulación monetaria en el mercado del arte.



Caridad, 2007. Grafito sobre papel, 35 X 50 cms.

En la exposición *Economía Sacra* se trataron asuntos que todos nos hemos planteado como individuos sociales y como seres humanos. Hablar de dinero, éxito y poder, implica pensar en un estado ideal de satisfacción material y en consecuencia, las pinturas y dibujos de este proyecto son en sí mismos una revisión de cómo las imágenes cotidianas instauran el modelo de felicidad derivado de la posesión del dinero. Esta dictadura implacable acerca del camino que se debe tomar para alcanzar el éxito o el aspecto que tienen las personas que se nos presentan como modelos hegemónicos a seguir, aparece de forma siniestra sugiriendo que en ese “escalar posiciones” nos pisamos los unos a los otros frenéticamente, y que aquello que consideramos como materialización del producto de nuestro trabajo es una idea abstracta y contradictoria en el seno mismo de sus múltiples significados. De manera escueta y a la vez simbólica, estas piezas se convierten en objetos de culto que atraen al incauto, quien se deslumbra con el brillo del metal precioso que no es otra cosa más que una ficción de la imagen misma. Este proyecto alude al imaginario ostentoso que señala lo oculto, ominoso y degradado de las relaciones de intercambio, del poder político y del arte como una convención cultural abstracta cercana al dinero.⁶

En esta otra obra llamada *Dinero degradado* se registra el proceso de transformación de una moneda a una lata “sin valor” al destruirla,

⁶ Respecto a estos temas relativos a las relaciones comerciales del arte y dinero, especialmente sobre el mercado de bienes simbólicos y sus lógicas de rechazo y beneficio del sistema comercial puede consultarse: Bourdieu, Pierre. *Las reglas del arte*. Ed. Anagrama. Barcelona, 2005.

raspándola contra el pavimento y golpeándola con un martillo hasta dejarla completamente lisa, haciendo que desaparezca el contenido iconográfico que le otorga su valor de cambio. Cabe anotar que aunque el valor de la moneda se anuló mediante la acción realizada sobre ésta, su valor objetual ha sido transformado en un “valor simbólico”, hecho que genera su plusvalía económica en el contexto comercial del arte.

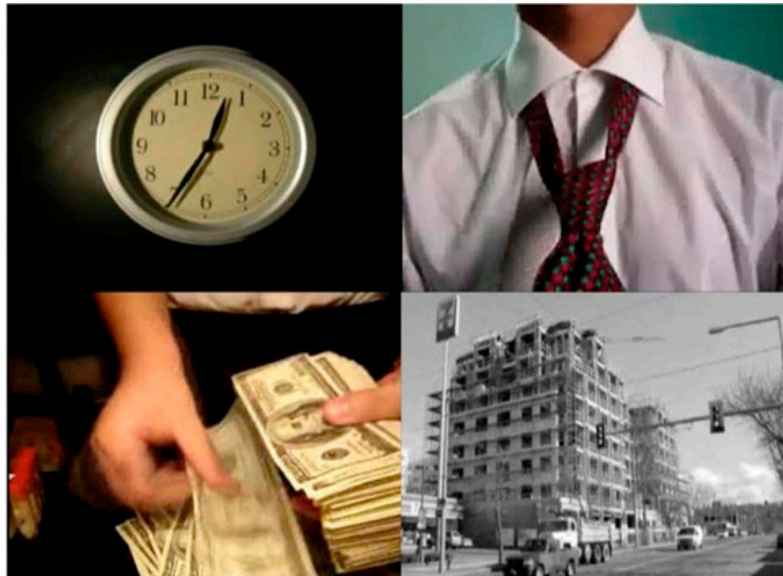


Dinero degradado (2010). Vídeo. 16'27". Imágenes fijas del vídeo.



Dinero degradado (2010). Vídeo. 16'27" Secuencia del vídeo.

Business man narra en una composición simultánea las 24 horas del día en la vida de un sujeto anónimo mediante una elipsis de tiempo de un minuto treinta segundos en donde este personaje anuda su corbata con bastante ceremonia mientras en otra capa de vídeo, realiza una serie de acciones que le conducen a obtener una gran cantidad de dinero.

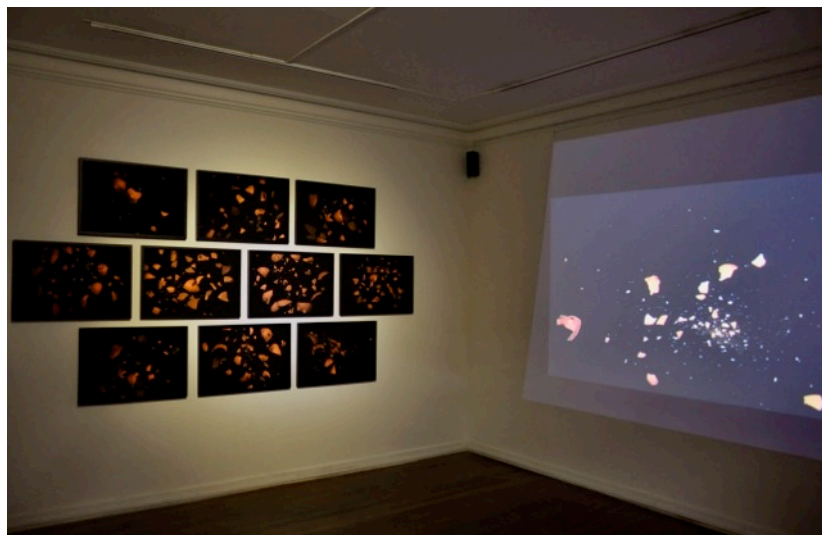


Business man, 2010. Video. 1'40''

La última serie de obras realizadas, corresponden al proyecto *Piggy Bank*. Una instalación de elementos visuales, audiovisuales y escultóricos, que se valen del sentido y función económica que ha tenido a través de la historia la figura del cerdo, por un lado como animal sagrado con función ritual y por otro, como alimento industrializado de rápido crecimiento y consumo masivo. La propuesta parte de la presencia y connotaciones que tiene la alcancía en forma de cerdo, un objeto cotidiano asociado a la acumulación monetaria que podría considerarse la abstracción y sustitución social de las prácticas rituales primitivas que se realizaban con seres humanos y animales, en donde su sacrificio constituía una ofrenda a los dioses en gratitud por los frutos recibidos de la tierra. Sobre esta condición de la alcancía y su referente real –hombre o animal–, se generan asociaciones que van de lo mundano a lo sagrado, de lo real a lo inmaterial, derivando inevitablemente en las prácticas económicas contemporáneas.



Piggy Bank (2013). Vista general de la exposición. Sala 1, Galería Santa fe. Bogotá.



Piggy Bank (2013). Vista general de la exposición. Sala 2, Galería Santa fe. Bogotá.

Los vídeos que hicieron parte de la exposición muestran acciones realizadas de manera repetitiva por un personaje anónimo, las cuales

apuntan a la idea de acumulación pero a través de actos ilusorios en los que el dinero desaparece. Por ejemplo, unas manos ponen cuidadosamente monedas, una sobre otra, construyendo una columna. Sin embargo; a pesar de que el acto es rápido y decidido la columna mantiene una misma altura en el plano central de la imagen. En un segundo vídeo y en primer plano se puede ver una hucha en forma de cerdo a la que se le introducen monedas, en un acto incansable que resuena en el vacío, ya que al igual que la columna, ésta tampoco termina de llenarse. En el último vídeo un personaje lanza huchas de barro de manera frenética sobre un fondo negro, descubriendo que en su interior están vacías, desprovistas de capital alguno.

En este conjunto de piezas confluyen acciones humanas y despojos del animal, un mismo cuerpo simbólico, una misma idea: el cerdo al que engordan para ser sacrificado y el hombre que ansía “engordar” su capital.

Las manifestaciones de mi trabajo previo, constituyen los intereses y reflexiones que llevo en la actualidad como eje de mi práctica artística. Estas obras refieren igualmente a la construcción de sentido a partir de estereotipos y modelos hegemónicos desde imágenes de la cultura visual, mediante convenciones culturales como el dinero, las huchas o la moneda, las cuales identificamos, conocemos y asumimos diariamente. Sin embargo, las asociaciones simbólicas y las acciones efectuadas sobre estas mismas convenciones son las que permiten la elaboración de un discurso mas allá de su uso, como es el caso de los actos absurdos que aparecen en los vídeos de *Piggy Bank* en donde por ejemplo, se rompen las huchas quedando en fragmentos irregulares sobre el fondo vacío, lo cual hace reconocible también el rompimiento de estas convenciones.

Entonces, es cuando asumo nuevamente el dibujo como una labor material, como una práctica constante y obsesiva mediante la cual continuar indagando sobre las nociones de valor y sentido, encamino nuevamente mi producción hacia esta práctica primaria de creación, hacia la materialización de conceptos como el tiempo de producción y la plusvalía en la obra de arte. Considero primordial citar el proyecto *La angustia de la ceremonia*

desfasada que realicé en 2003 y del cual destaco para este fin, su simpleza y la coherencia con los medios de producción utilizados (bolígrafo y papel) así como las estrategias de representación presentes en la consecución de los objetivos del mismo. Esta serie de dibujos fue realizada de manera paciente, asumiendo mi trabajo como artista en jornadas laborales de 8 horas cada día, en donde línea tras línea construía los cimientos de la propuesta, mediante las texturas, los pliegues en las prendas de vestir y la simulación de las materialidades de las cosas representadas.

Los proyectos citados configuran el antecedente substancial de esta nueva propuesta artística vinculada al campo del dibujo, a las posibles formas de asumir este terreno, al valor simbólico del trabajo, la labor y el tiempo de producción y al diálogo constante entre los ámbitos académico y artístico.

1. ANOTACIONES SOBRE EL DIBUJO.

Dibujar es mirar examinando la estructura de las apariencias

John Berger. Sobre el Dibujo.

Definir el término dibujo, no puede hacerse de forma escueta en un par de líneas como si de extraer su significado del diccionario se tratara, más aún cuando se quiere establecer un estado contemporáneo de la cuestión. Antes de llegar a este punto hay que remitirse a concepciones generales mantenidas a lo largo del tiempo, en tanto ha sido considerado como herramienta de pensamiento proyectivo, con fines utilitarios en la ciencia, la industria, el arte y la educación, siendo estos campos los que lo instauran como una forma de conocer y aprehender lo real desde la visión y el pensamiento. Desde un principio y hasta nuestros días, éste ha sido utilizado como herramienta de proyección de eso que se quiere materializar, comprender. Funciona como estructura, un esqueleto o maqueta que permite la visualización formal por medio de convenciones visuales abstractas, el levantamiento de una entidad espacial o cultural, por ejemplo un edificio, una escultura o nuevas formas posibles de ver. En el caso de la imagen pictórica funciona dentro del proceso práctico como un paso previo a la elaboración de una imagen más compleja, en la que el dibujo ayuda en su delimitación y valoración en términos de color, tono, textura, grano, etc.

En el libro titulado *Sobre el Dibujo*, John Berger diferencia tres tipos de acercamientos al lenguaje del dibujo, de la siguiente manera: (...) *Hay dibujos que estudian y cuestionan lo visible, otros que muestran y comunican ideas, y, por último aquellos que se hacen de memoria*⁷, configurando este mundo complejo concebido desde el medio y sin

⁷ Berger. John. *Sobre el dibujo*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 2011. Págs. 34-35.

embargo; cada aplicación tiene fines y utilidades distintas, en el primer caso entendemos esta clase de dibujos como:

(...) estudios que permiten conocer lo que nos rodea por tanto: las líneas en el papel son las huellas que deja tras de sí la mirada del artista, que está continuamente partiendo, saliendo, interrogando a la rareza, al enigma, que encierra lo que tiene ante sus ojos, por más común y cotidiano que sea.⁸

Es decir, estudios previos de las formas y fenómenos de la naturaleza, de lo visible, con el fin de entender su complejidad. Sobre el segundo caso Berger menciona:

Ahora se trata de llevar al papel lo que ya está en la imaginación. Ya no se trata de que el ojo migre, si no de que entregue lo que se le encomienda. Este tipo de dibujos que unen, colocan, componen una escena.⁹

En esta otra identificación, el autor nos remite directamente al virtuosismo y a la capacidad de producir imágenes, componer y acomodar los elementos del dibujo en busca de la verosimilitud con la realidad, donde (...) *más bien miramos por una ventana la capacidad del hombre para inventar, para construir un mundo alternativo en su imaginación,*¹⁰ por lo cual estas categorías nos llevarían a situar la labor del dibujo desde el ámbito de la producción de imágenes de la realidad, tanto a partir de estudios del natural como de la invención y elaboración de un modelo preparado para la articulación de un mensaje visual. Finalmente encontraríamos:

En el tercer lugar están los dibujos ejecutados de memoria. Muchos son apuntes tomados rápidamente para su uso posterior: una forma de recopilar y guardar las impresiones y la información. (...) se hacen a fin de exorcizar un recuerdo que obsesiona al artista, a fin de sacarse de la cabeza de una vez para siempre una determinada imagen, llevándola al papel.¹¹

⁸ *Ibíd.*, pág. 35.

⁹ *Ibíd.*, pág. 37.

¹⁰ *Ibíd.*

¹¹ *Ibíd.*, pág. 39.

Es a través de estas categorías que podemos pensar que el concepto de dibujo en el texto de Berger se encuentra más cercano a la noción de representación y formalización de lo visible de manera verosímil, es decir, entendido como un vehículo y herramienta capaz de construir imágenes, a partir tanto del estudio de las formas naturales y físicas, como de las imágenes mentales y proyectivas del ejecutante, por lo que su capacidad de producción de valor simbólico y de sentido se podría ubicar en esta condición. Sin embargo; se hace necesario explorar aún más en las posibilidades del dibujo, incluyendo otras categorías, rastreando tal vez las estrategias que en el ámbito de la producción contemporánea se están haciendo manifiestas. Pero ¿cómo podemos definir lo que es el dibujo ahora, como resultado de este devenir histórico en el que casi desaparece bajo las cimientos del pragmatismo de la imagen pictórica?

Pensemos entonces que coexistimos con estas múltiples nociones del dibujo, que nos hemos arriesgado a ampliar el concepto hacia una práctica que logra proyectarse a nuevos horizontes de creación y experimentación desde el medio mismo.

Después de este repaso por los planteamientos de Berger sobre los usos del dibujo y sus aplicaciones, quisiera proponer una categoría más, que tiene que ver con la producción de sentido desde su particularidad y que propende por el reconocimiento de su ser fundamental, como un sistema de elementos que lo comprenden como medio y lo diferencian de otras prácticas del arte. Para esto empiezo estableciendo diálogos con algunas definiciones cercanas al sentido de la acción y su efectividad en el espacio, ya no como un estadio intermedio entre la idea y su materialización, si no como el resultado de una elaboración y potencialización más compleja de sus posibilidades, es decir, un nuevo dibujo que extienda sus capacidades hacia la idea de *hyperdibujo*.

2. EL DIBUJO EN EL CONTEXTO COMTEMPORÁNEO

Dibujar no es un problema de representar objetos o de hacer presente lo real, si no de transformar la realidad desde la modificación de lo imaginario¹²

Asumir un proyecto artístico desde el ámbito del dibujo como en este caso, significa profundizar en sus posibilidades investigando desde enfoques previos, hasta propuestas más innovadoras y contemporáneas. Esta apuesta significa ampliar el campo de estudio y empezar por desdibujar concepciones manidas, asumiendo una postura propia y propositiva para la cual se debe estar al tanto de las nuevas ideas y debates en relación con la práctica, tanto en el ámbito académico como artístico. Esto se hace posible mediante la búsqueda de exposiciones temáticas, el estudio de los planteamientos críticos contemporáneos y la búsqueda en el trabajo de artistas jóvenes que construyen sus discursos a través de este medio.

En relación con lo anterior, uno de los objetivos de este estudio es estructurar una visión personal sobre el campo del dibujo en actualidad y a partir de la consolidación de este panorama –y en diálogo con el mismo–, edificando un discurso propio, tanto teórico como práctico.

Esta motivación personal deriva en preguntas como: ¿Qué estrategias visuales en el arte contemporáneo podemos considerar nuevo dibujo o dibujo en el campo ampliado? La respuesta es más compleja de lo que parece, si tenemos en cuenta que esta práctica funciona esencialmente como herramienta y medio proyectual, lo cual la hace fundamental en cualquier proceso de planificación de *obras más grandes*. Es importante comenzar a entenderlo como una práctica autónoma a través de la cual construimos sentido desde su ejercicio como forma de conocimiento y

¹² VVAA. *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Ed. Cátedra. Madrid. 1999. Pág.17.

experimentación, no sólo como una etapa preliminar o de tránsito hacia otros lenguajes.

La urgencia por promover un discurso desde el medio mismo la describe muy bien Juan José Gómez Molina, quién reivindica la práctica desde la acción de dibujar y no en el dibujo y sus resultados puntuales, llamando a esta actitud “nuevo dibujo” y defendiendo su planteamiento desde la ruptura de los modelos normativos y programáticos impartidos desde la Academia, basados en el carácter científico y racional, así como aquellos soportados en *la idea de un conocimiento inefable e innombrable*:

El arte occidental ha mantenido una tendencia a interpretar, a proponer para la formación del artista la visión más restrictiva del método. Los manuales del dibujo han estado obsesionados por su “eficacia”, pero sobre todo, han estado orientados hacia la “configuración”, a la idea previa de un modelo formal de representación(...), en la obsesión por enseñar “cómo hacer”. (...) Cuando decimos esto, no sólo nos referimos a los manuales y cartillas de la Academia, si no sobre todo a los textos programáticos de las vanguardias normativas, a las nuevas gramáticas defendidas por su carácter racional y científico de sus proposiciones y también a aquellas otras basadas en la tradición heterodoxa, dadaísta o conceptual que bajo la idea de un conocimiento inefable e innombrable, se han transformado en un modelo de actuación bajo el modelo del prestigioso gurú de turno (...).¹³

Esta ruptura nos lleva a identificar la necesidad del “nuevo dibujo” por fuera de modelos normativos como una apuesta que *se vincula más a la acción de dibujar que al propio dibujo*¹⁴, consolidando de esta forma su autonomía desde el acto mismo. Y es precisamente sobre el *hacer* donde se sustenta este texto. Se puede llegar incluso más lejos definiendo la actitud contemporánea del nuevo dibujo al fomentar su práctica como un asunto estructural, asentado en el pensamiento mismo, una forma abstracta de configuración espacial y temporal, que no necesariamente debe ser materializada sobre los soportes tradicionales y que además, puede

¹³ *Ibíd.*, pág. 15.

¹⁴ *Ibíd.*, pág. 19.

encontrarse implícita en los cimientos de cualquier otra práctica artística (escultura, vídeo, instalación, performance, etc.) como estructura o esqueleto no solamente proyectual si no conceptual. En este sentido el *hacer* del dibujo es una forma de referir críticamente a la máquina de producción material y de capital.

Es precisamente en este punto en el que pasamos de la idea del *nuevo dibujo* que sostiene Molina, a la identificación de otra noción mucho más amplia que desafía las convenciones culturales desde las que reconocemos el medio como tal. Ésta se denomina *Hyperdibujo*:

"Hyperdibujo", como gesto curatorial, desafía las suposiciones acerca de lo que es propio de dibujo en términos de pureza y se niega a asumir la convención de que otros medios no tienen cabida en el dibujo.

"Hyperdibujo" y las prácticas que articula, como un estímulo del discurso, promueve la reflexión sobre lo que hace a un evento o un objeto dibujo. Es decir, "Hyperdibujo" sugiere un planteamiento que pretende extender las convenciones consideradas a través de "el dibujo como un medio" para establecer las prácticas y los resultados del "Hyperdibujo" como propios del dibujo.¹⁵

Hyperdibujo es un proyecto curatorial y editorial dedicado al dibujo contemporáneo. Coordinado por Tracey (Phil Sawdon y Russell Marshall), refleja el interés que la práctica del dibujo está generando en el ámbito artístico contemporáneo y explora el potencial que puede tener tanto práctico como teórico, también argumenta el significado que el prefijo *hyper* tiene dentro de su contexto como una forma de extender los límites de lo ya conocido y de lo que podría llegar a ser. Esta argumentación de curadores y críticos hacia el planteamiento, significa considerar la práctica como una forma ambigua, lo cual beneficia su investigación y desarrollo:

El prefijo "hyper-" es usado para promover una perspectiva incluyente del dibujo y abarca cualquiera de todas las prácticas del dibujo en las bellas artes que podrían extenderse dentro de ese "otro espacio" y manifestarse como explosión siendo, "sobre", "encima" y "más allá"

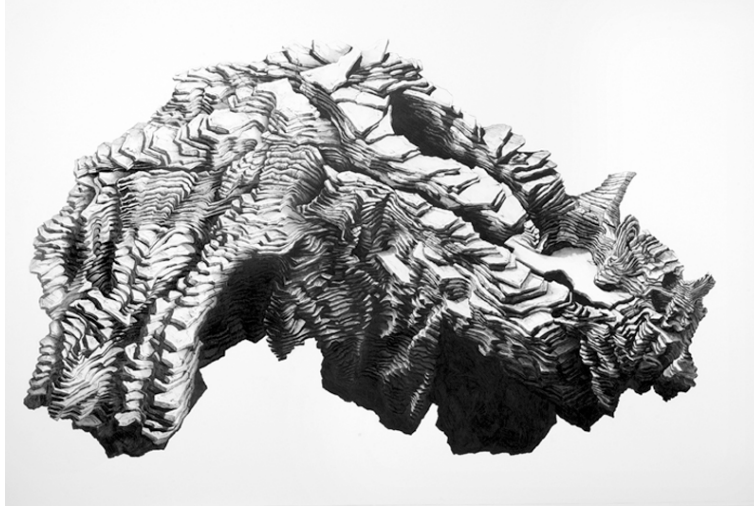
¹⁵ Tracey: Sawdon, Phil. Marshall, Rusell. Op. cit., pág.. XI.

usados para indicar “exceso” o “exageración” o “más de lo normal” (...).¹⁶

Hyperdibujo pretende determinar las condiciones por las cuales un objeto, acción o dispositivo se puede considerar dibujo en su relación con formatos escultóricos, espaciales y temporales. Sin embargo no hace ninguna distinción de los soportes tradicionales ya que esta ambigüedad substancial del medio mismo, es usada como una estrategia que permite ampliar sus posibilidades al abordarlo desde un campo más complejo de relaciones. Entre los artistas que soportan este planteamiento discursivo aparecen nombres y prácticas variadas como es el caso de Kate Atkin¹⁷, quién se vale del dibujo como herramienta de investigación de las formas naturales estructurales más complejas, a través de intensas y minuciosas series gráficas inspiradas en las cortezas de los árboles y el extrañamiento perceptivo que estas imágenes sugieren. Por otro lado nos encontramos con el trabajo de Abraham Ferraro, interesado en descubrir las posibilidades del medio a través de máquinas que traducen en dibujo situaciones y fenómenos externos, como en el caso de *Stationery Climber* de 2006, instalación y performance en que el artista sube un muro de escalada, o el trabajo de John Court quién a través de la relación entre la acción de escribir y las posibilidades de la escenificación del cuerpo, realiza piezas en las que se circunscriben simultáneamente, el ejercicio gráfico y la presentación del proceso de ejecución, ambos elementos fundamentales e implícitos en la labor material del dibujo.

¹⁶ *Ibidem.*, pág. Vii.

¹⁷ En su página web se pueden descargar los escritos teóricos sobre su trabajo. Atkin became deeply preoccupied with the marks of damage she found on trees. Her New Forest childhood gave her no illusions about the natural world, whose occupants are often stricken and poised on the very edge of terminal disintegration. <http://www.kateatkin.net>. (Consultado: 18 de abril de 2014).



Kate Atkin. *Head* (2006).
120 x 188.7 cms.
Lápiz sobre papel.



Abraham Ferraro. *Stationery Climber* (2006).
Instalación y performance.

Podemos identificar también otras propuestas que formulan nuevos espacios de experimentación, en dónde la práctica es concebida como una estructura conceptual que puede ser llevada al campo escultórico, a la instalación o hacia intervenciones *site-specific*. El trabajo de Ulrich Vogl hace uso de las condiciones físicas de una serie de objetos que toma del entorno cotidiano para reconstruir fenómenos naturales por medio de luces, reflejos y sombras, sustentado en el interés del artista por desposeer al dibujo de la relación arquetípica del “lápiz y el papel” para llevarlo a la dimensión del tiempo y el espacio.



Ulrich Vogl. *Kronleuchter Dia* (2006).

Proyector de diapositivas, marco de diapositiva y papel de aluminio.

De esta manera nos encontramos ante el desarrollo de una práctica que ha venido abriendo un campo de posibilidades conceptuales y materiales vinculadas a las diferentes nociones sobre la misma, y que permiten generar toda una red de nuevos espacios expositivos, críticos, académicos e investigativos, que defienden su autonomía desde la discusión crítica, la reflexión y la puesta en escena de una extensa gama de propuestas, que logran consolidar en más de una década un campo propio de exhibición y mercado, en el que se cuentan muestras tan relevantes

como *Drawing Now: Eight Propositions* en el Museum of Modern Art (Moma), N.Y. en el 2002, y catálogos especializados como *Drawing Now: Between The Lines of Contemporary Art*, *Vitamin D* y *Vitamin D2*, y la apertura de espacios dedicados a su promoción y difusión. Es el caso de The Drawing Center, N.Y. o Drawing Room, London.

3. EI VALOR DEL HACER

Para introducir este capítulo quiero hacer una reflexión acerca de la práctica del dibujo contemporáneo como una actividad de producción de valor simbólico desde el ejercicio esmerado, cuidadoso y meticulado, aspectos en los que subyace su fundamento, y que se hacen evidentes en las múltiples propuestas del contexto actual. Son precisamente estas características las que se pretende resaltar a lo largo de estas páginas, en las que la práctica del dibujo se encuentra ligada a la producción material y a la labor manual como actividades que unen pensamiento y reflexión, igualmente resistentes a las condiciones de producción industrial a gran escala tanto de objetos como de imágenes de diversa índole, rescatando actividades comúnmente relegadas y menospreciadas como son la artesanía y el trabajo manual en tanto oficios realizados dentro de la esfera social para transformar la fuerza de trabajo en un valor de cambio, realizados en apariencia de manera mecánica, repetitiva, monótona e irreflexiva, revisados en este caso en tanto mecanismos de producción de sentido y de valor simbólico.

Adicionalmente a las condiciones mencionadas sobre la labor manual debemos subrayar que dentro del actual sistema de trabajo estos oficios se realizan bajo estrictos parámetros de producción, haciendo que la figura del productor material desaparezca radicalmente así como las cualidades de su producción, transformándolo en un agente prescindible en la cadena productiva, lo que lleva a la subvaloración de su trabajo y a la cosificación de las cualidades de su manufactura, redirigiendo su potencial productivo hacia la construcción de una imagen comercial y de marca. Richard Sennet lo demuestra en su obra *El Artesano*, quien define “cultura material” como el sistema de producción de objetos, analizando la manera en la que este responde a convenciones generalizadas sobre su valor de los objetos:

Con harta frecuencia, al menos en ciencias sociales, la expresión «cultura material» desprecia las telas, los tableros de circuitos o el pescado al horno como objetos dignos de consideración por sí mismos; en cambio, considera que la formación de esas cosas físicas es reflejo de normas sociales, intereses económicos o convicciones religiosas; se prescinde de la cosa en sí misma.¹⁸

Es entonces cuando la reflexión en torno a la labor material viene a recordarnos la famosa discusión sobre el valor social que tiene el arte con respecto a la artesanía, distinción que en ocasiones tiende a oscurecer sus propios límites. Esta diferenciación, aunque parezca culturalmente superada, no obstante tiende a evocar su estrecha correspondencia a través del agenciamiento material que realizan tanto el arte como la artesanía. Sin embargo; aunque parecen similares, tienen cualidades determinantes que nos permiten asumir que un artista no puede ser considerado un artesano y un artesano no es del todo un artista. El texto de Sennet lo plantea claramente cuando menciona cómo la figura del artista se fue apartando de los círculos de artesanos en el medioevo, consolidándose como una figura reconocible en épocas del Renacimiento, evidenciando diferencias que se mantienen hoy en día, como la búsqueda constante de la originalidad y el recogimiento al ámbito de lo individual y subjetivo, permitiendo de esta manera el distanciamiento con el modelo de trabajo colectivo y gremial de la artesanía:

(...) Así fue al menos como concibieron la cuestión los historiadores Margot y Rudolf Wittkower en su apasionante *Nacidos bajo el signo de Saturno*, que narra el surgimiento del artista del Renacimiento a partir de la comunidad medieval de artesanos. En esta versión del cambio cultural, el «arte» realiza un ascenso de gran envergadura. Ante todo, representa el privilegio nuevo y más amplio que la sociedad moderna concede a la subjetividad: el artesano está volcado hacia fuera, hacia su comunidad, mientras que el artista se vuelve hacia dentro, hacia sí mismo.¹⁹

Pero, ¿no es acaso la realización de una tarea de forma esmerada,

¹⁸ Sennet, Richard. *El artesano*. Ed. Anagrama. Barcelona. 2009. Pág. 19.

¹⁹ *Ibídem.*, pág. 86.

cuidadosa y meticulosa una referencia a la artesanía? La respuesta es afirmativa ya que en la práctica del dibujo así como en la artesanía, la labor *se centra en la estrecha conexión entre la mano y la cabeza.*²⁰ Sin embargo, los adjetivos que describen la ejecución de una práctica no pueden ser considerados una razón para que una actividad particular designe su valor simbólico. Esta tarea debe ser el resultado del diálogo constante entre el pensamiento y la reflexión, (la mano y la cabeza) para que de esta forma pueda evolucionar *hasta convertirse en hábitos, los que establecen a su vez un ritmo entre la solución y el descubrimiento de problemas.*²¹ Igualmente, no es apropiado afirmar que el hecho de adquirir el dominio de una técnica presume la construcción de un conocimiento específico, como tampoco que la puesta en marcha de una metodología de investigación supone el logro de mejores resultados. La diferencia entre ejecutar una técnica y la realización de una práctica constante que conlleve a la generación de conocimiento, reside en la capacidad de trascender y reflexionar el hecho mismo. Por esto es indispensable tener capacidades innatas. En el caso del dibujo contemporáneo por ejemplo, no es necesario saber captar o copiar de manera verosímil la realidad mientras que si lo es el hecho de clarificar las razones e implicaciones metodológicas de la realización de esta actividad.

La oposición permanente entre la habilidad innata del artista y la labor material continua e irreflexiva que ejecuta el artesano, ha estado presente desde tiempos remotos hasta nuestros días, simultáneamente a la discusión sobre el valor preponderante que tiene el arte con respecto a la artesanía, con sus consecuentes categorizaciones acerca de la figura del artista como genio dotado de cualidades excepcionales y superiores a las del artesano, marginadas y confinadas a los lugares de trabajo colectivo y estandarizado. A pesar de estas consideraciones, el objetivo no es resaltar la línea divisoria que se traza entre estos dos ámbitos, todo lo contrario, se trata de reflexionar las similitudes fomentando un discurso ampliado sobre la labor y el trabajo manual como formas de producción simbólica, siendo cualidades inherentes a cualquier oficio y práctica artística.

²⁰ *Ibidem.*, pág. 21.

²¹ *Ibidem.*, pág. 54.

Esta reflexión permite preguntarnos acerca de la importancia de la imagen en tanto resultado final de un proceso de elaboración consciente. En el caso del dibujo y en particular para este caso de estudio, la imagen como representación de la realidad pasa a un segundo plano, no significa un fin en sí misma sino que es el residuo y resultante de la elaboración sistemática y repetida de las herramientas que la configuran desde su lógica interna, es decir, desde códigos y estrategias simbólicas propias de cada artista, que en su aplicación se convierten en dispositivos que interpelan nuestra realidad como espectadores.

En este punto quisiera plantear la pregunta: ¿Qué se dibuja y qué se quiere afrontar desde el hacer y la labor? La respuesta se encuentra en las lecturas del trabajo de algunos artistas que a mi juicio, refieren a estas inquietudes al hacer uso de estrategias conceptuales para construir su discurso visual desde referencias al trabajo, la artesanía, la labor manual y el tiempo invertido. Todos ellos desde su particularidad como creadores, ponen en evidencia la gestión material de sus propuestas basadas en actos que pensados desde el sistema económico pueden parecer absurdos, como por ejemplo elaborar milimétricamente patrones que podrían hacerse en una fracción de tiempo por medio de máquinas especializadas, simular por medio de pequeños trazos de lápiz fenómenos sin importancia como las grietas de un cuadro, el chorreón de una pintura sobre la pared o las partículas de polvo sobre una mesa. Todas estas manifestaciones son muestras del potencial del dibujo en la producción de conocimiento desde el trabajo repetitivo, exacto y minucioso.

Una respuesta posible al tratamiento del medio como formalización del esfuerzo del hacer, se hace evidente en la apropiación conceptual y práctica que algunas propuestas artísticas hacen de las labores manuales producidas en el contexto de la esfera social del trabajo industrial o de ocupaciones que en muchos casos no son valoradas. Es el caso del trabajo de Susan Collis, interesada en hacer evidente la destreza que implica la manualidad en las labores artesanales, así como la inversión del tiempo y el esfuerzo continuado de grupos de personas para producir resultados mínimos pero a la vez complejos. Es el caso de la exposición titulada *Sweat*

en *Seventeen Gallery*, donde se exhibieron varios trabajos, entre ellos la performance colectiva homónima, pieza compuesta por varias bolsas de mercado dadas como resultado de la performance titulada *On Vacation* (2008) y la animación de un reloj “digital” titulada *One day...* (2006), propuesta en las que se contraponen los modelos de trabajo industrial con el artesanal, a través de una suerte de ocupación lúdica del tiempo. En *Sweat*:

(...) un equipo de trabajo produce lo que parecen ser bolsas de lavandería, del tipo de las que se encuentran en los mercados y tiendas de segunda mano de todo el mundo. Sin embargo, lejos del tipo de proceso rápido que normalmente marca la producción de un objeto comercial en cualquier parte, estos trabajadores en cambio se concentran intensamente sobre hojas de papel Fabriano. Con delicada precisión, utilizando lápices y bolígrafos, poco a poco marcan el patrón de la bolsa sobre la superficie del papel. Cuando está totalmente modelado, el papel se corta y es montado por los trabajadores con el fin de formar un objeto que parece ser un dibujo y escultura a la vez (...). Parado frente a una de estas obras que parecen tener la apariencia perfecta de un objeto común y desechable, un nuevo examen detallado permite hacer evidente el valor de la producción del trabajo hecho a mano.²²



Sweat (2008) Proceso de elaboración.

²² Citado en: <http://www.seventeengallery.com/exhibitions/susan-collis-sweat/> [Fecha de consulta 12 de mayo de 2014].



Susan Colis, *On vacation*. (2008)
Bolígrafo y lápiz sobre papel.
50 x 30 x 60 cms.



One day..., (2008). Presente.
Animación digital
Duración 24 horas.

En *One day...* (2008):

Una animación de un reloj digital reproducido en un monitor institucional, compuesto por dibujos individuales laboriosamente unificados en un solo movimiento a través de una animación tipo stop-frame. Este trabajo, como las bolsas, no están terminados, tomarán un tiempo estimado de dos años de trabajo para ser terminadas, mostrándola la perseverancia extrema del trabajo de Collis y la deliberada indeterminación que resalta el proceso de su producción.²³

A partir de consideraciones sobre el quehacer manual en relación con el ámbito de trabajo de oficina y la serie de gestos que podrían considerarse ejemplos de “libertad” manual en estos contextos, encontramos la obra de Ignacio Uriarte, quién se identifica por su experiencia personal con este ámbito y asume su práctica desde:

(...) la revisión del arte de las décadas de los sesenta y setenta (...) la reflexión sobre el propio medio. (...) la ruptura con su anterior contexto vital, el trabajo de oficina (...) con las que hoy construye un particular universo formal que alude, a su vez, a conceptos más abstractos como el tiempo, la producción, la rutina, el tedio...²⁴

Contrario a lo que pueda pensarse sobre los aspectos característicos de la labor manual, esto no significa que exista implícito un impulso creativo, pericia o talento singular *per sé* que deba ser aprovechado. En el caso de Uriarte tiene que ver más con la sistematización de un gesto, es decir, con la intención vital más próxima para realizar un acto que pueda repetirse *ad nauseam* con diversas variaciones y modificaciones, quizá netamente restringidas a un impulso instintivo natural. Y a pesar de la libertad que pueda permitírsele a un productor simbólico individualizado, este sin embargo, tiene la necesidad de restringir, ordenar y clasificar, creando patrones que se extienden y modulan mínimamente, quizá para poder

²³ *Ibíd.*

²⁴ Hontoria, Javier. *Ignacio Uriarte: Works*. Publicado por Sala Rekalde Erakustaretoa. Bilbao. 2011. Pág. 26.

extender a la vez el tiempo o explotar un gesto hasta perder el sentido.

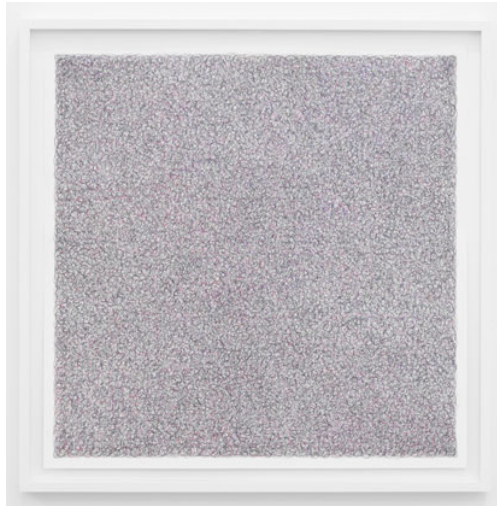
En la obra titulada *BIC Cycle* (2010) se realizan patrones mediante la repetición mecánica de marcas, garabatos y grafismos que forman estructuras complejas de trazos modulados sistemáticamente. En sus propias palabras:

Esta serie de dibujos está hecha mediante el garabateo monocromático con un bolígrafo negro, uno azul, uno rojo y uno verde, así como las mezclas de negro y azul, azul y rojo, rojo y verde, verde y negro.²⁵



Ignacio Uriarte. *BIC Cycle* (2010).
Bolígrafo sobre papel.
9 dibujos, 65 x 65 cms. c/u.

²⁵ *Ibídem.*, Pág. 126.



Detalle de uno de los dibujos de la serie *Bic Cycle*.

3.1. Analogía con las máquinas de producción material

Es preciso destacar la influencia que tuvieron varios fenómenos industriales y científicos que incidieron radicalmente en las manifestaciones del dibujo académico a comienzos del siglo XX. Por una parte los dispositivos mecánicos permitieron la visualización esquemática de los fenómenos físicos e inmateriales como el sonido y el movimiento. Por otro lado los manuales de dibujo lineal homogeneizaron su aplicación utilitaria en la industria, la ingeniería, la ornamentación y las labores artesanales.

Entre las máquinas surgidas a comienzos del siglo XIX y que se comercializaron abiertamente como juguetes, instrumentos didácticos y científicos, vale la pena mencionar: el Kaleidófono de Wheatstone, el Harmonógrafo de Blackburn, el Eidófono de Margaret W. Hughes y el Espirógrafo de Danys Fisher. Así mismo, cabe anotar que las cartillas y manuales de ornamentación – principalmente de Ruskin y Viollet Le Duc –, *partían siempre de estudios del natural que tras ser geometrizados, y dependiendo de la utilidad que se les fuera a dar, eran sistematizados y*

*reproducidos en todas sus posibilidades.*²⁶

Estas manifestaciones derivadas de la industrialización comenzaron a socavar los cimientos de la práctica del dibujo, confrontando su utilización primaria como herramienta de proyectación vinculada con la relación directa de ejecución *entre la mano y el pensamiento*, por lo que la preocupación más relevante en el campo del arte radicó en la capacidad de producción de la máquina y en su incidencia en la experiencia del hacer. Como describe Sennet: *en la historia económica del trabajo manual cualificado, la maquinaria, que comenzó siendo una aliada, ha terminado a menudo como enemiga.*²⁷

Al contrario de lo sucedido en el ámbito de las labores manuales donde la máquina comenzó a suplir la mano de obra humana, en el arte de vanguardia se convirtió en un modelo de apropiación simbólica que abrió el camino a nuevas prácticas y poéticas vinculadas a la relación entre cuerpo y máquina, así como a toda una imaginería sobre un mundo gobernado por éstas.²⁸

El dibujo contemporáneo como heredero de las consideraciones teóricas provenientes de la vanguardia, gestiona los elementos visuales y experienciales desprendidos de su labor por medio del cuerpo, el brazo y la mano, en tanto extensiones funcionales del pensamiento de manera análoga a la máquina de producción material dando como resultado de esta gestión un producto y residuo final de su proceso. No obstante, ante la dialéctica entre las posibilidades y las cualidades de ambas, Sennet atribuye al artesano el valor positivo de la imperfección como forma de resistencia y mecanismo de humanización y legitimación de la labor manual como fruto de un momento único e irrepetible, cualidades que dentro del ámbito del arte

²⁶ Horcajada. Op. cit., pág. 19 - 20.

²⁷ Sennet. Op. cit., pág. 105.

²⁸ Sennet describe la incursión de la máquina en el ámbito de las labores manuales como una amenaza física: *A partir de la Revolución Industrial del siglo XVIII la máquina pareció una amenaza para el trabajo del artista-artesano.* Se trataba de una amenaza física: las máquinas industriales nunca se cansaban, hacían el mismo trabajo hora tras hora sin quejarse. Sennet. *Ibidem.*, pág. 55.

se consideran mecanismos de identificación y autenticidad de los artefactos producidos por el gestor simbólico.²⁹

Son varias las manifestaciones artísticas contemporáneas que funcionan como analogía entre el dibujo y la máquina de producción material, que refieren a la labor manual serial y repetitiva del empleado industrial y las labores artesanales, así como a la estética surgida de los dispositivos de visualización gráfica de lo inmaterial (maquinas del dibujo) a través de formas modulares, geométricas y matemáticas. En éstas se identifican rasgos comunes de apropiación conceptual como la presentación expositiva de mecanismos que producen huellas o trazos de carácter voluntario, involuntario, indirecto o aleatorio; la repetición serial y sistemática de trazos y garabatos realizados directamente por artistas y colectivos de producción, así como la presencia del cuerpo en el espacio expositivo o fuera de este –registrado fotográfica o audiovisualmente– donde el cuerpo realiza una operación performática orientada a su disposición como un vehículo imperfecto de la naturaleza, que mediante el esfuerzo continuado se agota y al no poseer los mecanismos para la realización de una tarea idéntica en cada situación.

Claramente la incursión de las máquinas provee una serie de discursos que refieren a estas condiciones técnicas, promoviendo la producción de propuestas consistentes en evidenciar su inevitable unión. Es el caso de la obra del artista neoyorkino Abraham Ferraro quién hace uso de dispositivos mecánicos que transcriben a dibujo los movimientos predefinidos que hace el artista en una acción realizada *ad nauseam*, como su trabajo *Signature Piece* (2008) en el que escribe su firma sobre un rollo de papel que se desenvuelve continuamente mientras se agotan los alientos del artista. La pieza final es una suerte de residuos y una estructura

²⁹ Contra la perfección rigurosa de la máquina, el artesano se convertía en emblema de la individualidad humana, emblema concretamente constituido por el valor positivo que se atribuía a la diversidad, los defectos y las irregularidades del trabajo hecho a mano, (...)los escritos de John Ruskin, el gran analista romántico de la artesanía, lamentaban la pérdida de los talleres del pasado preindustrial y convertían los trabajos del artesano de su época en blasón de resistencia, tanto al capitalismo como a las máquinas. *Ibidem.*, pág. 109.

mecánica que se posiciona como escultura.³⁰ En la misma línea conceptual pero con un manejo del cuerpo mucho más riguroso y preciso, aparece la obra de Tony Orrico quién mediante una serie de movimientos con todo su cuerpo produce imágenes a gran escala que imitan las producidas por un espirógrafo: figuras concéntricas, ovaladas y simétricas, vinculando de esta forma el performance con el dibujo.



Abraham Ferraro. *Signature Piece*. (2008).
Dimensiones variables.

³⁰ La acción puede verse por *You Tube* en el siguiente link: <https://www.youtube.com/watch?v=lyXhQRe7eQs> [fecha de consulta, 12 de mayo de 2014].

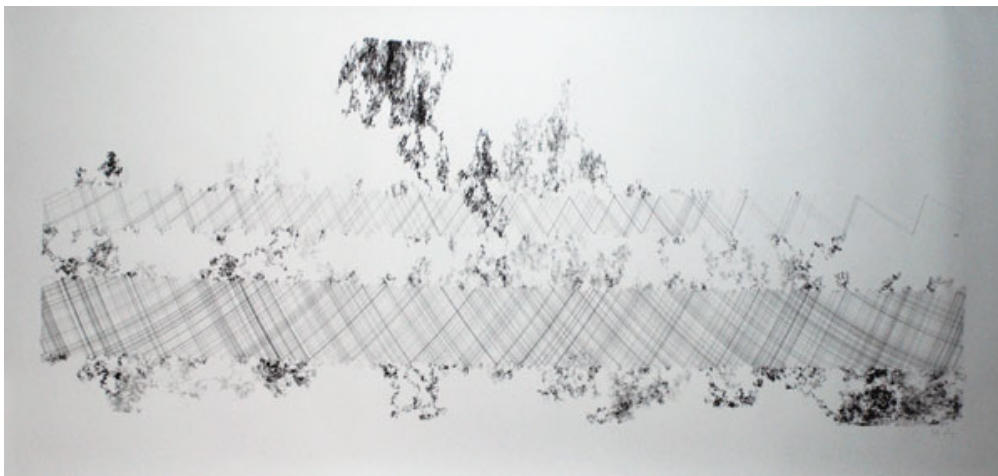
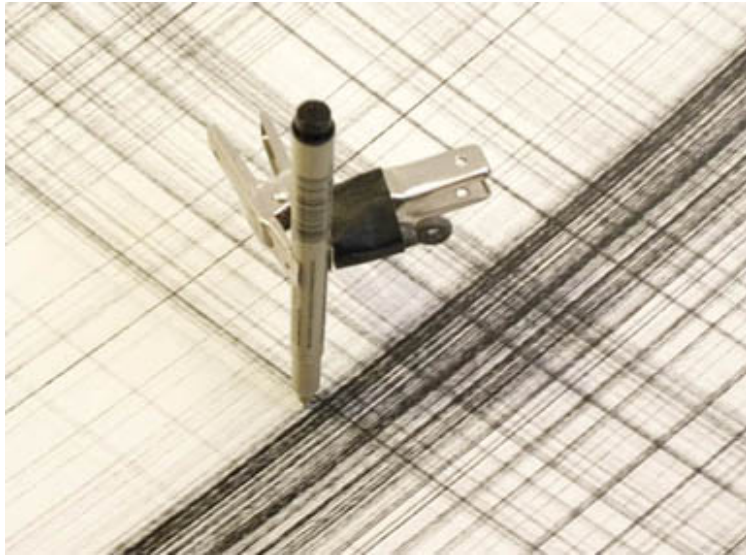


Tony Orrico. *8 circles de la serie Penwald Drawings* (2009).
Grafito sobre papel. 8 lapsos de aprox. 90 min.
6.10 x 6.10 cms.

Se pueden identificar también manifestaciones del dibujo producidas netamente con artilugios mecánicos que transfieren información espacio-temporal y la convierten en datos gráficos desprendidos totalmente de un cuerpo productor, dónde el medio se utiliza más como un proceso que demuestra los resultados de investigaciones de otras disciplinas. Por ejemplo la obra de Tristan Perich, artista interesado en la investigación de los fenómenos de lo aleatorio usado como material para producir composiciones ejecutadas por una máquina que él mismo diseña y construye. En su *statement* lo explica de la siguiente manera:

Si bien los movimientos de los motores son el resultado del código ejecutado con precisión por la máquina, los dibujos finales provienen del movimiento de la pluma sobre la superficie, y están unidos a los que provienen del mundo físico: la ondulación de la cadena de conexión de la pluma al motor, el agotamiento gradual de la tinta, la textura del papel. Es este equilibrio entre el código y física lo que más me emociona, ya que los dibujos no se podrían hacer sin el código y el código debe ser realizado en el mundo físico con el fin de ser más que un conjunto de instrucciones.³¹

³¹ <http://www.tristanperich.com>. [fecha del consulta, 12 de mayo de 2014].

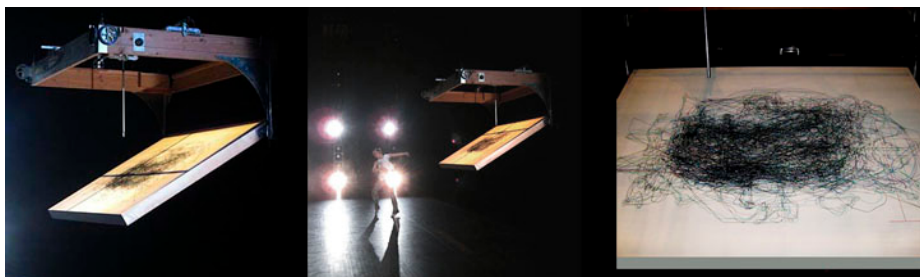


Tristan Perich. *Machine Drawings*. (2011). Imágenes del proceso de elaboración.

En la misma línea de trabajo encontramos las obras de Alan Storey y sus *Drawing Machines*:

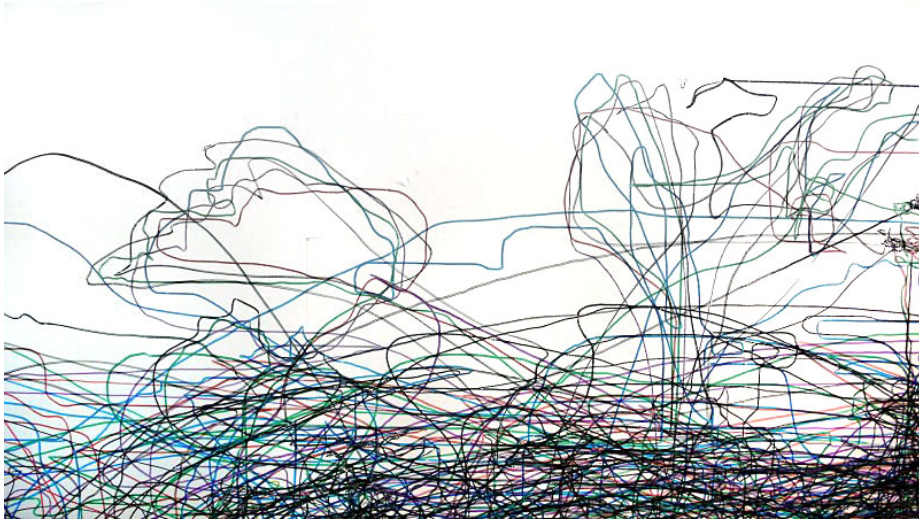
(...) dispositivos que registran los rastros de actividad humana en ambientes específicos. En “Device for Drawing the Movements of a Ballerina,” *the drawing machine*, traza los movimientos de la bailarina en el escenario a través de varias noches de presentación, mientras una máquina transcribe la trayectoria de la bailarina sobre un papel, extrayendo la fisicalidad de la performance a través de la reducción a la simpleza de las líneas. Similar a “Handle with Care” que registra movimientos en un ambiente volátil. Un contenedor postal con seis lados articulados e imprimados con gesso que lleva un vagón en movimiento, sosteniendo un bolígrafo usado por la NASA para excursiones extraterrestres. En el contexto del vehículo en movimiento, la caja en sí misma es una maquina de dibujo pasiva. Las vibraciones, aceleración y frenado del vehículo de carga (Un camión de transporte) se convierte en un dispositivo gestual que completa la pieza.³²

En sus propias palabras: *Parte de la filosofía en mi acercamiento es que la obra de arte en el ámbito público debería despertar la curiosidad y comprometer al transeúnte en la investigación exploratoria de un contexto y su relación con el sitio que lo rodea.*³³

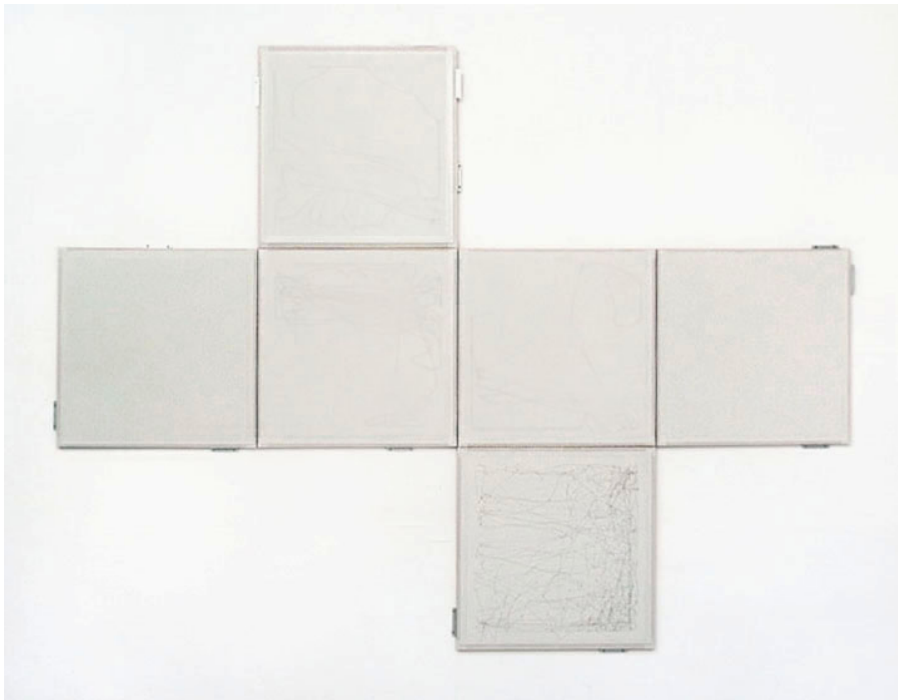


³² Citado en: http://www.c4gallery.com/artist/alan_storey/artist-alan-storey.html. [Fecha de consulta, 12 mayo de 2014].

³³ *Ibídem*.



Alan Storey. *Device for Drawing the movements of a Ballerina*. (2008).



Alan Storey. *Handle with Care* (1991).
Paneles y bisagras.
90 X 120 cms.

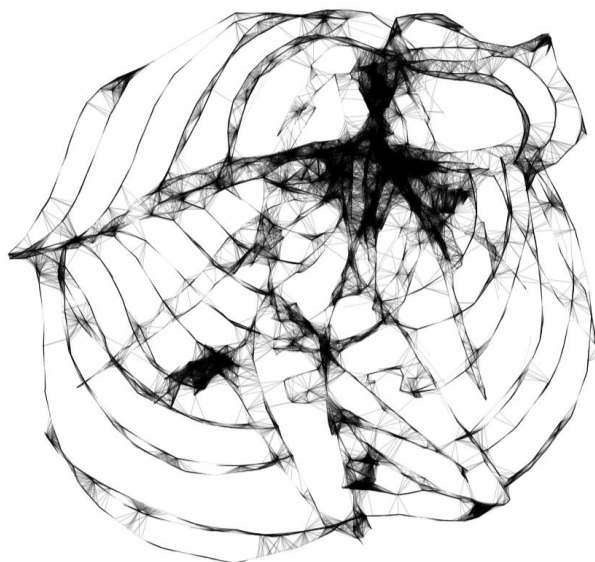
Estas manifestaciones anteriormente descritas son el fruto de la convergencia conceptual derivada de las manifestaciones de la vanguardia y la apropiación técnica de las máquinas de producción material y visual, dónde convergen además discursos provenientes de la ciencia, la

tecnología, las matemáticas o la música (para mencionar solo algunas disciplinas posibles), que sustentan su propósito como manifestación contemporánea del dibujo basada en la interdisciplinariedad como eje de unión y colaboración que lo posiciona en el plano contemporáneo y posmoderno. Sin embargo; en estos casos el dibujo se comporta como un intermediario más que permite hacer visible el registro que las máquinas hacen de los fenómenos de la realidad como sustitutos del accionar del pensamiento entre la mano y la razón, presentes en la gestión manual del dibujo. Estas propuestas pueden consideradas como fórmulas experimentales de interacción entre las diferentes prácticas artísticas y ramas del conocimiento, enmarcadas en los postulados estilísticos del pensamiento posmoderno más no como un resultado último del hacer y valor simbólico del dibujo.

3.2. Herramientas digitales del dibujo

Ante este panorama que desestabiliza las dinámicas de producción material gestionadas manualmente, producto del desarrollo técnico de máquinas y herramientas más eficaces a la hora de producir artefactos, se hace posible identificar en el ámbito de la práctica del dibujo cómo el impacto de estos avances tecnológicos han activado mecanismos y utilidades prácticas derivadas de estos, diversificando y democratizando su ejercicio. Esto se evidencia en la proliferación de dispositivos tecnológicos de dibujo digital del tipo software gratuito, software libre (*freeware*) y software de código abierto (*open-source*), los cuales ofrecen la posibilidad de experimentar y gestionar la actividad de forma virtual, obteniendo resultados más rápidos y precisos así como otros inesperados y aleatorios, todo ello sumado a las posibilidades de distribución e intercambio de los resultados entre comunidades virtuales como blogs, flickrs y páginas web, dedicadas netamente a la difusión, exhibición e intercambio de sus resultados, ya que estos dispositivos están disponibles no solamente a expertos y profesionales sino a interesados y artistas amateur.

Por una parte tenemos aplicaciones gratuitas tremendamente sencillas de usar y disponibles *on-line* y que no es necesario descargarlas al ordenador. Es el caso de *Gliffy*³⁴ una herramienta de diseño de diagramas de flujo mediante figuras geométricas o el *Paint Wii Playable*³⁵ en el que se recogen los trazos realizados en su interfase y se reproducen luego a manera de animación. También está *Scribbler*³⁶ aplicación que como su nombre lo indica, está orientada a “garabatear” aleatoriamente sobre un bosquejo o gesto gráfico que se realice en su soporte virtual. Esta última funciona a partir de un algoritmo especializado que convierte los trazos en un sistema más complejo de redes, matrices y modulaciones gráficas.



Dibujo realizado en *Scribble*

Dentro de las aplicaciones para descargar e instalar se encuentra *Inkscape*,³⁷ una plataforma de dibujo y diseño bastante completa, basada en

³⁴ <http://www.gliffy.com/> [fecha del consulta, 12 de mayo de 2014].

³⁵ <http://www.wiisplayable.com/playgame.php?gameid=230> [fecha del consulta, 12 de mayo de 2014].

³⁶ <http://www.zefrank.com/scribbler/> [fecha del consulta, 12 de mayo de 2014].

³⁷ <http://www.inkscape.org> [fecha del consulta, 12 de mayo de 2014].

el manejo del dibujo vectorial similar a otras más populares como *Corel Draw* o *Adobe Illustrator*. A diferencia de éstas, *Inkscape* puede ser usada libremente para fines comerciales, sin que esto implique un costo por su utilización. Es además un aplicación del tipo *open-source* lo cual significa que los usuarios tienen la capacidad de modificar o mejorar el código del programa para la realización de funciones específicas.

Por otro lado están las aplicaciones del tipo *Paint* que tienen una tendencia hacia la realización de procesos más pictóricos, desde una plataforma de herramientas muy sencilla y amigable basada en una paleta de colores y otra de estilógrafos y pinceles. *Tuxpaint*³⁸ y *Queeky Paint*³⁹, (la primera descargable y la segunda funciona on-line), permiten no sólo realizar imágenes bastante bien logradas, sino que también posibilita formar parte de una comunidad de seguidores que comparten sus experiencias dentro de un ambiente atractivo y de retroalimentación.

Estas son solo algunas de las herramientas dedicadas al tratamiento del dibujo digital disponibles para uso gratuito gracias a los avances en las plataformas asequibles para el tratamiento de la imagen, caracterizadas por la amplia gama de posibilidades de intercambio de resultados dentro de diversos espacios temáticos en la red, promovidos por posturas políticas de resistencia encaminadas a la transmisión abierta del conocimiento y al disfrute del tiempo libre por fuera de los mecanismo de legitimación económico y comercial.

³⁸ <http://www.tuxpaint.org/>

³⁹ <http://www.queeky.com/>

4. LÍNEA INCANSABLE. La línea y el tiempo

Nulle dies sine linea

La línea es la unidad primaria del dibujo, sin duda su elemento fundamental. Pero más allá de ser un grafismo sobre un soporte, es ante todo una construcción abstracta e inmaterial del pensamiento, mediante la cual podemos discernir sensorialmente ciertos aspectos de la realidad, como por ejemplo los contornos que definen el volumen de las cosas y de los seres en la naturaleza, la separación física de la tierra y el cielo marcada por el horizonte, los trayectos en el tiempo y en el espacio que marcan los seres y los objetos al moverse dejando tras de sí una estela, huella o rastro de un instante. Del mismo modo consideramos línea a cualquier sonido con sus diferentes cualidades, tonalidad, intensidad, duración, timbre. Estos ejemplos nos muestran la complejidad de esta estructura mínima y a la vez infinita, así como las posibilidades de gestión simbólica que su utilización puede generar, en cuanto campo de experimentación para detonar ideas y conceptos. Entonces, su ejecución y realización temporal puede definirse como la huella del pensamiento en un tiempo dado.

4.1. Tiempo dado

La práctica del dibujo como actividad que comúnmente relacionamos con el hecho de hacer manifiesto lo observable y lo imaginario a través de la línea, se define más en la acción que se realiza en un momento determinado y no en la obra acabada. Se desarrolla en el tiempo haciéndose evidente en tanto regreso a lo fundamental de su ser, (...) *La vida es una línea, el pensamiento es una línea. Todo es línea. La línea une dos puntos. El punto*

*es un instante, la línea comienza y acaba en dos instantes.*⁴⁰ Propongo entonces el estudio de esta entidad como una forma de materializar un hecho que sucede, la duración de un momento en el tiempo que va superponiéndose en capas y generando un sentido desde su levedad gestual.

La línea en tanto elemento temporal y organismo vivo traza la experiencia de un momento interminable y continúa como un bucle infinito recorriendo el pensamiento del hacer, entendido como *dibujo sobre dibujo, dibujo según dibujo*, idea análoga al pliegue deleuziano del pensamiento de *pliegue sobre pliegue, pliegue según pliegue*.⁴¹ La línea es, por tanto, un elemento que se pliega y se despliega en el momento mismo cuando es experimentada, extendiéndose al infinito en el *laberinto del continuo*:

Así, pues, el laberinto del continuo no es una línea que se disociaría en puntos independientes, como la arena fluida en granos, si no que es como un tejido o una hoja de papel que se divide en pliegues hasta el infinito (...).⁴²

El dibujo contemporáneo se define desde esta condición de la línea como un acto radical sustentado por su precariedad material, mediante la gestión individual y subjetiva del tiempo. Por lo tanto, es considerado un gesto político resistente de los modelos hegemónicos de producción de capital simbólico y transforma un acto premeditado en un acto meditativo, *donde es activado como una forma viva y reflexiva del proceso de pensamiento dado únicamente en el tiempo presente*.⁴³ La huella que deja ese gesto es improductiva en sí misma, no está imitando nada, no formaliza ya que no representa el constructo de lo que llamamos realidad. Es simplemente dibujar siguiendo al dibujo mismo, dejándolo ser, desapareciendo su referente visual como antecedente que lo condiciona y propicia una idea particular de realidad práctica:

⁴⁰ Brusatin, Manlio. *Storia delle linee*. Edit. Einaudi. Turín. 1993. Pág. 5.

⁴¹ Deleuze, Guilles. *El pliegue. Leibniz y el barroco*. Ed. Paidós. Barcelona 1989. Pág. 11.

⁴² *Ibidem.*, Pág. 14.

⁴³ Tracey: Sawdon, Phil. Marshall, Rusell. Op, cit., Pág, Xiii.

El dibujo, el posmoderno acto de dibujar, esa forma innecesaria de perder el tiempo, se transforma por su levedad en forma de resistencia (...). La rutina de la gráfica, del trazado, la rutina de escribir y dibujar, son formas de la resistencia de una realidad que se nos aleja, que se dispersa en pantallas fluctuantes.⁴⁴

Esta manifestación de la línea no debe ser confundida con el *automatismo*, ya que su intención no es acceder a los rincones imaginarios del subconsciente sino en cambio producir lo inesperado como una forma de ser del dibujo contemporáneo en sí mismo, en el que se describe la experiencia de labor material y del hacer como una experiencia de producción de valor simbólico, por lo tanto su pretensión fundamental es el resultado de un movimiento presente que se está desarrollando justamente en el momento de su realización o en el de su lectura.

De la misma forma, la línea se transforma en un texto susceptible de ser leído desde una posición de implicación o *demora* temporal que se exige al espectador, en el instante en que este afronta la lectura de los signos que aparecen descritos en el soporte del dibujo en forma de trama y tejido. En este sentido la narración la produce el espectador a partir de la intensidad del dibujo:

(...) La intensidad se dará por la cantidad de variables que nosotros seamos capaces de administrar. Normalmente, en el dibujo contemporáneo, esta demora pertenece a lo íntimo, lo privado o lo subjetivo, de cualquier manera se eleva como un importante elemento de resistencia identitaria.⁴⁵

Son varias las nociones que nos llevan a pensar el dibujo desde la conexión temporal y de construcción subjetiva. Una de ellas es la autonomía que tiene con respecto a otras prácticas del arte, considerando el tiempo de realización de una obra acabada, una pintura o escultura, o su complejidad técnica y material, características que las alejan de las cualidades del lenguaje directo del dibujo. Pongamos el ejemplo del pintor que desea

⁴⁴ Horcajada. Op, cit., pág. 29 .

⁴⁵ Horcajada. Op, cit., pág. 40 .

captar un instante pasajero: los reflejos que los rayos del sol producen al atravesar los cristales de su taller y que se proyectan sobre el soporte blanco del lienzo. Esta tarea que se propone el autor se sustenta en la dialéctica de la velocidad de los acontecimientos efímeros y cómo estos pueden ser trasladados a una imagen pictórica, lo cual, dependiendo de la técnica del pintor pueden ser llevados a la imagen más o menos rápidamente, sin embargo nunca de manera tan inmediata como el obturador de una cámara fotográfica. En cambio sería suficiente con unos apuntes, esquemas o bocetos rápidos de líneas para hacer entender a la razón la descripción de un fenómeno pasajero.

(...) el mayor tiempo necesario para pintar un lienzo o esculpir un bloque, la mayor escala de trabajo, el problema de tener que manejar siempre el color, la calidad del pigmento, el tono, la textura, el grano, etc.; en comparación, el lenguaje “taquigráfico” del dibujo es relativamente sencillo y directo. No obstante, la distinción fundamental se encuentra en el funcionamiento de la mente del artista. Un dibujo es esencialmente una obra privada, que solo guarda relación con las propias necesidades del artista; una estatua o un lienzo “acabado” es esencialmente un obra pública, expuesta, que se relaciona de una forma más directa con las exigencias de la comunicación.⁴⁶

4.2. Los pliegues y las formas.

Habiendo recorrido los diversos capítulos que explican las características que describen esa línea continua que se despliega sin detenerse en el tiempo, deambulando meditativa y reflexivamente, quisiera destacar mediante una serie de ideas libres, las diferentes materializaciones visuales de los conceptos, que en este caso se han podido ver evidenciados en parte por las manifestaciones artísticas y en las referencias expuestas a lo largo de este texto, para determinar qué es lo que construye visualmente el tiempo que sucede al trazar una línea como bucle infinito del dibujo,

⁴⁶ Berger. John. *Sobre el dibujo*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. 2011. Pág. 35.

mediante un ir y venir sin descanso y cuales son sus posibles testimonios visuales.

Esta línea ondulante se transforma mediante superposición en tanto huella del tiempo, en una veta, una caverna, un laberinto. Podría considerarse el reflejo de la materia viva vista en forma de masas corrugadas, capas tectónicas, papel doblado, tejido rayado o plisado, ocasionado por la sensación de inestabilidad propia de lo curvilíneo (en contradicción a la línea cartesiana, inorgánica y artificial, que transgrede el espacio partiéndolo en pedazos, desfragmentándolo), y por las formaciones espontáneas que van sedimentando el tiempo, producto de la huella que deja los trazos cálidos de las vetas ondulantes.

Esta línea superpuesta, puede ser leída desde el concepto de *pliegue*, en tanto estructura compleja del tiempo y de la materia que se extiende indefinidamente hasta el infinito, situando en el Barroco la aportación más grande del arte en general :

El pliegue: el Barroco inventa la obra o la operación infinitas. El problema no es cómo acabar un pliegue, sino cómo continuarlo, hacer que atravesase el techo, llevarlo hasta el infinito. Pues el pliegue no solo afecta a todas las materias, que de ese modo devienen materias de expresión, según escalas, velocidades y vectores diferentes (las montañas y las aguas, los papeles y los tejidos, los tejidos vivos, el cerebro), sino que determina y hace aparecer la Forma, la convierte en una expresión, *Gestaltung*, el elemento genérico o la línea infinita de inflexión, la curva de variable única.⁴⁷

Esta condición del Barroco descrita ampliamente por Deleuze, confiere cualidades provenientes de este periodo a algunos rasgos estilísticos presentes en artistas modernos, así como de la pintura informal de Klee, Fautrier, Dubuffet, Betencourt,⁴⁸ en donde lo *informal* de la materia es el reflejo del pensamiento, llamado por el mismo Deleuze: “paisaje de lo mental”. En este sentido, se articula en el mismo grado con la configuración visual de un estado mental que se pliega y repliega en texturas, dobleces,

⁴⁷ Deleuze. Op, cit., pág. 50.

⁴⁸ *Ibidem.*, pág. 51.

superposiciones de las líneas formando tejidos. Estas texturas devienen en materia, como las vetas del mármol que sobrepasan las formas contenidas en el bloque.

Para el desarrollo práctico de este proyecto, estos pliegues del pensamiento y del alma en tanto textura y materia, son transformados en sólidos geométricos a través de una serie de operaciones adicionales en las que el pliegue se anuda a sus aristas y se cierra en cada intersección, la materia toma forma y se proyecta por medio del claroscuro en objetos tridimensionales que sin embargo siguen unidos por una misma textura.

5. LINEA DE SOMBRA

“La ruta será larga. Todas las rutas que conducen al objeto de nuestro deseo son largas. Pero yo podía seguir esta ruta con el pensamiento, sobre el mapa, profesionalmente, con todas sus dificultades y complicaciones. De todos modos, era cosa bastante sencilla. Se es marino o no se es. Y yo estaba seguro de serlo”.⁴⁹

Este proyecto indaga acerca de las posibilidades de producción simbólica desde la labor material y el trabajo manual en el ámbito del dibujo. La línea, como elemento fundamental y abstracto de la realidad se despliega generando patrones que evidencian las relaciones internas de lo real, a través de la retícula, la malla, el tejido y las matrices. Las ideas que conforman este proyecto de investigación-creación, son exploraciones que abordan estas nociones a manera de ensayos visuales permitiendo hacer evidentes los encuentros entre el tiempo y el espacio, como formas estructurales de la ejecución del dibujo e indagando en torno a cómo esta actividad se relaciona con los procesos de construcción simbólica y de pensamiento.

La propuesta consiste en abordar el dibujo como una práctica insistente y “obsesiva” que produce sentido mediante su ejercicio continuado, definido *como una práctica que trata de contemplar los términos de sí misma transformándose en ser, realizado en tanto bucle infinito y reflexivo de dibujo sobre dibujo según dibujo. (...) El dibujo se vuelve contra sí mismo, considerando las condiciones de su propio hacer, siendo análogo al pensar para pensar según pensar.*⁵⁰

⁴⁹ Conrad, Joseph. *The shadow line: A Confession*. Ed. Double Day Page Company. New York. 1917. Pág. 64.

⁵⁰ Tracey: Sawdon, Phil. Marshall. Rusell, Op. Cit., pág. Xiii.

Asumiendo esta práctica como ejercicio y pensamiento, propongo la realización de una serie de dibujos de líneas continuas que se extienden sobre una superficie de un lado al otro, refiriendo a las condiciones geométricas de su soporte, multiplicando los límites mediante la repetición exhaustiva de patrones lineales que se van adhiriendo uno sobre otro, modulando, superponiendo y replegando la materia para construir una suerte de palimpsesto visual a partir de la escritura sismográfica del cuerpo en el tiempo.

Adicionalmente a la experiencia de producción de la propuesta propongo la proyección en vídeo del registro de elaboración de un dibujo, por medio de una estructura multi-pantalla, que va a mostrar, no sólo su elaboración sino que va a traducirse al tiempo en una serie de dibujos involuntarios y externos, producto del uso de una serie de dispositivos de captura audiovisual: la escritura en el tiempo del vídeo como registro de un evento único, el audio convertido en ondas y frecuencias generadas por la fricción del lápiz sobre el papel.

5.1. Antecedentes y motivación

Línea de sombra se vale de las herramientas y materiales más esenciales, como la línea, el papel y el trabajo manual, empleándolos como instrumentos desde su especificidad, trasladando el dibujo a *una conciencia temporal de apropiación de la experiencia, a una manera de estar más próximo a aquello que el dibujante quiere conocer o, simplemente disfrutar.*⁵¹ Desde estos elementos esenciales (la línea como base) se dirige hacia enfoques relacionados con la singularidad del pensamiento, la investigación, la experiencia subjetiva y la construcción de una identidad.

⁵¹ Horcajada, Ricardo, J.F. Torrego Graña. *Estrategias gráficas contemporáneas*. Cuadernos de Bellas Artes 03. Ed. Sociedad Latina de Comunicación Social. Laguna (Tenerife). 2012. Creative Commons. Pág. 12.

El interés fundamental nace a partir de la indagación sobre los condicionamientos culturales por los cuales les conferimos valor simbólico a los objetos producidos en el arte y cómo estas consideraciones pueden anudarse en la práctica artística propia para la realización de un proyecto personal desde la plataforma del dibujo contemporáneo, asumido como un campo de pensamiento y práctica, que además reivindica el trabajo manual.

5.2. Objetivos

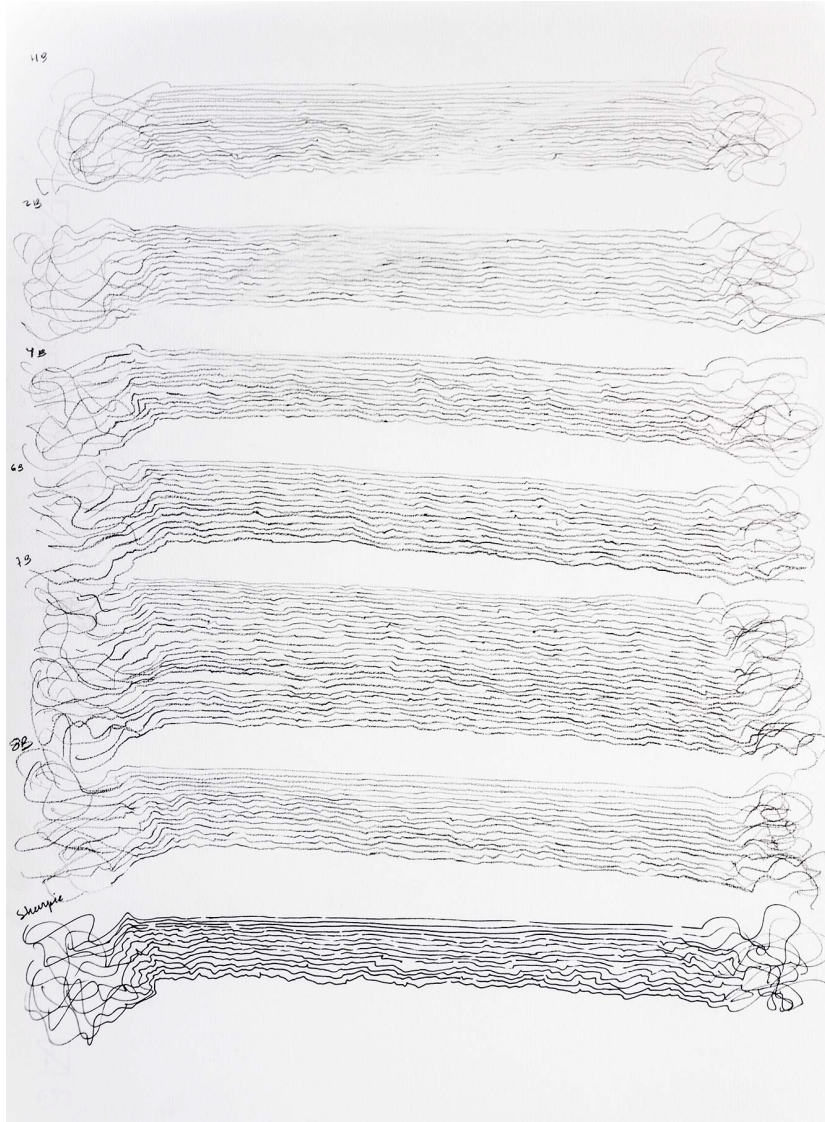
Detonar prácticas de visualidad en el espectador mediante gestos gráficos que permitan acercar la experiencia de la labor manual del dibujo, propiciando una *demora* de lectura similar al tiempo invertido en la producción de los dibujos.

Desarrollar un sistema ascendente de modulaciones a partir de la líneas y su gesto, que puedan comenzar a plegarse generando, tejidos, redes y figuras geométricas cada vez más complejas, como son los sólidos platónicos o las figuras cristalográficas.

5.3. Bocetos y proceso.

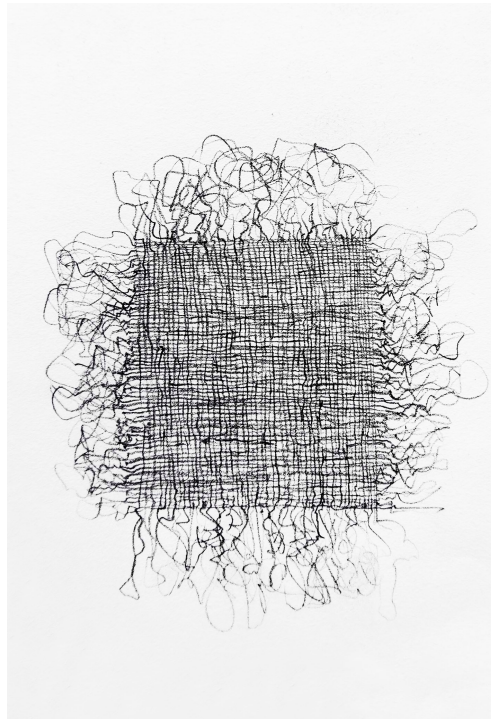
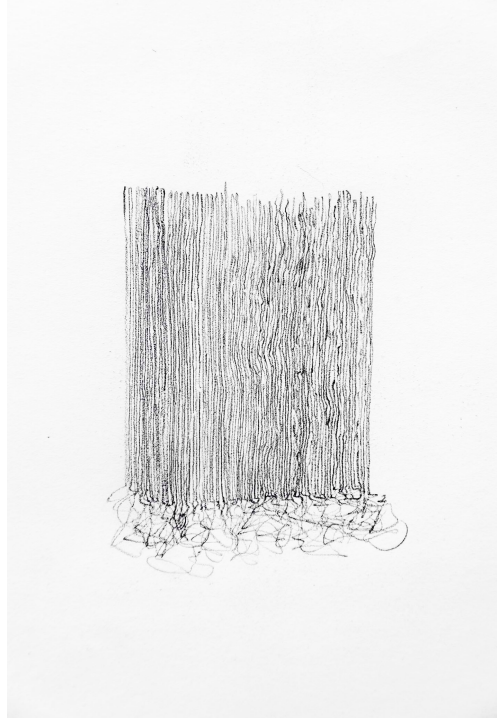
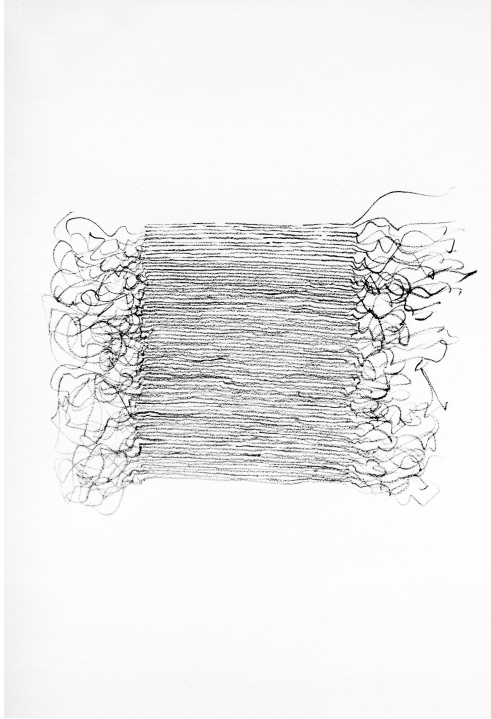
El proceso de formulación de esta serie de obras se desarrolló a partir de pequeños bocetos en cuadernos, en los que se comenzaron a trazar patrones gráficos que dieron lugar a texturas y luego a formalizaciones geométricas como resultado de su relación con el soporte. Este proceso se produjo intuitivamente, bajo preceptos dirigidos a la experimentación de trazos con variados tipos de lápices de grafito, estilógrafos y bolígrafos, que pudieran conseguir la mejor calidad de línea, diferentes variaciones tonales y matices. Finalmente opté por usar los

lápices más suaves y oscuros para la realización de los dibujos, es decir los 8B y 9B.



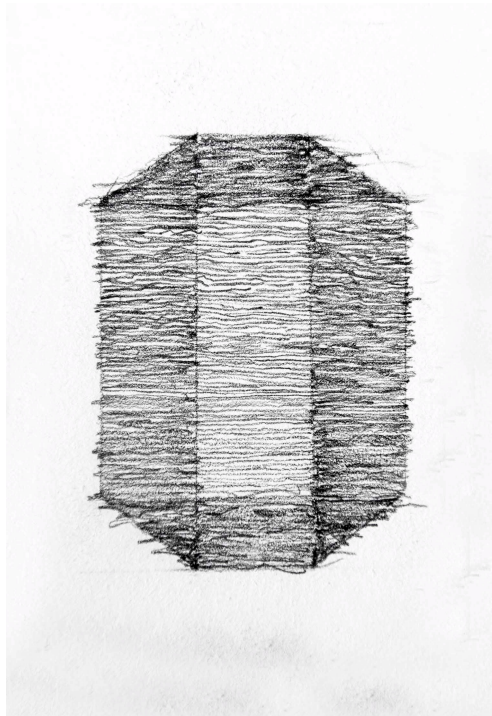
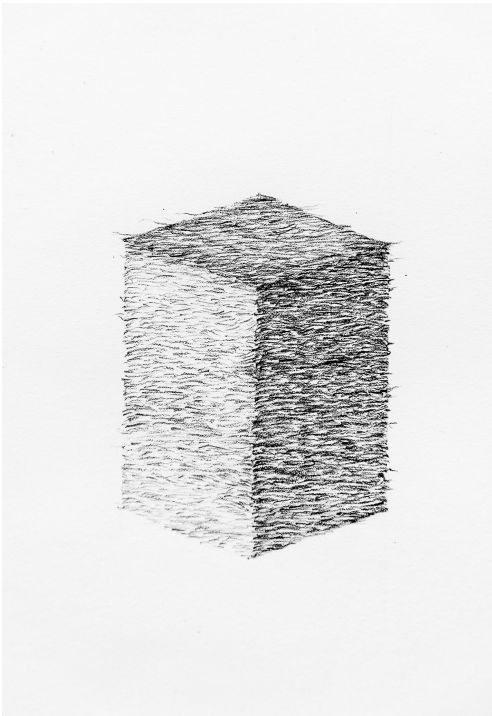
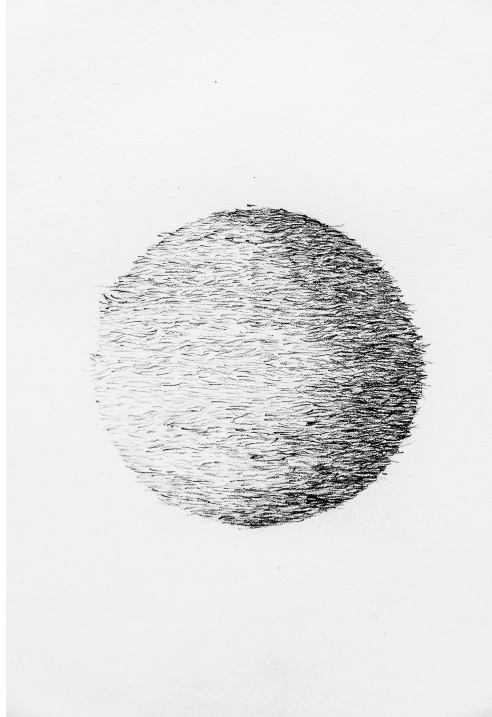
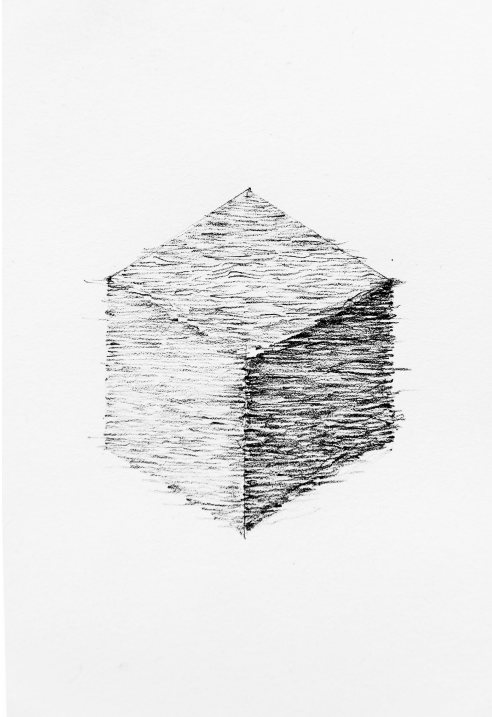
Pruebas de dureza. Lápices: HB, 2B, 4B, 6B, 8B. Micropunta 0.7 mm y marcador permanente 1.0 mm.

5.3.1. Bocetos serie Redes



Grafito sobre papel para esbozos marca Canson. 21.5 × 31.5 cms. c/u.

5.3.2. Bocetos Sólidos



Grafito sobre papel esbozo Canson. 21.5 × 31.5 cms. c/u.

5.4. Apparatus

<https://vimeo.com/94686417>

Apparatus es un vídeo que registra la realización sistemática de un dibujo de líneas paralelas sobre un papel, en el que lentamente se va generando un entramado que pone en evidencia la imperfección e irregularidad que transmite el cuerpo que ejecuta la acción. Este se convierte en una especie de sismógrafo humano y el resultado final, en una sismografía del cuerpo.

Este vídeo explora las relaciones entre la máquina de producción material, la labor manual y el quehacer en el dibujo contemporáneo e indaga sobre cómo esta práctica gestiona sus elementos experienciales por medio del tiempo y el cuerpo a través del brazo y la mano, en tanto extensiones funcionales del pensamiento. El dibujo se hace evidente como una forma análoga a la máquina de producción material, propiciando como resultado de su gestión, un producto y residuo de sus procesos.

5.4.1. Proceso de realización del vídeo.

La intención en la realización de la pieza consistió en trasladar el acto de dibujar a un tiempo y espacio específicos, actuando éstos como vehículos para acercar los procesos de gestión manual y material, subjetivos e íntimos, a la experiencia del espectador. La idea se originó en un principio, desde registros audiovisuales continuos y espontáneos, realizados mientras dibujaba, los cuales se convirtieron posteriormente en bocetos del vídeo final. La acción se registró desde tres cámaras de vídeo sobre trípodes y un *recorder* o grabadora profesional de audio conectada a un micrófono de solapa que iba instalado en la mano con que se realizaba el dibujo. La acción de dibujar, quedaba entonces registrada en imágenes simultáneas

acompañadas por los sonidos más sutiles producidos por la fricción del grafito sobre el papel.

Las herramientas y espacios utilizados fueron los siguientes:

Lugar: Aula de dibujo anatómico de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid.

Herramientas:

- Cámaras: Canon 7D, Canon EOS 100D y Sony FULL HD HDRCX220
- Trípodes: Manfrotto
- Recorder: Zoom H4n.
- Micrófono de solapa marca AKG
- Papel: Rollos de papel bond para estudios anatómicos.
- Lápiz: Barra de grafito puro 9B marca Faber-Castell

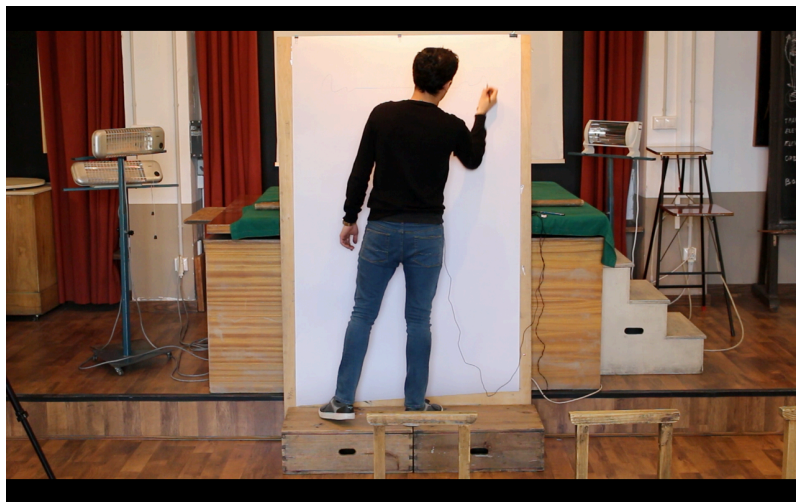
5.4.2. Registros del proceso



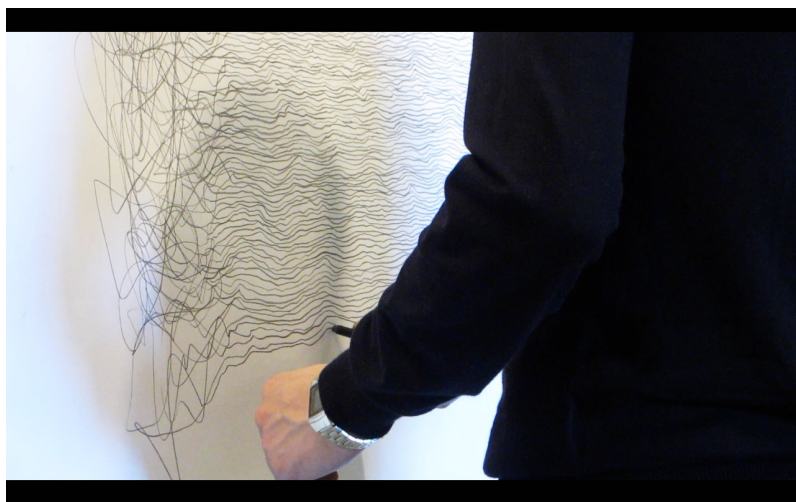
Producción de la obra.



Adeacuación del recorder y el micrófono de solapa en la mano del ejecutante.



Cámara que registra el plano general de la acción



Cámara que registra el primer plano de la acción.

5.4.3 Resultado final.



Apparatus. (2014) Vídeo. Duración. 25' 46".
Enlace web: <https://vimeo.com/94686417>

6. CONCLUSIONES

A través de las diferentes definiciones del dibujo que se van abordando a lo largo del texto, se puede concluir que su práctica permite entre otras múltiples opciones, representar lo visible, producir esquemas proyectivos que van a dar paso a obras más grandes y materializar imágenes mentales que no tienen precedente real o visible. Sin embargo, concepciones contemporáneas han propuesto que si se entiende esta práctica como vehículo y herramienta que permite la materialización de imágenes provenientes tanto del ámbito visible como del imaginario, puede extenderse a nociones más amplias que se fundamentan en el concepto del dibujo en sí mismo y en el *hacer* como elementos primordiales para la producción de sentido.

Igualmente, esta reflexión sobre la labor material se enlaza con el conocido debate sobre el valor social del arte con respecto a la artesanía. Esta diferenciación aunque parezca culturalmente superada, no obstante tiende a evocar su estrecha relación por medio del agenciamiento material que se realiza en el ejercicio del dibujo, como actividad manual ejecutada en muchos casos de forma repetitiva, minuciosa y meticulosa.

La práctica del dibujo asumida en tanto actividad manual difiere de la artesanía principalmente por la experiencia del *hacer*, que la artesanía desarrolla en el ámbito colectivo y gremial, mientras que el dibujo lo hace en el plano subjetivo y privado. El resultado de esta gestión es estandarizado en el ámbito de la artesanía y al contrario, en el dibujo constituye una búsqueda de lo único y singular.

La apropiación simbólica que realiza el arte de la máquina de producción material, se evidencia en la producción de imágenes que no tienen un valor en sí mismas sino que son el residuo ocasionado por los procesos de elaboración sistemática más cercanos a otras prácticas artísticas y a otras ramas del conocimiento, en donde el dibujo se comporta

más como un intermediario que posibilita visibilizar el registro elaborado por las máquinas de los fenómenos inmatrimales de la realidad

En conclusión, también podemos afirmar que la línea como unidad primaria del dibujo es sin duda alguna su fundamento y que además de ser un grafismo sobre un soporte, es ante todo una construcción abstracta e inmaterial del pensamiento.

Entonces, la propuesta práctica aborda el dibujo como una práctica insistente y “obsesiva” produciendo valor desde el ejercicio continuo, como un bucle infinito del pensamiento.

Finalmente el dibujo propuesto como la ejecución de una actividad que implica la temporalidad, puede definirse como la huella del pensamiento en un tiempo determinado en dónde la línea recorre la experiencia del *hacer* avanzando hasta el infinito.

La afirmación constante del dibujo como práctica autónoma en el campo expositivo ha traído consigo la apertura de campos de investigación y discusión teórica, edición y catalogación de la diversidad de propuestas en compendios como *Drawing Now*, *Drawing from the Modern* o *Vitamin D* y *Vitamin D2*, así como la apertura de espacios institucionales y privados dedicados a su promoción y validación, como por ejemplo *The Drawing Center* en New York o *Drawing Room* en London.

7. PROSPECTIVA

El llevar a cabo este proceso académico del Máster en Investigación en Arte y Creación consistió en un principio en tener la oportunidad de concentrar mis esfuerzos en la consolidación de un proyecto profesional dirigido al dibujo como objeto de estudio, así como conocer y experimentar nuevas formas de acción y práctica desde el plan de estudio.

Es por esto que decidí aplicar a la beca ofrecida por la Fundación Carolina, ya que conocía de antemano el prestigio que tiene la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y la gran tradición sobre la práctica del dibujo, como por ejemplo los libros de Juan José Gómez Molina y los diferentes programas docentes de su facultad.

Después de haber conseguido este proyecto profesional y de vida, mi intención en un futuro próximo es continuar con la investigación práctica y teórica sobre el dibujo desde una perspectiva en la que me sea posible profundizar en temas que he abordado a manera de acercamiento en el TFM, en miras a la consolidación de una propuesta artística más sólida y al planteamiento más elaborado y ambicioso para una futura tesis doctoral en la que pueda continuar con mis líneas investigación, así como llevar los conocimientos adquiridos al ámbito académico, en grupos de investigación, clases universitarias, textos, publicaciones y artículos en revistas especializadas.

Del mismo modo considero que el haber tenido esta grata experiencia en la que pude fortalecer mis intereses y dar forma a un proyecto teórico práctico pertinente y novedoso, abrió el camino hacia nuevas ideas, procesos y oportunidades de práctica a nivel profesional. A corto plazo, participaré en la exposición *Salón de Verano* (2014) una iniciativa promovida por la Facultad de Bellas Artes de esta universidad,

comisariada por Tania Pardo y en donde he sido seleccionado con una de las obras que conforman el componente práctico del TFM.

De regreso a Colombia, pienso presentar *Línea de Sombra* a galerías de arte del país con las que tengo contacto y así seguir circulando este proyecto en interacción directa con el ámbito artístico y en especial, con los espacios y agentes interesados en la práctica del dibujo contemporáneo. En cuanto al desarrollo teórico, pretendo convertirlo también en una programa curricular que pueda implementarse en una asignatura de dibujo en alguna de las facultades de arte de universidades en Colombia, y así seguir indagando en el terreno académico como docente. Finalmente y en pro del fortalecimiento de mi trayectoria profesional, seguiré aplicando a becas de producción y residencias artísticas las cuales me permitirán proyectar mis intereses e internacionalizar mi obra, poniéndola en diálogo con otros agentes y contextos.

BIBLIOGRAFÍA

BERGER, John. *Sobre el dibujo*. E. Gustavo Gili. Barcelona. 2011.

DELEUZE, Guilles. *El pliegue. Leibniz y el barroco*. Ed. Paidós. Barcelona 1989.

HONTORIA, Javier. *Ignacio Uriarte: Works*. Publicado por Sala Rekalde Erakustaretoa.

HORCAJADA, Ricardo. J.F. TORREGO Graña. *Estrategias gráficas contemporáneas*. Cuadernos de Bellas Artes 03. Ed. Sociedad Latina de Comunicación Social. Laguna (Tenerife). 2012. Creative Commons.

KOVATS, Tania. *The Drawing Book: a survey of drawing: the primary means of expression*. Ed. Black Dog. London. 2005.

MARSHALL Rusell y SAWDON, Phil. *Hyperdrawing. Beyond the Lines of Contemporary Art*. Ed. I.B. Tauris & Co. Ltd. London. 2012.

SENNET. Richard. *El artesano*. Ed. Anagrama. Barcelona. 2009

V.V.A.A. *Vitamin D2. New perspectives in drawing*. Ed. Phaidon. London. 2010.

V.V.A.A. *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Ed. Cátedra. Madrid. 1999.

CV

Información Personal

Héctor Fernando Cataño Rico
Bogotá, agosto 5 de 1980.
hectorcatano1980@hotmail.com
www.hectorcatano.net
www.hectorcatano.wix.com/portfolio

Estudios Realizados

2013-2014

Master Universitario en Investigación, Arte y Creación
Universidad Complutense de Madrid, España.

2009-2010

Máster en Producción Artística
Universidad Politécnica de Valencia, España.

2003

Maestro en Bellas Artes
Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia.

Exposiciones Individuales

Sacrificios. Arte en La Red. Casa de América. Madrid, 2014.

Sacrificios. Galería El Garaje. Bogotá, 2013

Piggy Bank. Galería Santa fe. Bogotá, 2013

Economía Sacra. Espacio 101. Bogotá, 2011.

La angustia de la ceremonia desfasada. Galería El Garaje. Bogotá, 2004.

Exposiciones Colectivas

2014

INTERLUDIOS. Muestra de vídeo. La Trasera. Facultad de Bellas Artes.
Universidad Complutense de Madrid

2014

Franqueados 0,14. La Casa Franca. La Vaquería, Madrid

2012

Tercera Subasta La Localidad. Sala de Exposiciones La Localidad. Bogotá

Ruta Circular Recorridos por espacios artísticos. Exposición en Cooperartes y Espacio 101. Bogotá

Pintar Después de Todo. La Cooperativa, 14 Salones Regionales de Artistas/Centro. El parqueadero, Museo de Arte del Banco de la República. Bogotá

Los 4. Galería El garaje. Bogotá

2011

Catalejo. Museo de Artes Visuales de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Bogotá

2010

II Concurso Nacional de Artes Plásticas. I.E.S el Quint. Ribaroja del Turia

Colaborador del proyecto S.U.N, en Interactivos? '10, Ciencia de Barrio. Taller-Laboratorio y Exposición. Medialab Prado. Madrid

Nuskool, IV, III y I. Periódico Arteria. Octubre de 2008, 2007 y 2005. Bogotá, Colombia.

Cuestión de Corazón II, I. Fundación Hogar Nueva Granada. Galería el Museo. Bogotá, Colombia. Octubre de 2008 y 2006.

Becas, Premios y Distinciones

Artista pre-seleccionado ENTREACTO 2014, para exposición individual en la Galería Espacio Mínimo en Madrid, a realizarse en mayo de 2014

Becario de la Fundación Carolina para el Master Universitario de Investigación en Arte y Creación (FUNDACIÓN ENDESA) Universidad Complutense de Madrid. 2013

Ganador de la convocatoria *Beca de Circulación en la Galería Santa Fe – Sede Temporal, Espacios Independientes de Bogotá y en la Red de la Convocatoria de Artes Plásticas y Visuales 2012, Programa Distrital de Estímulos*. IDARTES

Laboratorio Acción Lab, Práctica Artística-Acción Local. Propuesta ganadora del programa nacional de estímulos 2011 y 2013, convocatoria “*El Parqueadero-Laboratorios*” del Museo de Arte del Banco de la República y la Fundación Gilberto Alzate Avendaño.

Beca *Jóvenes Talentos* ICETEX 2009 (Instituto Colombiano de Crédito y Estudios Técnicos en el Exterior). Agosto de 2009.

Selección por convocatoria para el *XII Salón Nacional de Artistas Jóvenes* Galería Santa Fe Centro Cultural Planetario de Bogotá. Colombia. Diciembre de 2004.

Actividad Laboral.

Coordinador del Área de Imagen de la Escuela de Medios. Universidad Minuto de Dios. 2013

Actualmente es Codirector de *In Situ. Plataforma Creativa*.

Encargado del diseño y ejecución de programas pedagógicos para la implementación de nuevas metodologías artísticas para el desarrollo personal y creativo.

Desde el 2009 se desempeña como profesor de artes plásticas en la Red Capital de Bibliotecas Públicas BIBLORED, Bogotá.

Creación, investigación y realización del taller en *Metodologías de Producción Artística y análisis crítico de los contenidos culturales, Lab Pro Art*. Realizado con el grupo de estudiantes de Taller Integral I y II. Marzo – Julio 2012 y en septiembre de 2011 en el marco del Festival Casabierta. Universidad Francisco José de Caldas – Academia Superior de Artes de Bogotá ASAB.

Trabaja como proveedor free-lance – ilustración y producción artística – para Sístole Marcas Activas, desde noviembre de 2011.

Coordinador y Diseñador del Proyecto “*Jóvenes en Línea Recta: Dibujando Realidades*”, I Concurso de Cómic para jóvenes de la localidad de Kennedy de la Fundación In Situ Plataforma Creativa. Convenio 03/2008 suscrito entre el Fondo de Desarrollo Local de Kennedy y la Fundación Colombia Útil. Bogotá, junio-septiembre de 2009.

Realizador de la ponencia: “*Intervención Social mediante experiencias plásticas creativas*”. Museo Nacional de Colombia. Diciembre de 2008.

Realizador audiovisual, ilustrador, investigador y fotógrafo del proyecto “*Sobre Camas de Concreto*”, *La Cultura Como Integradora Social*. Proyecto concertado con el Ministerio de Cultura de Colombia y apoyado por el Instituto Distrital de Patrimonio Cultural IDPC. Marzo-Diciembre 2008.

Profesor de pintura al óleo y dibujo en el Hogar de Paso para ciudadanos Habitantes de calle de la Cruz Roja Colombiana y Secretaría Distrital para la Inclusión Social. Bogotá, junio de 2005– febrero de 2009.