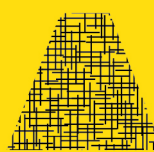
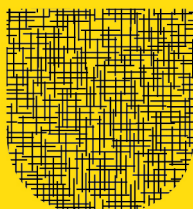


EL



EN MÉXICO

JANITZIO ALATRISTE TOBILLA
JOSÉ LUIS VERA JIMÉNEZ



Universidad Autónoma
del Estado de México

Doctor en Educación
ALFREDO BARRERA BACA
Rector

Maestro en Estudios Urbanos y Regionales
MARCO ANTONIO LUNA PICHARDO
Secretario de Docencia

Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales
CARLOS EDUARDO BARRERA DÍAZ
Secretario de Investigación y Estudios Avanzados

Doctor en Humanidades
JUVENAL VARGAS MUÑOZ
Secretario de Rectoría

Doctor en Artes
JOSÉ EDGAR MIRANDA ORTIZ
Secretario de Difusión Cultural

Doctora en Educación
SANDRA CHÁVEZ MARÍN
Secretaria de Extensión y Vinculación

Doctor en Educación
OCTAVIO CRISÓFORO BERNAL RAMOS
Secretario de Finanzas

Maestro en Diseño
JUAN MIGUEL REYES VIURQUEZ
Secretario de Administración

Doctor en Ciencias Computacionales
JOSÉ RAYMUNDO MARCIAL ROMERO
Secretario de Planeación y Desarrollo Institucional

Maestra en Lingüística Aplicada
MARÍA DEL PILAR AMPUDIA GARCÍA
Secretaria de Cooperación Internacional

Doctora en Diseño
MONICA MARINA MONDRAGÓN IXTLAHUAC
Secretaria de Cultura Física y Deporte

Doctor en Ciencias Sociales
LUIS RAÚL ORTIZ RAMÍREZ
Abogado General

Maestro en Economía
JAVIER GONZÁLEZ MARTÍNEZ
Secretario Técnico de la Rectoría

Maestro en Promoción y Desarrollo Cultural
GASTÓN PEDRAZA MUÑOZ
Director General de Comunicación Universitaria

Maestra en Administración Pública
GUADALUPE OFELIA SANTAMARÍA GONZÁLEZ
*Directora General de Centros Universitarios
y Unidades Académicas Profesionales*

Maestro en Derecho Fiscal
JORGE ROGELIO ZENTENO DOMÍNGUEZ
*Director General de Evaluación
y Control de la Gestión Universitaria*

El dibujo actual en México

DIRECCIÓN DE PUBLICACIONES UNIVERSITARIAS
Editorial de la Universidad Autónoma del Estado de México

Doctor en Educación

Alfredo Barrera Baca

Rector

Doctor en Artes

José Edgar Miranda Ortiz

Secretario de Difusión Cultural

Doctor en Administración

Jorge E. Robles Alvarez

Director de Publicaciones Universitarias

El dibujo actual en México

Janitzio Alatraste Tobilla
José Luis Vera Jiménez

Este libro fue positivamente dictaminado con el aval de dos revisores externos, conforme al Reglamento de la Función Editorial de la UAEM.

Este libro es resultado del proyecto de Investigación 4525/2018/CI financiado por la Secretaría de Investigación y Estudios Avanzados de la Universidad Autónoma del Estado de México.

Primera edición, diciembre 2020

El dibujo actual en México

Janitzio Alatraste Tobilla

José Luis Vera Jiménez

Universidad Autónoma del Estado de México

Av. Instituto Literario 100 Ote.

Toluca, Estado de México

C.P. 50000

Tel: (52) 722 277 38 35 y 36

<http://www.uaemex.mx>



Esta obra está sujeta a una licencia *Creative Commons* Atribución-No Comercial-Sin Derivadas 4.0 Internacional. Los usuarios pueden descargar esta publicación y compartirla con otros, pero no están autorizados a modificar su contenido de ninguna manera ni a utilizarlo para fines comerciales. Disponible para su descarga en acceso abierto en: <http://ri.uaemex.mx>

ISBN: 978-607-633-241-2

Hecho en México

Editor responsable: Jorge E. Robles Alvarez

Coordinación editorial: Ixchel Díaz Porras

Corrección de Estilo: Manuel Encastin Cruz

Diseño y formación: Jorge Marcelino Vázquez



ÍNDICE

I DIBUJO. ENSAYO DE UN PROBLEMA 9

Janitzio Alatraste Tobilla

II DIBUJO ACTUAL EN MÉXICO.
IMÁGENES Y ACCIONES 33

José Luis Vera Jiménez

III OBRA ARTISTICA 73

IV DIALOGO SOBRE DIBUJO 143

DIBUJO. ENSAYO DE UN PROBLEMA

Janitzio Alatraste Tobilla

1. UN DIBUJO SON MUCHAS COSAS

El dibujo es una parte importante de la formación de un artista visual, aunque no es muy claro por qué, pues las razones son diversas, incluso en ocasiones contradictorias, pero esta afirmación es compartida por un consenso generalizado de las academias de arte.

El dibujo también es un objeto de consumo dentro de los mercados artísticos, no son muy claras sus características pero más allá de cualidades matéricas generales y recursos gramaticales muy simplificados, el mercado no parece tener mayor dificultad en ubicar una obra dibujística para su venta, sobre todo porque el dibujo de ningún modo se constituye como la fuerza predominante de ningún mercado.

El dibujo también se puede comprender como una práctica subjetiva que se ejecuta incluso, independientemente de una propuesta estética institucional, vemos dibujos de todo tipo en acciones sociales, desde manifestaciones políticas, movimientos culturales y acciones inconscientes en los sujetos: trazos obscenos en los baños públicos, rayones figurativos en los transportes colectivos, figuras satíricas en los pupitres escolares a todos los niveles, así como intentos de idea traducidos a imagen en bitácoras, libretas, cuadernos o soportes más efímeros, todos hechos por artistas, creativos o bien, individuos o comunidades alejados del arte o la creación como profesión, por ejemplo, un paciente de un hospital para enfermedades mentales.

Estos tres sencillos fenómenos: los contenidos y prácticas de una asignatura dentro de un programa educativo, ciertos objetos de consumo en los mercados artísticos y algunas prácticas sociales a diversos niveles y

variados contextos, se podrían proponer dentro del sentido común como dibujos o eventos de dibujo, sin embargo, ya desde una simplificación tan elemental aparecen preguntas y dudas sobre las razones por las que los tres se podrían entender como fenómenos relacionados con el dibujo o bien, casos de dibujos.

Eso que en una galería se vende como un dibujo ¿es lo mismo que un estudiante de arte hace en sus clases de dibujo? O quizá ¿se parece en algo a los dibujos de los asientos del transporte colectivo de alguna ciudad? O bien los alumnos de un programa educativo que abordan el dibujo como contenidos de su formación ¿aprenden a hacer dibujos como los de los baños públicos? O el cuaderno de un esquizofrénico ¿podría formar parte de los objetos ofertados en una galería de arte?

Todas las preguntas anteriores no podrían contestarse de una forma categórica con un sí, o con un no, todas podría responderse con un sí, pero no general, es decir, sí en ocasiones, no en otras circunstancias. Irremediablemente, contestar a los cuestionamientos anteriores tendría que ser dentro de un campo de ambigüedad.

Esa ambigüedad simplemente es coherente con la ambigüedad que rodea la posibilidad de definir al dibujo de forma precisa ¿sería posible que hubiera como objeto empírico algo preciso como dibujo, como él dibujo? Cabe todavía aclarar que sólo me he referido a tres circunstancias que aluden a una práctica o unos objetos que llamamos dibujos sin mayor reflexión, el espectro de fenómenos se podría ver extendido mucho más. Dentro de las prácticas contemporáneas del arte se habla de “dibujo expandido”, “híper dibujo” o “dibujo tridimensional”; en las prácticas de diseño se oye “dibujo publicitario”, “ilustración”, “dibujo digital” o “dibujo animado”; en la arquitectura se escucha “dibujo técnico”; en la producción en serie circula “dibujo industrial”; en Psicología aparecen “dibujos mentales”; entre otros ejemplos.

Lo que aquí interesa es proponer que si preguntamos por los argumentos de estos usos de la palabra dibujo en tantas disciplinas y prácticas

culturales, el problema se complicaría mucho más de lo que he planteado, al mencionar tres circunstancias donde aparece el concepto de dibujo. Pero sin duda sería interesante buscar posibles respuestas a la aparición del dibujo en situaciones tan distintas ¿habría algo que tuvieran en común todos los fenómenos citados? ¿Sería posible que el dibujo contuviera en su definición algo factible de aportar a la comprensión de una diversidad de situaciones que se vislumbran cercanas a su ejecución?

Eso es lo que se intenta aquí, aproximar una problematización a la pluralidad de condiciones donde el dibujo parece acontecer en la cultura.

2. ¿DEFINIR EL DIBUJO? ACERCAMIENTO A UNA EPISTEMOLOGÍA

Como primer apoyo a esta pequeña reflexión quisiera aclarar que esa ambigüedad que he mencionado sobre una definición estable del dibujo, de ningún modo la veo como algo problemático, es decir, todo posible objeto de estudio puede ser visto desde una perspectiva simplificadora cuando se trata de ubicar un fenómeno dentro de la cotidianidad, pero justo al proponerlo como objeto de estudio ese fenómeno estable en una dimensión ordinaria se complejiza de modo que, investigar es justo transformar lo simple en complejo y asumir que esa complejidad, más que pertenecer al objeto, forma parte de una mirada cognitiva, una construcción de conocimiento.

Charles S. Peirce en su teoría semiótica lo entiende muy bien, al proponer que, en el campo de los signos donde éstos aluden a los objetos, entendidos como el ámbito de realidad, tendremos que distinguir entre dos tipos de objetos, ambos vistos como signos; a uno lo llama “objeto inmediato”, que justo sería ese al que me he referido como un fenómeno de la realidad. El objeto inmediato tiene como cualidad una estabilidad de su campo de significación, pero Peirce también señala, en el terreno de la significación orientada hacia la representación de la realidad, un signo que le llama “objeto dinámico”, ese objeto cuya característica se-

ría justo su fuga constante a la estabilización, esto implicaría que todo aspecto de lo que llamamos realidad, entendida como un constructo producido en un proceso significativo; es posible someterlo a un proceso de conocimiento que llamaríamos investigación y al insertarlo en un proceso de esas características epistémicas, la realidad completa será posible desnaturalizarla en un afán por desmontarla y conocer sus procesos de construcción.

Hago esta aclaración pues intento construir un problema alrededor del fenómeno del dibujo, el problema que intuyo de ningún modo es una polisemia de lo que se llama dibujo en múltiples contextos, sino el problema como lo veo, es que, sobre todo en ámbitos académicos, acontece una simplificación que no distingue la diversidad de fenómenos artísticos, visuales y plásticos que pasan por ser nombrados como dibujo y se obvian sus diferencias, dificultando de ese modo su enseñanza y sobre todo su aprendizaje.

El problema de la gran cantidad de posibles significaciones sobre el dibujo ya se ha trabajado antes. Juan José Gómez Molina, este importante investigador y artista español, aborda esta problemática en el texto que junto a Lino Cabezas y Miguel Copón realizan en el 2005. El libro se llama *Los nombres del dibujo* e intentan recorrer un vasto paisaje de conceptos y palabras ligados a la práctica del dibujo, proponiendo más de dieciséis conjuntos de conceptos que a su vez contienen cada uno de ellos otras ideas ligadas a lo que se podría entender como dibujo, por ejemplo:

1. Nombres que definen la identidad y el sentido del dibujo:

1a. Dibujar, diseñar, trazar, gráfico.

1b. Idea, concepto, diseño interno, pensamiento, imaginación, invención, capricho, disparate, fantasía, ocurrencia, improvisación, hurtado, fusilado, sensación, sentimiento, emoción, impresión (Gómez-Molina, Cabezas y Copón, 2005: 12).

Este ejemplo sólo muestra el primer grupo de conceptos que desarrollan Gómez-Molina, Cabezas y Copón, en el texto referido. Como ya mencioné son dieciséis grupos más, que sugiere como diversas funciones de dibujos ligados a la palabra. Quizá el problema con la propuesta de los autores es que muchas de esas palabras concepto que relacionan con el dibujo, es posible vincularlas a la imagen en general o, a otras estrategias de imagen como la pintura, la fotografía, incluso las diversas formas de gráfica, aunque esa ambigüedad no parece preocuparles, ya que ubican su trabajo en otra línea de investigación en la cual esa diversidad se constituye en una cualidad que aporta riqueza conceptual a un fenómeno imaginario del que el dibujo se trata:

Los nombres del dibujo, en la medida que determinan históricamente un conjunto de técnicas, de habilidades, de conocimientos, de conceptos que definen sus relaciones con lo representado y con el medio que lo representa se convierten en la verdadera realidad de éste, la naturaleza artificial que determina los lugares imaginarios de las palabras y de las relaciones gramaticales desde donde ellas se articulan (Gómez-Molina, Cabezas y Copón, 2005: 28).

De modo que estos autores parecen comprender que el dibujo sería precisamente una dinámica relacional que al extenderse se complejiza, y en su desplazamiento más allá de una identidad, lo que sería posible comprender del dibujo es una lógica de desplazamiento mental, y por lo tanto temporal, que aporta una estrategia de conocimiento respecto a las posibilidades de representar lo que llamamos realidad.

El problema de nuevo, estaría en asumir irreflexivamente que el dibujo tiene una identidad “clara y distinta”, y como tal, se entiende y se asume de forma hegemónica que crítica. Esa claridad supuesta ya en su práctica educativa o artística sólo acarreará confusiones, de nuevo recurriendo a Gómez-Molin, Cabezas y Copón, ahora cuando citan al escritor y novelista italiano Alessandro Baricco en su novela *City*: “Las

ideas “Claras y definidas”, añadía, son un invento de Descartes, son una estafa, no existen ideas claras, las ideas son oscuras por definición, si tienes una idea clara, eso no es una idea” (Gómez-Molina, Cabezas y Copón 2005: 83).

Resulta fácil entender una afirmación tan radical si la remitimos a lo que ya he planteado desde Peirce, pues eso “claro y distinto” sólo se referiría a un ámbito de simplificación cotidiana, cuya función implica simplemente movernos en espacios de realidad para tareas básicas de supervivencia; una realidad sometida a crítica, enmarcada en la posibilidad de generar conocimiento, y con ello nuevas posibilidades de acontecer serían posibles dentro de las ideas que no ofrecen una claridad aparente, sino que muestran una oscuridad sugerente a la exploración.

Sin embargo, esta simplificación de fenómenos no sólo ocurre al abordar un fenómeno como el dibujo, ocurre también en otros contextos tanto de la institución artística como del mercado del arte, el diseño o en la psicología de la percepción. Es posible que represente una dificultad al interior de esos ámbitos profesionales, sin embargo, aquí nos interesa enfocarlo hacia la práctica de un profesional del arte. Considero que el artista no debería pasar por alto las diferencias estructurales que implica llamar dibujo a un espectro de fenómenos tan amplio y que, conocer esos procesos mediante los cuales se nombra dibujo a esa diversidad de eventos, sin duda aportaría una movilidad fluida dentro de esto que llamamos dibujo.

De modo que la intención, de momento, sería rastrear algunas pistas que nos den perspectiva del por qué tantas prácticas visuales se enmarcan en lo que se ha dado en llamar dibujo.

3. EL DIBUJO, IDENTIDAD O IDENTIFICACIÓN

Hace algunos años el Museo José Luis Cuevas, presentó una exposición dentro de sus instalaciones a la que se tituló «Homenaje al lápiz». En ella

se agruparon una gran cantidad de imágenes que compartían en su factura la participación del lápiz. En realidad el argumento de la exposición era presentar una muestra muy amplia de dibujo, pero además se convocó a escritores que propusieran textos en cuyos contenidos se abordara “la idea de lápiz”, y a éste se le relacionara con la escritura. Esta idea era reforzada desde el contexto institucional en el que se presentaba, es decir, el Museo José Luis Cuevas, recinto que se conformó para albergar la obra que dicho autor donó a la nación como patrimonio cultural. La colección del museo abarca obra de una gran variedad de autores con muy diversas propuestas no solo dibujo pero, este artista se caracteriza, fundamentalmente, por crear dibujos —aunque, paradójicamente, siempre se le conoció como “pintor” —.

Sin embargo la muestra «Homenaje al lápiz» proponía presentar dibujos, lo interesante es que su forma de aglutinar ese tipo de imágenes llamadas dibujos, fue integrarlas a través de la “idea de lápiz”. Es decir, se decidió la identidad del dibujo por su identificación con una herramienta, misma que aunque de manera habitual contiene grafito eso no implica que todos los lápices sean de grafito, los hay de carbón con diferentes densidades, también de cera mezclados con pigmentos para producir lo que se llama “lápices de colores”, y por supuesto no se excluye la posibilidad de integrar en un lápiz algún material susceptible de sostenerse por medio de un soporte vertical, dar soporte a un material en su aplicación es la función de cualquier lápiz.

He comentado los materiales que un lápiz puede contener ya que, los organizadores de la exposición mencionada pudieron haber fijado la identidad del dibujo no en la herramienta, sino en el material, quizá el evento se hubiera podido nombrar «Homenaje al grafito», por hablar del ingrediente más tradicional de un lápiz. Es probable que ambos nombres cumplan la misma función, es decir, proponer la identidad del dibujo por medio de una herramienta o una sustancia tradicional en su factura.

Sin embargo, en ambos casos una definición del dibujo a través de un material o herramienta es insuficiente. Quizá estaríamos de acuerdo en que toda imagen producida por medio de un lápiz fuera un dibujo, pero el acuerdo se pondría en riesgo si afirmáramos que para ser dibujo una imagen se tiene que elaborar por fuerza con un lápiz; el mismo razonamiento es válido si lo ajustamos al caso del grafito, toda imagen hecha en grafito sería un dibujo, pero no sería sostenible que para ser dibujo una imagen tuviera que ser elaborada en grafito. Por último, podríamos comentar que otra herramienta tradicional del dibujo serían las plumillas y, otra sustancia habitual para dibujar es la tinta.

El ejemplo que he traído sirve para comenzar a diferenciar desde qué factores se ha intentado proponer la identidad del dibujo como práctica visual, mi ejemplo juega solamente dos elementos, la herramienta y la materia, pero al acumular experiencias de cómo comprender lo que es un dibujo estos factores, se multiplicarían en una cantidad de componentes difíciles de manejar. Por ejemplo, si el material es el grafito podríamos sumar a la aplicación de una sustancia los recursos gramaticales de la imagen, que se obtienen a partir de algún ingrediente; si el caso es el grafito esta gramática se relaciona con luces y sombras, es decir claroscuros, éstos ya no son ni herramientas ni materiales sino gramáticas visuales, de modo que sumaríamos ahora la gramática visual como otro factor desde el que podríamos intentar definir al dibujo. Así es posible aumentar más y más factores como herramientas conceptuales para la determinación de lo que entendemos por dibujo. Por ello, considero que hace falta un pequeño esquema de categorías conceptuales que nos permitan distinguir y, sobre todo, organizar los factores desde los cuales se ha identificado al dibujo.

Ya he mencionado el caso del libro *Los nombres del dibujo* de Gómez-Molina, Cabezas y Copón, y ha quedado claro que aunque trata de agotar la gran cantidad de implicaciones, tanto lingüística como conceptualmente el dibujo ha construido en su devenir en el tiempo; su tarea

no ha sido buscar una identidad o identidades posibles del dibujo, sino exponer la riqueza compleja del dibujo como evento de la cultura; sin embargo, considero que sigue siendo útil intentar un proceso más que de identidad de identificación, es decir, no creer que es posible una cualidad esencial e inmanente de los fenómenos comprendidos, pues esa concepción siempre será difícil de sostener como un proceso crítico. Proponer la identificación de unos fenómenos con otros puede resultar interesante para investigar la realidad como proceso, la realidad como un fenómeno relacional que abarca en esa característica a todos sus componentes, y al dibujo como uno de los componentes de lo que llamamos realidad, en este caso uno que ha sido usado en la cultura para su representación.

De modo que si el dibujo es posible comprenderlo en su papel de herramienta de representación de la realidad, la búsqueda que aquí se intenta sería: mediante qué mecanismos es posible que un dibujo represente a esa entidad abarcando la complejidad que la misma implica. Un dibujo podría ser un proceso relacional, que mediante ciertos factores de identificación se relaciona con un amplio espectro de lo que intenta significar. Sin embargo, habría herramientas cercanas al dibujo en esta tarea que provisionalmente podríamos llamar formas imaginarias de representación, estas otras estrategias y herramientas serían: fotografías, pinturas, gráfica, escultura, imágenes digitales. Pero en este contexto ¿cuales serían las cualidades que distinguen al dibujo dentro de este espectro de representaciones imaginarias? Insistiría no en la búsqueda de una esencia del dibujo, sino de los procesos propios de identificación del dibujo con sus objetos representados.

Lynn Segal (2001), en su texto *Soñar la realidad*, nos plantea que conocer es diferenciar, de ello es posible derivar que diferenciar al dibujo de otras formas de representación imaginaria sería tejer conocimiento alrededor de éste. Como consecuencia, podría añadir que un concepto indiferenciado sería de poca utilidad para el conocimiento, ya que la

indiferencia no es equivalente a lo que Baricco ya nos proponía con su planteamiento de las ideas y su naturaleza oscura; lo indiferente no es oscuro, es transparente, y la transparencia se acerca mucho a lo que se repite como resultado de un hábito naturalizado, irreflexivo, es decir que no es posible reflejarse en él, opuesto al conocimiento.

4. METODOLOGÍA PARA LA DIFERENCIACIÓN DEL DIBUJO

Un propósito viable para esa tarea sería la construcción de un esquema a manera de mapa, donde localizar las lógicas del dibujo establezcan su contacto con lo que intentan representar. La función de este esquema conceptual sería: comprender las distintas lógicas que se aplican en la definición del dibujo como fenómeno; desmontar lo que la lógica que está implicada en el planteamiento de identificar la práctica del dibujo con una herramienta como el lápiz o un componente como el grafito o la tinta, pero incluso más allá, un esquema del que fuera posible ubicar y localizar qué tipo de fenómeno comprende el dibujo para identificarlo, y discernir si al definirlo se entiende como un objeto, como una práctica, como una ideología, como una iconografía, etcétera.

De modo que el modelo de análisis que se podría sugerir, antes que nada, sería aplicable en el planteamiento del problema que el dibujo implica al intentar identificarlo; es decir, qué cualidades surgen al relacionar dibujo con un amplio espectro de fenómenos y qué podemos identificar como propios del dibujar. Este primer modelo de problematización tendría la función diferenciar a qué dimensión de la realidad referimos al dibujo, es decir distinguir desde que comprensiones se establecen los términos mediante los cuales se entiende el dibujo.

Como lo sugiero en el apartado principal de este pequeño texto, me interesa ensayar el planteamiento de un problema que se entiende del siguiente modo: por una parte la ocurrencia de una multiplicidad de criterios mediante los cuales se identifica al dibujo como fenómeno pero

que, al iniciar un análisis aun muy somero, aparecen contradicciones que arrojan insuficiencias para abordar la complejidad de un acontecimiento como en este caso es el dibujo.

Insuficiencias y contradicciones del tipo de la muestra artística que menciono «Homenaje al lápiz». Por otro lado, ante esta multiplicidad de criterios y lógicas en juego en la identificación del dibujo, una suerte de naturalización y por lo tanto inconsciencia en las comunidades donde acontece el dibujo; candidez que lleva al reduccionismo de que al hablar de dibujo se asume que todos hablamos de lo mismo, soslayando la complejidad conceptual que rodea al dibujo en la cultura.

De un tiempo a esta fecha he trabajado con el modelo epistemológico de Ch. Sanders Peirce, en específico su propuesta semiótica, en la cual este autor propone que lo que se llama pensamiento es una función básicamente representativa, que equivale a decir que pensar es generar signos: “Yo defino la lógica, por tanto, como la ciencia de las condiciones que permiten a los símbolos en general referirse a objetos” (Peirce, 1865). Símbolo entendido como la forma más concensada de representación y objetos como una generalización de nuestro contexto entendido como realidad.

En textos más recientes Peirce propone cuáles son esas condiciones que permiten la representación; esos requisitos mentales para establecer una referencia conforman su teoría semiótica, que se basa, por principio, en los ámbitos de pertinencia, o dicho de otra forma, las condiciones de existencia de lo que nos rodea, esas condiciones son bajo las cuales una semiosis se produce. La semiosis se entiende como los procesos mediante los cuales un pensamiento produce significaciones en un desarrollo siempre relacional, que en el caso de Peirce es triádico:

TRICOTOMÍA es el arte de hacer divisiones triádicas. Tal división depende de las concepciones de primero, segundo y tercero. Primero es el comienzo, aquello que es fresco, original, espontáneo, libre. Segundo es aquello que

está determinado, terminado, acabado, que es correlativo, objeto, necesitado, reacción. Tercero es el medio, lo que llega a ser, lo que se desarrolla, lo que se produce.

Una cosa considerada en sí misma es una unidad. Una cosa considerada como correlato o dependiente, o como un efecto, es segunda con respecto a algo. Una cosa que de algún modo pone en relación una cosa con otra es un tercero o medio entre las dos (Peirce, 1888).

Este planteamiento tricotómico de Peirce nos habla de condiciones importantes para el conocimiento, primero, que desde tres relaciones fundamentales o categorías de ser, es posible ubicar nuestros procesos de significación. De modo que desde eso que llama primero, segundo, tercero, sería posible mapear de qué modo se mueve nuestro pensamiento para producir representaciones y que, por lo tanto pensar es representar.

4.1. Primeridad

Sería útil abundar sobre lo que el filósofo norteamericano nos dice sobre esas categorías:

Es necesario reconocer tres estados mentales diferentes. Primero, imagina a una persona en un estado de somnolencia. Supongamos que no está pensando en nada más que en el color rojo. Tampoco está pensando acerca de él, esto es, no se pregunta ni se responde a ninguna cuestión sobre él, ni siquiera se dice a sí mismo que le gusta, sino que simplemente lo contempla tal y como su imaginación se lo presenta. Quizás cuando se cansa del rojo, cambie a algún otro color, —por ejemplo, un azul turquesa— o a un color rosa; —pero si lo hace así, lo hará por el juego de la imaginación sin ninguna razón y sin ninguna coacción—. Esto es lo más cerca que se puede estar de un estado mental en el que algo está presente, sin coacción y sin razón; se llama Sensación. Excepto en la hora en la que se está medio des-

pierto, nadie está realmente en un estado de sensación puro y simple. Pero siempre que estamos despiertos, algo se presenta ante nuestra mente, y lo que se presenta, sin referencia a ninguna coacción o razón, es la sensación (Peirce, 1894).

Sensación, sería un primer estado mental que arrojaría formas de significación; quizá aquí sólo me atrevería a precisar que por sensación no deberíamos entender ni sentimiento, ni emoción —ambos se refieren más bien al nombre que le otorgamos a una sensación—, de modo que ésta se refiere más bien a una intensidad que podríamos ubicar a nivel del cuerpo, pero que no tiene nombre y que, justo por no ser posible incorporarle una palabra a manera de nombre su intensidad aumenta. Lo que resulta interesante del planteamiento peirceano es que eso que siempre hemos entendido como los “sentimientos” y que distinguimos con una supuesta claridad de los “pensamientos”, en su propuesta no serían algo del todo distinguibles, de modo que un “sentimiento” es una modalidad de “pensamiento”. Otra consecuencia reveladora de esta epistemología es que eso que llama Primero y que define como Sensación, forma parte estructural de todo proceso de conocimiento. Esta derivación de su pensamiento es a tal grado trascendente, que aunque lleva más de un siglo discutiéndose, aparecen planteamientos que la confirman, tanto explícita como implícitamente en el discurso de múltiples pensadores como: Deleuze, Morin, Blanchot, De Certeau, Rosset, Fernández Christlieb, por mencionar los más cercanos —pero que la lista aumentaría si rastreamos con una lupa de mayor aumento en muchos otros como: Merleau Ponty, Freud o Lacan—. Sin embargo, dentro de muchas prácticas de la investigación en contextos académicos se sigue desconfiando de esa Sensación como aspecto fundamental de un proceso heurístico o de conocimiento.

4.1.1. Dibujo y sensación

Si respondemos a ese planteamiento de Peirce, sobre el estado del pensamiento como sensación, podríamos desplazar nuestro fenómeno del dibujo y pensar que habría un gran campo de identificaciones del dibujo, y por lo tanto comprensiones de éste que lo relacionan con la sensación.

Todo aquello que se dice del dibujo como expresión, como frescura, como inmediatez, como la primera intención, como el gesto, incluso lo emocional, quedaría como un gran campo desde donde se define lo que implica dibujar y los dibujos desde ese primer estado mental que nos sugiere Peirce. Asimismo al tratarse de un acontecimiento, dentro de esta categoría mental podríamos situar aquellas identificaciones del dibujo con todo tipo de acciones, dibujos performáticos, dibujos en tiempo real, y por supuesto los bocetos, los apuntes, las bitácoras, serían ejemplos del dibujo comprendido en esta dimensión significativa de nuestra mente.

4.2. Segundidad

Pero podríamos avanzar en esos estados mentales de que nos habla este autor:

Segundo, imagina que nuestro soñador oye repentinamente un silbato de barco de vapor alto y prolongado. En el instante en que comienza a escucharlo, se sobresalta. Instintivamente trata de escapar; sus manos se dirigen a sus oídos. No es tanto que sea desagradable sino que ejerce gran fuerza sobre él. La resistencia instintiva es una parte necesaria de ello: El hombre no sería consciente de que su voluntad había sido sometida, si él no tuviera una auto-afirmación de que ha sido sometida. Es lo mismo que cuando nos esforzamos frente a la resistencia exterior; si no fuera por esa resistencia no tendríamos nada sobre lo que pudiéramos ejercitar la fuerza. Este sentido de

actuar y de que algo actúe sobre nosotros, que es nuestro sentido de la realidad de las cosas, -tanto de las cosas exteriores como de nosotros mismos-, puede ser llamado el sentido de Reacción. No reside en ninguna Sensación; corresponde a la ruptura de una sensación por otra sensación. Esencialmente implica dos cosas que actúan una sobre otra (Reirce, 1894).

Este segundo estado mental que Peirce nos propone lo llama Reacción, implica que dentro del proceso de construcción de representaciones mentales este segundo estado, que nos brinda una evidencia de aquello que existe, acontece dentro de una función que podríamos llamar reactiva, es decir, que las cosas que se presentan a la mente como acontecimientos de insistencia, que insisten pero se encuentran ajenos a nosotros, son diferentes de nosotros, los captamos justo porque objetan ante nuestra presencia. En términos de experiencia cotidiana diríamos que es todo lo que está fuera de nosotros, aunque eso también ocurriría en nuestro interior, por ejemplo, podemos distinguir un objeto que para no chocar con él lo evadimos porque la vista nos ha dado el dato de que está frente a nosotros, si no lo vemos, seguro colisionaremos con él y su resistencia física al encuentro con la nuestra nos dará el dato de su existencia sin embargo, aunque es fácil entender este tipo de experiencia, cuando lo ubicamos como aquello externo a nosotros, también hay que considerar que esa resistencia es un acontecimiento que podríamos llamar interno, una limitante física, el malestar ante algún evento, una enfermedad, una angustia, un deseo. Lo más trascendente, a mi juicio, de este estado mental que el filósofo llama Reacción, es que mediante él lo existente se nos presenta al pensamiento y esa presencia será lo que comunmente llamamos realidad. Incluso cuando esa experiencia reactiva parece acontecer en nuestro interior pues eso que llamaríamos nuestra realidad interna es igualmente un suceso reactivo, y una reacción produce la sensación de realidad.

4.2.1. Dibujo y reacción

Al intentar desplazar este estado del pensamiento, que Peirce sugiere hacia el fenómeno del dibujo, es posible proponer que el estado reactivo por excelencia sería eso que llamamos percepción. La Percepción es un acontecimiento de choque con lo que nos rodea, es un encuentro mediante el cual la realidad más inmediata se nos presenta al pensamiento, es a través de ella que construimos los principios básicos kantianos de tiempo y espacio que nos permiten asumir la estabilidad de un mundo que presuponemos independiente de nosotros. El dibujo en muchas de sus manifestaciones se identifica con este principio mental, ideas como la observación, la copia, la mimesis, el realismo, son planteamientos que se repiten de diversas maneras en la enseñanza y la práctica del dibujo, unidas de muchas formas a la idea de representación de la “realidad”.

Si bien eso que se llama descuidadamente “realidad”, no podría ser reducido en su comprensión a una suerte de entidad autónoma e independiente de nuestra intelección, es cierto que más allá de la complejidad que implica, también se requiere para efectos de una experiencia eficiente en términos de relación estable con una cultura, una reducción que fije un acuerdo colectivo del contexto que compartimos como comunidad. Este efecto de reducción de la complejidad de la realidad sería de lo que nos habla Gregory Bateson en un texto póstumo que su hija ha recopilado junto a otros escritos de este filósofo también norteamericano como Peirce y que se agrupan en el libro que titularon *El temor de los ángeles* (Bateson, 2013). Bateson apunta que un recurso epistemológico sería pasar por alto la naturaleza diversa de ciertos fenómenos cuyo conocimiento requiere ejecutarse dentro de una inmediatez que volvería inoperante una reflexión muy elaborada al aplicarse. Bateson nos dice que en algún sentido lo que mejor conocemos, no sabemos que lo conocemos, es decir que, más que una ignorancia, entendida como un no

saber, lo que ocurre es que se produce una suerte de secreto epistemológico a nuestra reflexión para poder cumplir con la función que ese conocimiento produce. De algún modo así opera muchas veces nuestra noción de “realidad”.

Este acuerdo de lo que llamamos “realidad” en buena parte lo construye una comunidad en ámbitos de imagen y como ésta, el dibujo ha tenido desde siempre una función trascendente. Si aceptamos que la “realidad” es un constructo y con ello su cualidad es principalmente ser cultural, no habría nada de natural en ella. Una representación de ese constructo en términos icónicos no se asemeja a una cualidad independiente de la comprensión de ella, sino más bien, la semejanza icónica propone representar el código de representación de ese constructo colectivo, dicho de otro modo, el dibujo en tanto función “realista” se asemeja al código y no al fenómeno, se parece a lo comprendido y no al acontecimiento en sí y de este modo, participa más en la construcción del entendimiento de ese mundo, que de una supuesta homología formal de una realidad independiente de las mentes. La “realidad” como fenómeno acontecería en una lógica relacional, lo que se produce nunca sería autónomo de aquello que lo ha producido.

Es, en ese sentido, la importancia que el dibujo aporta como herramienta de representación de la realidad, pues más que simplemente reflejarla, la crea —al producir una comprensión imaginaria de ella—, pues “realidad” sería antes que nada una comprensión compartida de aquello que nos rodea.

De modo que, el dibujo relacionado con aquello que representa icónicamente la “realidad” abarcaría un gran espectro de recursos gráficos que en la cultura visual se han destinado como herramientas de producción de realismos imaginarios. Es fácil reconocer en este apartado muchos de los sistemas de representación mediática como cómics, videojuegos, videoclips, cine documental y de ficción, producciones televisivas de noticias y “realities”. El dibujo dentro de este estado mental

que plantea Peirce, sería origen de todo aquel tipo de imagen que produce un “efecto real”.

4.3. Terceridad

Finalmente, Peirce nos invita a reconocer un tercer estado mental para la producción de representaciones:

Tercero, imaginemos que nuestro soñador ahora está despierto, incapaz de evitar el penetrante sonido, se pone en pie de un salto y trata de escaparse por la puerta, que supondremos que había sido cerrada con un portazo precisamente cuando el silbido comenzó. Pero digamos que el silbido cesa en el instante en que nuestro hombre abre la puerta. Mucho más aliviado, piensa en volver a su sitio, y así cierra la puerta otra vez. Sin embargo, tan pronto como lo hace el silbido vuelve a empezar. Se pregunta a sí mismo si el cerrar la puerta tiene algo que ver con esto; y una vez más abre la misteriosa puerta. En cuanto la abre el sonido cesa. Está entonces en el tercer estado mental: está PENSANDO. Esto es, es consciente de que está aprendiendo, o de que experimenta un proceso por el que se descubre que un fenómeno está gobernado por una regla, o que tiene una manera general de comportarse que puede llegar a ser conocible. Descubre que una acción es la manera, o el medio, de producir otro resultado. Este tercer estado mental es completamente diferente de los otros dos. En el segundo había solamente un sentido de fuerza bruta; ahora hay un sentido de estar gobernado por una regla general. En la Reacción están implicadas sólo dos cosas; pero en el estar gobernado hay una tercera cosa que es un medio para un fin. La misma palabra *medio* significa algo que está en el medio entre otros dos. Además, este tercer estado mental, o Pensamiento, tiene un sentido de aprendizaje, y el aprendizaje es el medio por el pasamos de la ignorancia al conocimiento. Así como el sentido más rudimentario de la Reacción implica dos estados de Sensación, también descubriremos que el Pensamiento más rudimentario implica tres estados de Sensación (Peirce, 1894).

Un tercer estado mental como propone Peirce, implicaría lo que de modo habitual entendemos como pensar, una suerte de reflexión a manera de diálogo interno que se produce mediante habitar en el lenguaje, un proceso que resulta transparente ya que es posible afirmar, expresar y compartir lo que estoy “pensando”.

Sin embargo, al sugerir esta dinámica como una comprensión de lo que llamamos pensar no deberíamos olvidar que Peirce lo sugiere como un estado mental de tres, es decir, que “pensar” no sería únicamente este tercer estado mental ni pensamiento el producto de esta forma de operar mentalmente. Pensar sería activar cada uno de los estados mentales de los que nos habla Peirce, otra forma de decirlo sería afirmar que sensaciones, reacciones y reflexiones, en conjunto serían pensamiento.

Quizá lo que caracterizaría este tercer estado mental sería eso que entendemos como reflexión, cuya función podemos sugerir, y que consiste en unir una sensación a un objeto mediante una consciencia.

4.3.1. Dibujo y reflexión

Frente a este tercer estado que Peirce propone para la producción de representaciones lo primero que viene a la mente, con respecto al dibujo, sería esa forma de dibujar que implica que uno realiza conscientemente una representación.

Ahí el dibujo sería una estrategia que piensa en imagen, una práctica que aporta conocimiento al sumarse con imágenes a una comprensión del mundo. Quizá este papel para el dibujo sea localizable en las múltiples relaciones que esa práctica que se llama Ilustración ha tenido con la ciencia, la tecnología, la religión; una ilustración cumple la función de “iluminar”, “alumbrar” dar luz a una idea mediante el recurso icónico. Juan Martínez Moro, —investigador español—, abunda sobre esta función en su libro *La ilustración como categoría* ahí el autor enfatiza ese vínculo de un ícono con el conocimiento, intenta recuperar ese sentido

casi místico de la iluminación y la imagen como estrategia de ello, recorre la concurrencia de la imagen en el libro desde sus inicios. La Ilustración incluso en su concepto relacionado con ese momento histórico del siglo XVIII, se reconoce como un parteaguas en occidente al reunir el pensamiento enciclopedista francés con el acontecer de la crítica en el pensamiento kantiano. El dibujo, como herramienta y estrategia visual, comparte protagonismo en esa época.

Sin embargo, esa práctica de ilustración en realidad se concretaba en un tipo de imagen en la que si bien es reconocible un dibujo, lo concreto es su función de reproducción, acorde con una lógica de difusión que el conocimiento había adquirido en el acontecer de la modernidad —difusión que se producía por medio de una plancha para obtener imágenes del tipo conocido como grabados—. Así que de nuevo el problema sería caracterizar en esta función lo que propiamente sería un dibujo.

Sobre la gráfica ya un autor como W.M. Ivins Jr. en su texto *Imagen impresa y conocimiento* destaca el rol que la gráfica desplegó desde su aparición en el Renacimiento como estrategia de conocimiento, y cómo las técnicas de reproducción, ligadas a los recursos sintácticos del dibujo, se encaminaban a lograr un propósito mimético sobre los objetos a los que “arrojaban luz” para ser comprendidos.

Aunque un grabado no sea un dibujo, hay una estrecha relación entre ambos, quien aporta la estrategia de representación es un dibujante que adapta sus técnicas de trazo a una posibilidad mecánica de reproducción por una plancha. En la relación entre un proceso mecánico como la gráfica, el dibujo también añadió diversas maneras de representación, que posteriormente podrían ser usadas para la incisión de una matriz o en cualquier otra forma de dibujo.

Pero lo que sería pertinente insistir sobre “reflexión” y “dibujo” es esa característica de que el dibujo puede ser identificado con funciones de conocimiento.

Para desarrollar la idea anterior es conveniente ubicar en qué dimensión es que se entiende la idea de conocimiento. De forma coloquial

conocer se comprende como una suerte de relación con el mundo, mediante la cual es posible anticipar ciertos comportamientos de una entidad que llamamos real y que es independiente de nuestra comprensión. Esta interpretación de lo que llamamos conocimiento resulta sin duda reductiva pues lo que aparece de forma inmediata como problemático es la concepción de una posible independencia de lo real con nuestra comprensión de ello. Si lo que comprendemos no se corresponde con lo real ¿mediante qué recurso sería posible ese ajuste entre lo comprendido y lo real? Ese recurso tendría que estar más allá de toda comprensión y ¿qué o quién podría afirmar que le es posible desplazarse fuera de la comprensión?

De modo que, el conocimiento no podría ser esa relación que ajusta nuestra comprensión a lo real, ya que cualquier ajuste con lo real es también una comprensión dado que, nadie se mueve por fuera de ella.

De ser así, el conocimiento no se acerca a lo real, sino que lo produce, no desentraña al mundo, lo crea. Lo crea porque nuestro mundo es lo que comprendemos. Muy a la manera del célebre aforismo de Ludwig Wittgenstein en su conocida obra *Tractatus Logico Philosophicus*, “[...] los límites de mi mundo son los límites de mi lenguaje”, donde lenguaje se concibe justo como mi capacidad de comprensión o mi posibilidad de llevar a discurso aquello que acontece.

Recuperando ahora al dibujo y su posibilidad de identificarse al conocimiento mediante la Reflexión, es posible afirmar que el dibujo, como conocimiento, cumpliría la función de crear el imaginario de lo que acontece, su discurso no se ubicaría en una expresión lingüística sino visual o más allá como ya planteamos, imaginaria.

El dibujo como Reflexión es posible verlo en diversas propuestas de lo que se nombra arte conceptual en artistas como Joseph Kosuth, Robert Barry, Douglas Huebler, Lawrence Weiner; artistas del Land Art como Richard Long o Robert Smithson. También es interesante la propuesta de dibujo de Joseph Beuys y otros de sus colegas de Fluxus como: George

Maciunas, Allan Kaprow, Nam June Paik, Robert Filliou. Se insiste en las diversas modalidades de ilustración; en los tratados botánicos y en las cosmologías de Atanasius Kirchner; en la ilustración en la literatura y en los planteamientos posmodernos de la Novela Gráfica. Por último, cabe mencionar que esta función de Reflexión ha acompañado la convivencia entre imagen y ciencia, y es evidente en el fenómeno contemporáneo de lo que se ha dado en llamar infografías.

5. PROBLEMAS A CREAR

Como ya se dijo, de momento la intención es acotar un problema: ¿qué puede ser llamado dibujo? La respuesta sería que llamar dibujo a algo, depende del sistema de relaciones que establezcamos entre una idea virtual sobre dibujo y una serie de acontecimientos entendidos como sucesos de dibujo.

Como eso es muy amplio, hemos propuesto que es posible relacionar dibujo con tres categorías del proceder mental que sugiere Ch. S. Peirce: Primero, Segundo, Tercero.

Derivando una función básica de cada uno de estos estados mentales a saber respectivamente: Sensación, Reacción y Reflexión.

De modo que una forma de explorar sobre a qué podemos llamar dibujo, sería identificando un acontecimiento de dibujo con alguna o con las tres funciones extraídas de los estados mentales de Peirce: dibujo y sensación, dibujo y reacción, dibujo y reflexión.

Implicaría construir al dibujo incorporando cualidades implícitas en las funciones Sensación, Reacción, Reflexión, lo que arrojaría que dibujo es aquello que en una singularidad pueda identificarse con las funciones planteadas.

Quizá lo último que sea importante desarrollar para este planteamiento de problema, sea la noción de singularidad. Si bien, un caso de dibujo sería aquello que fuera posible relacionar con la sensación, la

reacción y la reflexión. Por singularidad se propone un campo de condiciones que harían pertinente a un acontecer como dibujo.

La pregunta sería: ¿es posible que cualquier cosa sea un dibujo? La respuesta es sí, pero bajo ciertas concisiones, por ejemplo, ¿una silla, es un dibujo? Es posible si establecemos que la singularidad desde la cual concebimos a la silla es que su forma se despliega como trazos en el espacio —por decir algo—, pero al proponer esa singularidad desde la cual pensamos a la silla es posible que sea pertinente proponerla como dibujo. La singularidad es la elección virtual que generamos al escoger algún aspecto desde el cual concebir una realidad; esa elección no es arbitraria, puesto que al ser mental no la hemos inventado desde nuestra consciencia sino simplemente hemos elegido desde un repertorio presente en la cultura, desde dónde es posible que un acontecimiento pueda ser entendido en este caso como dibujo.

Un ícono producido con grafito sobre un papel, es una singularidad que de modo muy acorde con nuestra cultura es comprendida como un dibujo; esa singularidad de ser un ícono de grafito sobre papel, no es la única particularidad de ese fenómeno, también podría ser mi retrato realizado por algún enemigo o bien, el mapa que me hicieron para poder encontrar un determinado lugar o un resto que debe ser tirado al cesto de basura. La singularidad es el punto del cual partimos para proponerlo como dibujo o como cualquier otra cosa. Las manchas de humedad en la pared, las formas sinuosas de un vegetal, las retículas virtuales de la traza de una ciudad, la maraña de unos cables eléctricos sobre un mobiliario urbano, las figuras obscenas en la puerta de un baño público, los garabatos sobre un pedazo de fibra al momento de platicar a través del teléfono, la huella de los movimientos de una danza popular, la disposición espacial en la cancha de los integrantes de un equipo de futbol, todos son fenómenos susceptibles de ser planteados como dibujo, siempre y cuando ubiquemos la singularidad desde la cual los concebimos.

REFERENCIAS

- Baricco, A. (2006). *City*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Bateson, G. y Bateson, M. (1998). *El temor de los ángeles. Epistemología de lo sagrado*. Barcelona: Gedisa editores.
- Gómez, M.; Cabezas, L. y Copón, M. (2005). *Los nombres del dibujo*. Cátedra Editores.
- Ivins, W.M. (1990). *Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen pre fotográfica*. Barcelona: G.G. Barcelona.
- Martínez, J. (2002). *La ilustración como categoría. Una teoría unificada de arte y conocimiento*. Valencia: Trea ediciones.
- Peirce, Ch. (1865). *La definición de la lógica*. Disponible en: <http://www.unav.es/gep/Peirce-esp.html>
- Peirce, Ch. (1888). *Tricotomias*. Disponible en: <http://www.unav.es/gep/Peirce-esp.html>
- Peirce, Ch. (1894). *¿Qué es un signo?* Disponible en: <http://www.unav.es/gep/Signo.html>
- Segal, L. (2000). *Soñar la realidad. El constructivismo de Heinz Von Foerster*. Barcelona: Paidós.
- Wittgenstein, L. (2017). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Barcelona: Alianza editorial.

DIBUJO ACTUAL EN MÉXICO. IMÁGENES Y ACCIONES

José Luis Vera Jiménez



INTRODUCCIÓN

El dibujo «es la base de toda formación artística y de toda manifestación artístico-visual». Este principio, lugar común enarbolado de manera naturalizada por la mayoría de los actores involucrados en las artes visuales, sin embargo, no se presenta ni se discute regularmente como un concepto que permita entender su presencia, su riqueza y, sobre todo, sus funciones como medio autónomo y las fronteras y contaminaciones con otros medios.

En el año de 2010 se presentó en el Museo de la Ciudad de México la exposición «Draw», un proyecto curatorial internacional que intentaba mostrar un panorama de la producción artística en dibujo, la cual contenía una muestra específica de México. Aunque significativo, este proyecto era una muestra muy general del amplio espectro y riqueza de tendencias, prácticas, discursos y posibilidades formales presentes en el arte contemporáneo dentro de esta disciplina.

Si, como mencionaba Miguel Calderón —uno de los impulsores del proyecto mencionado—, que el dibujo es “[...] uno de los medios más elementales y directos de la creación artística” (Calderón, 2010: 4). Este proyecto también evidenció la vigencia y dinamismo de este medio al presentarlo como un medio democrático para la expresión y comunicación al alcance de cualquiera, y de manera particular, un encuentro entre artistas disímiles que, desde distintas intenciones proponían no sólo sus maneras de vincularse con el arte sino también con las maneras en que el lenguaje de las imágenes potencializa su interpretación de las experiencias individuales y colectivas, y por lo tanto, con las múltiples acciones y funciones que puede tener el dibujo.

Pocos proyectos similares se han presentado desde entonces que, de manera significativa, hayan pretendido lecturas diversas sobre una actividad tan compleja y que pudiera rebasar cualquier empeño.

A diez años de distancia, en este texto se abordará la producción artística actual en el campo del dibujo en México, guiada, en principio, por la necesidad de comprender el qué y el porqué de esta producción, a partir de su clasificación centrada en su definición como una acción, la acción dibujística.

1. CONTEXTO ARTÍSTICO Y DIBUJO EN MÉXICO

Unos pocos años antes del evento referido, en 2006, Alberto Argüello proponía una interesante clasificación de las prácticas artísticas en México que obedecía a una visión un tanto irónica de lo que, tentativamente, se podría llamar un sistema artístico mexicano, el cual tenía que ver fundamentalmente con los sistemas de legalización —presencia, difusión y mercado—.

Al respecto, el autor señala un listado de ejes temáticos y problemáticas en los que discurre el arte de esos años:

Feminismo. Cuestionamiento de la feminidad tradicional burguesa, de la familia, del machismo, del patriarcado, de lo público y lo privado, del trabajo doméstico, del sexismo, del acoso sexual; a favor del empoderamiento social y político, de la visibilidad, de la diversidad sexual; revelando la especificidad del cuerpo femenino desde su propia mirada (sus materiales: leche, fluido menstrual), problemas como la bulimia y la anorexia, el sida, el placer, el aborto. Homosexualidad. Discriminación, diversidad sexual, visibilidad, el cuerpo y sus materiales, salud y enfermedad, sida y muerte, transgresión, erotismo, placer, cuerpo y política. Ecología. Medio ambiente, recursos naturales, contaminación, especies en extinción, desastres naturales, confrontación entre natura y cultura, santuarios naturales, crítica a la sociedad mo-

derna y a la industrialización. Pluriculturalidad. Diversidad social y cultural, regionalismos, intelectuales descentrados, diversidad de creencias religiosas, tolerancia, globalización y fragmentación, cruces culturales, mestizajes. Vida cotidiana. La grandeza de lo minúsculo, de lo simple, el individualismo, el consumo y el consumismo, la familia y sus rituales, lo privado, lo propio, la evasión (drogas), hedonismo, onanismo. Altermundismo. Violencia social, económica y política; compromiso y descomprometimiento, globalifobia, antimilitarismo, salvajismo y cinismo de los narcotraficantes, muerte y vida, guerra y paz (Arguello, 2006: 6).

Este listado enumera la diversificación de posturas de las prácticas artísticas y en relación a su enfrentamiento con la realidad social, ampliando las opciones más estabilizadas: las retóricas formalistas, las prácticas autorreferenciales en relación a temas específicos de las artes visuales, y complejizando las manifestaciones de corte más subjetivo o enraizadas en la presentación del sujeto-artista como motivo central. Esta pluridireccionalidad, aun a pesar de estar numerada dentro del contexto de legalización del arte de ese entonces, implica también el reconocimiento de algunas funciones de éste, en particular las que se presentan en forma de imágenes.

Podemos enlazar esta pluridireccionalidad con el papel primordial del dibujo que abarque la diversidad de asuntos del arte y entenderlo así en su complejidad como: un dispositivo de recuperación de experiencias; un dispositivo de formalización de imágenes en respuesta a la realidad; y finalmente, como un dispositivo de pensamiento. Estos tres aspectos serían entonces los índices preliminares para establecer una delimitación de lo qué es el dibujo y su vigencia como medio artístico contemporáneo. Siguiendo al autor citado:

Como puede apreciarse, más que hablar simplemente de arte, debemos referirnos a una verdadera explosión o expansión de prácticas estéticas que

han roto todas las fronteras que la modernidad instituyó en las disciplinas artísticas y aun aquellas que definieron los límites entre lo artístico y lo no artístico (Arguello, 2006: 6).

En relación al dibujo, éste sería un operador de todas estas prácticas, y aun, la práctica artística autónoma más antigua que mantiene vigente su potencial expresivo en función de su devenir, al ser partícipe de las problemáticas actuales del arte.

Melecio Galván (San Rafael, Ciudad de México, 1945-Chalco, Estado de México, 1982) fue un artista que representa, para esta época, el ejemplo del artista-dibujante completo, que en su trabajo logra ser un puente entre los resabios de algunas preocupaciones sociales del muralismo mexicano; la superación del anquilosamiento ideológico de éste, enarbolado por la generación de la “ruptura”, y aún, con los movimientos artísticos sociales de los años setenta y ochenta —los grupos—, al establecer una obra dibujística figurativa que, sin llegar al panfleto, supo ser el vehículo de una postura ética que evidenciaba los conflictos sociales de su época y el ejercicio del poder —las dictaduras latinoamericanas, las problemáticas urbanas, etc.—, a través de ejercicios estilísticos —rayando en el virtuosismo— que revaloraban el dibujo como una actividad que sumaba no sólo distintos modos de construir formalmente una imagen, sino también distintos usos y funciones del mismo.

Con particular y marcada manera de entender el neoexpresionismo, lo mismo construye un universo narrativo —dentro de la estética y sintaxis tanto del cómic como de la ilustración de corte fantástico— que un compendio de asociaciones poéticas, donde el despliegue y metamorfosis de la línea es la estrategia para definir visualmente relaciones precisas entre contenido y forma, donde “[...] la fantasía y la ficción, como recursos para representar la brutalidad de una sociedad en crisis, dieron lugar a un realismo de otro carácter” (González, 2010: 23-24). González menciona que:

La obra de Melecio Galván resulta de gran actualidad, precisamente ahora que nuestra realidad parece reproducir cotidianamente, en la calle, en los hogares, restaurantes, comercios, en noticieros radiofónicos y televisivos, en diarios y revistas, las escenas que el artista plasmó en sus dibujos, por la frecuencia y reiteración de escenas perturbadoras asociadas a la necrofilia, a la crueldad, a lo sombrío y a la fatalidad (González, 2010: 24).



Imagen 1.
Apocalipsis.
De la serie
"Militarismo y
represión".
Tinta sobre papel,
48 x 65 cm.
Melecio Galván
(1980).

Si bien, las temáticas artísticas más recientes, señaladas por Arguello, tienen un ejemplar antecedente en Melecio Galván, éstas se reconstituyen y se expanden como una respuesta a la actualidad de esa realidad, tan distinta a la época de Galván pero con las mismas problemáticas, ahora acentuadas. Sin embargo, la vigencia de la propuesta de este dibujante va también en función de su objeto artístico que tiene que ver con el dibujo mismo, con la presentación y desarrollo de elementos expresivos heredados de la gran tradición dibujística mexicana.

Estos elementos valoran antes que nada el soporte bidimensional como escenario de imágenes donde suceden hechos, no solamente icónicos sino, de manera primordial, hechos gráficos que organizan escenas a través de la apropiación de elementos básicos y legalizados del lenguaje dibujístico: gradientes lineales, tonales, texturales, delimitación de la forma y su relación con el fondo, etcétera.

Esta revalorización del hecho dibujístico, en este caso indisoluble de una iconografía muy definida, va a ser piedra de base para la presencia y desarrollo del dibujo actual, pero ahora desde posturas que cuestionan o reformulan el concepto de escena, de valores gráficos, y aun, de estilo, bajo miradas anti solemnes, azarosas, inquisitivas, desapegadas, y acercándose más bien a la producción de objetos dibujísticos que, esencialmente, parecen dirigirse a cumplir diversas funciones o a definir diversas acciones a partir del enfrentamiento con la realidad, como lo menciona Daniel Fayad Montero:

Al parecer los artistas de las generaciones más jóvenes ya no tienen que pensar en que es su deber hacer parte de la genealogía del arte contemporáneo porque ya lo dan por sentado. A lo que apuntan es más a la comprensión local de su contexto a partir de esas prácticas: La comprensión de ese contexto está en constante cambio debido a la globalización: A lo que se aferran con más certidumbre es entonces al tiempo y a la producción de historia desde una tradición: El arte contemporáneo en México es ahora parte de la tradición pero su “lugar” es ahora un tanto incierto. Habría que volver a preguntar por la condición de los lugares (Fayad-Montero, 2017: 128).

2. DIBUJO E IMAGEN

Entre mirar e imaginar existe el dibujo. El dibujante tiene la capacidad de presentar/representar aquello que está entre la visión —una percepción previamente significada, una aprehensión de las cosas, o sea, cierta

interpretación mediada por todo lo que se ha visto, por todo lo que se sabe— y lo que es posible como imagen —del latín *Imago*—.

Didi Huberman refiere la relación de imagen-imaginación como el proceso de un antes y un después, de cierta temporalidad en relación con otro sentido de la palabra imago: “[...] insecto adulto que ha experimentado su última metamorfosis y ha alcanzado su estado de desarrollo completo” (Didi-Huberman, 2012: 14). Este autor hace una analogía entre el paso de una crisálida a un insecto adulto y la imagen que deviene como madura —es decir, cuando se muestra en distintas etapas, con sentidos distintos por un observador—, deviniendo también en *Imago*, en “la imagen”.

La imagen se genera como resultado de estos dos primeros estadios de la representación dibujística: de la forma —pasado, posibilidad—, cuyo inmediatez se muestra hacia la figura —presente, hecho gráfico—, y de ahí hacia la imagen, por lo que el dibujo, como imagen, tiene el carácter de conclusión de un proceso, un carácter de cosa que rebasa su estricto carácter físico y gráfico, explayándose en lo simbólico, es decir en un tipo de resultado que puede tener identificaciones y sentidos varios, regulados por un espacio y un lugar determinado, así como por las diversas convenciones que lo han conformado como lenguaje.

Con el dibujo el artista intenta definir su capacidad de respuesta ante lo que lo rodea, de no quedarse en un estado “sensacional”, al tiempo que se interroga por su propia reacción: es la respuesta de sentir y de confrontar los sentidos con el mundo, la respuesta ante el acoso de los objetos y de los sujetos y el mundo de relaciones que han creado.

La imagen dibujística es una forma de aprehensión, una estrategia constructiva para imaginar, y una manera de anticipar lo que está delante de uno. Al dibujo le corresponden las marcas de lo que hemos conocido, los residuos de lo que se va desgastando y convirtiendo en pasado mientras se va constituyendo como huella gráfica y, finalmente, el dibujo es un borrador de su propio devenir y del deseo que anticipa

su construcción. El dibujo es ese acto de conciencia y memoria sobre la experiencia humana que implica, por un lado, el acto de representar y el ejercicio mismo de reflexionar sobre esa representación.

En el acto de representar siempre hay una intencionalidad con distintas motivaciones, desde lo más inmediato, o sea representar la realidad visual —la reacción frente a ésta, la necesidad de dejar un registro personal de ella—, hasta intentar presentar las posibilidades de algo, un vehículo para “previsualizar” algo que no existe. Esa función representativa, también se desarrolla como un acto físico y a través de un lenguaje. Por lo tanto, la confrontación entre el aspecto corporal que lo ejecuta, la intención o necesidad que lo motiva y las convenciones que como lenguaje tiene, hacen del dibujo una actividad relacional, cambiante, no finita, que se actualiza en el mismo acto de ejecutar el dibujo.

En su libro *Lógica del límite*, Eugenio Trías propone una identificación de las formas artísticas con las propias experiencias del sujeto, a partir de identificar éstas como territorios, como fronteras a ser habitadas, como “habitáculos” o lugar de residencia, donde habitar significa adoptar diferentes formas de señalar las funciones y situaciones del arte, es decir, habitar significa también el modo en que nos instalamos en las cosas; la acción de ubicarnos (Trías, 1991: 20).

Imaginar, dibujar, significa habitar este territorio, en principio, con el cuerpo en su relación con el mundo. La relación con la materia devenida en forma, devenida en objeto, devenida en imagen. El dibujo, la imagen, resulta entonces de esa experiencia y de la intuición sobre lo que nos sobrepasa, del deseo de darle forma y recomenzar así de nuevo, infinitamente.

Pero el dibujo, al ser el relato de una experiencia mediada por el lenguaje, es, al mismo tiempo, la representación de esa experiencia, una experiencia del acto de dibujar y, ante todo, es una acción que genera una experiencia intelectual, es decir, un medio para comprender las cosas y para reflexionar sobre ellas. De ahí que el dibujo es, también, una forma de pensamiento. Como menciona Gerz del Valle:

Así pues lo que definiría al dibujo sería precisamente, [sic] sería el mismo hecho de la acción del pensamiento registrada a través de la imagen, a su vez indisolublemente ligada a la materialización en el medio, en este caso el gráfico, tal y como plantea Dewey cuando dice que no se puede hablar de una idea y su expresión, puesto que la expresión es más que un modo de comunicar una idea ya formada: es un aparte esencial de su formación (Del Valle, 2001: 17).

Este pensamiento se construye y se muestra través de “la forma”, en la delimitación y puesta en acción de estructuras visibles, que tienen un correlato semántico, sobre un espacio principalmente bidimensional y por medio de una acción corporal:

Definiremos al dibujo como una actividad grafomotriz que moviliza un sistema de notaciones externas que permite expresar gráficamente conceptos. El dibujo es un lenguaje aprendido [...] Este lenguaje no verbal está basado sobre significantes gráficos polisémicos [...] y convencionales, compartidos en el seno de una cultura dada (Picard, 2014: 93).

Y esta forma se presenta como un hecho gráfico, es decir, se manifiesta visualmente como una huella sobre una superficie, la cual concentra tres características fundamentales: la relacionamos con algo existente o posible —imaginable—; es la huella del gesto del dibujante; y, es la evidencia de su intencionalidad por convertirse en forma, o sea, en dibujo.

Si, como dice Jean Luc Nancy “El dibujo, es, por lo tanto, la idea: es verdadera forma de la cosa. O más exactamente, es el gesto que procede del deseo de mostrar esta forma, y de trazarla con el fin de mostrarla” (Nancy, 2013: 6), la forma dibujística es la idea de una forma, la cual es imaginada, y por lo tanto, inventada, aunque en su origen pudiera tener sus referentes con lo visible conocido.

Si la forma es idea de algo —en principio, de la propia forma—, es entonces percibida como signo, susceptible de interrelacionarse con otros

signos, ya que “Un signo siempre constituye la identificación de algo en común entre diferentes cosas, entre diferentes objetos” (Bergson, 2017: 46); el resultado de esta interrelación es la imagen, es decir, el flujo de contactos y acuerdos entre las formas que integran la totalidad de un dibujo, y por tanto la imagen dibujística, como macro signo, propone miradas, significaciones sobre el mundo, visible e imaginado.

Esta polisemia del dibujo-imagen se presenta como una organización de formas significativas que generan interrelaciones sensibles, sintácticas, semánticas y conceptuales, y esta posibilidad de significados es imprescindible en cuanto a su función y “acción imaginal”, es decir, simbólica, que convoca de distintas maneras a sus espectadores: “La producción de imágenes es un acto simbólico, y por ello exige de nosotros una manera de percepción igualmente simbólica que se distingue notablemente de la percepción cotidiana de nuestras imágenes naturales” (Belting, 2007: 25).

Percibir los posibles significados que plantea una imagen-dibujo se convierte en una “acción”, es decir, es hacer un recorrido por las diferentes lecturas que puede tener éste: como estímulo visual, registro de una materialidad; impronta de un sujeto; huella gráfica, ícono de algo; documento; como verificador de una realidad; proyección; especulación o reflexión sobre un asunto; modelo; y, finalmente, como se ha mencionado, como signo artístico: “La representación a través de signos tiene esa virtud, hace que la cosa, en lugar de ser pura y simplemente una cosa, de existir para ella misma, exista finalmente para mí. La he adoptado. Todo signo es, de esta manera, un llamado a la acción, la sugerencia de una acción posible” (Bergson, 2017: 48).

La acción final del dibujo es su propio entendimiento, es decir, la recepción de este signo dibujo-imagen, las maneras de interpretarlo, como menciona Gerz del Valle:

De esta manera se entiende el sentido último del dibujo como actividad no exclusivamente estética, puesto que actúa como registro de visiones,

experiencias o pensamientos, y se constituye una actividad creativa, reflexiva, y, pensamiento. Sería la originadora plástica, en tanto que plasmada físicamente, del posterior desarrollo de las ideas estéticas (Del Valle ,2001: 16-17).

Se propone este accionar al abordar, de manera selectiva la producción de dibujo actual en México.

3. ACCIONES DEL DIBUJO

Accionar es trazar un puente entre la subjetividad de la producción artística de los dibujos-signo, —dentro de un contexto particular como es el territorio mexicano— y su recepción, en un marco interpretativo que busca más que revelar, construir un sentido de las obras, partiendo del modelo de interpretación semiótica de Charles Sanders Peirce planteado en el capítulo anterior. El dibujo sensación, el dibujo reacción y el dibujo reflexión, implica pensarlos en tres tipos de movimientos, tres maneras distintas de comprender las imágenes artísticas ubicando sus intencionalidades. Esta clasificación señala las tres principales maneras de relacionarse con el mundo a través de la imagen dibujada, cobrando un papel preponderante ya sea el sujeto, el mundo o la imagen. Tenemos así, por lo tanto que el dibujo sensación implica el reconocimiento de un accionar “Emotivo/Corporal”; para el dibujo reacción, una acción “Representativa/Semántica”; y para el dibujo reflexión, una acción “Interrogativa/Crítica”.

3.1. *Acción emotiva*

Lo emotivo tiene que ver con el dibujo como herramienta para tener contacto con el mundo, para remarcar su mundanidad, su presencialidad material y espacial, y para dejar la impronta del sujeto dibujante, donde el cuerpo también señala su presencia como herramienta, len-

guaje y materia misma del dibujo. Todo gira alrededor del mundo, como espacio donde se desarrolla el dibujo, y donde el sujeto entra en contacto con él. Hay una intencionalidad de continuidad con él a través del cuerpo y sus acciones.

Se presenta bajo cualidades matéricas o como gestos; es decir, tiene un claro sentido performático, el espacio físico constituye parte de él. Algunas características que identifican al dibujo en su función emotiva son: una obra indeterminada no concluye en la delimitación del soporte, sino que, al tener un carácter performativo, su presencia-matérica no define estructuras formales definitivas; es indisoluble su cualidad indexal: las huellas que vemos como dibujo plantean una relación presencia/ausencia; constituye una realidad gráfica al tiempo que evoca el gesto, la acción del cuerpo que lo formó y presencié su desarrollo.

La lectura principal del comportamiento semiótico de todas las imágenes-dibujo es desde la “percepción”, entendida en su capacidad de organización de todos los sensores corporales ya mediados por la cultura a partir de un estímulo sensible que lo motiva. Podemos ejemplificar este tipo de dibujo con el trabajo de tres artistas que asumen el carácter mundano del dibujo.

Para Ana Bidart (Montevideo, Uruguay, 1985), el dibujo es una acción de registro de las grafías materiales cotidianas, aquellas formuladas por las que el movimiento permanente de las cosas en el mundo físico y a través del cuerpo: la transmisión de materia de manera inconsciente; las acciones de causa-efecto de esa materialidad; como el roce y la acumulación involuntaria; su uso particular —las manchas en un recipiente de plástico—, esas marcas efímeras donde la artista nombra su sentido gráfico, en una especie de analogía del *Objet trouvé*, pero sin objeto: “la grafía encontrada”. El papel del dibujante es el de observador minucioso de las superficies que habitamos, así, a las grafías encontradas basta una acción para su definición como dibujos.

Aunado a lo anterior, las causas-efectos del propio mundo físico, que también alteran la monotonía de las superficies, se manifiesta como el dibujo que hay que resaltar: la delimitación de la proyección de la luz de distintas maneras y en distintas superficies. Es sobre todo en la serie de obras *sun drawings* donde se concretiza el afán de documentar, de manera efímera, esta “grafía encontrada”, en diversos escenarios y con materiales igualmente efímeros y frágiles como el gis.

Por otro lado, para Tahanny Lee Betancourt (Torreón, Coahuila, 1986) la superficie es un espacio inmaculado, ajeno a la materialidad de mundo, para tramitar los recuerdos de afecciones emotivas —generalmente dolorosas— a través de los gestos corporales de la propia artista, haciendo de esta superficie una especie de muro de lamentos gráficos, como lo atestiguan los trabajos de la serie-acción *Los que se quedan* donde, a partir de videos en movimiento grabados en un video-cassette, busca:

Una transformación que convirtiera ecos, memorias familiares y asociaciones en algo irreconocible y abstracto, utilizando la pintura y el dibujo como una herramienta de conversión, un medio líquido persiguiendo los movimientos de una cámara y de los personajes retratados. Una especie de juego inútil de gestos que persiguen los movimientos de los personajes en video. Intento atraparlos para rescatarlos y quedármelos (Lee, 2018).

Desde la danza, Galia Eibenschutz (Ciudad de México, 1970) logra integrar las preocupaciones de las dos propuestas anteriores al hacer un recuento del movimiento como medio para hablar de procesos de transformación: de ese movimiento real del mundo, de las formas animadas; intentar atraparlos a partir de los trazos que genera el propio cuerpo.

El soporte del dibujo concentra así los desplazamientos espaciales y temporales de ese cuerpo-herramienta que construye y experimenta lo gráfico, donde el dibujo “[...] es partícipe de un régimen semántico

donde el acto y la potencia se combinan, donde el sentido del acto, el estado considerado, no pueden ser completamente separados del sentido del gesto, del devenir” (Nancy, 2013: 2).

3.2. Acción representativa

Si bien todas las imágenes-dibujo, consideradas como signos artísticos, permiten lecturas tanto en su sentido de primariedad, secundariedad y terceridad —ver apartado 1—, la función representativa del dibujo implica reconocerla como el centro de estos estadios del sujeto, es decir, es el universo de las imágenes que refieren al mundo no sólo como marca, huella y acción del sujeto, sino también como un tipo de analogía visual del mundo, que lo piensa y convoca a su comentario. Es el tipo de dibujo al que normalmente reconocemos como tal, es decir, es el documento-imagen que remite directamente a una realidad visual —recreándola— y se asume como un objeto artístico.

Se presenta, de manera general, bajo un aspecto bidimensional: es la actualización de la ventana del mundo renacentista, pero ahora su finalidad está más en servir como comentario de la realidad visual, lo que permite una diversidad de maneras de trabajarla, y que deviene como resultado en una realidad dibujística.

Su lectura, superando el mero acto perceptivo, se centra en la contemplación de la imagen y su comprensión como realidad gráfica y parte de la realidad del mundo al que comenta, por lo que tiene necesariamente un carácter icónico, es decir una dependencia, en distintos grados, tanto de las imágenes psicofísicas del mundo, como de los modelos visuales de realidad que se han generado en el entorno de lo artístico. Su lectura también tiene que ver con el asombro ante la imaginaria creada a expensas, en romance e inclusive en denostación de la realidad visual y simbólica que nos circunda.

Es una obra finita, cerrada en cuanto a su forma y que, por sus características figurativas, denota los códigos para su lectura, donde la imagen es el intermediario cultural en la relación mundo-sujeto.

3.2.1. Realidad develada

Existen dibujantes que bajo la óptica anterior apuestan definitivamente por un tipo de figuración que basa su sintaxis e iconografía en modelos establecidos de representación de la realidad identificados como académicos, con una construcción precisa de formas y figuras, así como una depurada organización espacial y semántica, además de que lo que asociamos en cuanto a técnica como el rostro mismo de la imagen, casi su piel, presentando cualidades que remiten a una semántica de la realidad. Esta identidad formal es la plataforma para develar estéticamente diversas problemáticas colectivas.

Por ejemplo Iván Trueta (Ciudad de México, 1977), por medio de una técnica limpia y precisa evoca la sofisticación de las relaciones interpersonales urbanas. Las calles, apenas denotadas, como el espacio neutral donde se muestran los ritos cotidianos y las formas de entender y habitar la ciudad. Esta ciudad que no se muestra, es un escenario de tribulaciones simbólicamente retratadas, de manera primordial las que tienen que ver con el ejercicio del poder, y con la violencia —física y psíquica—, mostradas en la esquematización de poses y gestos sobreactuados de los actores ciudadanos; una representación casi teatral de las desavenencias ordinarias con la otredad.

Casi en la misma resolución formal, parte de las obras de Ricardo Rodríguez Medina (Ciudad de México, 1983), se refieren a la figura de ese sujeto urbano, aislado, haciéndose preguntas a sí mismo.

En el caso de Pamela Zubillaga (Atoyac de Álvarez, Guerrero, 1984), sus obras han estado marcadas siempre, desde sus inicios, por una preocupación sobre el cuerpo. Si en sus primeros trabajos —serie *Autorretrato*—

su propio cuerpo es el soporte fotográfico donde van a coincidir distintas materias que en su conjunto conforman otras corporalidades, será en sus propuestas más recientes la consolidación de la tensión entre lo interno-externo del cuerpo, es decir, el cuerpo como espacio y como carnalidad que crea y recrea espacios. Entre las dimensiones significativas que pueden ocurrir entre la internalidad y la externalidad, el cuerpo se manifiesta a través de su devenir, sea ya en su transformación física o en las experiencias que se acumulan en la conciencia.

Así, el cuerpo adopta entonces las formas en que pueden representarse, vía el dibujo, principalmente, las tribulaciones, emociones e historias donde se evidencia su rol como contenedor/contenido. Si en la serie *El jardín de las delicias* se busca la visibilidad de los cuerpos ocultos u olvidados, esta visibilidad mostrará también la transformación casi monstruosa de la carne por medio de órganos y músculos que, a manera de tumores, extienden en el papel su manto de carne y piel.

Por otro lado, en la serie *El cuerpo estaba* se inicia la consideración de la alteración del cuerpo de manera más simbólica, donde ahora es una materia inerte, cuya identidad como cuerpo —femenino— es construida por la moda a través de fungir como envoltorio: el cuerpo envuelto en la remembranza del lujo y la sofisticación de vestidos decimonónicos, y que culmina en los dibujos donde éste se muestra también de manera monstruosa en los vestigios de su propia transformación por medio de las cirugías estéticas —serie *Lujosa prisión*—.

En el trabajo más reciente de Zubillaga el dibujo sirve de enlace y organización, establece una relación semántica entre cosas disímbolas a partir de su definición estilística, de su planteamiento como cosas dibujadas, representación de aquello que está afuera del dibujo, pero que sólo es posible entenderlo por su delimitación formal, la cual enfatiza su potencial especulativo al tiempo que es un espacio de reflexión, de contemplación del mundo al cual pertenecen y su función.

En la serie *Ensayo de un duelo* se “representan” de manera icónica las formas que definen la verosimilitud de los sujetos y sus relaciones afectivas a través de establecer distanciamiento entre lo externo y la intimidad del cuerpo, de la foto/dibujo familiar a órganos, células, músculos, etc., con el fin de afrontar simbólicamente el duelo. El dibujo como medio ensayístico para comprender la pérdida, para intentar fijar la imagen de lo perdido, lo que ha significado en la historia personal y la resistencia a no aceptarlo.

Como metáfora, la “sustancia *nigra*” —ese territorio del cerebro donde se produce la dopamina— se formaliza como la tinta/bruma que lo inunda todo. La imagen, como acercamiento a lo perdido, vaga en medio de ese caos oscuro. La enfermedad entonces, y por consiguiente, el seguimiento de su toxicidad, es el color negro que desplaza todo contenido cromático de las figuras perdidas, que se impregna a todo, como una atmósfera nefasta y nostálgica a la vez.

Este espacio de representación íntima al que se acerca el dibujo también puede formularse en términos más específicos en relación a su institucionalidad: La familia como maquinaria afectiva que muestra a sus integrantes, sus roles y relaciones, sus ensoñaciones, placeres y fantasías diarias, diurnas y nocturnas, es uno de los principales motivos del trabajo de Ramiro Martínez Plasencia (Ciudad de México, 1963). El virtuosismo técnico de este autor va a soportar una evocación nostálgica de múltiples actividades desarrolladas en el marco de este entorno familiar. Con un sutil humor, que invade lo fantástico, estas evocaciones despliegan una amplia variedad de estampas familiares que remiten también a diversas épocas y que por momentos rayan en el espectáculo de la fantasía —como resabio de su antigua producción, más orientada a la pintura: un mundo donde, con el uso de recursos caricaturescos, conviven seres humanos, animales e iconos de la cultura del espectáculo—. La casa será el escenario donde confluyan las acciones que construyen la idea de familia, con una remarcada nostalgia por la infancia, ese universo

perdido —el cual es uno de los motivos más significativos en el trabajo de Ramiro— extraños en el arte representativo mexicano. También se despliega este universo familiar en la enunciación de un paisaje vacío, el cual se llena de juegos infantiles, deportes, espectáculos, vacaciones familiares, consolidando finalmente a la imagen como una estampa visual de una clase, de un territorio social.

Por su parte, los dibujos de Hugo Crosthwaite (Tijuana Baja California, 1971), operan como una crónica de los contextos de vida urbanos resultado de choques culturales. Con el demonio de múltiples recursos gráficos, se procesa la imaginación que proviene de la historia, la mitología, el paisaje citadino, los íconos populares, etc., como retratos comentados de una realidad cultural que problematiza los conflictos de la realidad inmediata.

Esa realidad inmediata se contempla de manera más crítica en la obra de Miguel Ángel Patricio (Estado de México, 1984), haciendo hincapié en los conflictos, señalando su origen o sus consecuencias. Si altera las imágenes que retoma de los medios de información y luego hace su reconversión en dibujos, es con la intencionalidad de concebir una estética monstruosa de la ciudad, donde lo absurdo se resguarda en cada fragmento-escena de ese apocalipsis gráfico.

La contemplación más pausada de esas escenas y registradas en el dibujo como acontecimientos políticos se muestra en los trabajos de Rocío Montoya Uribe (Ciudad de México, 1984), que propone narrativas y ficciones para investigar el sentido de la imagen como documento.

También la acción de documentar se presenta en algunas obras de Dulce Chacón (Ciudad de México, 1976), sólo que esta documentación enlaza una realidad cultural posible, por medio del enlace de acontecimientos en el imaginario social, rememorando el concepto de mito, en el contexto mexicano urbano.

De la misma manera, como otro tipo de documento que resulta de la indagación sobre el comportamiento del cuerpo humano, de su propia experimentación como organismo y como dibujo, se presenta el pro-

yecto artístico de Anahi H. Galaviz (Ciudad de México, 1990). El dibujo nace de la reconfiguración de materia que emula gráficamente la maquinaria corporal, con su estructura y sus vicisitudes, a través de algunas acciones-dibujo: trazar, pegar, coser, etc., actualizando los tratados anatómicos escolares, cuya fidelidad al cuerpo es sólo una ficción gráfica.

Pero también la corporalidad de puede mostrar de una manera más inmediata, como apariencia, como se demuestra en las obras de Homero Leyva (Villa Nicolás Bravo, Guerrero, 1985), cuyas texturas gráficas a base de líneas ordenadas de manera meticulosa, se extienden sobre una estructura invisible de cuerpos, objetos y escenarios, presentando a todos estos con la misma cualidad, lo que, aparte de integrar estilísticamente toda la composición, subraya la importancia simbólica de lo ahí representado. Esta técnica precisa y ordenada se desarrolla bajo un ritmo que activa la superficie de todas las formas, lo que permite también generar diversidad de gradientes tonales, todo esto para comentar escenificaciones donde conviven visibilidades simbólicas, ya sean religiosas, nacionalistas o identitarias —de contextos espacio -tiempo, como en los dibujos donde se muestra, de manera neutral, el campo, la casa rural, el paisaje natural, etc.—, destacando la indagación sobre lo animal en su relación cotidiana con las personas y como íconos de una naturaleza ya perdida para siempre.

3.2.2. Realidad fantaseada

Hay una corriente de expresión gráfica que trabaja con la realidad pero bajo una idea de lo fantástico, como una manera de enfrentarla, comprenderla, a la vez que produce universos imaginarios como un tipo de realidad, con sus propias lógicas: esta corriente o modalidad dibujística proviene de la estética de la narrativa gráfica, de sus modos de organización visual, su apuesta por los recursos lineales y, sobre todo por su potencialidad de evocar contenidos anecdóticos, y por tanto, de temporalidades.

Desde territorios muy distintos cuatro dibujantes ejemplifican distintas preocupaciones al respecto. En primer instancia el sentido de los dibujos de Ernesto Zúñiga (Toluca, Estado de México, 1971), se define por la obsesión de perseguir y atrapar figuras, su estructura o los esqueletos que las identifican como tales, trabaja la idea del palimpsesto como estrategia para conseguir esas formas: la superposición de formas y objetos terminan en una figuración heredera de la estilización expresionista, es un medio del que se sirve para especular sobre las posibles combinatorias formales que animan temáticamente su trabajo, o sea, el sinsentido de las cosas fuera del ámbito de lo artístico.

Con la acción de desplegar de manera obsesiva algunos cuantos signos gráficos, se bifurcan dos contenidos dibujísticos importantes: las obras de Apolo Cacho (Irapuato, Guanajuato, 1987) y Adrián Bastarrachea (Tixkokob, Yucatán, 1990).

El primero, abiertamente se asume como dibujante en el ámbito del cómic, creando historias bizarras cuya anécdota es insistentemente gráfica, es decir, ya sea en el papel o el muro, hay una historia de cómo se suceden las formas, los trazos, las texturas, las manchas, y las extrañas relaciones entre estos elementos formales. Con un impresionante bagaje de recursos, el barroquismo visual de Apolo Cacho cita sin pena sus afluentes: la historieta y ciertos íconos-cliché orientales; el terror al vacío; la pintura de Goya y *El Bosco*; las pesadillas y la imposibilidad de dibujarlas.

En el caso de Bastarrachea el mismo dinamismo de la imagen pondera más al espacio. Las formas, las figuras, conforman una continuidad espacial con lo que generalmente se concibe como fondo, así, la imbricación de trazos que se mueven y retuercen postula esa ambivalencia espacial, a fuerza de densificar las figuras humanas que aparecen. Con el riesgo permanente de caer en lo decorativo, en el mero registro grafomaniaco, ese protagonismo de los trazos mismos tiene, sin embargo, cualidades expresivas, que viene a referirse a una posible versión oscura de la obra

del dibujante ruso-mexicano Vlady (1920-2005), dentro de la ficción espacial también oscura de Piranesi.

Definir la obra de José Luis Sánchez Rull (Ciudad de México, 1964), en términos de lo fantástico, es solamente una guía para orientarnos en un discurso expresivo que conjuga las destrezas y modos del dibujo académico con aquellos modos de dibujar considerados no artísticos, o sea el dibujo de aficionados, o que nunca han dibujado, las expresiones gráficas en salones, baños, muros ciudadanos, lugares abandonados, etcétera. El buen dibujo/mal dibujo como confrontación absurda, que necesita ser explicada a partir de modelos bien definidos y argumentados, es una de las problemáticas inherentes a la lectura de los trabajos de este autor, los cuales muestran esa contradicción en cierta fijación por lo monstruoso, aquella extraña recombinação de técnicas, procesos y modelos que altera la percepción de lo ya conocido.

3.2.3. Realidad comentada

Todo dibujo propone una realidad paralela a lo que colectivamente acordamos como realidad, pero existen producciones que lo manifiestan como su asunto principal. Los diferentes niveles de iconicidad que se presentan en este tipo de dibujos se desembarazan de las lógicas más naturalizadas, para revisar su pertinencia y función: el bombardeo sin tregua de imágenes al que estamos expuestos diariamente el dibujante las sintetiza y reorganiza, y las devuelve como espejos críticos. Hay por lo tanto una multiplicidad de respuestas especulares a partir de esa provocación de la realidad, con diferentes funciones. Una de ellas sería el de regodearse en lo abyecto, lo feo, lo *kitch*, no como fin, sino como estrategia para hacer un análisis burlón de los mitos y costumbres de la cultura y su pervivencia en las imágenes.

En algunas obras de Santiago Robles (Ciudad de México, 1984), más allá de los artilugios de su réuso pop, estas imágenes transforman

críticamente la estética neutra de las estampas —láminas— usadas en la escuela primaria, incorporando la iconicidad ya *kitch* de todas las ridiculeces políticas y publicitarias: retablos de la impureza ideológica actual, al igual que lo hace, en algunas obras, Oscar Cueto (Ciudad de México, 1976), que ironiza sobre la pureza de las imágenes artísticas, elaborando un tipo de paráfrasis de lo plástico, tanto en su proceso de factura como en la manera de presentar las figuras, citando, por otro lado, y de manera irónica, las propuestas de la vanguardia italiana de los años 80.

Con el mismo desenfado, aunque con una afinidad por estilos y ámbitos de una tradición gráfica más tradicional, en Luis Roberto García Ortega (Ciudad de México, 1988), la violencia diaria se muestra de manera sutil, entremezclada con personajes y situaciones de imágenes antiguas, en composiciones barrocas entre lo sacro y lo mundano. Si cierto tipo de dibujos y pinturas considerados postmodernistas —como las obras de David Salle, por ejemplo— promovían la coincidencia en una misma obra de imágenes con distintos orígenes estéticos y temporales, los dibujos que nos ocupan han naturalizado esta práctica, incrementando sus recursos, sus niveles críticos y lúdicos.

Para Rocío Sáenz (Chihuahua, Chihuahua, 1971), el hecho de que su trabajo se ubique en una zona liminal entre el dibujo y la pintura —al igual que David Salle—, implica que las problemáticas de ambas disciplinas y su cuestionamiento, cuando menos formales, determinen la manera de presentar las múltiples realidades —generalmente secretas y oscuras— que ella ve e intenta representar en obras casi siempre de gran formato. La coherencia estilística —característica primordial del arte moderno— es aquí superada para la convivencia, no exenta de humor, de fantasías, problemáticas sociales, formas biomorfas o decorativas: signos y señales variopintos que dan un panorama inagotable del mundo como imagen, de las imágenes que hacen mundo.

Alejandra España (Ciudad de México, 1982), más cercana a la ilustración y al diseño —en cuanto al tratamiento de soluciones estilísticas, no tanto en intención significativa—, utiliza una diversidad de medios —libro de artista, instalaciones, video, etc., para reflexionar sobre los entrecruces entre naturaleza y cultura, haciendo hincapié en una consideración amplia de ecología, más como discurso que como práctica o ciencia, a manera de collage donde se connotan diferentes miradas sobre estos asuntos. La yuxtaposición y su consecuencia narrativa es una manera de apropiarse de ese entorno visual, resignificándolo. El proyecto de video *Lugares intangibles* (2013) sintetiza estas preocupaciones al “animar” “[...] esquemas y diagramas científicos relacionados con el cuerpo humano (que) dialogan de forma lúdica con imágenes provenientes de distintas metáforas, mitos y creencias” (España, 2019).

La condensación y homogenización de estas imágenes por su digitalización y por su soporte videístico, no están exentas de un carácter ritual: la imagen en movimiento para caracterizar posibles vínculos colectivos.

Sin ninguna alusión a algún contexto particular, y refiriéndose a una realidad simbólica, Jimena Schlaepfer (Ciudad de México, 1982), hace una síntesis y estilización de la figura humana, completa o en partes, que, al recombinarse ella misma o incorporar otros elementos, resultan figuras híbridas, que —organizadas de manera esquemática— parecen emblemas, o, por otro lado, escenificaciones de ritos, ya sea como vestigio arqueológico o como imaginería fantástica.

3.2.4. Realidad comprimida

Hay ciertos modos de pensar la realidad urbana bajo una esquematización, que pretende tanto ordenar el caos visual como puntualizar, y hasta exacerbar ese paisaje que construimos día a día en grados inconmensurables, lo que dificulta intentar definir su rostro en un lapso temporal más o menos amplio.

Esta esquematización actúa como una retícula que puede ser aplicada al paisaje urbano, definiendo coordenadas, extrayendo ciertos elementos de éste hasta volverse protagonistas y constriñéndolo a su estilización geométrica, comentándonos si no la deshumanización del hábitat humano contemporáneo, si su desertificación visual, reduciéndolo todo a estructuras, particularmente sucias.

La versión de Rodrigo Flores Errasti (Ciudad de México, 1982), tiene que ver con problematizar a la ciudad como un espacio de ruinas, abstrayéndolas a través de planos y superficies que remiten a las cualidades de los materiales de construcción. Aisladas de seres vivos, estas construcciones dibujísticas, en coincidencia con algunas obras de Eduardo Barrera (Ciudad de México, 1992), miden el paisaje, hace una imposible delimitación de los espacios que ya no están destinados a los individuos, sino que son una especie de laberintos donde se enreda sobre todo la mirada.

Otras dos dibujantes van a señalar más la relación del paisaje urbano con sus habitantes y espectadores. En los trabajos de Diana Morales Galicia (Ciudad de México, 1978), se señala el efecto de las acciones de los habitantes urbanos en la constitución del su espacio de vida, con una característica distintiva: el énfasis en la tensión entre lo constructivo/destructivo, creando imágenes como redes que cubren cualquier intersticio habitable.

La relación de Andrea Romero (Ciudad de México, 1988), con el paisaje tiene que ver con su creencia en él, es decir en concebirlo como un género/territorio donde se pueden desplegar las evidencias gráficas que lo descomponen: la línea como dique que se individualiza, para reorganizarse tumultuosamente en composiciones artificiales que nos muestran el paisaje de la naturaleza desde la mirada citadina urbana, en una hibridación de miradas; es un paisaje que se vive como dibujo, una especie de actualización de los planteamientos que hizo a este respecto el trabajo dibujístico de Van Gogh: en el paisaje vivido, se manifiestan

ante todo los sentidos, y se inventa un modelo gráfico para tratar de evocar esa reacción sensible.

3.3. Acción interrogativa

Las obras establecen un tratamiento dirigido a problematizar dibujísticamente un asunto de la realidad, y a proponer una materialidad y una sintaxis que lo formalice, que lo haga aparecer como dibujo, por lo que esta intencionalidad del artista deja un espacio de interpretación abierto en cuanto a que propone una idea, discute un asunto

El dibujo que hace preguntas y que se cuestiona a sí mismo, es un dibujo que propone la posibilidad de argumentar desde la imagen. El dibujo tiene un carácter histórico-crítico, es decir, indaga sobre fenómenos que inciden directamente en el contexto de vida actual, inventa o aborda sus objetos de estudio sobre problemáticas diversas, construye las problemáticas.

El dibujo se expresa como “imagen-no imagen”, puede constituirse por restos materiales, como vestigios de las realidades-escenas del dibujo representativo donde su potencial significativo se involucra con los recursos gráficos académicos. Pero también se puede presentar como documento y como archivo, inclusive, como una construcción discursiva alejada de lo estético. La obra tiene un carácter abierto, especulativo, abre interrogantes sobre la realidad o genera líneas de investigación inéditas.

La lectura de este tipo de dibujos tiene que ver no sólo con el asombro ni con la apertura a la sensación y al mundo fenoménico, sino fundamentalmente como un documento-pensamiento que convoca a hacer preguntas sobre la naturaleza del dibujo, sobre la problemática que plantea: “Con una historia tan larga y tan extensa como la historia de nuestra cultura, el acto de dibujar permanece como un primordial y fundamental medio de traducir, documentar, registrar y analizar el mundo que habitamos” (Taylor, 2012: 9).

3.3.1. Simbolicidad abstracta

Los componentes de realidad de las imágenes dibujadas tienen que ver con actualizar la experiencia de lo visto, es decir de lo que ya conocemos, y lo que podemos intuir como imagen posible. La abstracción sería, casi por el contrario, la posibilidad de la imagen no sólo por lo visto, más bien, por lo pensado. La abstracción como la generación de signos que la acción del pensamiento genera.

Para José Luis Landet (Buenos Aires, Argentina, 1977), como él mismo menciona, “El dibujo es una forma de pensar que hace conexiones entre los conceptos adquiridos y las formas ejecutadas. Lejos de tratar de representar conceptos, trato de presentarlos, darles una forma, un nuevo tipo de clasificación para designarlos” (Landet, 2019). Sus trabajos más recientes son una manera de definir la misma acción que produce una marca de dibujo sobre un soporte. La horizontalidad de sus composiciones nos sirve como estructura para entender una primera significación: manifestar el despliegue de la materia gráfica como el asunto relevante del dibujo; en segunda instancia esta materia movimiento, se condensa como materia-forma, que construye un paisaje dibujístico es decir, una propuesta de espacialidad. Al respecto Jean Luc Nancy plantea que: “La Materia, si hay que nombrarla para hacer pareja con la “forma”, es el nombre de la resistencia de una forma a su deformación” (Nancy, 2013: 7). Los dibujos de Landet intentan contradecir esta resistencia; es la forma obligada por la materia.

El mismo pensamiento del filósofo Francés es aplicable a la obra de Sergio Gutiérrez (Ciudad de México, 1982), sólo que aquí la materia se organiza casi de manera orgánica, estableciendo sutiles enlaces entre los fenómenos físicos y su percepción, como una acción del exterior sobre el sujeto que éste lo interioriza vía el dibujo. Nancy dice: “En la idea del dibujo existe la singularidad de la apertura —de la formación, del impulso o del gesto— de una forma. Es decir, de manera precisa, lo que no

ha sido dada en una forma. El dibujo, es la forma no dada, no disponible, no formada. Por el contrario, es el don, la invención, el surgimiento o nacimiento de la forma" (Nancy, 2013: 3). En Gutiérrez esa invención formal es de una geometría muy suave, busca congelar los instante del mundo lumínico.

En el caso de Paula Cortázar (Monterrey, Nuevo León, 1991), sus dibujos plantean la acción de intervenir sobre las cosas, de involucrarse en sus asuntos, y al mismo tiempo convertirse en cosas. Hay un ejercicio de la materia, y un ejercicio sobre la materia, la atención a su presencia ambivalente: su existencia objetual en el espacio y la extensión de su superficie que lo convierten en espacio mismo, donde la autora genera, ahora, objetos dibujísticos, en una actividad recursiva que toma como pretexto, como origen, la configuración predibujística de las formas de la naturaleza, como parece indicar la propia autora:

Mi trabajo se basa principalmente en la búsqueda del dibujo en la naturaleza. A través de la observación, encuentro un lenguaje gráfico que se repite constantemente; ya sea en una piedra, en la superficie arrugada de un papel, o escondido en cualquier otro tipo de superficie. El dibujo es la herramienta que me permite evidenciar e interpretar el código gráfico oculto ya sea de un árbol o de un río. Esta repetición de líneas es para mí la prueba visual de que cada elemento que nos rodea forma parte del todo. De este modo, el dibujo funciona como una traducción personal de un lenguaje mucho más complejo. La relación entre elementos tan opuestos como el papel o la piedra se revela mediante el dibujo, aludiendo a la noción de que materialmente todos pertenecemos a un mismo origen y portamos la misma energía (Cortázar, 2018).

Ese código oculto es, obviamente, la mirada que se posa sobre los objetos, esquematizándolos y registrándolos ya como dibujo en dos direcciones principales. Por un lado, se cargan de materia dibujística las piedras

que utiliza como soportes, al mismo tiempo que reconsidera a través de esta acción las propias cualidades que la definen como piedra: su pesadez y estatismo. Por otro lado los dibujos se realizan ya sea ahuecando un plano de papel, o reuniendo rítmicamente fragmentos del mismo material, en una especie de retícula que se muestra como fondo/objeto, hueco/vacío. Lo que gana en extensión la piedra por la acción del dibujo, en el papel recortado/reunido se concentra el movimiento del espacio.

Encontramos, por otro lado, funciones distintas bajo acciones y uso de materiales similares, en otras experiencias artísticas recientes, como es el caso de Rodrigo Olvera (Ciudad de México, 1990), quien en la serie *Rompebanquetas*, realiza otro tipo de intervención, donde reúsa el espacio urbano ejemplificado y reducido a sus escombros por los fragmentos de banquetas que le sirven de soporte, como cuestionamiento de la precariedad urbana.

Imagen 2.
Rompebanquetas.
Pintura sobre
concreto.
Medidas
variables.
Rodrigo Olvera
(2017).



Daniela Libertad (Ciudad de México, 1983), ha desarrollado una delicada y variada obra que investiga sobre la esquematización y estructuración como medios y fines del dibujo, planteando problemáticas sobre el espacio y la gramática dibujística en relación a la percepción.

Desarrollada a través de proyectos específicos, esta obra va mantener, sin embargo, diversas constantes, principalmente sugerir enlaces entre los fenómenos y su presentación como dibujo, así como las zonas liminales entre objetos/espacio y dibujo: cuándo comienzan y terminan cada uno de ellos.

El concepto de paisaje lo trabaja con una serie de líneas que se agrupan/desagrupan cromáticamente: las líneas de color que emulan la profundidad y densidad espacial como aspectos básicos del paisaje —*Paisajes*, 2017—. En *Estudio sobre triángulo*, 2016, indaga en las cualidades visuales de las formas geométricas y su transformación, y en la interacción de las formas dibujadas con respecto a su soporte de papel y su implementación en el espacio del muro de exhibición, comentando conceptos como lo positivo y lo negativo como fuerzas que conforman los planos y las estructuras del dibujo.

Es relevante la problemática abordada en algunas series —*Alrededor, dentro*, 2014; *Diagramas*, 2010—: cómo la selección y posición de objetos-línea sobre un determinado lugar producen dibujos como relaciones espaciales en función del ámbito lumínico.

El movimiento también se aborda como problemática de dibujo a través de las trayectorias de planos y líneas —*Formas y espacio*, 2015—, y el despliegue de formas geométricas en el espacio tridimensional, para objetivar el dibujo, es decir, hacerlo presencia, objeto, o, por el contrario, la intervención sobre un objeto real emplazado en el muro produce el dibujo, como en la serie *Malla en cinco tiempos*, 2018.

En una dirección divergente Quirarte-Ornelas (Anabel Quirarte, Ciudad de México, 1980; Jorge Ornelas, Ciudad de México, 1979), “practicar la geometría” y de ahí resultan imágenes, dibujos que se muestran

como realidades constructivas, donde se definen ámbitos varios, como: vacío, recorrido, transitoriedad, modulación, levedad, caducidad, principalmente, en un lúdico territorio fronterizo entre dibujo/maqueta escultórica.

Vero Glezqui (Tijuana, Baja California, 1984), rastrea, con una visión panóptica, las tácticas de la acción gráfica para comentar y hacer visibles los territorios que escapan a la simple vista: lo micro y lo macro. Geografías visuales que interpolan la naturaleza morfológica de los organismos que escapan a nuestra dimensión perceptiva, y la ubicación de nuestra dimensión física en el espacio terrestre.

Entre estas dos dimensiones se van a generar imágenes, a medio camino entre pintura y dibujo, que refieren, simbólicamente, movimientos y orígenes de la materia y de las formas. Estas obras especulan, desde el espacio de lo sensible, sobre cómo comprender de otro modo el dibujo científico, es decir aquel que esquematiza, simplifica, simboliza o informa de fenómenos naturales. Si el dibujo científico “diagrama”, de alguna manera, la realidad biológica y geográfica, en las obras de Glezqui esta diagramación hace partícipe al espectador del universo de la imagen, donde la artista propone sus propios movimientos y lógicas.

3.3.2. Simbolicidad icónica

La representación visual de la apariencia de las cosas como medio simbólico para comentar situaciones de la realidad es una corriente importante en el dibujo actual en México. Esta iconicidad, como proceso sígnico que enlaza una realidad no sólo visual, sino una realidad aprendida, es decir, el reconocimiento de los modos visuales para comunicarla, tiene un rango de acción muy amplio.

Por ejemplo Laura Helena Garduño (Toluca, Estado de México, 1986), enmarca los detalles de las cosas, se detiene a particularizar aspectos

que pueden parecer sin importancia y los delimita como temas. Los descubrimientos pictóricos de sus piedras-plantas del proyecto *Stone Mountain*, y su distribución como instalación-paisaje se procesan como dibujo: una estructura compositiva para trazar-pincelar cada forma y para organizar estas como fragmentos de una obra más amplia, inacabable. En sus recientes trabajos, hechos con luz, se sintetiza, ya manifiestamente como dibujo, esta fragmentación/reorganización.

En una dirección más política Christian Becerra (Ciudad de México, 1985), se vale de símbolos cotidianos pertenecientes al mundo económico y cultural, para documentar cómo se entienden algunos procesos sociales, poniendo a consideración la participación en ellos de los espectadores. Utilizando en algunos casos objetos reales que en sí ya contienen dibujos —sobre todo Billetes— y usando procesos de recortar/pegar, aborda el uso colectivo de las imágenes como símbolos de identidad, ironizando sobre su valor a través del reciclaje al que los somete.

En cambio Bayrol Jiménez (Oaxaca, Oaxaca, 1984), ha venido depurando una figuración barroca —donde hacía coincidir escenas de diversos fuentes y contextos— hasta reducirla a una variedad de signos-trazos que, a manera de esqueletos, evocan formas corporales y sus posibles gestos o acciones, los trazos como encarnación de organicidades, haciendo alusión a la aseveración de Hans Belting en relación a una de las funciones antropológicas de la imagen, y en este caso al dibujo: “La encarnación es todavía un impulso para asegurar la existencia humana a través de la imagen” (Belting, 2007: 137). La gestualidad del sujeto está representada como signo y como acto dibujístico.

Como una maquina que procesara signos y que diera múltiples variantes gráficas como respuesta a interrogantes sobre el lugar que ocupan símbolos y motivos gráficos ordinarios, los dibujos de Renato Garza Cervera (Ciudad de México, 1976), son una refinada muestra de un imaginativo desarrollo y reúso del imaginario cotidiano.

En forma de viñetas —comentarios gráficos casi siempre asociados a un texto— estos dibujos impelen a reconsiderar el carácter solamente decorativo de adornos, cenefas, y la esquematización de motivos diversos con fines utilitarios, para, desde su hibridización, proponerlos como una especie de “epígrafes gráficos” de una idea no visible —a construir por el espectador— pero detonada por la semántica a que refiere: acciones sobre orlas y etiquetas —rasgar, combinar, deformar—; y orlas objeto —orla-árbol; orla-semilla; orla laberinto; orla paisaje, orla arma, etcétera—.

Nancy define al dibujo como la apertura de la forma, entendida de dos maneras: una como fuerza de origen, como impulso, y la otra es entendida como capacidad.

[...] de acuerdo a la primera dirección, el dibujo evoca más el gesto dibujante que la figura trazada; de acuerdo al segundo, indica en esta figura una esencial inconclusión, un no cerrar o una no totalización de la forma.

En ambas, la palabra “Dibujo” mantiene un valor dinámico, energético e incentivo” (Nancy, 2013: 1).

Esta idea de inconclusión de la forma es quizá la cualidad más remarcada en una de las obras de dibujo más extrañas y obsesivas del arte actual, la de Benjamín Sierra Villarruel (Morelia Michoacán, 1966), ya que éstas parecen no tener principio ni fin.

Este artista, formado como diseñador gráfico y alejado en los últimos años de manera voluntaria de los sistemas de legalización artística adopta al dibujo como un lenguaje hermético, es decir, como medio de comunicación imposible cuando el sujeto se aísla completamente del mundo, cuando las afecciones y recuerdos se desplazan fuera del claustrofóbico entorno del taller.

En un modesto cuaderno de papel, Benjamín llena las páginas de pequeños y pormenorizados dibujos como si se tratase de una escritura

que conjunta la precisión y soltura caligráficos. Los dibujos tienen la morfología como de pequeñas máquinas: formas diversas ensambladas para formar una unidad gráfica que en conjunto se visualizan como signos que emulan la complejidad de los caracteres de la escritura china.

Como tales, estos “signos” tienen una delicada pero firme diferenciación entre ellos —pudiendo verse también como variaciones inagotables de las combinaciones de un modelo-módulo—, lo que motiva a comprometerse con su lectura, que va desde la contemplación ralentizada de sus detalles, el ensimismamiento en la visión de un signo a otro, y en la franca admiración por el virtuosismo con que el que se manifiesta el *horror vacui*.

Si, como menciona Nancy “*Dibujo* es partícipe de un régimen semántico donde el acto y la potencia se combinan, donde el sentido del acto, el estado considerado, no pueden ser completamente separados del sentido del gesto, del devenir” (Nancy, 2013: 2), ¿qué se manifiesta en esos dibujos?, ¿de dónde procede esa acción obsesiva? Esta especie de escritura visual mostraría antes que nada cómo asume el artista una definición del *accionar* del dibujo como símbolo cultural: parte de una implosión afectiva que busca mostrarse como imagen, que —inconscientemente— da salida a formas e imágenes registradas en el transcurso de vida, y que transcurre como actividad permanente, casi autónoma, para registrar las pulsiones y los deseos no visibles, a través un refinado dominio de recursos gráficos, conducidos con toda la conciencia de generar imágenes en un contexto de lo “artístico”.

3.3.3. Simbolicidad no dibujística

Hay un tipo de obra particular que paradójicamente, enlaza materia-acción-dibujo que deja una impronta visual alejada de lo que comúnmente se entiende como dibujo o sea dibujo-escena —la ventana renacentista de un mundo real o inventado—. Ahora la realidad se presenta en su

materialidad inmediata, no hay representación como tal, sino la presentación de evidencias, no como una ficción visual sino más bien como una escena de hechos que ocurrieron, en este caso los hechos son los razonamientos sobre el dibujo, las causas que lo originaron y su proceso de comprensión y formalización, en este sentido es el pensamiento que se muestra como acción. En relación al dibujo, Mel Bochner ha declarado que él lo contempla como:

[...] el residuo del pensamiento, el lugar donde el artista formula, idea, y descarta sus ideas [...] frecuentemente contienen los comienzos falsos del artista, sus divagaciones, errores y aritmética incorrecta, al igual que las posibilidades que no se le podrían haber ocurrido en cualquier otro lenguaje (Bochner, 1969: 61).

En el caso de Selma Guisande (Ciudad de México, 1972), la intervención sobre los objetos es sólo una parte de un elaborado proceso dibujístico para intentar comunicar afecciones emotivas o estados de ánimo. Para “Dibujar la emoción misma: presentarla, no representarla” (Guisande, 2018: 6), la artista hace una serie de acciones sobre objetos y materiales: recuperarlos —cabellos resultado de peinarse durante un año—; romperlos —golpear con un martillo objetos de piedra o yeso—; arrugarlos —papeles—, y hasta destruirlos. Los resultados de estas acciones se reconfiguran bajo una concepción dibujística a través de: reunir y reorganizar la propia materia o los fragmentos de cosas; delinear aristas y contornos; copiar éstas y transportarlas al papel; pegar y recombinar; entre otros, como si el sentido del dibujo fuera recuperar el alma misma de la forma de los objetos y materiales, su esquema, las huellas de su transformación, y al mismo tiempo mostrar el gesto que desencadenó esa acción que los transformó. Este trabajo también hace una reflexión sobre las causas misma que motivan a dibujar, sobre la

relación del sujeto con la función y uso de los objetos: esa zonafronteriza donde depositamos casi son darnos cuenta, costumbres, afecciones, recuerdos, rutinas. El dibujo así no es la imagen representativa de algo sino la evidencia de acciones en dos sentidos: sobre las cosas y sobre el propio dibujo.

En un sentido similar, aunque más orientado hacia un contexto colectivo, destaca el trabajo artístico y pedagógico de José Miguel González Casanova (Ciudad de México, 1964), ligado siempre al dibujo, como lo atestiguan sus diversas publicaciones donde —*Medios múltiples 1-5 ; 100 estrategias de dibujo*, etcétera—.

En la novela gráfica *Visionario*, publicada en 2013 González Casanova adopta al dibujo como una herramienta de comunicación, alejada de cualquier denotación o resabio artístico —cuando menos en lo que se refiere a aspectos formales—, sintetizando al límite la delimitación de figuras, burdas, como parte de un proceso para definir cómo se comunican las experiencias sociales.

Una acción recurrente actualmente en la elaboración de imágenes contemporáneas, en la que también González Casanova participa, es la indagación en la ampliación de la gramática de la disciplina través de la incorporación de distintos materiales para construir formas-dibujo, y en particular el uso de materiales industriales, y sus desechos, como es el caso de cintas plásticas adhesivas o similares.

Este accionar de la materialidad propone una tridimensionalidad efímera, como si claramente el soporte donde se construye el dibujo fuera considerado como el espacio del bricolaje: el soporte como el espacio no para ser llenado sino para reunirse con una situación inventada: arreglar esa problemática es darle presencia como dibujo a través de materiales de uso cotidiano como es el caso de los trabajos de la artista francesa Clara Citrón (Aubervilliers, 1989).



Imagen 3.
*You are in my
prayers.* Papel,
cinta adhesiva,
acrílico, gis,
240 x 150 cm
(detalle).
Clara Citron
(2018).

La cinta remarca entonces la actividad del bricolaje problematizando lo que muestra como dibujo, el vacío propiamente de la imagen.

En el caso mexicano en algunos hallazgos del artista Marco Treviño (Monterrey, Nuevo León, 1986), el uso de pedacería de cinta de aislar habla de este vacío: su distribución aleatoria sobre soportes de madera, le permite enfatizar la bidimensionalidad de la superficie como límite del trabajo de “disposición” visual tanto en su sentido literal —distribuir y pegar pedazos de material de desecho— como metafórico: ¿De qué disponemos para construir una imagen, o cuando menos su idea?

El trabajo de Treviño también plantea una vuelta de tuerca, un distanciamiento de grandes tradiciones plásticas del arte moderno, como las norteamericanas: la recuperación tardía, quizá nostálgica y desencantada de los *color fields* que, parafraseando, lo podríamos denominar como “campos gráficos”, que también podemos aplicar con las intenciones monocromáticas en algunas obras recientes de Jorge Méndez Blake (Guadalajara, Jalisco, 1974). Este vacío de la imagen es realizada por la saturación

y dispersión de materiales sobre un soporte bidimensional o, creando la idea un de “soporte” tridimensional.

Hay una desaparición entonces del dibujo “escenario”, al irse desapareciendo la escenificación de algo, para presentarse como una problemática de acciones: selección de fenómenos, invención de temáticas, reflexión sensible de éstas y, finalmente, el acceso a los códigos para comprender todo este proceso, haya imagen visual o no.

En casos muy particulares este tipo de dibujo es una acción o acciones que vívidamente cohesionan experiencias, ideas y materialidades, que no son necesariamente visibles, sino lo visible son ahora los vestigios materiales de las problemáticas artísticas que motivaron su creación.

Podemos concluir ejemplificando lo anterior con el trabajo de Gabriel de la Mora (Ciudad de México, 1968). Si bien sus inicios artísticos están abiertamente declarados en la disciplina del dibujo —“escenas” expressionistas con un sentido melodramático a través de una depurada linealidad con pelo humano—, su producción artística se orientó hacia un personal y complejo arte procesual, donde el dibujo es acción, espíritu y estructura. Acomete entonces acciones que tramitan su experiencia física, emotiva y racional con el mundo, devolviéndole a éste objetualidades procesadas.

En una de las publicaciones recientes más interesantes sobre arte, en México, *Gabriel de la Mora. Fuera de cuadro*, la autora, Fabiola Iza, menciona que “[...] el dibujo tiene valor como un elemento de exploración teórica en lugar de limitarse a servir como un bosquejo de obras futuras” (Iza, 2018: 45). Y esta función exploratoria se concentra en otra acción que determina la obra: la coleccionista. El artista-dibujante es el coleccionista no sólo de objetos y de experiencias, sino también coleccionista de estrategias y procesos artísticos: “La colección se revela a sí misma como una herramienta especulativa. Contrariamente a la fotografía, ésta no es un lugar para probar ideas sino para almacenarlas, resguardarlas en estado de latencia, y donde adquieren sentido a partir

de su acumulación” (Iza, 2018: 44). Y esta acción se hará dibujo como evidencia de un lúdico proceso de “coleccionar”, donde el verdadero protagonista es el tiempo.

En la obra *Sounds inscriptions* (2015) este artista adopta la instalación como “la manera” de hacer y entender el dibujo, dentro de un ámbito de legalización de éste como lo es The Drawing Center, en Nueva York.

En esta pieza, de la Mora toma viejos radios y bocinas que ha ido adquiriendo a lo largo de los años en mercados de la ciudad de México, retira y recorta las telas que cubren las bocinas, enfatizando las marcas generadas por su uso, y las presenta tanto como práctica artística como un dispositivo sobre el tiempo.

Como menciona en el catálogo de la muestra Brett Littman:

[...] la forma y densidad de las imágenes que han impregnado la tela dependen del tiempo y la estructura física de cada bocina en específico. Cada una de las “inscripciones” documenta un momento de la historia, desde que los esquemas fueron hechos durante años por los sonidos de millones de voces, instrumentos e inclusive silencios, atravesando la tela (Littman, 2015: 8).

El mismo autor, al cuestionarse si esto se puede legitimar como dibujo, afirma el carácter temporal y constructivo del dibujo y evidencia el tiempo como registro de las cosas del mundo: “[...] sonido, luz, energía; a la vez que es un medio que al citar e informar de otras costumbres y miradas antiguas, *construye* también otras miradas” (Littman, 2015: 11).

REFERENCIAS

- Argüello-Grunstein, A. (2006). "El arte Actual en México". En *Discurso Visual*. núm. 7. CENIDIAP. Disponible en: <http://discursovisual.net/dvweb07/aportes/apoarguello.htm> [Consultado el 10 de noviembre de 2018].
- Belting, H. (2007). *Antropología de la Imagen*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Bergson, H. (2017). *Historia de la idea del tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Bochner, M. (1969). "Anyone Can Learn to Draw". En *Solar Systems and Rest Rooms: Writings and Interviews, 1965–2007*. Cambridge: MIT Press.
- Cortázar, P. (2018). *Paula Cortázar*. Disponible en: <https://paulacortazar.com> [Consultado el 5 de abril de 2018].
- Didi-Huberman, G. (2012). *Arde la Imagen*. Ciudad de México: Ediciones Ve-Televisa.
- Calderón, M. (2010). "Draw". En Foss, E. y Curse, M. (coords). *Draw*. Ciudad de México: Museo de la Ciudad de México.
- España, A. (2019). *Alejandra España*. Disponible en: <https://www.alejandraespana.com/home> [Consultada el 5 de mayo de 2019].
- Guisande, S. (2018). "Trato de presentar la emoción misma". En *Tropo a la uña*, núm. 16.
- González-Cruz, M. (2010). "Melecio Galván: El dibujo como certidumbre". En *Decires*, vol. 12, núm. 15, pp. 5-26. Disponible en: <http://pyp://revistadecires.cepe.unam.mx/articulos/art15-2.pdf> [Consultado el día 10 de enero de 2019].
- González-Casanova, M. (2013). *Visionario*. Ciudad de México: UNAM.
- Iza, F. (2018). "Gabriel de la Mora. Fuera de cuadro". Disponible en: <https://gabrieldelamora.com> [Consultado el día 15 de marzo de 2019].
- Landet, J. L. (2019). *Jose Luis Landet*. Disponible en: <http://abstractioninaction.com/artists/jose-luis-landet/#> [Consultado el 10 de junio de 2019].
- Lee-Betancourt, T. (2019). *Tahanny Lee Betancourt*. Disponible en: <https://tahannylee.com/Work> [Consultado el 24 de abril de 2019].
- Littman, B. (2016). "The Readymade Drawing". En *Sound inscriptions on fabric*. New York: The Drawing Center.

- Fayad-Montero, D. (2017). "Producción de historia, producción de territorio: traducciones y remakes en el arte mexicano contemporáneo". En *M.*, volumen 25, issue 1, pp. 111-131. https://escholarship.org/uc/ucla_spanport_mester/45/1 [Consultado el 10 de diciembre de 2018].
- Nancy, J. L. (2013). *The pleasure in drawing*. New York: Fordham University Press.
- Picard, D. (2014). "La recherche sur le dessin : quelles questions se pose-t-on actuellement en psychologie?". En *Developpements*. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/270546314_La_recherche_sur_le_dessin_Quelles_questions_se_pose-t-on_actuellement_en_psychologie [Consultado el 15 de marzo de 2018].
- Taylor, A. (2012). "Foreword-Re: Positionning drawing". En *Writing on Drawing. Essay on drawing practice and research*. Bristol, UK: Intellected books.
- Trías, E. (1991). *Lógica del límite*. Barcelona: Destino.
- Del Valle, G. (2001). *En Ausencia del dibujo. El dibujo y su enseñanza tras la crisis de la academia*. España: Zarauts-Servicio editorial de la universidad del País Vasco.

OBRA ARTISTICA





Bidart, Ana

Sun drawings. Gis sobre muro. Medidas variables.



Lee Betancourt, Tahanny

Los que se quedan (1). 2017. Tinta serigráfica sobre tela. 180 x 240 cm.



Lee Betancourt, Tahanny

Los que se quedan (2). 2017. Tinta serigráfica sobre tela. 180 x 240 cm.



Eibenschutz, Galia

Dibujo performance. 2018.



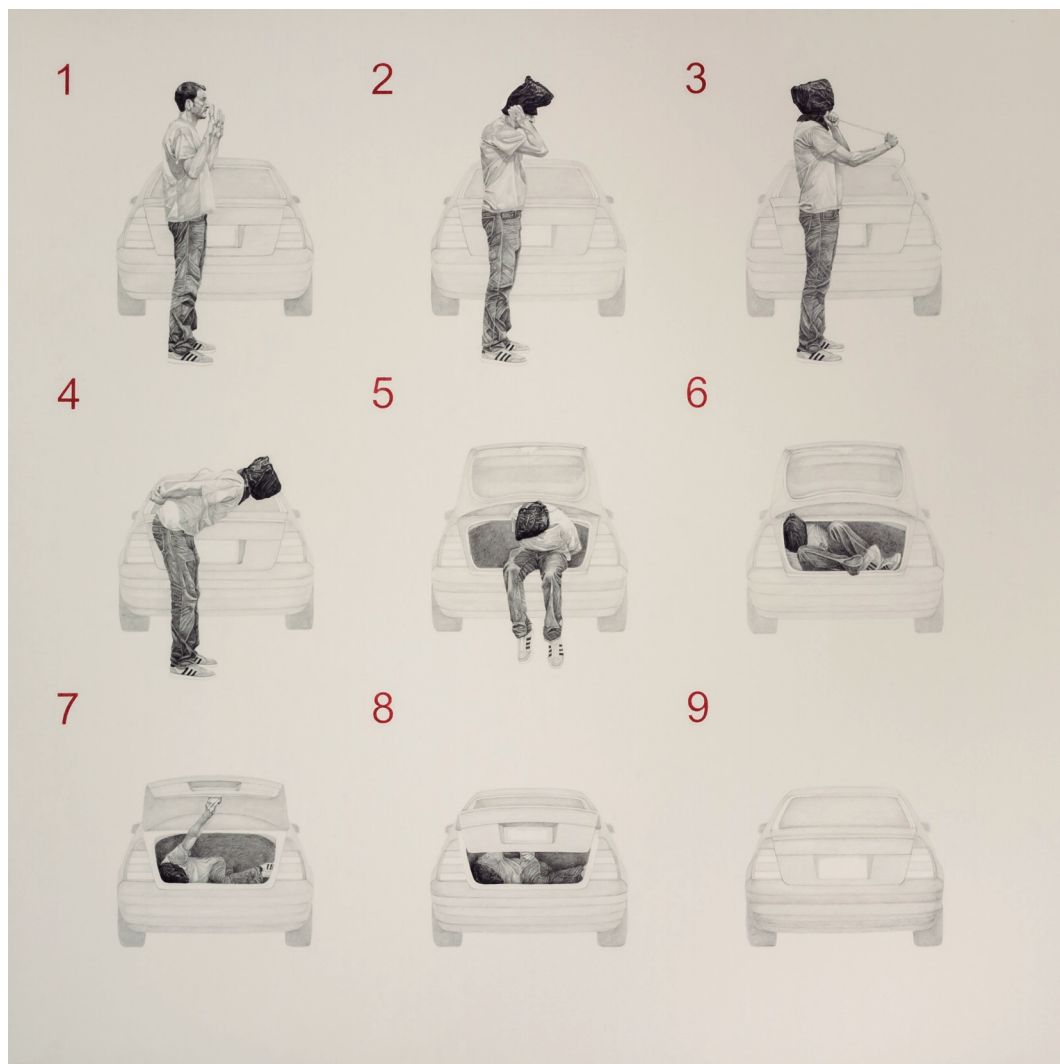
Eibenschutz, Galia

Dibujos de performance. Trazos para Cello. 2018.



Trueta, Iván

Hágalo usted mismo V. 2017. Grafito, lápiz de color y barniz acrílico sobre papel sobre lámina de aluminio. 100 x 130 cm.



Trueta, Iván

Hágalo usted mismo VI. 2017. Grafito, lápiz de color y barniz acrílico sobre papel sobre lámina de aluminio. 100 x 100 cm.



Rodríguez Medina Ricardo

En caso de desempleo, de la serie *ART NOW: LECCIONES DE VUELO*. 2018. Políptico de 5 dibujos de tinta china y grafito sobre papel. 35 x 28 cm c/u.



Zubillaga, Pamela

La Samothrace. 2017. Acuarela y tinta sobre papel. 160 x 100 cm.



Zubillaga, Pamela

De la serie *Ensayo de un duelo: Sustancia nigra*. 2018. Acrílico, grafito y tinta sobre papel.
107 x 78 cm.



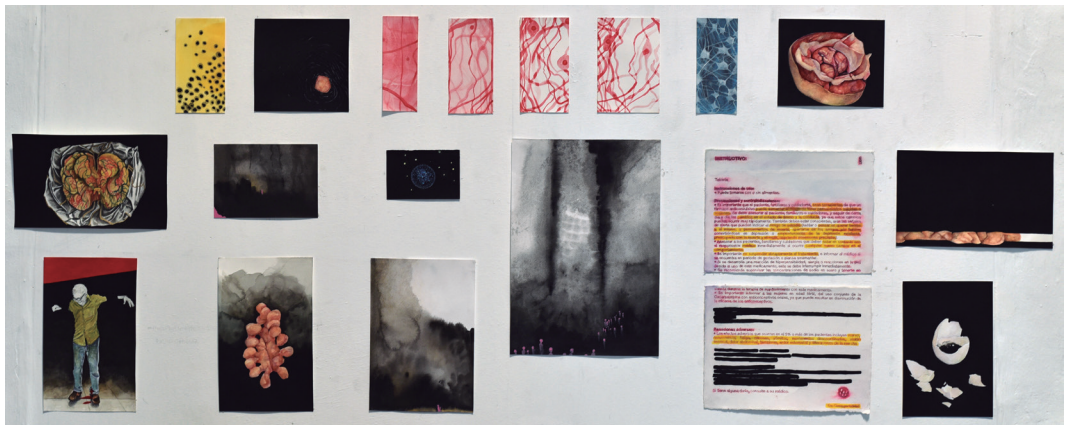
Zubillaga, Pamela

De la serie *Casas sin ventanas*, No. 3. 2011. Grafito, tintas y acrílico sobre papel. 70 x 50 cm.



Zubillaga, Pamela

El Jardín de las delicias I. 2014. Acuarela y grafito sobre papel. 76 x 56 cm.



Zubillaga, Pamela

Serie *Ensayo de un duelo: Sustancia nigra*. (Instalación en T.A.C.O). 2018. Varios dibujos en técnica mixta. Medidas variables.



Martínez Plasencia, Ramiro

Condominio. 2015. Lápiz, tinta, acuarela y collage sobre papel. 29 x 43.5 cm.



Martínez Plasencia, Ramiro

La lección de baile. 2016. Lápiz, tinta, acuarela y collage sobre papel. 32.2 x 48.2 cm.



Martínez Plasencia, Ramiro

Naufragio. 2015. Lápiz, tinta, acuarela y collage sobre papel. 49 x 67.5 cm.



Patricio, Miguel Angel

MX. 2016. Tinta y acuarela sobre papel. 9 módulos de 31 x 45 cm.



Montoya Uribe, Rocío

Postales desde Adelma. 2. 2017. Lápiz sobre papel. s/m.



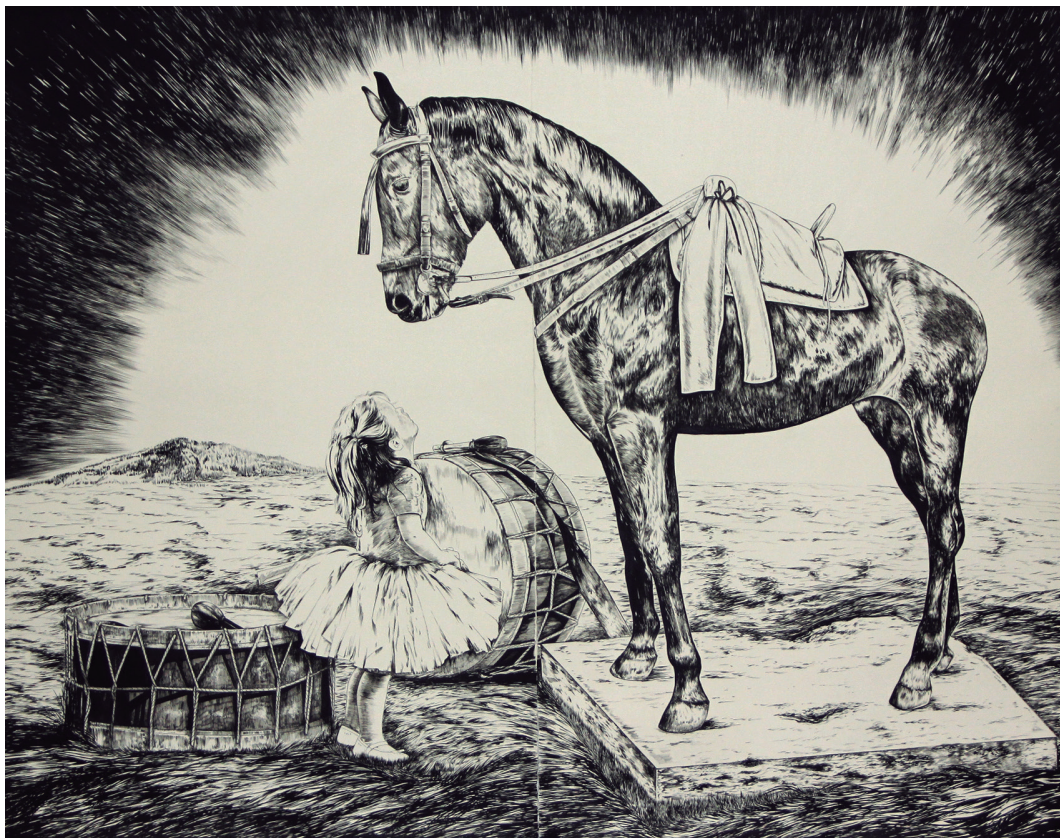
Chacón, Dulce

De la serie *El ángel exterminador: Divina trinidad*. 2016. Tinta sobre papel. 40 x 60 cm.



H. Galaviz, Anahi

De la serie *El cuerpo diseccionado. Tomo 3, Esofagogastografía*. 2018. Técnica Mixta (tinta, transfer, acuarela, gasa y bordados sobre papel). Medidas variables.



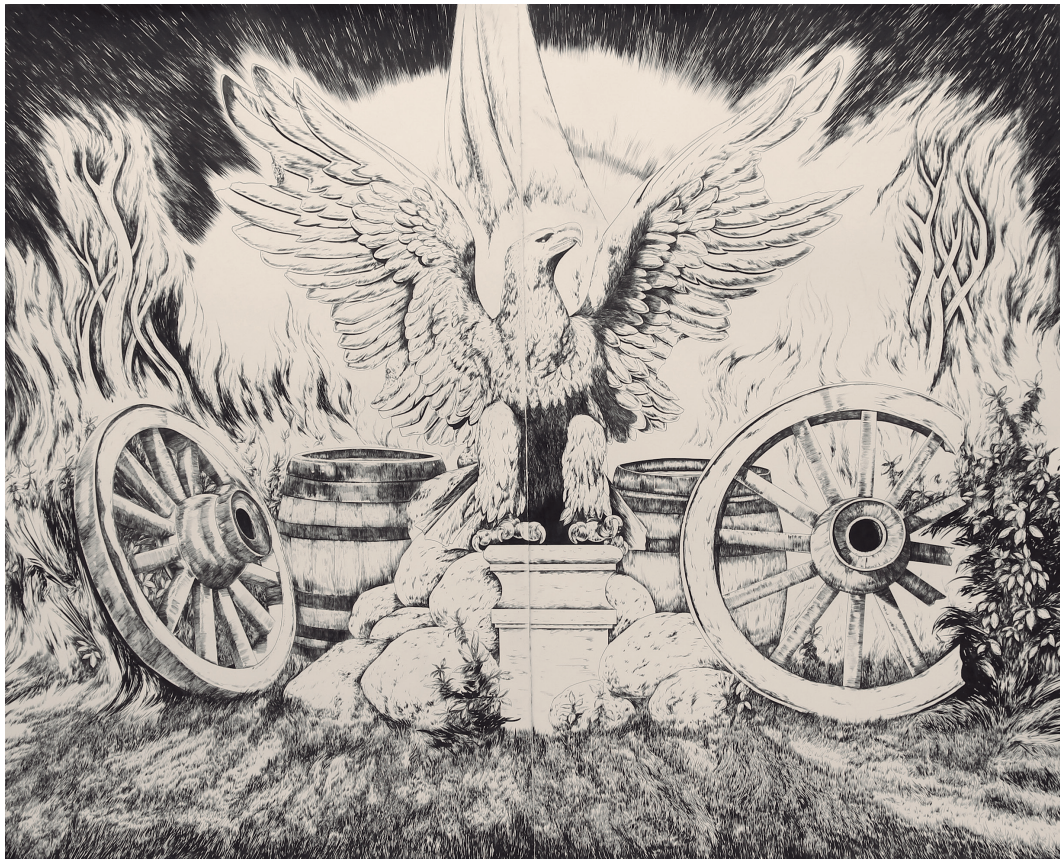
Leyva, Omero

Monumento. 2014. Tinta sobre papel. 200 x 248 cm.



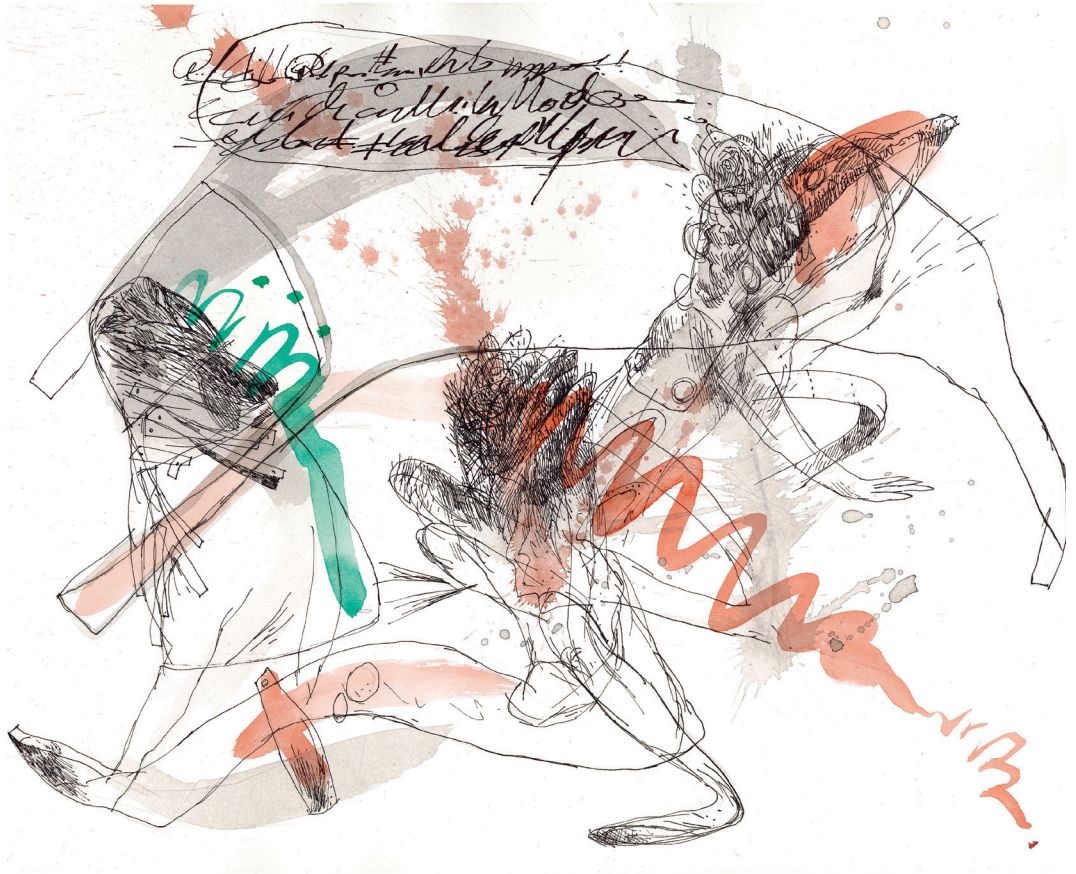
Leya, Omero

Ruinas. 2014. Tinta sobre papel. 160 x 124 cm.



Leyva, Omero

Monumento I. 2014. Tinta sobre papel, 200 x 248 cm.



Zúñiga, Ernesto

Sin título. 2018. Tinta y acuarela sobre papel.



Cacho, Apolo

Sucesos estúpidos. Sobre no querer mirar hacia abajo. 2017. Tinta sobre papel.



Cacho, Apolo

El futuro es mujer. Sobre no querer mirar hacia abajo. 2017. Tinta sobre papel.



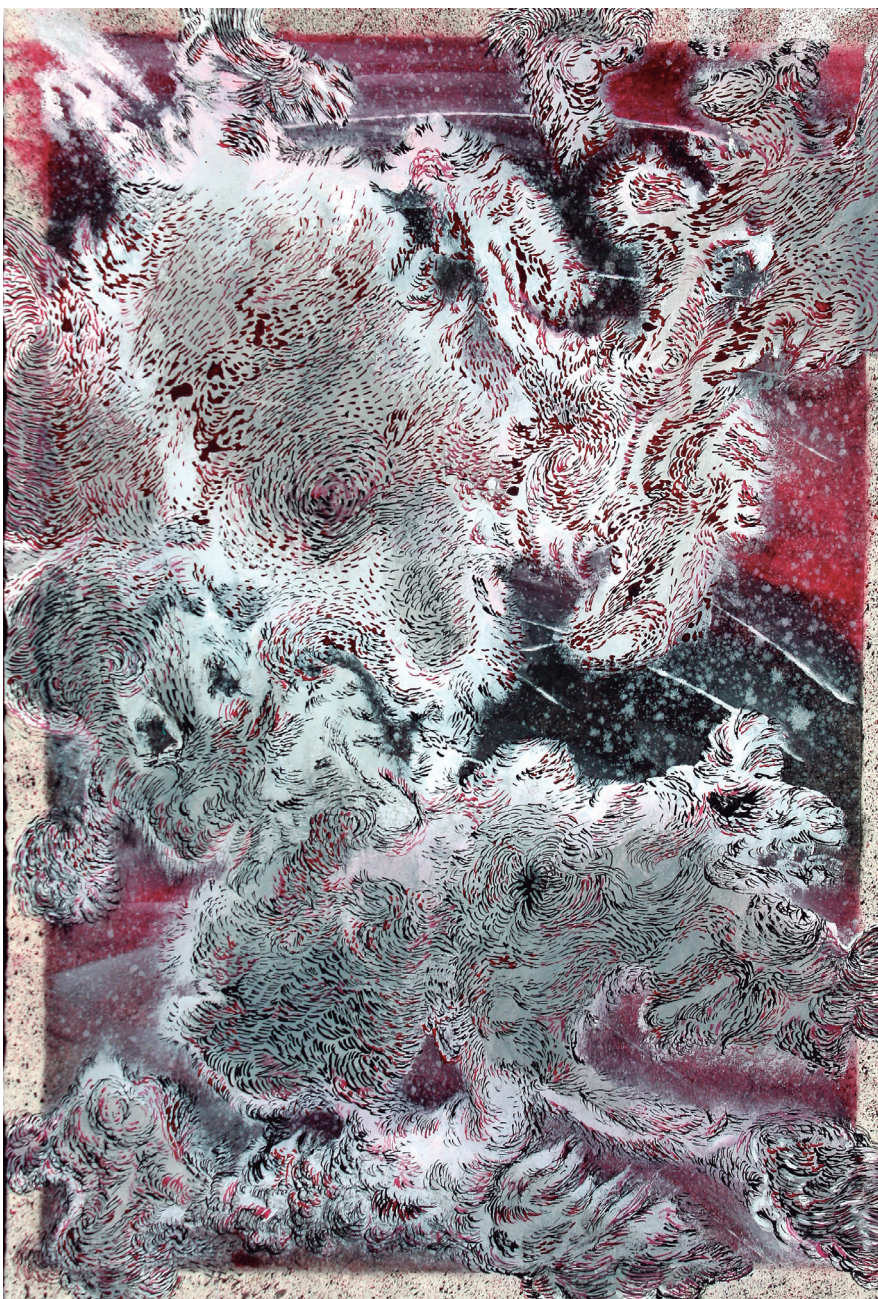
Bastarrachea, Adrián

Estudio 6. 2018. Tinta sobre papel.



Robles, Santiago

De la serie *Migración* (A). 2013-2015. Tinte de grana cochinilla y pintura acrílica sobre papel artesanal elaborado en Art Papel Vista Hermosa, Oaxaca. 34 x 49 cm; 34 x 98 cm. 31 piezas.



Robles, Santiago

De la serie *Migración* (B). 2013-2015. Tinte de grana cochinilla y pintura acrílica sobre papel artesanal elaborado en Art Papel Vista Hermosa, Oaxaca. 34 x 49 cm; 34 x 98 cm. 31 piezas.



Cueto, Oscar

Great movies. Mr. panoptic. 2017. Poster.



García Ortega, Luis Roberto

Homenaje a Rulfo. 2014. Temple sobre pergamino 20 x 120 cm. (Concertina extendida).



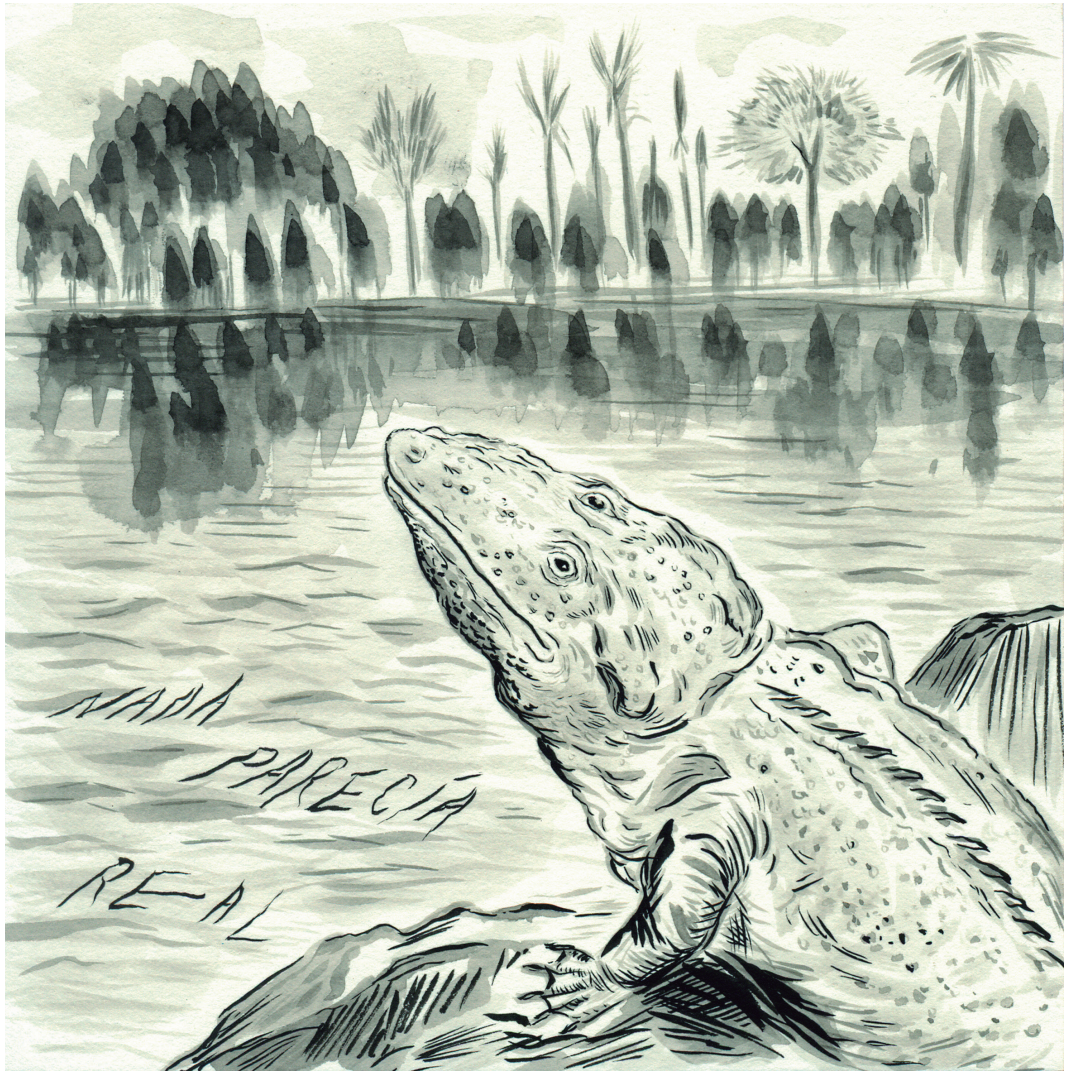
Sáenz, Rocío

De la serie *del Tlacuache: Entrenamiento 2* (2015). Técnica mixta (acuarela de grafito, lápiz de color, café, tinta china y acrílico) sobre papel de algodón. 56 x 71 cm.



Sáenz, Rocío

Las three powers y un falso profeta. 2014. Acuarela, tinta, crayón graso y collage de inyección de tinta sobre papel. 69 x 112 cm.



España, Alejandra

Nada parecía real. 2015. Tinta sobre papel. 15 x 15 cm.



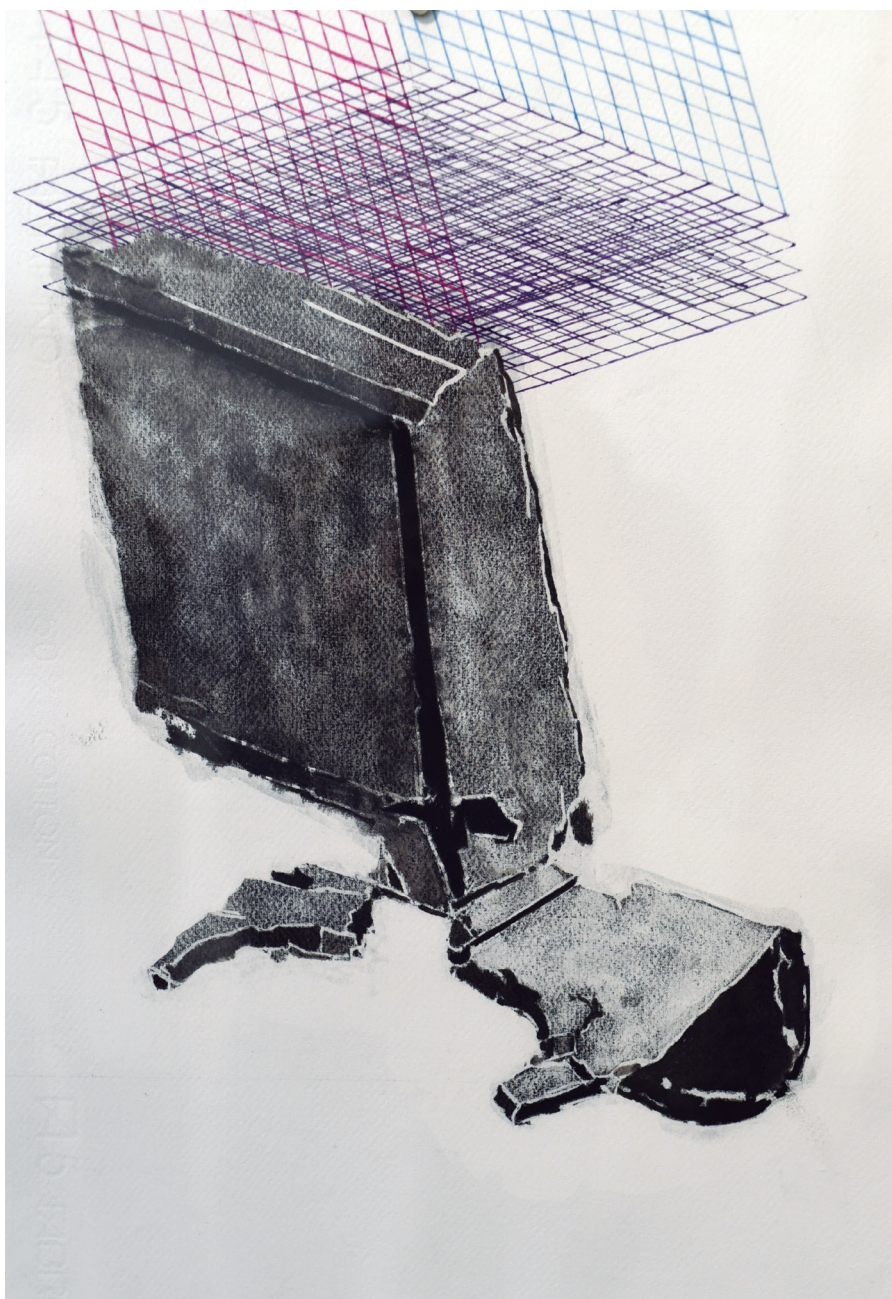
España, Alejandra

Momentos fugaces (detalle). 2015. Técnica mixta. Instalación de 24 dibujos de 15 x 15 cm.



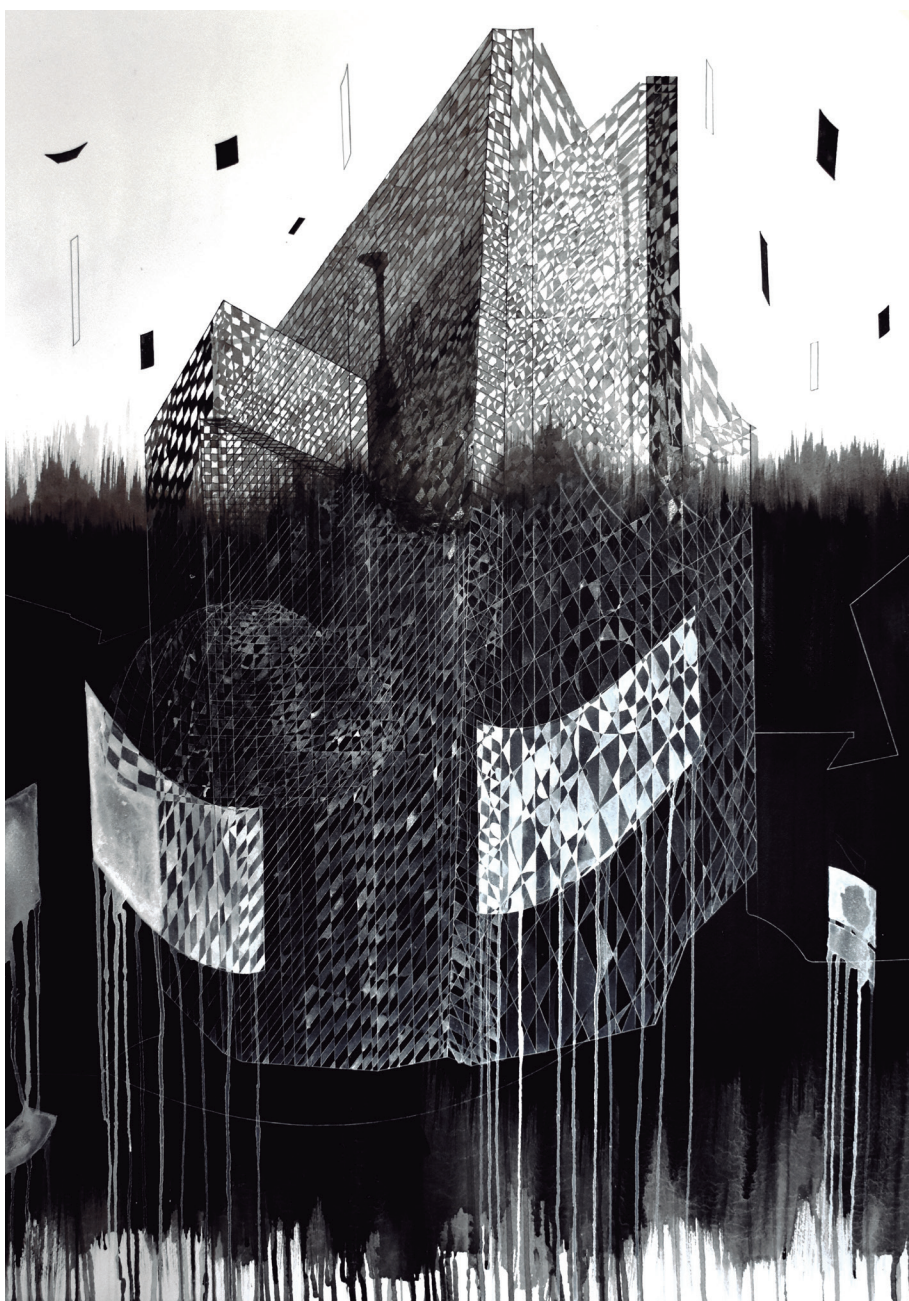
Schlaepfer, Jimena

De la serie *Huesos en construcción*. 2017. Tinta china 44 x 40 cm.



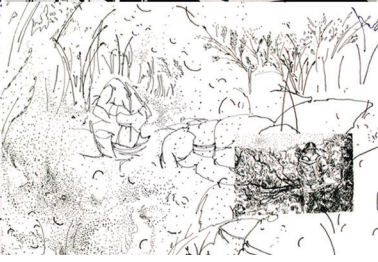
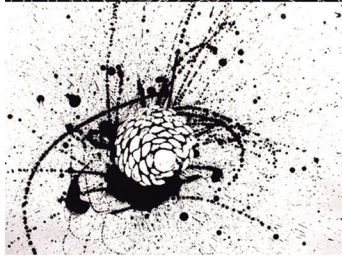
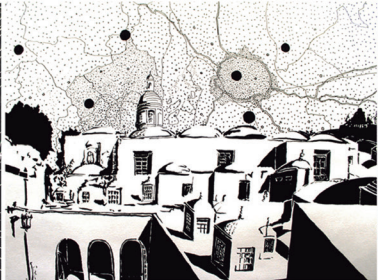
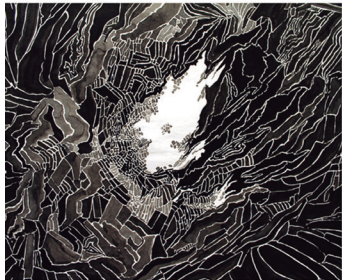
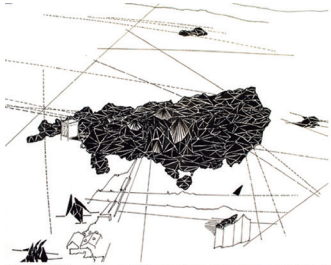
Flores Errasti, Rodrigo

Escombros políticos. 2018. Tinta, temple y lápiz sobre papel. 105 x 100 cm.



Barrera, Eduardo

Bolsa mexicana de valores. 2018. Tinta sobre papel. 100 x 70 cm.



Barrera, Eduardo

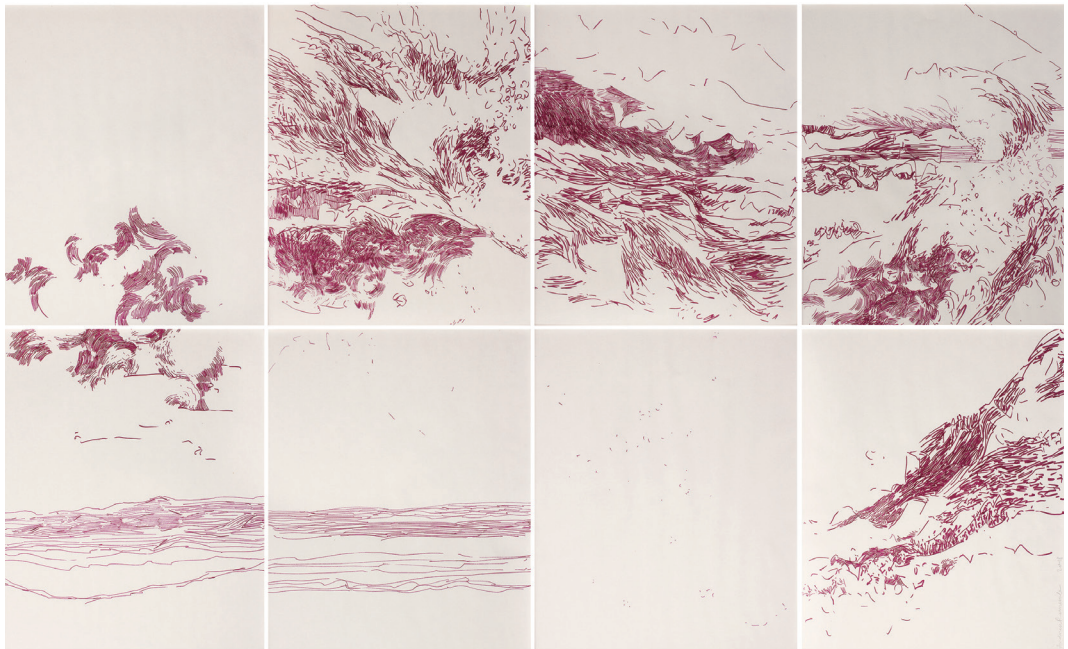
Paisaje Jalisco. 2017. Tinta sobre papel. 20 x 34 cm c/u.



Morales Galicia Diana

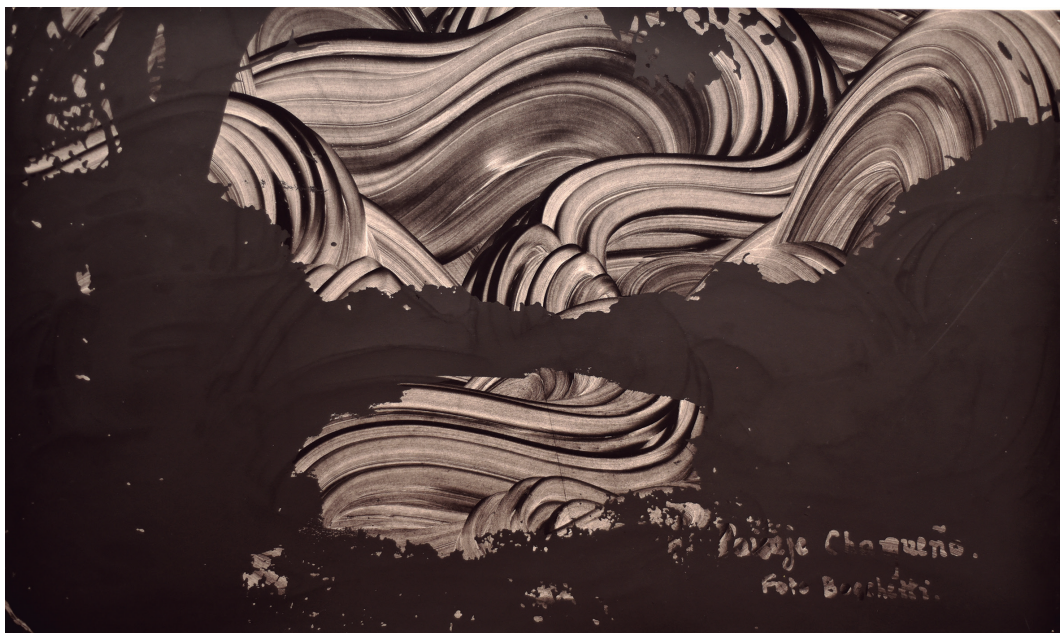
Paisaje distópico. 2019. Betún de judea y acrílico sobre papel. 100 x 70 cm.

Último aliento. 2019. Técnica mixta (acrílico y carboncillo) sobre papel. 57 x 75 cm.



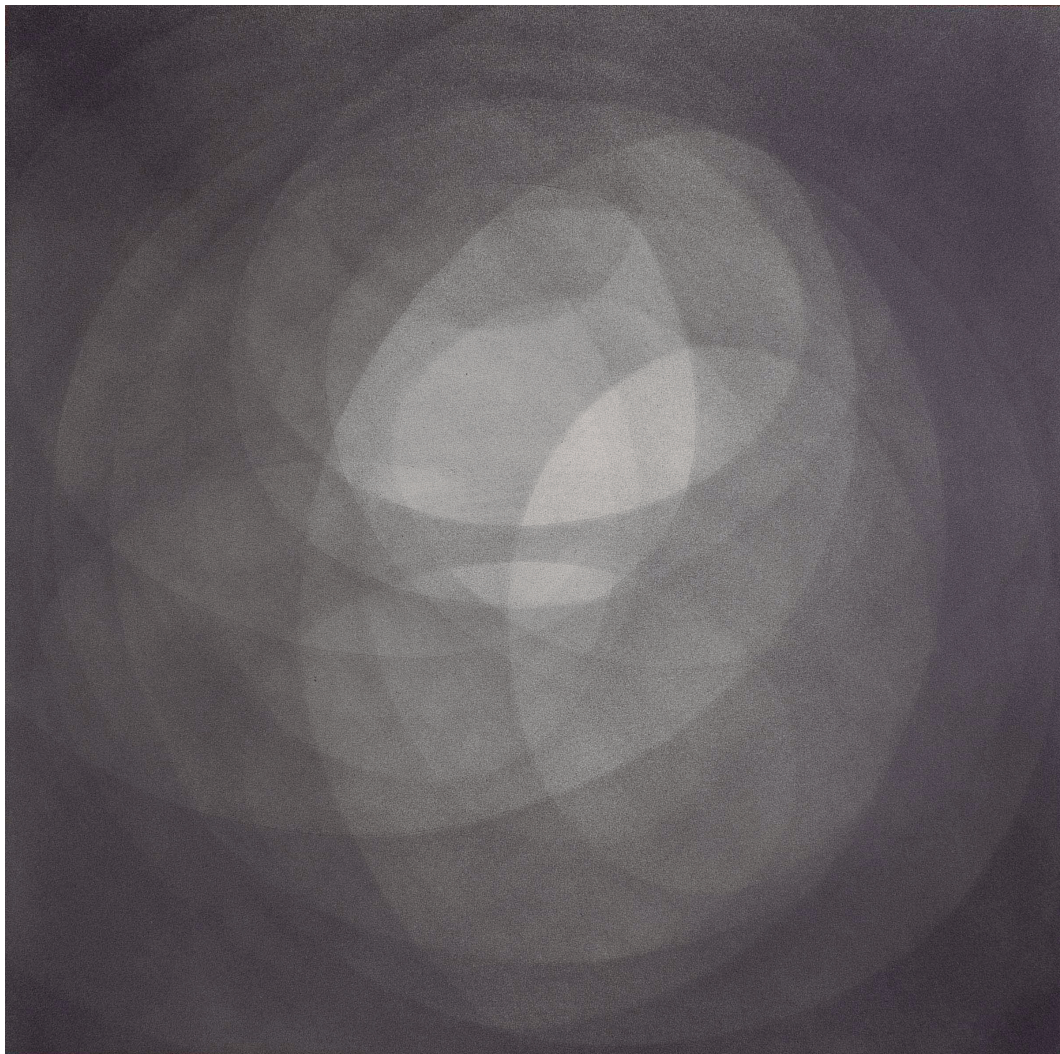
Romero Andrea

Segmentos. Políptico I. 2018. Plumón sobre papel. 86 x142 cm.



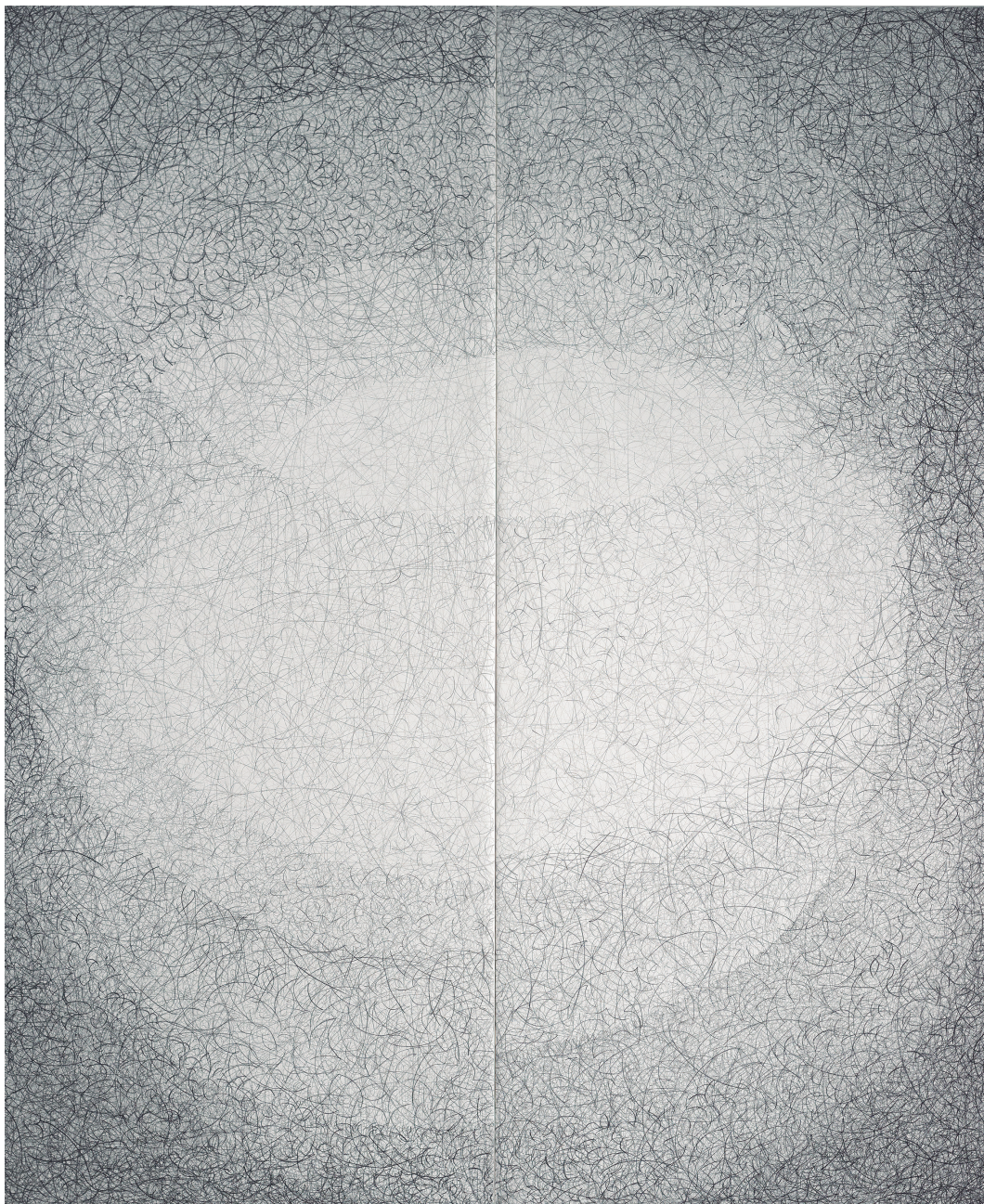
Landet, José Luis.

Paisaje Chaqueño. 2014. Serigrafía y tinta sobre papel.



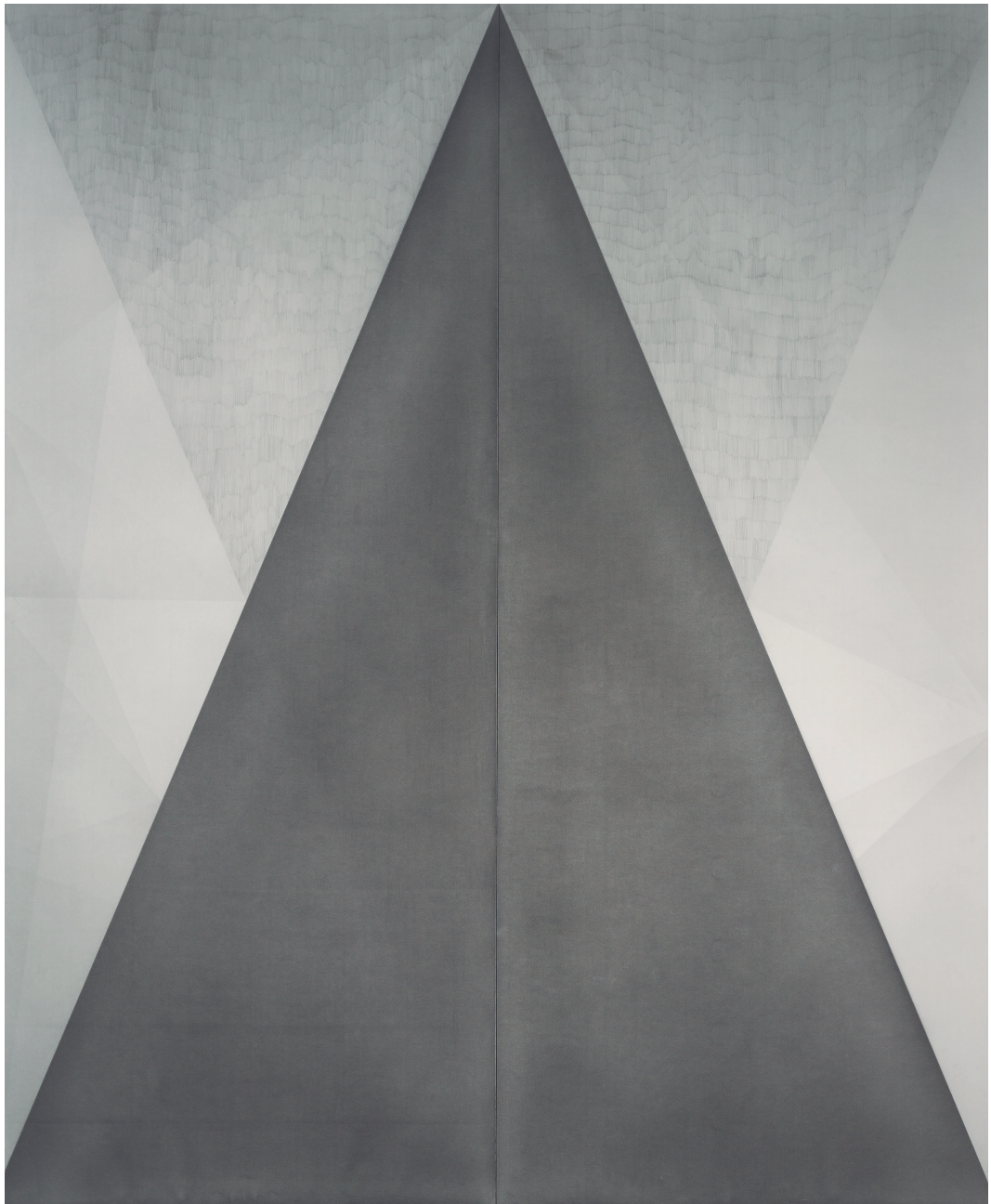
Gutiérrez, Sergio

Memorias de estancia y distancia. 2010. Grafito sobre papel. 1 de 18 dibujos. 33 x 33 cm.



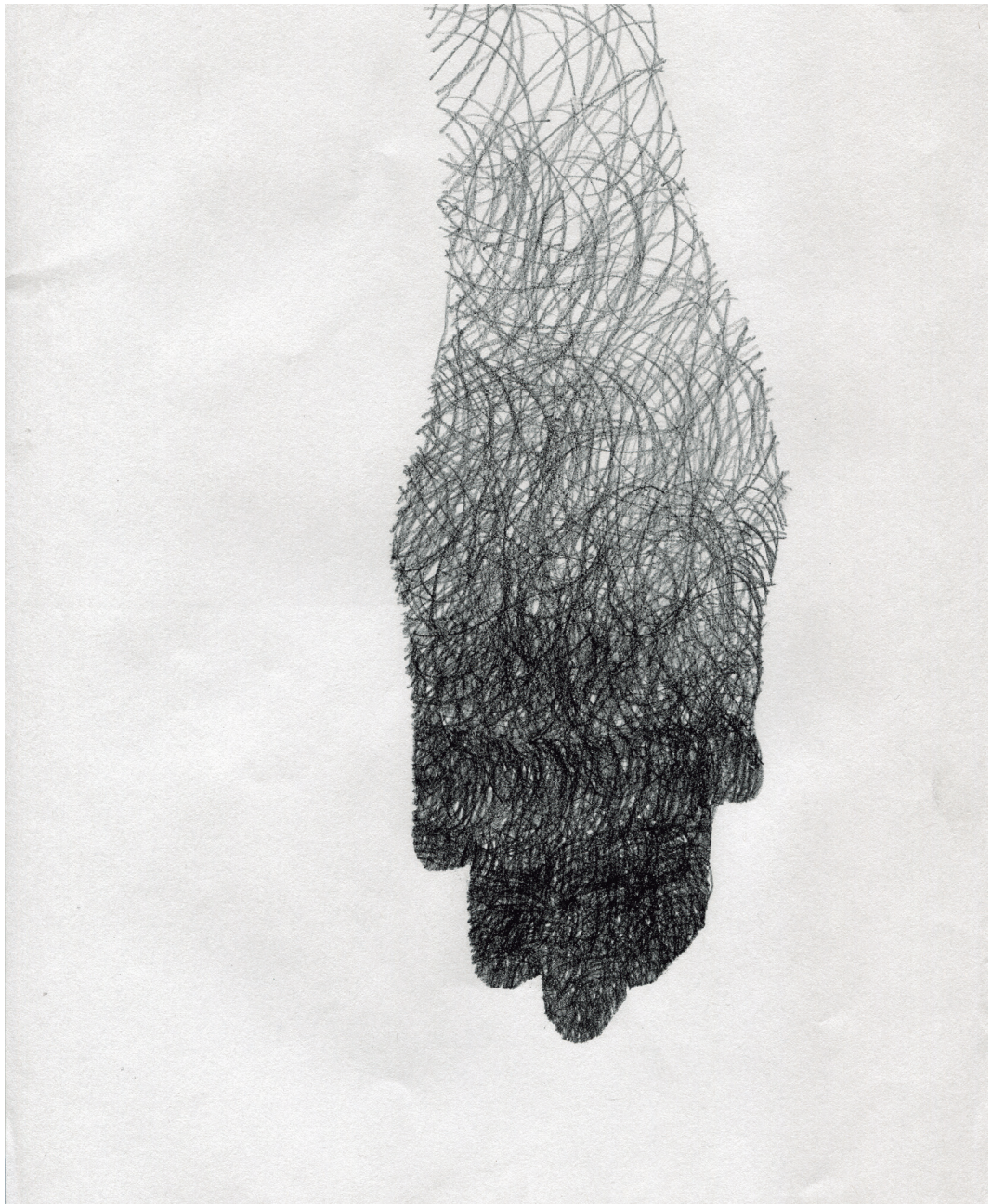
Gutiérrez, Sergio

Trazar. El devenir de la luz. 2013. Grafito en barra sobre papel. 240 x 200 cm.



Gutiérrez Sergio

Trazar, expandir. El devenir de la luz. 2013. Lápiz y grafito pulverizado sobre papel. 240 x 200 cm.



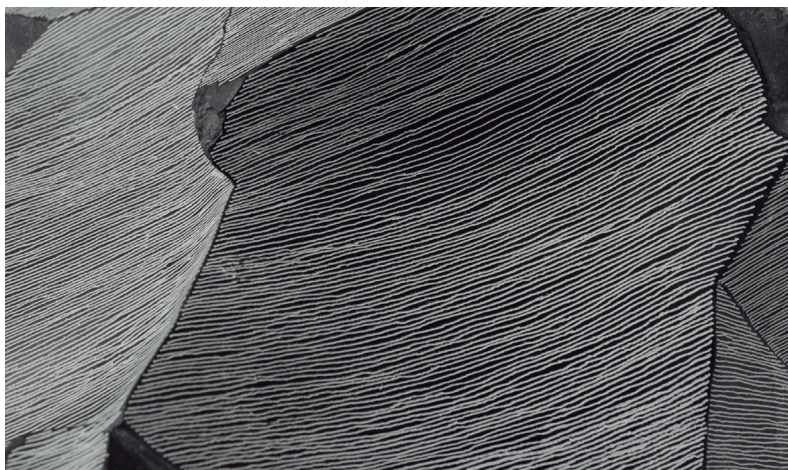
Gutiérrez, Sergio

Sin título. 2015. Lápiz sobre papel. 28 x 22 cm.



Cortázar, Paula

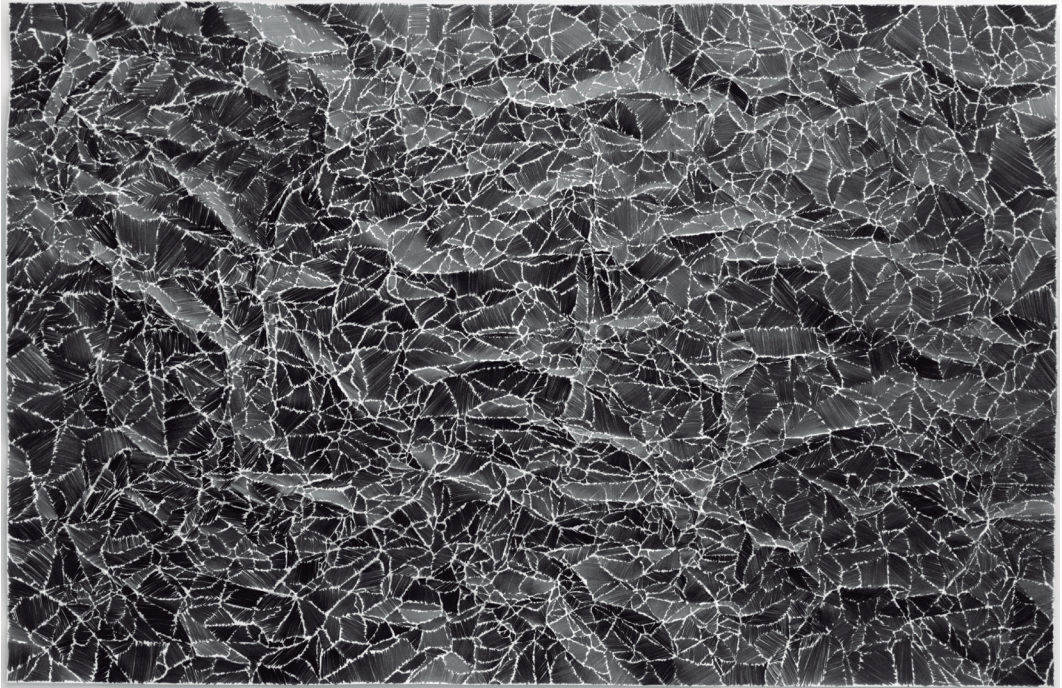
Extracción y conexiones (díptico, detalle). 2018. Hilo y papel. 160 x 100 cm.



[detalle]

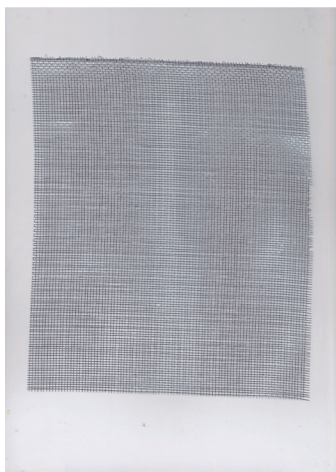
Cortázar, Paula

De la serie *Líneas de Caliza*, No. 14. 2016. Grabado sobre piedra caliza. 19,5 x 36,5 x 30 cm.



Cortázar, Paula

De la serie *Montañas*, No. 8. 2015. Lápiz sobre papel. 70 x 100 cm.



Libertad, Daniela

Malla en cinco tiempos. 2013-2018. Malla metálica, medidas variables.



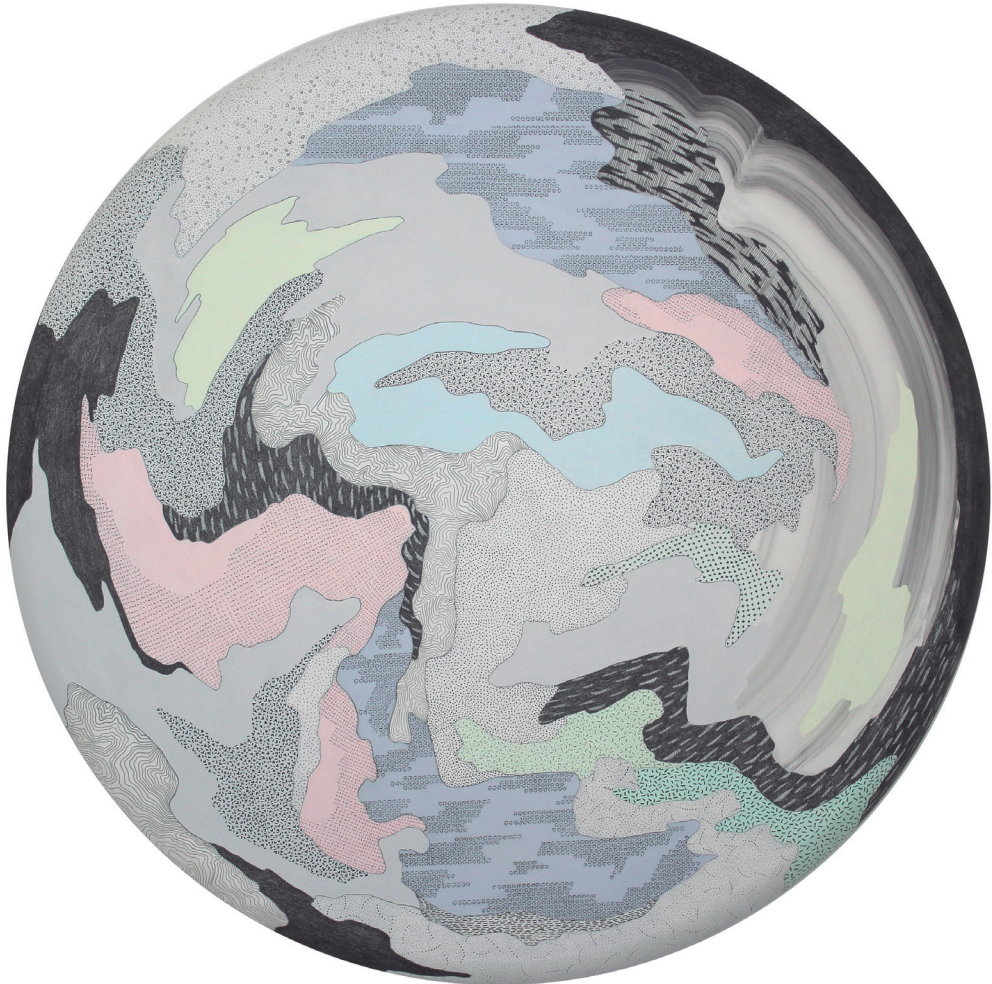
Libertad, Daniela

Formas y espacio. 2014. Grafito sobre papel. 329 dibujos de 35.5 x 27.9 cm. Vista de exposición
Body/action/object/Luis Felipe Ortega & Daniela Libertad. Akershus Kunstsenter. Akershus,
Nor. 2017. Fotografía de Istvan Virag.



Quirarte + Ornelas

Progresión modular 30 (detalle). 2019. Hilo y pijas sobre muro. Medidas variables.



Glezqui, Verónica

Future Lithology (strata study #5). 2018. Acrílico, grafito y papel sintético sobre canvas.
77 cm de diámetro.



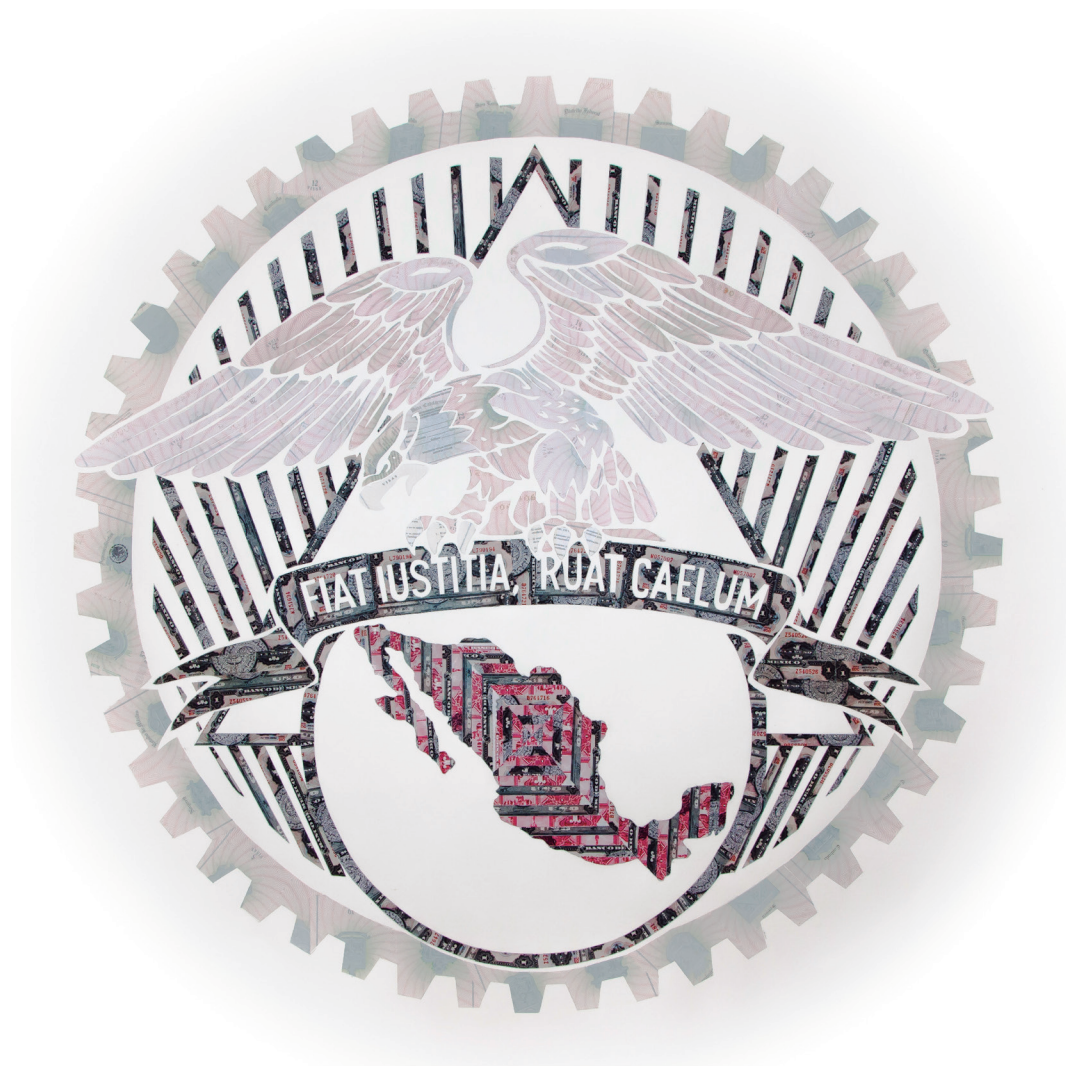
Glezqui, Verónica

Stratigraphic Studies #2. 2018. Acrílico, acrylagoauche, grafito, collage y papel sintético sobre canvas. 76 x 56 cm.



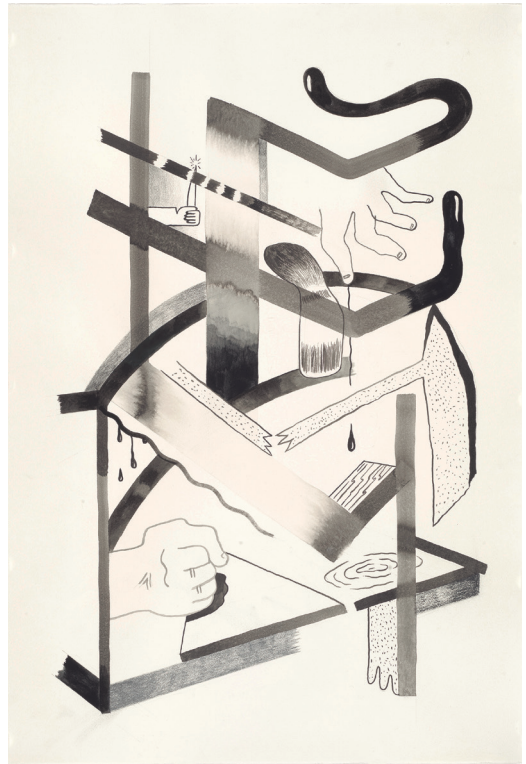
Garduño, Laura Helena

Send Bubbles. 2018. Dibujo con manguera rgbled. Medidas variables.



Becerra, Christian

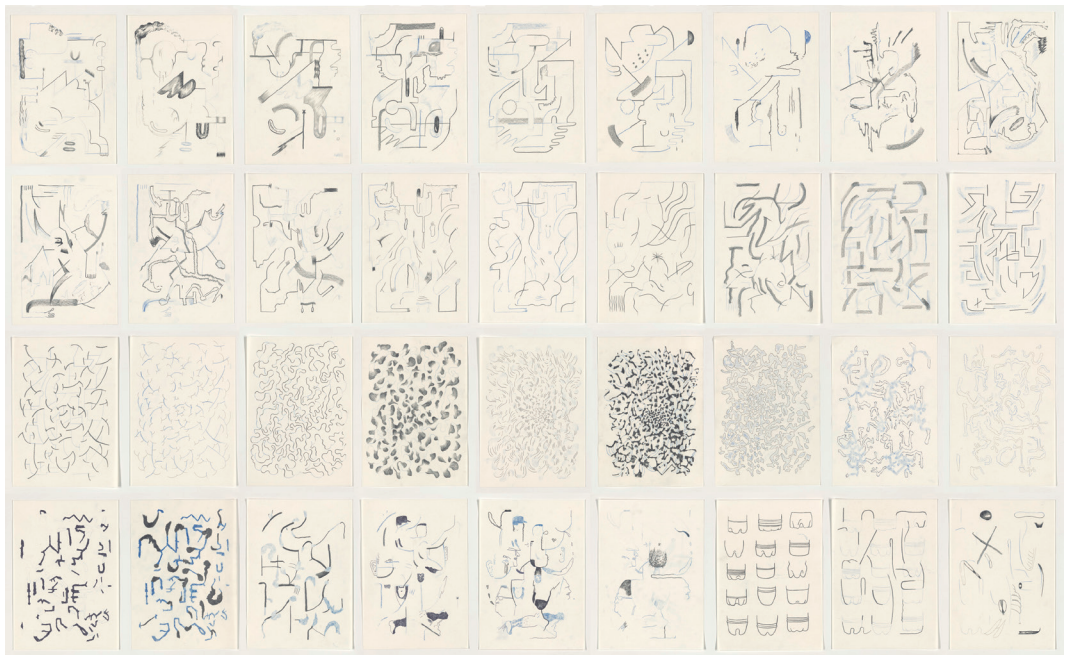
Que se haga justicia aunque se derrumbe el cielo. 2017. Papel pasaporte mexicano y papel moneda mexicano sobre papel. 124 x 124 cm.



Jiménez, Bayrol

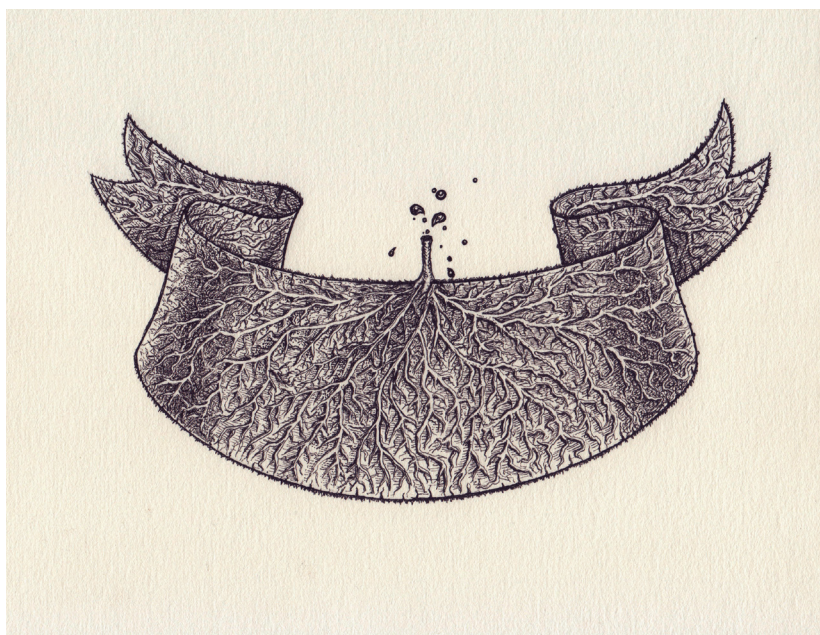
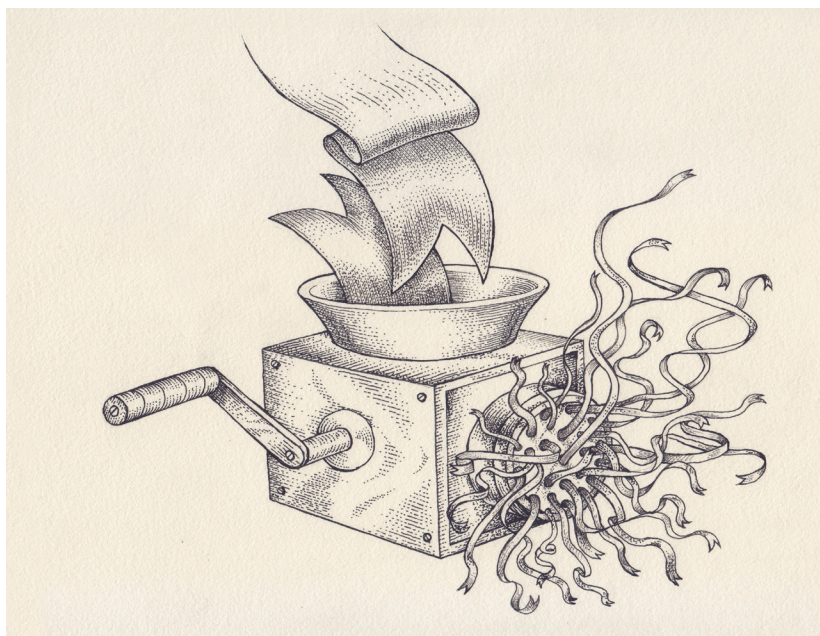
XV.A.a *ideogramas imaginarios*. 2015. Tinta china, grafito y gouache sobre papel. 83.5 x 53.5 cm.

XV.II *ideogramas imaginarios*. 2016. Tinta china, grafito y gouache sobre papel. 83.5 x 53.5 cm.



Jiménez, Bayrol

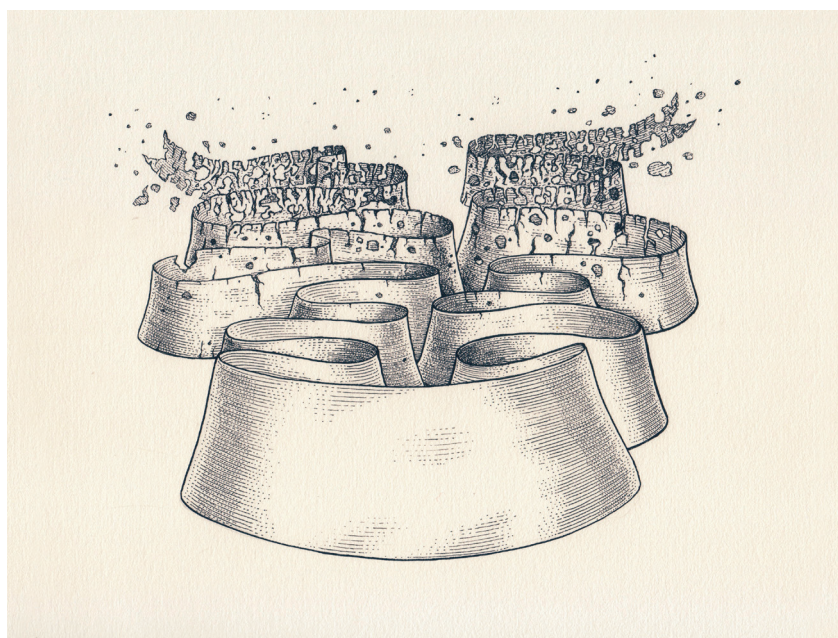
Secuencias de dibujos automáticos. 2018. Papel carbón, tinta china, grafito, piedra negra sobre papel. 26 x 18.5 cm c/u.



Garza Cervera, Renato

Ideal molido. 2017. Tinta india sobre papel de algodón 21.5 x 28 cm.

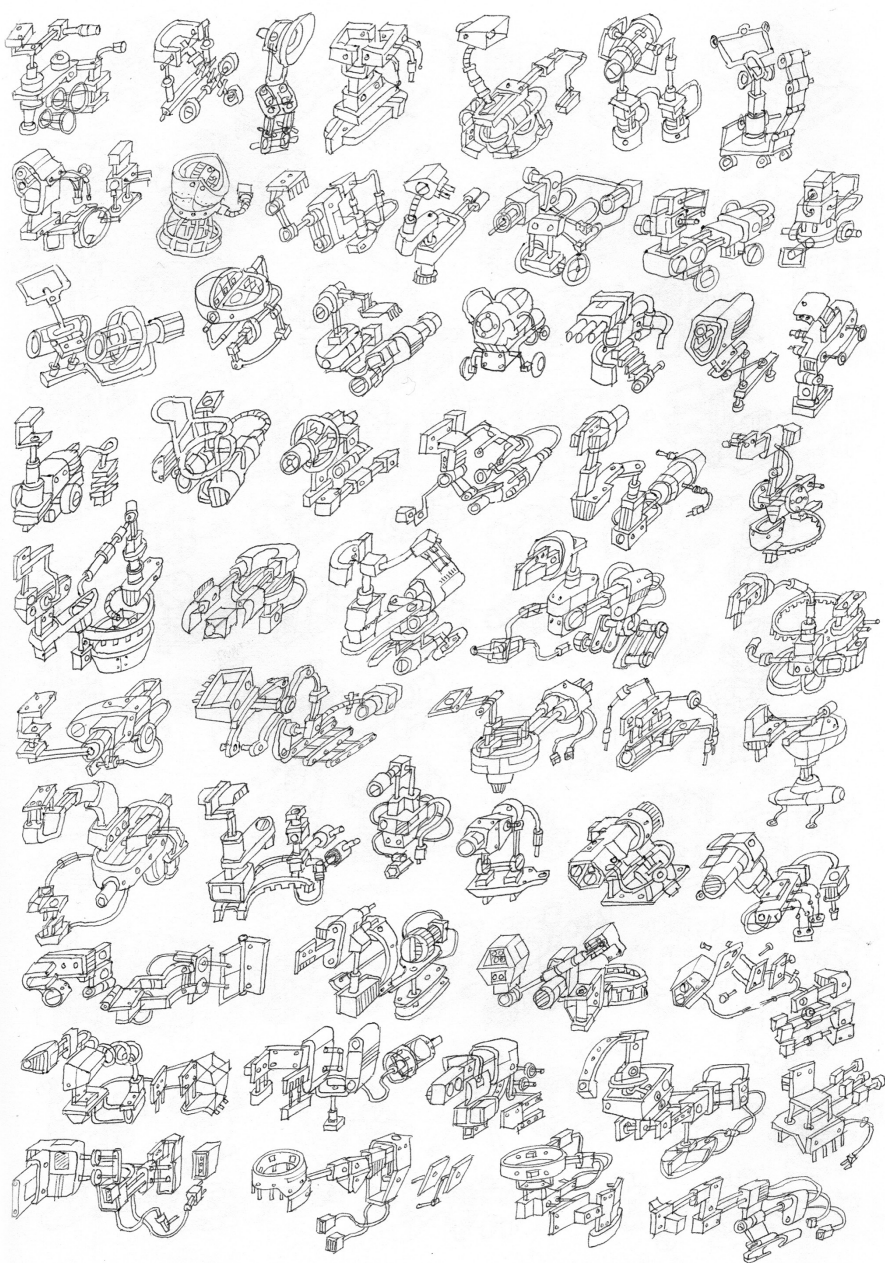
Ideal desparasitado. 2017. Tinta india sobre papel de algodón 21.5 x 28 cm.



Garza Cervera, Renato

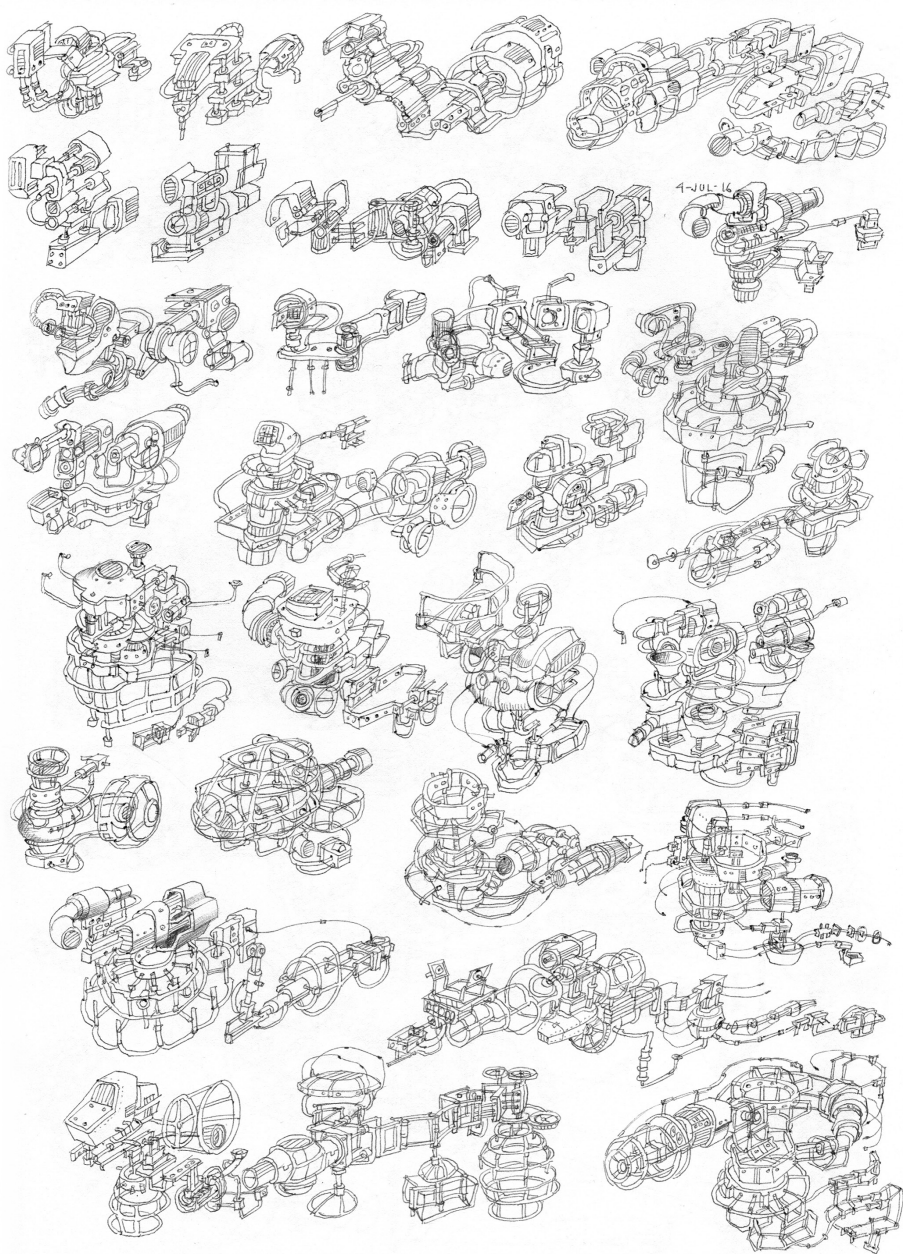
Ideal efímero. 2017. Tinta india sobre papel de algodón 21.5 x 28 cm.

Ideal fangoso. 2017. Tinta india sobre papel de algodón 21.5 x 28 cm.



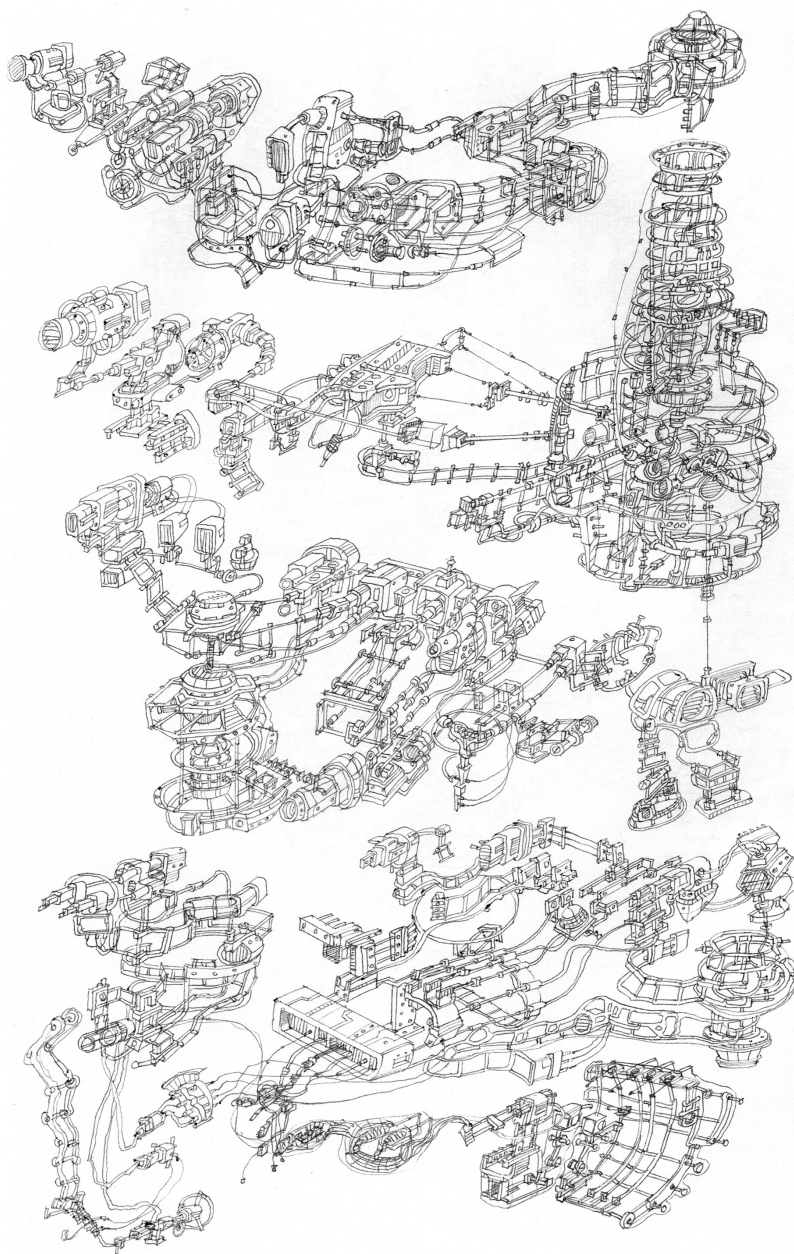
Sierra, Benjamín

De la serie *Mecanografía maquinolatría*. Ensayo 3. 2014-2017. Tinta sobre papel.



Sierra, Benjamín

De la serie *Mecanografía maquinolatría. Ensayo 4.* 2014-2017. Tinta sobre papel.



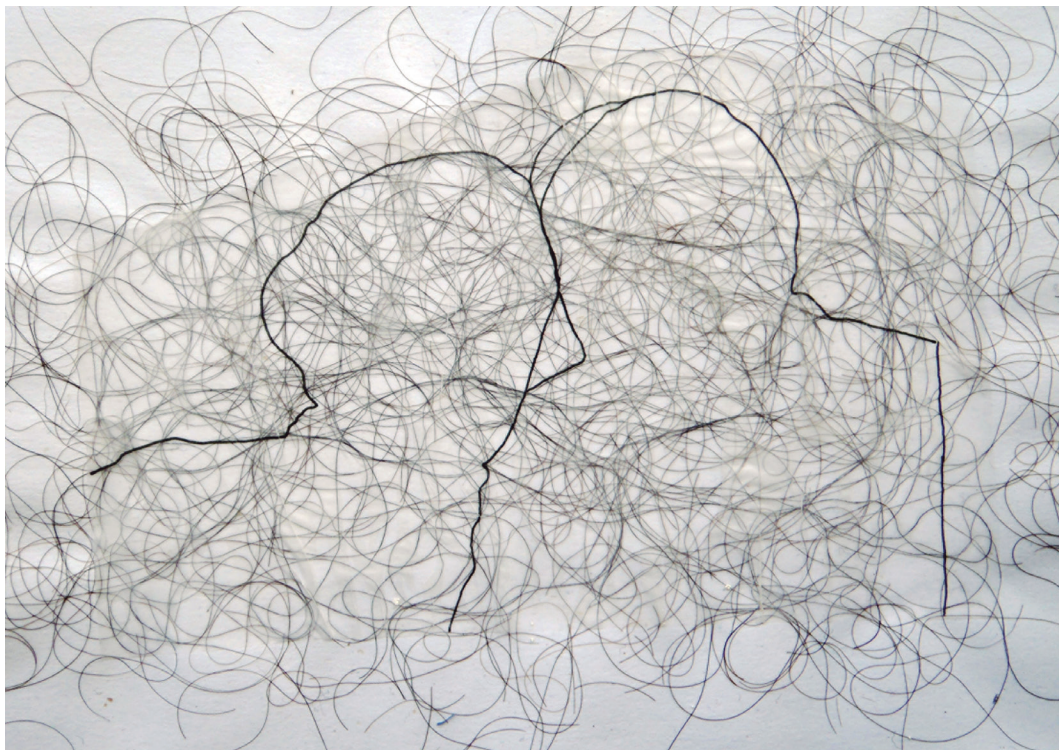
Sierra, Benjamín

De la serie *Mecanografía maquilolatría*. Ensayo 5. 2014-2017. Tinta sobre papel.



Guisande, Selma

17 de octubre. Detalle de la obra *Diario orgánico* (serie de 365 dibujos hechos con cabello).
2013-2014. Cabello de la artista sobre papel de algodón. Medidas variables (17.7 x 25.4 cm c/u).



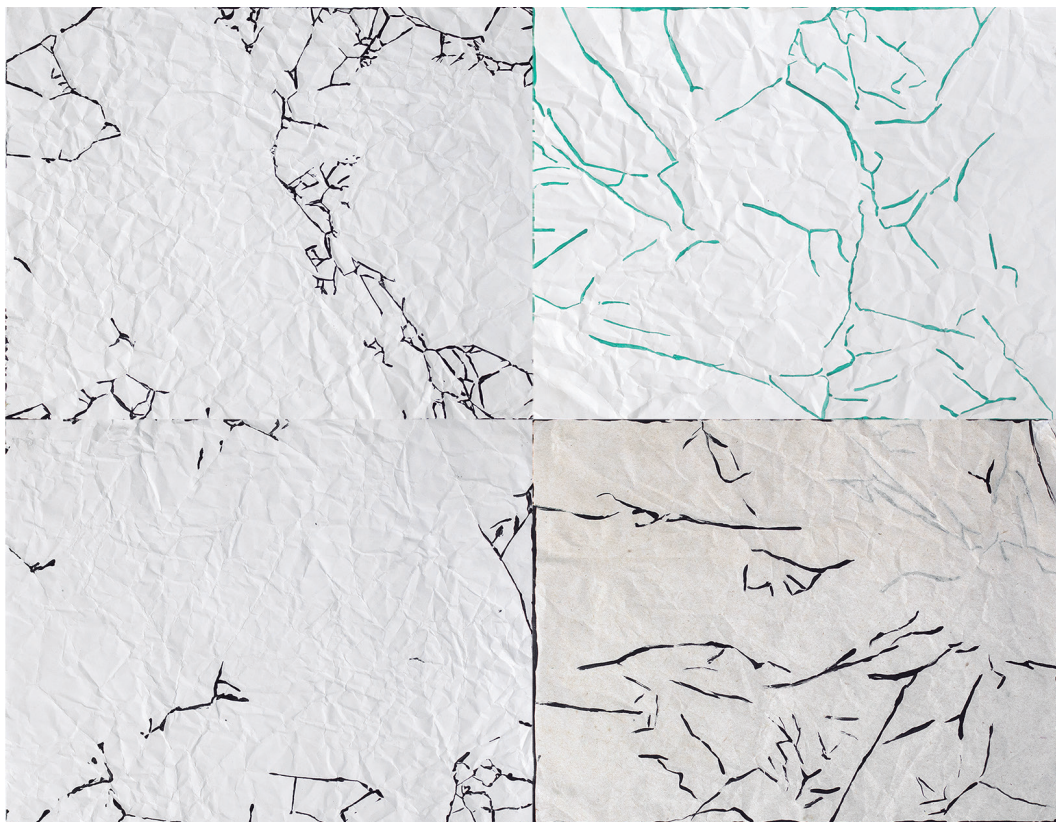
Guisande, Selma

31 de octubre. Detalle de la obra *Diario orgánico* (serie de 365 dibujos hechos con cabello).
2013-2014. Cabello de la artista sobre papel de algodón. Medidas variables (17.7 x 25.4 cm c/u).



Guisande, Selma

Contorno. Detalle de la instalación *Templanza*. 2013. Dibujo sobre concreto pintado (13 escombros intervenidos), repisas de madera y flores. Medidas variables.



Guisande, Selma

Sin título. Serie de varios dibujos. 2015. Tinta china sobre papel bond y revolución. 21.5 x 28 cm c/u.



Treviño, Marco

Textos de sala muertos (títulos). 2019. Pedacería de vinil utilizados como títulos de exposiciones sobre tela. 190 x 130 cm.



Treviño, Marco

Fleco. 2019. Pelos de pincel sobre tela. 50 x 40 cm.

DIALOGO SOBRE DIBUJO

IV

A manera de mesa redonda virtual, se estableció un diálogo con 12 de los principales actores de la producción artística actual en México en el campo del dibujo. Un cuestionario general sirvió como detonante para generar un espacio abierto de respuestas sobre la práctica de esta disciplina que abarca desde aspectos de la formación profesional, los procesos técnicos, la definición del dibujo —y cómo se asume en cada caso particular— y, la presencia del dibujo en los espacios artísticos.

1. ¿Consideran que en su formación profesional el dibujo tenía una importancia fundamental, y ésta se expresaba tanto en el plan de estudios de la carrera como su puesta en práctica? ¿Podría poner un ejemplo, e indicar la institución donde cursó sus estudios?

ADRÍAN BASTARRACHEA. —Yo estudié Diseño y Comunicación Visual en la Universidad Mesoamericana de San Agustín, en Mérida. La carrera contaba con un plan de estudios ahincado en las técnicas tradicionales del diseño gráfico, además de las técnicas digitales. La escuela tenía un enfoque en el “hacer”, en la “talacha”; había poco estudio del dibujo como fundamento y poca teoría, a mí me interesaban más las artes plásticas desde el dibujo. Sin embargo también me formé —aunque no académicamente— en un taller, entonces llamado Ex-gráfica, donde empecé en el arte. Digamos que mi relación con el dibujo siempre ha estado presente, y aún más fuera de la universidad, en la investigación del lenguaje y sus posibilidades.

ALEJANDRA ESPAÑA NATERA. —Estudié la carrera de Artes Plásticas en la Escuela Nacional de Pintura Escultura y Grabado (ENPEG) “La Esmeralda”, del 2002 al 2007. Considero que el dibujo tiene una importancia fundamental. Durante mi formación aprendí que el dibujo es la matriz donde se gestan las ideas para llevar

a cabo proyectos de distinta índole y disciplinas. En “la Esmeralda” el dibujo siempre se reconoció como una disciplina particular.

En los primeros años llevamos mucho dibujo con modelo y posteriormente se podía tomar la disciplina como taller de producción, donde cada quien desarrollaba libremente su proyecto vinculando sus preocupaciones temáticas, conceptuales o formales en la búsqueda por encontrar soluciones o confrontaciones con un lenguaje gráfico personal.

Creo que el dibujo funciona como estrategia para elaborar discursos, descubrir metodologías y producir proyectos de carácter multidisciplinario, pues es una herramienta de trabajo capaz de transitar y englobar distintos procesos, pues a la vez que sirve como registro, es capaz de describir lo que nos rodea, lo que imaginamos y lo que recordamos. Es la manera mas elemental de dar forma y cuerpo a lo que imaginamos.

En mi caso el dibujo siempre ha tenido una importancia fundamental, durante la carrera me parecía intuitivamente natural vincular distintas disciplinas, por lo que a veces, inspirada en la obra de Alexander Calder —Pensilvania, 1898-Nueva York, 1976—, realizaba dibujos de alambre que a su vez generaban volúmenes y esculturas, haciendo así dibujos-esculturas que se podían iluminar para proyectar sombras. En el grabado, en búsqueda por la plasticidad de los materiales, bajo la cátedra de la maestra Carla Rippey, también investigué distintas maneras en las que la gráfica me permitiera jugar con la imagen, la estampa y la forma; utilizando el papel y la cerámica como matriz, obteniendo como resultado estampas u objetos con el registro de texturas e imágenes de distintos orígenes e índole. Desde que era estudiante tengo afinidad por el uso de la tinta china, influenciada por varios autores, entre ellos el trabajo del Maestro Hokusai —Tokio, 1760 - Japón, 1849—.

CIRCE IRASEMA. —Considero que en todas las carreras o formaciones profesionales de arte la materia de dibujo es puesta como una herramienta o un medio fundamental para el aprendizaje de la plástica en general. La mayoría de las escuelas o planes de estudios, por lo menos en México, desarrollan la materia ampliamente en un curso o en varios semestres. En mi caso, dentro de mi escuela —Facultad de Arte y Diseño de la UNAM—, había incluso una orientación dedicados al

dibujo expandido o experimental. Pero también había talleres de producción dedicadas al dibujo o derivados de la experimentación gráfica, como la estampa (en sus distintas técnicas), pintura e ilustración y, probablemente en los talleres con más demanda, dedicados al tatuaje y la animación.

DULCE CHACÓN. —Sí tuvo importancia fundamental el dibujo dentro de mi formación académica, la cantidad de horas dispuestas dentro del programa académico lo graban ofrecer un buen acercamiento a la disciplina y el proceso, sin embargo lo que marcaba la diferencia era la apertura de algunos profesores para incorporarse a sus talleres sin estar inscrito en su clase.

Profesores como José Miguel González Casanova y Patricia Soriano, en la Escuela Nacional de Artes Plásticas hoy Facultad de Artes y diseño de la UNAM, ayudaron de forma estructural en mi formación no solamente en el acercamiento a la práctica dentro de sus talleres sino al ver su producción personal y su desempeño pedagógico.

JIMENA SCHLAEPFER. —Sí, para un artista visual el dibujo es una herramienta fundamental. Yo estudié la carrera de Artes Plásticas en la “La Esmeralda”. Fueron 5 años de estudio durante los cuales el dibujo siempre fue una materia principal. En mi caso el dibujo es por sí mismo la obra terminada, sin embargo es importante para cualquier artista, incluso pienso que para cualquier ser humano, tener la capacidad de desarrollar y aterrizar ideas a través del dibujo, el medio más inmediato para expresar cualquier idea o conocimiento.

LUIS ROBERTO GARCÍA ORTEGA. —Por supuesto que es fundamental, gracias a su característica primordial que es la inmediatez, así como su versatilidad, pude aprehender los distintos lenguajes visuales (especialmente el grabado y la pintura) durante mi formación en la licenciatura en artes; lamentablemente, cuando estudié la carrera, el plan de estudios tenía muchos años sin ser actualizado y sólo dibujamos oficialmente en dos de los cuatro años que duró la carrera; no obstante el maestro con el que estudié el primer año nos transmitió la importancia del dibujo desde las libretas de apuntes no sólo como apoyo de otras disciplinas, sino enfáticamente como lenguaje independiente. Como alumnos aprendimos a

usar herramientas tradicionales del dibujo, utilizadas en ejercicios que se centraban en desarrollar una habilidad técnica y visual, así como conocer nuestras capacidades y limitaciones, pero estos ejercicios por lo general se aplicaban a casos con modelo desnudo que a no pocos compañeros llegó a frustrarlos, ya que en esta forma de dibujo sintieron un parámetro que no se ajustaba a sus inquietudes, ya sea porque querían dibujar bajo el estándar académico tradicional o simplemente buscaban otras formas de expresión que no fueran naturalistas o figurativas. Por mi parte, bajo este esquema tardé un poco en apreciar las posibilidades de otras formas del dibujo que no fueran miméticas o que resaltarán por alguna habilidad técnica.

Cursé la carrera de Artes Visuales en la FAD de 2006 a 2010, y de 2015 a 2017 cursé el posgrado de Artes Visuales en la misma institución especializándome en gráfica.

PAMELA ZUBILLAGA. —Estudié en el Centro Morelense de las Artes, en Cuernavaca y efectivamente el plan de estudios incluía la práctica del dibujo en varios semestres. Desde mi punto de vista, el dibujo si es fundamental para la formación profesional porque el alumno puede desarrollar su sentido de la observación para comprender desde cómo funciona el objeto de estudio —el objeto a dibujar—, hasta entender todas sus características formales. Por tal, la práctica continua del dibujo, no sólo nos brinda la posibilidad de entender un objeto de manera formal —cuando se trata del dibujo por observación—, también nos permite encontrar diversas perspectivas para abordar y desarrollar un tema y para experimentar con materiales y/o soportes. Desde mi experiencia como creadora y docente, el dibujo nos puede centrar en agudizar la mirada para entender lo que observamos, y así ampliar los procesos del pensamiento creativo.

PAULA CORTÁZAR. —Estudié la licenciatura en Artes en la Universidad de Monterrey y pienso que el dibujo sí tenía una gran importancia dentro del plan de estudios. Cursé más de tres clases que tenían que ver con el dibujo, éstas eran dibujo al natural, dibujo de la figura humana, composición y diseño 2D, etcétera. En estas clases, lo único que hacíamos era practicar el dibujo figurativo y abstracto, —de vez en cuando—. Más aparte, en las clases de pintura, escultura y grabado, también dibujábamos la mitad de la clase al hacer los bocetos.

SANTIAGO ROBLES. —El dibujo ha tenido una importancia central en mi formación ya que lo concibo como una estructura de pensamiento. Desde que soy niño, dibujar me ha permitido relacionarme con el entorno a partir de observarlo, recordarlo y reinterpretarlo. Por ejemplo, ahora puedo constatar la gran impresión que me causó presenciar el eclipse total de sol de 1991 o escuchar las conversaciones de los adultos sobre el levantamiento zapatista de 1995 porque hice muchos dibujos al respecto. Dibujar me ha permitido descubrir y darle un sentido tanto a lo extraordinario como a lo cotidiano.

Me inscribí en la carrera de Diseño y Comunicación Visual en la ahora FAD, precisamente por la cercanía que había con la carrera de Arte tanto en términos espaciales —algunos talleres se compartían— como en el plan de estudios. La materia de dibujo era obligatoria los cuatro primeros semestres, después optativa, y estaba planteada en una especie de transición entre el aprendizaje académico y las experimentaciones contemporáneas; realizábamos descripciones visuales en el entorno a partir de acomodar elementos de nuestro cuerpo que habían sido bocetados por un compañero pero también practicábamos el retrato retratando a un modelo ubicado al centro del salón.

Terminando la carrera me fui a estudiar dibujo a la Art Students League de Nueva York con el dinero obtenido de un premio de diseño que me gané. Las clases ahí se parecían un poco a las que tomé en la carrera, sin embargo, todo lo que observé en los museos y galerías de Manhattan me abrió las puertas a una forma distinta de concebir la creación gráfica y la artística en general. Entendí al dibujo como un medio que me permitiría establecer vínculos entre el cuerpo, la memoria y los entornos culturales, económicos y políticos. Creo que el establecimiento de estas relaciones se volvió una característica de mi trabajo con el paso del tiempo.

SERGIO GUTIÉRREZ. —Estudí la licenciatura en Artes Plásticas y Visuales en “La Esmeralda” en la generación 2001-2006. Durante los primeros cuatro años que cursé la carrera, la asignatura de dibujo estuvo integrada de forma secuencial al plan de estudios, debido a esto dibujar siempre estuvo presente en mi formación académica. Mis maestros de dibujo en “La Esmeralda” fueron Juan José Freire, Iván González de León y Ricardo Morales. Considero que practicar el dibujo dentro de la asignatura correspondiente fue importante para comprender que además de

su autonomía como medio, el dibujo también es una potente herramienta para conceptualizar y visualizar distintos proyectos relacionados con otros medios.

EDUARDO BARRERA. —Cursé mis primeros estudios de arte en una Escuela Nacional Preparatoria de la UNAM, en la cual el dibujo fue el principal medio por el que me interesé en las Artes Visuales. Cuando ingrese a la licenciatura, en la FAD, el dibujo fue un eje fundamental en mi formación profesional de inicio, sin embargo, este estatus estructural se dispó conforme avanzaba en mi carrera, debido al plan de estudios, por lo que fue una búsqueda personal por profesores, talleres y espacios, donde el dibujo no fuera una parte introductoria o de anteproyecto sino una disciplina y campo de producción artística.

Es así como me acerqué al taller de distintos profesores y artistas, entre ellos: el taller de Alfredo Rivera, José Miguel González Casanova y de Francisco Castro Leñero, por mencionar algunos dentro de la misma Facultad. En la práctica, las posibilidades de formarme como artista dentro la FAD están delimitadas por la tradición de la academia de San Carlos y en ese momento no existía ningún taller especializado en dibujo. Aún así, y casi al margen de lo que permite el plan de estudios, el dibujo tiene distintas vertientes, y cada una se ve reflejada en alguno de los maestros que dispone esta Facultad, desde la posibilidad de explorar un dibujo gestual, hasta un dibujo naturalista.

Como ejemplo recuerdo en especial el taller de Alfredo Rivera, en el que se desarrolla el dibujo como propuesta artística y se discute sobre los valores del dibujo contemporáneo y sus exponentes. En el taller de José Miguel González Casanova, se desarrolla un pensamiento visual y una gramática dibujística, encadenada con elementos conceptuales como son: espacio, tiempo e identidad, por mencionar pocos. Por último, el Taller de Francisco Castro Leñero lleva una línea muy clara, de encontrar tu propia manera de entender la producción visual, desde el dibujo como un proceso de producción.

Durante y después de mi formación, asistí a sesiones, talleres y seminarios de dibujo, como los de Centro Vlady, SOMA y Talleres de Arte Contemporáneo, con lo que he intentado renovar mi perspectiva del dibujo contemporáneo. Actualmente existe en la UNAM un plan de estudios que da pie a tomar dibujo como un taller

de producción/investigación, a nivel licenciatura y maestría, sin embargo esto es reciente y esta necesidad no se veía reflejada en los planes de estudios anteriores.

RAMIRO MARTÍNEZ PLASENCIA. —En mi caso el dibujo tuvo una importancia fundamental, cursé la maestría en artes en la ENAP y el taller del maestro Francisco Bravo fue determinante en este sentido. Más que reflejarse en el plan de estudios yo decidí continuar en el taller como oyente durante un año adicional, al tiempo que llevaba el taller de grabado y el de pintura. En general pienso que los planes de estudio de las universidades no le dan al dibujo la importancia debida como materia fundamental en el desarrollo de las diversas disciplinas artísticas.

2. *¿Cómo definirían el concepto de “técnica” en la producción dibujística actual?*

ADRÍAN BASTARRACHEA. —Me parece que hay mucha superstición al respecto. La técnica dibujística es el dominio matemático de la composición, ya que desde este precepto, podemos interpretar al margen de cualquier convención, solución, discurso. Se puede pensar un cuadro mal planteado como una técnica personal, pero resulta ambiguo o hasta cojo. También hay que decir que no es algo binario, es importante tener recursos para leer un dibujo, ver mucho arte para poder apreciar su riqueza estructural. Hay mucho conocimiento en lo que respecta al dibujo e ignorarlo me parece irresponsable, el lenguaje se trata del diálogo, de problematizar la realidad y el dibujo es un lenguaje, hay que tomarlo como tal. Pienso que en esta conciencia estructural se encuentra su dimensión técnica, como en el caso del habla, la pronunciación es la técnica para poder hablar y por ende comunicar, la pronunciación se vuelve automática. Tener técnica en el dibujo es algo similar pero con un fin más polisémico.

ALEJANDRA ESPAÑA NATERA. —En la producción dibujística actual existen diversas técnicas e híbridos. La técnica podría definirse a partir de su cualidad (aquello que la diferencia y la hace particular) o como el conjunto de habilidades que se han desarrollado para generar un estilo particular. La técnica también se define en relación a los materiales que se han utilizado para llevar a cabo un dibujo.

Actualmente con el uso de nuevas tecnologías se han abierto nuevas vertientes y técnicas dentro del dibujo, como son las ilustraciones digitales, que han dado pie a controversias, pues los límites entre el original y la reproducción quedan en discusión; por poner un ejemplo, si el dibujo ha sido realizado en una tableta, ¿cuál sería la obra original?, ¿la impresión digital? ¿O la obra debería de ser apreciada en los colores luz de la tableta, celular o computadora bajo los que fue compuesta?

La producción dibujística actual incluye una gran diversidad de técnicas y soportes, lo cual enriquece la forma de describir y de aproximarnos a lo que nos rodea. Ya sea dibujar en el espacio con el cuerpo, con señas, con agua sobre el cemento, con un palo o un dedo sobre la tierra, o con un lápiz sobre el papel, el dibujo se abre camino ahí donde se requiera plasmar y comunicar nuestras percepciones, ideas o imágenes.

Considero que la técnica en la producción dibujística actual es ilimitada, en tanto que es un lenguaje que genera un vocabulario congruente con sus propias búsquedas y con su momento histórico. La técnica se articula por nuestra mirada que a su vez guía nuestra forma de aproximarnos a lo que nos rodea, pues se constituye de nuestras experiencias y percepciones vivenciales. La mirada también es instrumento para la reconstrucción de sentido y lo que significó algo en algún momento puede significar otra cosa en otro momento dado, pensemos en los jeroglíficos, en los códigos o en las pinturas rupestres, cada lenguaje contiene técnicas y significados simbólicos dados por su propio contexto y búsqueda.

CIRCE IRASEMA. —Creo que la definición de técnica no ha variado a lo largo del tiempo en realidad. Es un conocimiento, destreza o “habilidad” para hacer o usar en determinada práctica. La *tecné* de las cosas. Más bien la pregunta sería cuál es la función de la técnica hoy día, cuáles son las técnicas vigentes o nuevas para usar en la práctica artística. Cómo son, de qué depende, qué significa o qué ha dejado de significar. La técnica es un recurso para hacer algo, ahora existen muchas técnicas, o sea, muchas formas para hacer algo que antes sólo tenía un método.

DULCE CHACÓN. —No sé cómo definir el “concepto” de técnica, entiendo que la técnica es la forma de utilizar las herramientas y los materiales de trabajo que

en última instancia derivan en un estilo desarrollado por cada productor, ya sea artista o artesano. Considero que el desempeño técnico del artista es parte fundamental en su producción en tanto que los materiales utilizados apoyan a los discursos dentro de la obra.

JIMENA SCHLAEPFER. —Como cualquier disciplina o área del conocimiento humano, existen una serie de “técnicas” que se pueden aprender para poder lograr un determinado tipo de dibujo. Perspectiva, luces, sombras y contrastes, texturas, volumen, etcétera. Sin embargo tampoco creo que sea determinante conocer y dominar todas estas técnicas para poder dibujar. Son herramientas que nos pueden permitir abarcar y lograr más y mejores resultados. Pero también uno puede ser autodidacta. En mi caso, creo que el conocimiento que tengo viene sobre todo de la práctica, entre más dibujo mejor entiendo mis herramientas y mejores resultados obtengo. Dejo de dibujar un tiempo, y cuando retomo siempre me cuesta volver a entender el material y sobre todo siempre le toma un tiempo a la mano soltarse.

LUIS ROBERTO GARCÍA ORTEGA. —En pocas palabras diría que la técnica hoy en día es polifacética, además creo que actualmente este concepto está supeditado a las intenciones, contenidos o maneras de articular ideas; es decir ya no tiene tanta relevancia la técnica, ya que las formas del dibujo son muy diversas y cambiantes, encasillarlas dentro de una técnica en concreto puede llegar a ser inútil y sólo funcionaría para elaborar una ficha técnica. Con esto no intento menospreciar la técnica, más bien pienso que es un requisito básico, como aprender a usar el abecedario antes de crear una oración. Entendiendo que en esto, lo realmente interesante estaría en la calidad los contenidos.

PAMELA ZUBILLAGA. —Desde el dominio de la técnica tradicional, en nuestros días, me parece que el dibujo llega a ser irrelevante o aburrido, si no está acompañado de un contenido interesante o provocador. De igual manera funciona con el dibujo construido a partir de elementos no tradicionales o alternativos; si la imagen final no es seductora o no tiene coherencia el material con el tema, es posible que la pieza no se sostenga como una obra. Para mí, adquirir una habilidad y

desarrollarla no es suficiente; aunque lograr la reproducción de un objeto a través del dibujo llegue a ser muy placentero, no tiene sentido si este no me dice nada en relación a mi tiempo o entorno. Así pues, la técnica sólo es una característica más que habla de la obra, aunque tiene una gran importancia, no hace del dibujo una obra absoluta.

PAULA CORTÁZAR. —Para mí, la técnica se refiere a la manera en la que está empleado el dibujo.

SANTIAGO ROBLES. —En términos estrictos, la técnica es la forma de representar visualmente una serie de ideas, por ejemplo, el puntillismo de Seurat que proviene, en parte, de los estudios científicos de Chevreul, Sutter y otros. Sin embargo, en la práctica cotidiana es común constatar cómo se utilizan de forma indistinta técnica y materiales para la creación. La técnica es un factor dentro del proceso creativo que refuerza y colabora con la construcción conceptual de una obra. Por ejemplo, para la serie *Migración* (2015) desarrollé una forma de creación gráfica que establecía relaciones con el sampleo. Una sintáxis híbrida que se nutrió de fuentes diversas y que hacía referencia a la relación de tensión, negociación y adaptación que se suscitó en nuestro entorno, a distintos niveles, a partir de la firma del TLCAN —que actualmente tiene otro nombre— y la entrada a nuestro territorio de productos industriales de forma masiva. Esta simbología de hibridación —para utilizar un término retomado de García Canclini—, producto de la unión entre lo que vino de fuera y lo local, se realizó con el tinte que se extrae de la grana cochinilla, un pigmento natural que utilizaban las culturas prehispánicas y que se obtiene a partir de un insecto hemíptero parasitario de los nopales. Además de este color natural, utilicé pintura acrílica, que es representativa de la era industrial, por ser un material sintético producido en serie que seca rápidamente, desde el cual se puede plantear una reflexión en torno al ritmo de vida contemporáneo en las ciudades occidentales —en el cual se cuenta generalmente con poco tiempo para realizar cualquier tipo de actividad—. Por lo tanto, este sentido de hibridación tiene que ver con el encuentro de estas dos técnicas gráficas, que ideológicamente se encuentran en tensión por pertenecer a dos visiones contrarias y opuestas del mundo —una establecida en términos más armoniosos con

la naturaleza y otra que parte de la visión del dominio del hombre sobre ella—. Una idea, que es la base fundamental de cualquier proyecto, sumada a una técnica que refuerza y colabora con ella, forman una parte de la obra, el resto tiene que ver con la relación que establece el espectador con ésta.

SERGIO GUTIÉRREZ. —La técnica comprendida como el modo único y correcto de hacer algo, es cuestionable en tanto conocemos la ruptura de los estereotipos gráfico figurativos que se presentaron a lo largo del siglo XX con respecto al academicismo clásico. Actualmente comprendemos que se presentan distintos modos de hacer, es decir existen distintas técnicas que aunque son parte integral de una producción en las artes plásticas y visuales no son el fin último. Las técnicas no son sólo formas de hacer, sino que también son formas de pensar el proceso de producción desde las herramientas y los materiales; son formas de pensar las implicaciones conceptuales del mismo medio; de pensar lo que se produce y cómo se comparte; de pensar lo que se observa, etcétera.

EDUARDO BARRERA. —La técnica, como un elemento amalgamado a la creación artística se ve ensanchado actualmente por todas las posibilidades de la producción dibujística, tanto por su tradición, producción y materialidad. La técnica en el dibujo puede ser entendida como las destrezas y habilidades aplicadas sobre un material, para obtener un fin determinado, ya sea un objeto, una acción o una experiencia dibujística. Sin embargo, la técnica en la producción gráfica actual no se limita a estas cualidades; y, está más estrechamente relacionada con los procedimientos y procesos de producción. Los procesos pueden ser tan variados como los objetos y los resultados buscados, ya que dependen en tiempo y forma, de cada dibujante. Los procesos en el dibujar pueden ser tan sencillos, como marcar una ruta con una rama en la arena o trazar un organigrama de funciones lógicas con lápiz y papel, en ese sentido la técnica puede ser casi imperceptible, o puede ser algo que sustente el sentido mismo del dibujo, como el dibujar con humo en el cielo, o un dibujo efímero realizado con agua sobre el suelo caliente, pues la técnica obedece al contexto en que se realiza y le otorga sus condiciones de lectura y valoración: ya sea de oficio, de destreza, procedimiento, o de procesos aplicados.

Así como en otras disciplinas, la técnica en el dibujo está ligada a las diferentes máquinas que existen para su producción, lo que hace más vastas las directrices del dibujo contemporáneo.

RAMIRO MARTÍNEZ PLASENCIA. —Para mí la técnica es el procedimiento que uno mismo desarrolla a través de los años para concretar en un soporte la imagen correspondiente a una idea personal. En la actualidad considero que se han polarizado mucho los puntos de vista en torno a ésta. Por un lado, observamos la exagerada importancia que se le atribuye sobre todo en el aprendizaje del dibujo académico, viéndola como una receta que hay que seguir con cuidado para llegar a un resultado desgraciadamente muy estandarizado y falto de personalidad. Por el otro, vemos un desdén por el virtuosismo y la proliferación de un dibujo que en aras de una supuesta libertad cae en lugares comunes, evocando refritos del dibujo infantil o naive, pero que desde mi punto de vista sólo encubre una falta de capacidad. Por supuesto que entre ambos polos hay una enorme diversidad de enfoques, muchos de ellos muy valiosos y que además se han ido enriqueciendo con la inclusión de herramientas tecnológicas y nuevos materiales.

3. En el caso de su obra personal ¿cuáles consideran que son los principales planteamientos y funciones del dibujo?

ADRÍAN BASTARRACHEA. —Me interesa el dibujo imaginativo porque considero que es el apartado más lingüístico del arte visual. Quiero que la obra incida en la realidad desde la ficción y este carácter imaginativo me permite explorar la corporalidad de la obra, estudiar su plasticidad, las propiedades del material y mis límites intelectuales. El enfoque en el desarrollo rítmico de la línea como fundamento pienso que puede ser renovador, de alguna manera optar por lo más básico es explorar el origen y sólo desde ahí tal vez se podría hacer algo innovador estructuralmente. Básicamente el dibujo para mí es una herramienta para pensar.

ALEJANDRA ESPAÑA NATERA. —Primero lo utilizo como matriz para gestar diversos tipos de proyectos, en estos bocetos y apuntes surge un dibujo despreocupado, cabe

mencionar que en estos momentos de búsqueda muchas veces el dibujo contiene una fuerza irrecuperable, pues nace de un lugar muy íntimo y puro. Encuentro el dibujo como herramienta para desmenuzar las ideas, pues a la hora de dibujar muchas veces surgen respuestas. En otro momento, el dibujo adquiere una cualidad de apunte veloz, una forma para recordar un sueño, un concepto, una idea, un movimiento o incluso una persona o un personaje. También es útil como medio para indagar o expulsar de forma casi inconsciente y automática sentimientos o preocupaciones internas. En otra circunstancia, cuando estoy elaborando un trabajo minucioso, como lo es dibujar con engobes sobre la cerámica o sobre el papel con tinta china, muchas veces el dibujo requiere de paciencia, concentración y precisión; en estos momentos es cuando el dibujo adquiere una técnica particular premeditada que finalmente puede llegar a volverse un lenguaje capaz de transmitir la idea que busca plasmar. En el dibujo como en muchas otras artes, al ponerse en práctica permite llegar a niveles de concentración plena consiguiendo estados de meditación profunda.

Algunos de mis últimos proyectos han consistido en realizar libros de artista, donde el texto y la imagen forman parte de un continuo vaivén. Los libros ya sean bajo la estructura del acordeón, con *pop ups* o con páginas cortadas que optan por distintas lecturas, en todos los casos invitan al lector a formar parte de la obra, pues éste participa doblando y desdoblando las páginas construyendo así distintas lecturas, cambiando incluso el sentido del texto o de la imagen. Por ejemplo, *Relatos incompletos* (2015-2016), se originó como una propuesta que explora las posibilidades de la instalación y el libro como objeto, donde 25 ilustraciones son desplegadas a la manera de un crucigrama o mapa conceptual, que a la vez son hiladas con flechas, dibujos y los pensamientos que envuelven a las ilustraciones. Para mí, en este sentido el texto también se vuelve imagen.

Aunque en ocasiones la narrativa no es del todo explícita, hay pistas entre el texto y la imagen que relatan por medio de diversas rutas nociones vinculadas a los arquetipos de la naturaleza humana, a la búsqueda por el origen y a la construcción de la historia, partiendo de la pregunta: ¿cómo dotamos de sentido al mundo?

Secretos ocultos (2015), también fue una instalación a muro, intervenida con cuadros sobrepuestos. Los cuadros eran dibujos realizados sobre madera preparada o sobre papel montado en bastidor. La frontera entre la pintura y el dibujo

puede ser sutil, en mi caso, el dibujo tiende a priorizar el trazo de la línea sobre la impronta de la mancha con el uso de la técnica de la tinta china, que puede ser a su vez empleada de muchas maneras.

Therewasperhaps (2017), es un poema donde el lector puede virar completamente el sentido de la imagen o del texto. Un compendio de 49 frases intercambiables con 49 ilustraciones realizadas con tinta china sobre papel.

En todos los casos el dibujo es la herramienta primordial para la producción de estas obras. Tinta china, gouache y acuarela sobre papel y tinta sobre muro. El dibujo como cualquier otro oficio se adquiere con la práctica y la constancia. Es una herramienta dúctil, que funciona como escritura múltiple, puede ser mapa conceptual, generar imágenes, narrativas o vincular pensamientos, así como puede expresar por medio del gesto, sensaciones, ideas y conocimiento.

CIRCE IRASEMA. —Hace unas semanas hacia una revisión de mis “cuadernos de dibujo” y me di cuenta que no tengo ningún *sketch book* tradicional, o sea un libro de dibujos —lleno— que ilustre figurativamente mis planteamientos u objetos a realizar. Por lo regular mis cuadernos de dibujo son notas: escritos, bocetos muy rápidos, indicaciones, mapas conceptuales, entre otros, sobre rotafolios. Ese es el tipo de dibujo que yo uso, uno de tipo analítico y funcional, textual y de planeación. No soy un artista disciplinar, es decir, no desarrollo proyectos a partir del medio, uso diversas técnicas o disciplinas para resolver un problema específico.

DULCE CHACÓN. —El dibujo es el medio principal de mi producción y es resultado de un diálogo con la fotografía, un método de traducción de imágenes con un lenguaje propio.

JIMENA SCHLAEPFER. —En mi caso, el dibujo es la obra por sí misma. Sin embargo siempre está ligada al resto de mi obra, que suele ser más escultórica. Trabajo mucho con cerámica y papel, me gusta construir instalaciones. El dibujo es un soporte más en el que parecen los escenarios y seres que habitan estos escenarios, que al mismo tiempo están presentes en el resto de mi obra. A veces desarrollo todos estos paisajes y personajes en el dibujo y posteriormente los llevo a lo tridimensional, pero a veces es la inversa, primero desarrollo mis ideas en

volumen con ayuda de la cerámica y después lo transfiero al dibujo. Esto último me sucede de manera mas natural.

En conclusión, el dibujo es una extensión muy importante de mi trabajo escultórico. Ambos se complementan y las ideas que surgen en un soporte se transfieren al otro soporte y viceversa.

LUIS ROBERTO GARCÍA ORTEGA. —El grueso de mi producción está realizado en grabado ya que es el lenguaje con el que más me identifico y domino. El dibujo dentro de mi producción pasa a formar parte de otro gran concepto que es la gráfica, con el que está íntimamente ligado: el concepto de gráfica me da la posibilidad de navegar libremente entre el grabado y el dibujo, además de poder explotar herramientas actuales como las plataformas digitales.

Si el dibujo en sí mismo ya es diverso, con la gráfica se expanden las posibilidades expresivas y conceptuales. Al final todo está concatenado por el dibujo, desde las ideas registradas en libretas de apuntes hasta las diversas formas en que desembocan los proyectos. El gusto por registrar o dejar una marca en alguna superficie es la constante.

En primera instancia, el dibujo me sirve para materializar y aclarar ideas, por otro lado es la manera más eficaz para aprehender o traducir a mis propios términos lo que veo, ya sea en la rutina o en alguna publicación. También me permite explorar las ideas más retorcidas o absurdas sin compromiso o miedo alguno, aunque se dice fácil, la mayoría de las veces cuesta trabajo ejercer el libertinaje total y es justo en este punto en el que uno se confronta a sí mismo; de este debate a veces surgen cosas interesantes por lo que es necesario ejercitar constantemente el acto del dibujo.

PAMELA ZUBILLAGA. —El dibujo figurativo en mi trabajo tiene que ver con espacios o personajes efímeros cuando está combinado con la pintura; y lo inmediato, gestual e invasivo cuando se trata del cabello. En otras piezas, puede funcionar como un todo neutro que hace un equilibrio con otros materiales de colores estridentes. El dibujo significa en mi trabajo de maneras diferentes y en general me permite concretar ideas de manera inmediata.

PAULA CORTAZAR. —Con el dibujo puedo resaltar composiciones que voy encontrando en el soporte que esté utilizando. Una de las ideas principales de mi trabajo, es que el dibujo lo encuentro en todo lo que nos rodea; y este dibujo es uno de los aspectos que nos une con el entorno. Otra idea importante en mi trabajo, es que, para mí, el dibujo es como una manera de escribir. Y de esta manera, estoy relacionando el dibujo que encuentro en la naturaleza como un lenguaje universal, con el que todo está escrito.

SERGIO GUTIÉRREZ. —Para mí son dos los ejes principales. El primero corresponde a la memoria visual que experimento y desarrollo por medio de la acción de dibujar, y el segundo corresponde a la percepción visual y táctil del entorno físico a través de la manipulación de herramientas y materiales al trazar, impactar y expandir materia sobre distintos soportes. El dibujo es un puente entre experiencias físicas y mentales.

EDUARDO BARRERA. —En mi procesos creativo el dibujo funge como un organizador de ideas, al mismo tiempo que es el campo en el que las desarrollo. Utilizo el dibujo por ser la forma plástica más cercana a la idea y por su economía de medios. Me interesan las ideas que se pueden entretener desde el dibujo como disciplina, su historia y las tradiciones que enuncia, ahora bien, el dibujo también describe una acción gráfica que lo dota de un sentido propio y lo hace autónomo, creando sus propias condiciones de lectura. De esa multifuncionalidad, parto hacer del dibujo estructura conceptual y técnica de mi obra. Planteo el dibujo como un proceso de descripción espacial, desde el que busco diferentes maneras de narrativas, contraponiendo en un mismo espacio sus diferentes posibilidades para hacer una constelación de cualidades y significados.

RAMIRO MARTÍNEZ PLASENCIA. —Mi obra de los últimos 10 años ha sido el medio en el que se ha basado mi producción plástica. Desde el punto de vista del proceso creativo, considero que es un dibujo que busca dar lugar a la improvisación y por ende a la intuición: en este sentido la función del dibujo no sólo es representar ideas previamente concebidas sino el ir las desencadenando durante el proceso de dibujar. Por otro lado, la práctica constante del dibujo de la figura humana con modelo ha sido un medio para ejercitar la percepción visual.

4. *¿Qué tipo de relaciones consideran que existen entre el dibujo y otras disciplinas, tanto de las artes visuales como de otras áreas artísticas actuales?*

ADRIÁN BASTARRACHEA. —El dibujo es fundamental en cualquier arte si se quiere pensar desde lo visual, incluso hay cineastas como Kurosawa que partían del dibujo para hacer cine, aunque el cine; tienda a pensarse desde la literatura, también hay relación. El dibujo también puede representar una idea matemática, como por ejemplo el círculo de quintas hecho por el músico John Coltrane. El dibujo es la base del pensamiento abstracto, es el inicio de todo proyecto y también un fin en sí mismo. Quizá esta última característica es la que más le compete a las artes plásticas, sin embargo muchos pintores abstractos puros niegan la reflexión dibujística. También para un instalador es fundamental ser dibujante, incluso si fuera una instalación hecha desde su propio lenguaje, se trabaja con el espacio, la estructura, la figura, es ineludible.

ALEJANDRA ESPAÑA NATERA. —Considero que el dibujo es un instrumento flexible que puede adoptar multiplicidad de formas y técnicas para estructurar el pensamiento. Es un elemento de la comunicación visual que ayuda a proyectar ideas, diseñar objetos y trazar narrativas, como el lenguaje y la escritura. Es una herramienta que se emplea y nos acerca a todas las disciplinas; por poner un ejemplo, en el terreno de las letras, en la antigüedad, antes de la aparición de la imprenta se emplean ilustraciones —xilografías o grabados— como referentes contenidos en las capitales al iniciar un texto. Posteriormente con el uso de tipos móviles se genera el diseño de distintas tipografías y es común que en cuentos y fábulas las ilustraciones acompañen al texto. Actualmente el álbum ilustrado y la novela gráfica son géneros muy populares, donde el dibujo o las ilustraciones son el motor primordial para contar una historia, el dibujo y el diseño acompañan revistas, comics y fanzines.

En la calle apreciamos los rótulos y carteles, donde la caligrafía o la tipografía se conforman de múltiples trazos y estilos para comunicar distintas ideas.

El dibujo expande el campo del conocimiento, es un medio para conceptualizar, nos ayuda a comunicarnos y a transmitir nuestro conocimiento, está presente en la síntesis de un pictograma, en los símbolos y signos, conforma parte de la se-

ñalética, aparece en la poesía visual, en los caligramas y en los croquis para una puesta en escena, en el *story board* de una película, en la escenografía de una obra teatral, en el diseño de vestuario, en una partitura, en un proyecto arquitectónico y hasta en la esquematización de un instructivo.

La lista es infinita, el dibujo es registro histórico y arqueológico, atraviesa al lenguaje y al cuerpo en la danza y en el performance, cruza y a la vez traza fronteras geográficas, me atrevo a decir que ahí donde haya la intención de plasmar una idea habrá detrás una imagen que pueda ser expresada por medio de un dibujo. Sólo hace falta recordar las pinturas rupestres donde el ser humano de la época de las cavernas empleaba distintas técnicas para plasmar lo que consideraba importante expresar, su entorno.

Particularmente gusto de emplear el dibujo en distintos soportes, en obras recientes utilizo tinta sobre papel o engobes sobre cerámica de alta temperatura realizada por mí.

CIRCE IRASEMA. —La relación es intrínseca y son variadas, si consideramos que el dibujo no es sólo grafito o tiza sobre papel. El dibujo lo entiendo como una expresión o diseño (o gesto) sobre una superficie, hay miles de superficies y miles de formas para generar una expresión (esa expresión algunos la llaman imagen, figura, línea, mancha, textura, palabra, recorte, sonido, luz, etcétera).

DULCE CHACÓN. —El dibujo es un método de pensamiento, una forma de entender las cualidades estéticas y plásticas de las formas así como un lenguaje que traduce, interpreta, inventa, representa y transforma procesos entre disciplinas artísticas y otras disciplinas del conocimiento, ya sea tanto en las humanidades como en la ciencia.

JIMENA SCHLAEPFER. —Como lo mencioné anteriormente, el dibujo es una herramienta indispensable tanto para los artistas visuales como para cualquier otra disciplina. Es la manera que tenemos los humanos más directa y sencilla de comunicar una idea o conocimiento.

Por lo tanto no es de extrañarse que existan muchas investigaciones y trabajos de diversas áreas visuales en torno al dibujo. Un ejemplo es el trabajo de la artista

Galia Eibenschutz, quien utiliza la danza y todo el cuerpo para dibujar sobre grandes extensiones. El dibujo se vuelve el registro del movimiento corporal de un bailarín y nos permite ver físicamente los trazos invisibles que deja el paso de un brazo, una mano, la cadera, etcétera.

LUIS ROBERTO GARCÍA ORTEGA. —El dibujo prácticamente está en todos lados, desde los garabatos realizados al contestar una llamada, los diseños de cualquier tipo de objeto/mueble/vestimenta, hasta el croquis en la servilleta para explicar cómo llegar a cierto lugar; existen ejemplos de escritores, directores de cine e incluso geólogos que hacen uso del dibujo sin haberlo estudiado en una academia y los resultados son extraordinarios, ya que en muchos casos al no tener el peso de los juicios o cánones a los que nos auto sometemos, resultan más interesantes que los de algún profesional en artes visuales.

Ahora bien, actualmente contamos con un gran abanico de posibilidades para poder enlazar dos a más disciplinas. El dibujo, al ser una de las disciplinas más versátiles, se puede ajustar a casi cualquier hibridación que se proponga. Un ejemplo muy claro de los juegos interdisciplinarios es la obra del sudafricano William Kentdrige, quien trabaja desde el dibujo para crear animaciones o proyecciones que acompañen a puestas en escena.

PAMELA ZUBILLAGA. —Retomando la idea de concretar ideas de manera inmediata, el dibujo es una actividad primaria para la plastificación o desarrollo de una idea que se traduce en imagen, y esta actividad es fundamental no sólo en las artes visuales, sino en cualquier proceso creativo.

PAULA CORTÁZAR. —Pienso que se puede relacionar de muchas maneras. Por ejemplo, si en otra disciplina existen aspectos del dibujo como la línea, el punto, el blanco y negro, el lápiz, el papel, entre otras. Sin embargo, como mencionaba en la pregunta anterior, relaciono principalmente el dibujo con la escritura. El escribir es una de las principales maneras de comunicarnos y todo escrito es un dibujo. Por estas razones, me gusta expresarme con el dibujo, ya que lo hago sin el uso de las palabras.

SANTIAGO ROBLES. —Conuerdo con el planteamiento, históricamente repetido, de que el dibujo es la base formal de cualquier proyecto, aunque en mi caso también tiene una importancia fundamental la escritura al momento de desarrollar una idea. El dibujo tiene posibilidades literalmente infinitas de relacionarse con otras disciplinas y es debido a esto, en parte, que la relación entre lápiz y papel o cualquier otra forma de incidir gráficamente en una superficie no ha perdido vigencia a lo largo de los siglos.

Resulta imposible, por ejemplo, que una pluma al lado de un papel no se convierta en un dibujo o en una serie de dibujos cuando hay una persona cerca de estos materiales hablando por teléfono. Un médico se sirve del dibujo para calcular, sobre la piel de su paciente, los cortes y reacomodos que debe hacer como parte de una cirugía plástica. Si tenemos la suerte de ver una lluvia de estrellas, estamos presenciando un proceso gráfico de creación: se añaden trazos y se sustraen de la bóveda celeste, como si se tratara de un palimpsesto. Ai Weiwei concibe sus tuits como su cuaderno de bocetos. En todas las áreas del conocimiento y el quehacer humano está presente el dibujo: la ingeniería, la cocina, la física y hasta en el andar, cuando las personas marcan senderos en el campo debido a su caminar recurrente.

Considero que el arte contemporáneo vive un momento importante que se ha prolongado por algunas décadas debido a que, de manera imperfecta y de distintas formas contradictorias, ha podido incluir como parte constitutiva de su desarrollo a las prácticas transdisciplinarias y esto ha permitido que sus límites se hayan desdoblado y desdibujado hacia múltiples dimensiones, de tal manera que las etiquetas o categorías artísticas han perdido actualmente la importancia que en otros momentos tuvieron. Toda esta red transdisciplinaria de investigación y de acción puede ser representada en distintos mapas y esquemas. Ésta es una pequeña muestra de la importancia que continúa teniendo el dibujo.

SERGIO GUTIÉRREZ. —Para mí son dos los ejes principales. El primero corresponde a la memoria visual que experimento y desarrollo por medio de la acción de dibujar, y el segundo corresponde a la percepción visual y táctil del entorno físico a través de la manipulación de herramientas y materiales al trazar, im-

pactar y expandir materia sobre distintos soportes. El dibujo es un puente entre experiencias físicas y mentales.

EDUARDO BARRERA. —Dibujar como acción pertenece no sólo a las artes visuales. Si partimos de que “Dibujar es la acción de definir una forma en el espacio”, el diseño, la arquitectura, y el urbanismo modelan formas funcionales que detonaran lecturas o experiencias específicas. Las relaciones entre dibujo y ciencia, dibujo y literatura y, el dibujo y el arte, están forjadas por la búsqueda de elementos lógicos, visuales y simbólicos que organicen la realidad de manera visible. La relación es más estrecha dentro de las artes y aún más transparente entre las artes visuales, ya sea como proceso de conformación conceptual o como sostén estructural de otras prácticas como la pintura, la animación, y la narrativa gráfica.

RAMIRO MARTÍNEZ PLASENCIA. —Considero que el dibujo es probablemente una de las disciplinas más versátiles que existen, de ahí su vigencia en la escena artística contemporánea. Sigue siendo el medio idóneo de pensar en términos visuales y espaciales, por lo que tiene injerencia en la concepción y desarrollo de proyectos en prácticamente todas las disciplinas artísticas y muchas que tienen que ver con el diseño, la tecnología, etcétera.

5. ¿Cómo consideran el panorama actual de la producción artística en el campo del dibujo, en México o en el mundo, en cuanto a discursos, movimientos, etcétera?

ADRIÁN BASTARRACHEA. —En México he visto a muchos grupos desaparecer en su militancia, pocos son los que resisten tanto tiempo sin alienarse a los intereses del capital, como lo que sucede con el consumo turístico, es muy complicado. Yo creo que habría que prestar más atención a las obras y proyectos específicos de los dibujantes para así hablar de algún aporte estético. Me atrevería a decir que hay un movimiento de grabadores con una amplio espectro en sus estéticas, desde la escuela flamenca hasta la gráfica pop mexicana, una especie de potencia visceral pero emancipada y aislada, o eso he percibido en mis vivencias. Aún hay un desprecio importante en el imaginario colectivo hacia el dibujo y la obra en papel, cuando este medio es el más económico e inmediato para plantear un

discurso intelectual, como en el caso de Melecio Galván, para mi generación ha sido una referencia fundamental, en este sentido emancipatorio y de resistencia con el dibujo.

ALEJANDRA ESPAÑA NATERA. —Creo que actualmente los foros y los estilos son diversos, ciertamente ha tomado un auge particular la producción del dibujo dentro del terreno de la ilustración a nivel nacional e internacional. Las ferias de libros son espacios con gran afluente, en la que participan cientos de expositores y miles de visitantes. Por ejemplo la Feria de libro infantil y juvenil de Bolonia, que cuenta con más de 50 años de existencia. O la FILIJ por mencionar algunas. Otro foro inclusivo para el dibujo es dentro de los festivales de animación, que si bien son dibujos animados y muchas veces las técnicas son digitales, también conforman un amplio repertorio de técnicas y estilos dentro del oficio del dibujante. Ahora, hablando puntualmente del dibujo, hay una corriente de artistas contemporáneos que le han dedicado especial atención, desarrollando obra en distintos soportes, como son la cerámica, la piel, los objetos, el mural, los fanzines y la intervención en sitio específico, además del papel. El auge de editoriales independientes y de espacios culturales y alternativos como puntos de reflexión para generar y distribuir saberes también ha generado un alto consumo y producción de imágenes.

En cuanto a estilos o corrientes, desde hace algunos años, se percibe un interés por el estilo *vintage* de la ilustración científica y por el naturalismo —hay una fuerte tendencia por los híbridos, la flora y la fauna—. Esto no es de ninguna manera algo innovador, entre otros el caricaturista y escritor J. J. Grandville a mediados del siglo XIX ya realizaba sátiras y críticas sociales poniendo humanos con cabeza de animales o viceversa. Sin embargo, con el uso del Internet, las redes sociales y las modas, fácilmente las imágenes se viralizan y globalizan lo cual también genera tendencias homogeneizadas respecto a diversos temas.

Me imagino que esta tendencia también tiene que ver con generar una postura (aunque no necesariamente crítica) frente a la realidad con la que nos enfrentamos sobre la pérdida de hábitats naturales, la contaminación y la avasalladora extinción de especies, el efecto del calentamiento global y la sobre explotación

de los recursos naturales, pues existe un desencanto en esta generación al ver las atrocidades de las que la humanidad es capaz.

Sin embargo, existen diversas corrientes y escenas, pues también percibo un regreso a la geometría al estilo del arte neoconcreto brasileño. Finalmente el dibujo por su propia naturaleza atraviesa fronteras entre las distintas disciplinas del arte, por lo mismo también encuentro en la arquitectura contemporánea algunos ejemplos donde en instalaciones envolventes los juegos de luces y sombras se tornan dibujos. O en la danza y el performance, donde por medio del movimiento del cuerpo se generan registros, marcas y procesos de intervenciones *in situ*.

CIRCE IRASEMA. —No tengo idea de movimientos o discursos en concreto en el mundo en general, creo que vivimos en una época de mucha heterogeneidad, aún si algunos deciden agrupar a ciertos artistas para ponerlos como una tendencia como lo hace Phaidon en Vitamin D., me parece arriesgado considerar la idea de un movimiento tal cual. En México, hay muchos talleres y muchos tipos de dibujo, desde la “escuela” que ha dejado Gilberto Aceves Navarro o José Luis Sánchez Rull, por mencionar algunos, o los talleres de modelo al natural de la Academia de San Carlos, hasta las prácticas actuales de aquellos que se dedican al tatuaje hoy día.

DULCE CHACÓN. —Considero que hay una enorme diversidad, y en específico en el caso de México una gran riqueza y calidad en prácticas, discursos y manejo técnico de los materiales.

JIMENA SCHLAEPFER. —Me parece que el dibujo es una disciplina que se ha vuelto muy importante en los últimos 20 años. Tengo la impresión de que anteriormente no tenía el mismo valor que la pintura, la escultura o el grabado. Digamos que estaba más abajo dentro de la jerarquía de las artes plásticas. Sin embargo, en mi generación (2001 -2006) hubo un *boom* del dibujo. Todos estábamos muy atraídos por el dibujo y lo seguimos estando. Mi generación rompió y no estaba interesada en absoluto en el arte conceptual, al contrario estábamos muy interesados precisamente en las técnicas, en crear y construir con las manos, y el dibujo fue muy importante.

Desde entonces, siento que cada vez es más común ir a exposiciones donde solo se ve dibujo. Ya no existe el tabú, incluso de la gente que compra arte, de que no sea algo hecho sobre tela, sino más bien sobre papel que probablemente es un material un poco menos duradero.

LUIS ROBERTO GARCÍA ORTEGA. —Creo que se vislumbra una gran libertad al dejar de considerarle como una disciplina menor. Las propuestas son muchísimas, exploran y complejizan cada vez más tanto en temas como en formas. En particular me llama mucho la atención el auge que ha tenido la producción de fanzines en las últimas décadas, no sólo por la diversidad de formas y temas que abarcan, sino por fomentar la posibilidad de que casi cualquier persona exprese sus ideas sobre un papel (o en un dispositivo digital) con total libertad, además de hacerlas llegar directamente a un público a bajo costo y muchas veces con mayor impacto que los medios tradicionales, como son las exposiciones.

PAMELA ZUBILLAGA. —Me parece que es totalmente vigente y que además tiene la posibilidad de enriquecerse y /o complementarse con otras disciplinas. También sigue creciendo la posibilidad de experimentar entre materiales y soportes, donde intervienen procesos tecnológicos para desarrollar o presentar la obra, así como materiales pictóricos/dibujísticos que permiten complacer los múltiples temas que van creciendo día a día.

PAULA CORTAZAR. —Pienso que en la actualidad, el dibujo es respetado como tal y se ha mezclado con muchas otras disciplinas, como con la danza, el cine o la escultura —como lo es en mi caso—.

SANTIAGO ROBLES. —Ésta es una pregunta sin respuesta. ¿Desde dónde se está formulando y con miras a qué? Si la abordamos desde cierta perspectiva determinista y como lo comenté anteriormente, en muchos casos, las prácticas artísticas contemporáneas se están desarrollando sin necesidad de etiquetas o categorías, y esto ha sumado a que el dibujo se desdoble en infinidad de formatos, por lo que resulta imposible separar tajantemente los límites entre aquello que es y aquello que no es una práctica artística relacionada con el dibujo.

Ahora, colaborando en otro sentido de la pregunta, creo que el dibujo está vigente desde las primeras formas artísticas desarrolladas por el hombre, desde tiempos prehistóricos hasta la actualidad. En México tenemos una muy vasta historia relacionada con el dibujo, y existen, por poner un par de ejemplos muy breves, genealogías por demás conocidas como la de Gilberto Aceves Navarro quien abreva del expresionismo abstracto (y otras fuentes) y deriva en Magali Lara, José Luis Sánchez Rull y muchos más. Por otro lado estarían Gabriel de la Mora, quien realiza una práctica más contemporánea del dibujo; Galia Eibenschultz, quien dibuja con el movimiento de su cuerpo; Mariana Castillo Deball, quien utiliza la gráfica como un medio de aproximación hacia la arqueología de la consciencia. Algunas preguntas pertinentes sobre el tema podrían estar relacionadas con las redes sociales y el Internet. ¿Cómo se relacionan las nociones de apropiación, resignificación y dibujo en la época de *Pinterest*, *Shutterstock*, *CC Search*, *Instagram* y otras? ¿Cómo afecta este universo virtual sobrecargado de imágenes a los espacios de exhibición físicos relacionados con la gráfica y el dibujo? Las ramas de este árbol llamado dibujo crecen y se entrelazan de manera impredecible. ¿Cuál es su panorama actual? Todo depende de en qué rama enfoquemos nuestra atención. Uno de los problemas más urgentes de nuestro tiempo tiene que ver con la cuestión ambiental, veamos y participemos en las formas en las que las prácticas artísticas relacionadas con el dibujo abordan este inmenso y complejísimo problema que nos involucra a todos los habitantes de este planeta.

SERGIO GUTIÉRREZ. —La reflexión de Rosalind Krausse sobre el campo expandido es una referencia conceptual para comprender la noción de expansión en los diversos medios, incluidos el dibujo.

EDUARDO BARRERA. —Considero que el panorama aún es muy escueto, a pesar de que hay en día grandes artistas del dibujo, no existen como tal elementos que ayuden a hacer del dibujo un sistema artístico. Aunado a esto hay que empezar a reconocer cuales son las cualidades del dibujo desde nuestro continente, país y ciudad (respectivamente), si es que las hay, y qué aportan al arte de nuestro tiempo. El panorama del dibujo en México se está visibilizando desde hace algunas décadas, y es relevante no sólo empezar a reconocer a los artistas del dibujo en nuestro

país, sino a reconocer tendencias, estilos, temáticas y campos conceptuales. Es también relevante empezar a formar una estructura conceptual para leer y valorar el dibujo, para eso faltan estudios, textos, investigaciones, exposiciones y curaduría sobre el tema.

En cuanto a los discursos, ya sea de artistas consolidados o colegas me parecen muy interesantes, todos o la mayoría me han sorprendido mucho, por su uso y asimilación de los valores plásticos del dibujo en su obra personal, de ahí que se pueda sostener que es un campo muy fértil de acción.

RAMIRO MARTÍNEZ PLASENCIA. —Me parece que en los últimos años a nivel global ha habido un repunte importante en el número de artistas que adoptan el dibujo como su medio de expresión fundamental dentro de la gran diversidad que ofrece. En México considero que aunque ha cambiado la valoración del dibujo como un producto artístico autónomo, se le sigue menospreciando en diversos ámbitos y creo que esto repercute en la cantidad de productores que se dedican exclusivamente a esta disciplina. Por poner dos ejemplos: en el programa de pago en especie del SAT no se reciben dibujos como pago de impuestos; dentro del Sistema Nacional de Creadores del FONCA no se considera el dibujo como disciplina para el otorgamiento de becas. Asimismo, existen muy pocas bienales y concursos que lo consideren e incluso muchas galerías siguen menospreciándolo.

6. *¿Considera que es notoria la presencia de la producción dibujística actual? ¿Cuáles considera que son los espacios, y si estos son suficientes, para su legalización, presentación y consumo?*

ADRIÁN BASTARRACHEA. —En mi contexto en el sur de México ha habido un pequeño resplandor en el interés por la gráfica, a partir de la fundación de Ex-gráfica, donde yo formé parte, empezaron a surgir talleres pequeños en los últimos 6 años. Hace tres años se ha estado gestionando un coloquio de gráfica en Cancún, también hay movimiento en Campeche, sin embargo en el caso de Yucatán, aún entre los artistas, hay mucha subestimación por el dibujo, al grado que ni se dan cuenta que lo subestiman. En Oaxaca existe un movimiento mucho mayor de gráfica, hay espacios importantes que apoyan este campo. También están los

fanzines y las editoriales independientes que siguen esta lógica de un consumo ligero, pero que muestra realidades marginadas; este mundo también lo relacionaron con el mundo del dibujo y la gráfica como obra artística, círculos de mucho diálogo y colaboración. En respuesta a la realidad que se me presenta, quizás mi militancia se centra en la importancia del dibujo como un lenguaje complejo y de gran capacidad de reinención identitaria.

ALEJANDRA ESPAÑA NATERA. —Ciertamente la producción dibujística actual tiene presencia en exposiciones y distintos eventos. Los museos y galerías exponen obra de toda índole, incluyendo al dibujo. Aunque creo que sería digno separarla aun más como disciplina y darle su lugar como una manifestación de arte compleja y particular, pues si bien atraviesa todas las artes, como lo he mencionado anteriormente, al ser de carácter inclusivo se pierden sus fronteras y termina por no ser apreciado como un arte en sí mismo. Creo que comúnmente es visto como parte de los procesos o como un escalón para llegar a otro lugar. Y aunque en muchos casos sea cierto y considero que esta visión poco a poco se ha ido diluyendo, aún así me da la impresión de que en el terreno de las artes plásticas existen más bienales y certámenes para las otras disciplinas (pintura, escultura, grabado, fotografía y video o multimedia). Por ejemplo hasta hace poco se ha incluido al dibujo como una disciplina dentro del certamen nacional que otorga el FONCA en apoyo a Jóvenes Creadores. Sin duda, darle su lugar como un campo de conocimiento propio, es una manera de legitimarlo dentro del terreno de las artes plásticas y visuales.

Los libros de artista (que actualmente también se han popularizado), ya sean piezas únicas o reproducibles, son una forma de presentar y legitimar al dibujo, aunque ciertamente en muchas ocasiones pertenecen a nociones de carácter multidisciplinario.

Por otro lado, el dibujo como sabemos está presente en el diseño y éste a su vez es una plataforma que abarca grandes espacios publicitarios y de consumo global, es fácil encontrar artículos utilitarios que contengan dibujos o ilustraciones como parte de su atractivo en tazas, playeras, etcétera.

El regreso y la popularización de la risografía, como un medio de impresión de fácil acceso y a bajo costo, también es una plataforma para la distribución del dibujo y del pensamiento contemporáneo.

Otro ejemplo que cabría mencionar es el caso del grafiti, que si bien comenzó como una modalidad de pintas ilegales en el espacio urbano, actualmente, no en su totalidad pero sí de forma gradual, ha sido absorbido por el marco de lo institucional, que ha formalizado y gestionado los espacios para su ejecución. Si bien es considerado como pintura, dependiendo de la diferenciación del trazo, el uso de la paleta o en el modo de su ejecución, creo que en ocasiones también nos podemos referir a él como un tipo de dibujo.

El arte callejero es un rubro que también ha abierto fronteras, pues además de las pintas, existen los rótulos, los murales, la pega de estampas, la incrustación de objetos y el uso de esténciles.

La calle y los grandes edificios o bardas se vuelven murales y galerías públicas. Los libros por medio de las ilustraciones o como obras de arte —libros de artista— a la vez que legitiman, reproducen y distribuyen la obra.

Actualmente las redes sociales como *Vimeo*, *Facebook* e *Instagram*, entre otras, son plataformas utilizadas por millones de usuarios, donde las imágenes hablan por sí mismas sin necesidad de muchas explicaciones, estas plataformas son un medio importante para la distribución del dibujo entre muchas otras manifestaciones, no siempre artísticas; pero hay que tomar en cuenta que más allá de la plataforma la esencia siempre estará en el contenido.

Un ejemplo más son las editoriales que producen publicaciones económicas que además de difundir el pensamiento y obra de distintos artistas contemporáneos, buscan impulsar las prácticas artísticas y encomiendan a los artistas la realización de ilustraciones en vez de incluir fotografías en sus publicaciones —como Alias Editorial, por poner un ejemplo—.

Finalmente a manera de conclusión creo que mientras existan soportes que puedan sostener al dibujo, ya sea sobre el papel con técnicas tradicionales, sobre la piel con los tatuajes, en la naturaleza con el arte de entorno, con luz sobre humo u otras superficies, en patrones y bordados con hilo sobre textiles, en celuloide o medios digitales; sean dibujos sobre cerámica o intervenciones sobre objetos o aquellas en sitio específico; todos los soportes siguen siendo plataformas para la

expresión de los dibujantes, pues ya sea por medio de una acción, en una obra de arte o como parte de un proceso o un producto, el dibujo, aunque no tenga siempre el lugar que se merece, siempre seguirá marcando tendencias y visibilizando problemáticas actuales congruentes a su momento histórico.

DULCE CHACÓN. —Sí es notoria la presencia en la diversidad gráfica que existe actualmente, desde la tradicional forma de la gráfica impresa, el dibujo procesual, las experiencias interdisciplinarias y pedagógicas, performance, animación, diseño, etcétera.

No entiendo a qué se refieren con los espacios de “legalización” del dibujo.

Algunos espacios de exposición y presentación específica son: Museo Nacional de la Estampa, Ciudad de México; Drawing Center, N. York, EUA; Sketch, Bogotá, Colombia; Centro Internacional de Artes Gráficas, Gran Tivoli, Eslovenia; Drawing Spaces, Lisboa, Portugal; The Drawing Gallery, Shropshire, Inglaterra, sólo por mencionar algunos alrededor del mundo.

En cuanto a su consumo y comercialización diversas galerías tanto en México como en el extranjero tienen artistas cuya producción solamente se desarrolla en el campo de la gráfica y el dibujo.

JIMENA SCHLAEPFER. —Sí es muy notoria y hoy en día ir a galerías o museos donde sólo se presente obra en dibujo es lo más natural, y por lo mismo su consumo es mayor; también porque creo que es más accesible y eso permite que los nuevos y jóvenes coleccionistas puedan adquirir obra que no es exageradamente cara.

LUIS ROBERTO GARCÍA ORTEGA. —A nivel oficial o institucional en mi percepción creo que son insuficientes, se han hecho esfuerzos pero aún son incipientes para poder abarcar toda la producción. Pero sin importar este panorama, la producción artística y dibujística no detienen su marcha y buscan los espacios para poder mostrar o activar diversas propuestas: se han creado colectivos efímeros, colaboraciones entre artistas y talleres, pequeñas galerías, exposiciones alternativas a los concursos más prestigiosos, microeditoriales y autoediciones, incluso en bazares y en las calles se observa la actividad de estas prácticas. Todo este dinamismo es evidencia de lo superadas que están las instituciones académicas,

culturales y artísticas, así como el trabajo que tienen por delante para entender, ajustarse y poder dar más impulso a las nuevas propuestas.

PAMELA ZUBILLAGA. —Sí es notoria la producción dibujística actual, por supuesto no hay espacios suficientes para que esto sea más notorio y afecta directamente a la falta y escasa cultura de consumo en el arte visual.

PAULA CORTAZAR. —Cada vez hay más convocatorias de concursos y residencias en donde piden el dibujo como técnica o tema principal. Como también está cada vez más presente en exposiciones dentro de galerías y museos de arte contemporáneo o también en investigaciones específicamente acerca de este medio.

SANTIAGO ROBLES. —Es muy notoria la presencia del dibujo en el arte actual, lo que pasa es que en ocasiones se sigue pensando en un sentido estrictamente académico. Actualmente, existen una gran diversidad de ejercicios relacionados con el dibujo, la escritura, que es otra forma de dibujo, y la gráfica en general; también hay muchas industrias y espacios que se benefician del desarrollo de ésta práctica, tanto culturales como comerciales, desde la Drawing Now Art Fair, que es una feria europea de arte dedicada al dibujo, pasando por el Drawing Center de Nueva York y hasta el *boom* de servicios editoriales risográficos que existen en la actualidad.

Las máquinas de risografía cuentan actualmente con su propio mercado y sus propias formas de distribución, las cuales continúan funcionando como espacios de legitimación —que no de legalización como anuncia la pregunta, pues no es un acto prohibitivo—, pero que operan de manera distinta a las editoriales transnacionales. La abundante aparición de editoriales «independientes» —habría que considerar ¿independientes de quién o de qué? —, ferias de libros alternativos y espacios de impresión en nuestro entorno han dejado de lado preguntas relacionadas con el contenido que se reproduce. Es común escuchar que vivimos en una época de oro del libro de autor en México, pero ¿con quiénes se pretende dialogar a través de estas publicaciones, y desde dónde? ¿Es significativo reproducir cualquier contenido? ¿Estamos en una etapa de fascinación editorial por lo hecho al momento

y lo preciosista de ciertos materiales? ¿Hay un auto-consumismo desbordado, una sobre oferta?

Lo más interesante de todo esto es que la cultura está en constante transformación, que las prácticas artísticas cuestionan los límites decretados por grupos o individualidades para desarrollarse de formas diversas y complejas, y que no dejemos de cuestionarnos, de criticar y de participar activa y horizontalmente en las circunstancias y los problemas que nos tocan vivir en nuestro tiempo. Aún hay todo por hacer.

SERGIO GUTIÉRREZ. —La siguiente es una lista de exposiciones e instituciones que han producido material bibliográfico que dan cuenta de un pequeño sondeo de la presencia institucional del dibujo, sin embargo en el caso de México han desaparecido concursos, que de alguna manera daban un panorama del dibujo, tal es el caso de la Bienal Rufino Tamayo —en donde en el alguna ocasión se enfocó en la gráfica y el dibujo—, y la Bienal Diego Rivera de Dibujo y Estampa:

- DrawingNow, 1976. Museo de Arte Moderno, MoMA. Ciudad de Nueva York
- DrawingNow: Eightpropositions, 2002, Museo de Artes Moderno, MoMA. Ciudad de Nueva York.
- Compas in hand, 2009, Museo de Artes Moderno, MoMA. Ciudad de Nueva York.
- Materia Sensible, 2013, Gabinete gráfico. Museo de Arte Carrillo Gil. Ciudad de México

<https://coleccion-abierta.squarespace.com/tag-dibujo>

<http://mesadegrafica.blogspot.com/>

<https://www.jornada.com.mx/2006/02/13/index.php?section=cultura&article=a05n2cul>

<https://www.youtube.com/watch?v=hfQ8eYaXrlo>

<http://syzygy-nyc.org/>

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

<https://www.youtube.com/watch?v=DoISHzK2Vsc>

EDUARDO BARRERA. —Es notoria la producción dibujística en bienales, concursos y exposiciones, sin embargo no hay suficientes espacios especializados en su exhibición, distribución y consumo. Arroniz Arte contemporáneo o la Galería Ginocchio, han tenido algunas muestras de dibujo de manera especial. En el Museo de la Ciudad de México estuvo la exposición "Draw". Loca 21, gestionó una muestra de mujeres dibujantes presentada en el centro cultural FUTURAMA, y por su parte la galería Kurimanzuto, OMR y la Galería de Arte Mexicano han expuesto en diversas ocasiones a los artistas que representan y que forman parte del panorama del dibujo contemporáneo, por mencionar algunos casos. Las instituciones y museos del INBA y la UNAM han puesto en exhibición obra de artistas de renombre en el dibujo contemporáneo: Cai Guo-Qiang, Tacida Dean, Fernando Bryce, entre otros.

De todo lo anterior pareciera que el dibujo existe como práctica artística autónoma, sin embargo, a mi parecer, estos momentos no son suficientes para hacer del dibujo un sistema artístico amplio y con ello abrir un campo en el mercado del arte en México. Falta un sistema de valoración en el marco del arte mexicano, es decir nos faltan críticos, curadores e investigadores que doten de sentido y firmeza a una comunidad de dibujantes mexicanos. Faltan espacios especializados no sólo en la exhibición individual de dibujantes, sino en la gestión de exposición colectivas que favorezcan la creación de líneas generacionales o de campos a tratar desde el dibujo contemporáneo.

RAMIRO MARTÍNEZ PLASENCIA. —Definitivamente no en México. Siguen siendo contadas las muestras dedicadas exclusivamente al dibujo tanto en galerías como museos y esto repercute tanto en el coleccionismo como en su producción.

