

Ricardo

Joaquín

Horcajada

Francisco

González

Torrejo

Graña

Estrategias gráficas contemporáneas

Cuadernos de Bellas Artes / 03



Cuadernos de Bellas Artes - Comité Científico

Presidencia: Dolores Schoch, artista visual.

Secretaría: José Luis Crespo Fajardo, Universidad de Sevilla, US

Antonio Bautista Durán, Universidad de Sevilla, US

Aida María de Vicente Domínguez, Universidad de Málaga, UMA

Natalia Juan García, Universidad de Zaragoza, Unizar

Carmen González Román, Universidad de Málaga, UMA

Maria Portmann, Universidad de Friburgo (Suiza)

Atilio Doreste, Universidad de La Laguna, ULL

Ricard Huerta, Universidad de Valencia, UV

David Martín López. (Universidad de Granada, UGR - Universidade Nova de Lisboa, UNL)

* Queda expresamente autorizada la reproducción total o parcial de los textos publicados en este libro, en cualquier formato o soporte imaginables, salvo por explícita voluntad en contra del autor o autora o en caso de ediciones con ánimo de lucro. Las publicaciones donde se incluyan textos de esta publicación serán ediciones no comerciales y han de estar igualmente acogidas a Creative Commons. Harán constar esta licencia y el carácter no venal de la publicación.

* La responsabilidad de cada texto es de su autor o autora.

Ricardo Horcajada González

Joaquín Francisco Torrego Graña

Estrategias gráficas contemporáneas

Colección Cuadernos de Bellas Artes / 03



03 - Estrategias gráficas contemporáneas

R. Horcajada González, J. F. Torrego Graña | Precio social: 6 € /
Precio en librería: 7,80 €

Editores: José Luis Crespo Fajardo (josecrespo@us.es) y Alberto
Ardèvol (aardevol@ull.es)

Diseño: Juan Manuel Álvarez

Ilustración de portada: Bruce Nauman, “Walking in an Exaggerated
Manner around the Perimeter of a Square” (1968)

Imprime y distribuye: F. Drago. Andocopias S. L.

c/ La Hornera, 41. La Laguna. Tenerife.

Teléfono: 922 250 554 | fotocopiasdrago@telefonica.net

Edita: Sociedad Latina de Comunicación Social – edición no venal
- La Laguna (Tenerife), 2012 – Creative Commons

(<http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/portada2012.html>)

(<http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/CBA.html#cba03>)

Protocolo de envío de manuscritos con destino a CBA:

http://www.revistalatinacs.org/067/cuadernos/protocolo_CBA.html

ISBN – 13: 978-84-940111-4-6

ISBN – 10: 84-940111-4-6

D. L.: TF-524-2012

Índice

Prólogo

Una permanente actitud reflexiva y crítica, por **Ramón Díaz Padilla**, Catedrático de Universidad, Director del Departamento Dibujo 1 de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, 7

1. Un paseo sobre la nieve.

Apuntes sobre el dibujo contemporáneo, por **R. Horcajada**, 9

I. Contexto – Devenir

II. Cambio

III. Otros modelos

IV. Nuevos modelos de negociación

V. Resumen

VI. Anexo I. Topografía gráfica contemporánea

2. Notas sobre el dibujo en proyectos artísticos contemporáneos, por **F. Torrego**, 69

I. Introducción

I. I. Sobre la naturaleza del dibujo en el arte moderno y contemporáneo

I. II. El arte como proyecto y el proyecto como arte. Referencias históricas

I. III. Los Proyectos expuestos: Utópicos, efímeros, documentales, testimoniales y residuales

I. IV. El proyecto de performance expuesto

II. Los dibujos en el proyecto artístico. Niveles y modos de representación y comunicación

II. I. Nivel de primera expresión: Los bocetos

II. II. Nivel descriptivo: planos y croquis

II. III. Nivel de contextualización: simulaciones y representaciones finales

III. Dibujos y proyectos expuestos

III. I. El caso de Christo Vladimirov Javacheff

III. II. El caso de Hannsjörg Voth

IV. Reflexiones



Prólogo

Una permanente actitud reflexiva y crítica

LAS CUESTIONES del dibujo, el mismo dibujo, necesitan una permanente actitud reflexiva y analítica en torno suyo que permita mantener abiertos los necesarios debates y vías de investigación sobre su vigencia y funciones en el momento presente, al hilo de la contemporaneidad pero también de su larga historia.

Dibujar ya no es solo la antesala preparatoria de “obras mayores”. Tampoco un asunto de pura o primera expresión. Es un hacer y un pensamiento proyectivos. Siempre lo ha sido.

Por ello y en un momento en el que estando el dibujo tan presente en el panorama artístico actual, parece sin embargo importante su reivindicación académica lo que pasa por la revisión de la tradición sin que ello venga a suponer necesariamente su anulación o descrédito, por el contrario valorando sus mejores aspectos y aportaciones.

Desde el Departamento que dirijo en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, debemos apoyar todo discurso y debate que en términos académicos vengan a aportar experiencias y reflexiones sobre los actuales asuntos del dibujo, materia viva en el arte y en la docencia.

Aquí se presentan los textos monográficos de dos profesores activos en el departamento citado y que introducen primeros (no últimos) apuntes sobre tales cuestiones del dibujo hoy, analizando metodologías, funciones y autores ilustrativos.

Todo ello, como hemos dicho, para aportar sus respectivos granos de arena a las definiciones y presencias del dibujo, en concreto del dibujo proyectual vinculado a los modernos procesos de creación.

En ningún caso tales estudios deben quedarse aquí, sino continuar en sucesivas observaciones del hecho gráfico para un mejor conocimiento y diagnóstico de sus realidades pasadas y presentes. Esto, sin duda y en particular, será de utilidad a docentes y estudiantes de enseñanzas artísticas superiores donde el dibujo sigue y seguirá siendo elemento clave de muchos aprendizajes.

Ramón Díaz Padilla
Catedrático de Universidad
Director del Departamento Dibujo 1
Facultad de Bellas Artes
Universidad Complutense de Madrid



Un paseo sobre la nieve. Apuntes sobre el dibujo contemporáneo

No son dibujos,
ni figuran nada
ni desfiguran nada
no están ahí para construir,
edificar,
instituir
un mundo
ni siquiera abstracto,
son notas,
palabras,
corvejones,
puesto que ardientes,
corrosivos,
incisivos,
surgidos
de no sé que torbellino de vitriolo
sub-maxilar
sub-espatular
están ahí como clavados,
y destinados a no moverse.
Antonin Artaud

En la palabra la poesía, bajo el lápiz el dibujo.
Yves Bonnefoy

CUANDO nos acercamos al dibujo contemporáneo, a cierto tipo de dibujo, es inevitable la metáfora del paseo, del deambular errático por un paisaje en blanco, por un paisaje nevado. El camino, la huella, el recorrido, la lentitud, el tiempo suspendido, la soledad,... todos las formas posibles derivadas de este lugar común definen las principales áreas de tránsito del tipo de dibujo de finales del siglo XX a comienzos del XXI. Esta imagen metafórica del dibujo, tan cercana a las foto(grafías) de la muerte de Robert Walser: el final de un paseo sobre la nieve, nos sitúa de manera muy precisa en el contexto “literario” en el que vamos a afrontar nuestro recorrido por el dibujo actual.



Fig. 1. El cuerpo de Robert Walser muerto sobre la nieve.
Cerca de Herisau, Suiza. 25 de diciembre de 1956.

Allem Streben,
Über das gemeine Leben
Uns emporzuheben,
Ist ein Ziel gesetzt im Leben.

(Cualquier afán por elevarnos sobre la vulgaridad tiene un límite en la vida.
“Boceto para la caída de Ícaro”. Del libro *Ante la pintura. Narraciones y poemas*. R. Walser).

I. CONTEXTO – DEVENIR

Un acercamiento tradicional a las formas del dibujo nos permite clasificar su realización de tres maneras, que aunque muy generales, son perfectamente válidas para una descripción completa del hecho de dibujar.¹

Por un lado encontraremos los dibujos que analizan y cuestionan lo visible. Lo que siempre hemos denominado estudios: (...) toda clase de objetos dibujados del natural, mediante los cuales nos aseguramos de la verdad en la imitación y en el modo de emplearlos.² Estos dibujos se constituyen por medio de acercamientos, de líneas que se van aproximando, se corrigen, se aprietan según se entiende la forma de lo representado. En ellas aparecen todas las dudas del dibujante y las certezas se transforman en perfiles definidos y sombras clarificadoras. (...) las líneas en el papel son las huellas que deja tras de sí la mirada del artista, que está continuamente partiendo, saliendo, interrogando a la rareza, al enigma, que encierra lo que tiene ante sus ojos, por más común y cotidiano que sea.³ Este tipo de dibujos se actualizan continuamente dado que suelen referirse a objetos cotidianos, visiones sin trascendencia, similar sin duda a las que podemos ver actualmente en los Urban sketches (cuadernos de viaje contemporáneos: <http://www.urbansketchers.org/>) O a los miles de retratos de adolescentes que realizados por sus compañeros de clase o barrio aparecen en los flickers, tumblers o blogs enlazados a twitter y facebook.

¹ Tomamos esta división general del texto de John Berger, *Sobre el dibujo*. Ediciones Gustavo Gili. Barcelona 2011.

² Martínez, Francisco. *Introducción al conocimiento de las bellas artes. Diccionario de pintura, escultura, arquitectura y grabado*. 1788. Edición facsímil de la Real Academia Española y del Colegio de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Málaga. Madrid. 1989. Pág. 174.

³ *Ibidem*. Nota 1. Pág. 35.



Fig. 2. Autorretrato a los veinte años. Durer.

Fig. 3. U.S. Lynne Chapman.

El estudio se ha trasladado a una conciencia temporal de apropiación de la experiencia, a una manera de estar más próximo a aquello que el dibujante quiere conocer o, simplemente, disfrutar. A perdido su valor de utilidad, la certidumbre que citábamos antes y ha mantenido su relación con la realidad mediante la suspensión en el tiempo que le permitía la tradición.

Junto a estos encontraremos aquellos dibujos que muestran y comunican ideas, experiencias, sensaciones, recuerdos,... Estos dibujos suelen ser lo que conocemos por bocetos. Son dibujos de trabajo, tienen un eminente carácter proyectual, son precarios y conformados por fragmentos que se articulan con cierta dificultad. Dependiendo del grado de profundidad del motivo representado estos dibujos están más o menos elaborados. Pueden ser tan sólo unas manchas de tinta que señalen cierta estructura en el papel o complicarse hasta convertirse en elemento contractual para un encargo. El carácter proyectual de los bocetos no ha variado gran cosa, si acaso las técnicas, pero siguen siendo estos dibujos un documento contractual en arquitectura y diseño por ejemplo, justificantes de una realidad que está por hacer y que se explica en el momento en que se despliega sobre el papel conformada por unos trazos.⁴

⁴ Navarrete Prieto, Benito. *El papel del dibujo en España*. Edic. Caylus. Madrid. 2006.



Fig. 4. Dibujo preparatorio para el retablo de San Alberto de Sevilla. Alonso Cano

Por último, nombraremos aquellos que se hacen de memoria: apuntes. Suelen tener un valor meramente documental. Son anotaciones que se realizan con el único afán de guardar determinada información circunstancial con vistas a su posterior desarrollo. Una nube, una hoja, un árbol o una silueta son habituales en los márgenes de los cuadernos de dibujo,...un ojo o una mano.....apenas unas señales para no perder un instante.

Estos tres tipos de dibujo son diagramáticos, esquemas intelectuales basados en la solvencia de una estructura perfectamente orientada a la representación y que se fundamentaba en los tres

sólidos pilares de la academia: la perspectiva, la anatomía y la composición, a los cuales se unía opcionalmente el claroscuro.⁵



Fig. 5. Apunte de Caspar David Friedrich.

El manejo de este sistema diagramático permitía una completa seguridad en cualquiera de las manifestaciones artísticas que se practicara. Normalizado, acotado, definido por la academia y el cliente, el dibujo podía comunicar claramente la idea y todos sus matices, independientemente del tema o la finalidad.

El dibujo ha mostrado siempre en forma sintética el sistema visual que representa, su aprendizaje y normativa ha marcado la entrada a la comprensión y el manejo de éste dominar el dibujo suponía tener control sobre el lenguaje de la imagen y conocimiento de sus posibilidades comunicativas.⁶

⁵ VVAA. *La formación del artista. De Leonardo a Picasso*. Vega, Jesusa. Los inicios del artista. El dibujo como base de las artes. Academia de Bellas Artes de San Fernando y Calcografía Nacional. Madrid. 1989.

⁶ Del Valle de Lersundi, Gentz. *En ausencia del dibujo. El dibujo y su enseñanza tras la crisis de la academia*. Pág. 15 Publicaciones de la Universidad del País Vasco. Guipúzcoa. 2001.

II. CAMBIO

Esta triple estructuración, que hemos visto anteriormente, proveniente de aspectos formativos basados en la evolución (imitatio-electio-cognitio)⁷ de lo más sencillo, el fragmento, a lo más complejo, la composición, que incluso tenía ribetes teológicos como podemos ver en el tratado de Pacheco, desaparece durante el final del siglo XIX y el principio del XX. Esta desaparición de la formación basada en la relación científica entre las artes y sus prácticas viene dada por un conjunto de motivos no sólo estéticos, sino sociológicos y económicos muy importantes. Señalaremos sólo los más destacados como: la institucionalización de un laicismo burgués que restaba encargos religiosos, el desarrollo de la fotografía, o el auge de las revistas ilustradas que obligaban a una formación diferente del alumno de dibujo, más amanerada en este caso y el desarrollo de un conjunto de nuevas pedagogías que intentaban satisfacer las nuevas demandas provocadas por el desarrollo industrial. Como podemos ver el dibujo experimenta una amplificación de sus propuestas y necesidades, la sociedad finisecular solicita del ámbito de reflexión gráfica una mayor versatilidad y una mayor potencialidad creativa con el fin de optimizar los nuevos sistemas de producción industrial y de reproducción de imágenes.

Estas nuevas necesidades van a generar un conjunto de nuevas pedagogías del dibujo cuyo cambio más importante encontramos a partir de las enseñanzas de Pestalozzi. Si bien en su vasta obra el dibujo es una parte importante, los manuales de dibujo propiamente pestalozziano fueron escritos por sus colaboradores.⁸ Pestalozzi continua en el aspecto evolutivo “trinitario” del dibujo pero lo recompone a partir de la experiencia.

⁷ H. Darst, David. *Imitatio. Polémica sobre la imitación en el siglo de oro*. Edit. Orígenes. Madrid. 1985.

⁸ Sus principales colaboradores en el ámbito de la docencia del dibujo fueron Johan Cristoph Buss, Joseph Scchimd y Johannes Ramsauer.

Pestalozzi distingue tres modos de analizar una experiencia: contando, midiendo y hablando; y considera que el dibujo es una observación activa que ha de contener esas tres operaciones.⁹

Las bases formativas pestalozzianas se orientaron sobre todo al dibujo industrial y tuvieron una continuación natural en métodos arquitectónicos y sistemáticos. Este método partía de las múltiples divisiones a la que puede ser sometido un cuadrado y el modo en que cualquier experiencia puede ser ajustada a unas proporciones geométricas. Otro de los aspectos más relevantes del método pestalozziano es el uso del pizarrín para dibujar, denostando así el dibujo como producto final estético u objeto que haya que conservarse, haciendo del acto de dibujar una manera natural de reflexión y conocimiento; al menos en sus fases de aprendizaje. Los métodos pestalozzianos de dibujo fueron la base sobre la que se educaron numerosos artistas que pertenecerían posteriormente a las vanguardias, por lo tanto, muchos de sus aspectos fueron trasladados al ámbito estético aunque en un principio no fueran pensados para tal. Algunos de ellos, como el dibujo gimnástico: educación del gesto gráfico atendiendo a la fisiología del acto de dibujar, aplicado a los diseños industriales conformaría buena parte del curriculum pedagógico de Itten en la Bauhaus.

La rigidez del método pestalozziano desarrollada sobre todo en la obra de Buss, y que tuvo unos excelentes resultados en el diseño industrial, fue atemperada por la obra de Schmid y Ramsauer dando lugar a sistemas como el de Froebel.

El método froebeliano amplía enormemente las posibilidades cognitivas formales del alumno al incorporar materiales que no tienen nada que ver con lo gráfico pero que permiten un desarrollo intuitivo de la forma, las proporciones y su relación en el espacio. De este modo, sin menoscabar los principios clásicos que hemos visto anteriormente pertenecientes a la academia, Froebel ampliaba la experiencia sensorial de la forma y de su representación. Esta ampliación es llevada a cabo mediante el uso de sistemas modulares planos y tridimensionales, así como mediante el uso de métodos

⁹ Bordes, Juan. *La infancia de las vanguardias*. Cátedra. Madrid. 2007. Pag 50.

como el recorte, la superposición de papeles de color, el bordado o el juego de construcciones. Froebel mantenía el sistema ascendente tradicional, de la imitatio a la cognitio, mediante un sistema de dones y ocupaciones que diseñó para ir desde la comprensión intuitiva del objeto material hasta la abstracción de la idea a representar, siguiendo siempre estructuras rigurosamente geométricas y proporcionales matemáticamente. Los juguetes diseñados por Froebel se desarrollan desde el cuerpo sólido básico, diseñado a partir de las construcciones naturales cristalinas, hasta el punto, siguiendo la secuencia: sólido-plano-línea-punto.

El método froebeliano fue ampliamente difundido y aumentado por seguidores como Ronge, Goldammer, Jacobs, Wiebé, Alcántara o Kraus. Todos ellos ampliaron o modificaron sustancialmente el método, acomodándolo a la idiosincrasia y posibilidades de sus países y sociedades.¹⁰ Del mismo modo el diseño y comercialización de las Kindergarten variaron ostensiblemente por los mismos motivos.



Fig. 5. En esta imagen podemos apreciar el contenido de una “Kindergarten” diseñada por Froebel y comercializada actualmente.

¹⁰ Ibídem. Nota 9. Pág. 73.

III. OTROS MODELOS

Para terminar de comprender el contexto que facilitó el paso del dibujo académico al vanguardista debemos señalar brevemente otros tipos de dibujo que tuvieron gran influencia en el desarrollo gráfico artístico de principios del siglo XX.

Dividiremos este apartado en dos ámbitos, por un lado el dibujo destinado a fines industriales, por otro lado aquellas formas de dibujo que no habían sido tenidas en cuenta como formas estéticas o artísticas hasta este momento.

Dentro del primer apartado destacaremos los manuales de dibujo lineal y práctico en todos sus niveles, desde los principios básicos de la geometría a la resolución de diseños para máquinas. No debemos olvidar la extraordinaria influencia de estos tipos de dibujo en determinados movimientos vanguardistas como el surrealismo, el constructivismo ruso, el vorticismismo o el futurismo.

Una modalidad gráfica propia de la época, y muy popular por la comercialización de máquinas que permitían su ejecución, es el dibujo musical. Por primera vez el sonido tenía su representación gráfica. La posibilidad de representación del sonido mediante un artefacto hacía real la relación que durante siglos estas dos manifestaciones habían tenido en la teoría mediante las matemáticas y su sistema de relaciones proporcionales formuladas y estudiadas desde Pitágoras. El antecedente directo de estas representaciones físicas son los estudios de Friedrich Schladin en el XVIII. Sus estudios fueron continuados por Lissajous, el cual hacía uso de espejos para la obtención de sombras sonoras, que dieron lugar al Kaleidófono de Wheatstone. Sin embargo los gráficos más complejos no fueron diseñados hasta el 1844 por el Harmonógrafo de Blackeburn. Finalmente Margaret W. Hughes diseñó el eidófono, con el que producía lo que ella llamó “dibujos de voz” dado que construía imágenes muy diferentes a las obtenidas hasta la fecha mediante el uso de su propia voz.

En definitiva las representaciones gráficas sonoras o dibujo musicales pueden agruparse en tres tipos; los que se hacen visibles

mediante la distribución de materia sólida, en este caso los obtenidos en los estudios de Chladni, Blackeburn y Watts; los que aparecen mediante el uso de la luz como medio y registro, bien mediante su proyección directa, bien mediante su reflejo¹¹, y aquellos que son trazados mediante algún mecanismo gráfico sobre papel, los derivados de los mecanismos de los estudios físicos de Tisley, Benham y Goold. Todos estos aparatos tuvieron una gran difusión como juegos científicos de salón siendo muy populares en los medios burgueses de toda Europa y favorecieron derivaciones posteriores dentro del ámbito artístico como fueron las obras óptico-cinéticas de Duchamp o las máquinas constructoras de fotogramas de Moholy-Nagy.

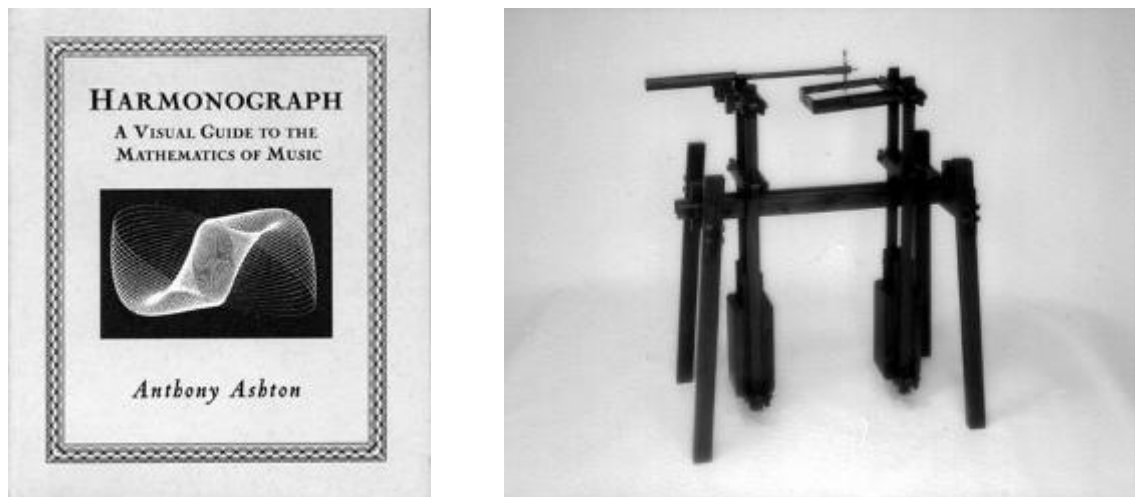


Fig. 6. Portada del harmonograph de Ashton.
Al lado, un harmonógrafo de la época.

Dentro de este conjunto de dibujos realizados mediante máquinas debemos señalar la popularidad que alcanzaron algunos inventos gráficos como las máquinas que permitían elaborar complejas curvas que a su vez permitían la construcción de elaborados dibujos decorativos y ornamentales.

Si bien ya se tiene constancia de estas máquinas en el XVII, se considera al matemático italiano Suardi como inventor de estas, debemos esperar hasta el XIX a que aparezcan en la industriosa Inglaterra. El primer modelo construido y comercializado por

¹¹ Bova, Ben. *Historia de la luz*. Edit. Espasa. 2004. Madrid. Pág. 179 y ss.

Holtzapffel a principios de siglo fue optimizado por Ibbetson, Bazley, Savory y Northcott. Estos diseños producidos por tornos gráficos se popularizaron en repertorios impresos que publicitaban su utilidad.

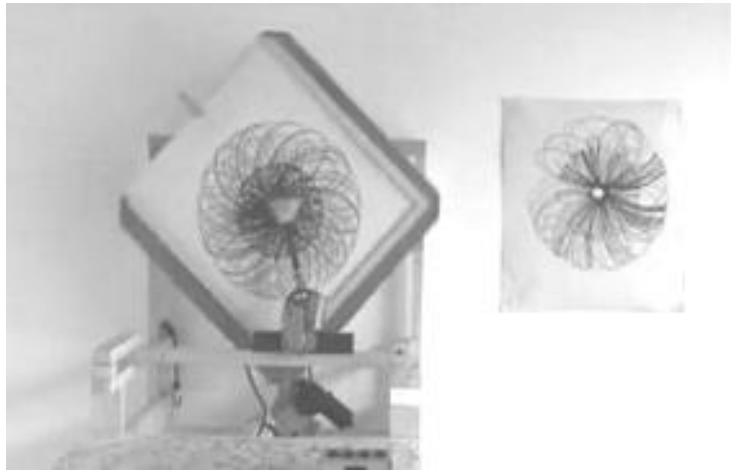


Fig. 7. Espirógrafo contemporáneo



Fig. 8. Tony Orrico. Penwald drawings. 2010

En la actualidad el artista Tony Orrico, apodado el “espirógrafo humano” utiliza esta misma técnica de representación dentro de un contexto minimalista y performativo. Haciendo uso de su cuerpo como máquina de dibujo y mediante la repetición sistemática y temporalmente controlada de una serie de gestos circulares ocupa el espacio expositivo con dibujos mecánicos.¹²

¹² <http://www.tonyorrico.com/Welcome.html>.

Desde el ámbito de las artes aplicadas, el dibujo de diseños tuvo una gran influencia sobre los artistas de la primera vanguardia, sobre todo los aspectos derivados de su reproducción; colores planos, geometrización, racionalización de las formas,...

Estos ejemplos son muy notables en las ediciones inglesas y francesas de manuales de patronajes, diseños y ornamentos textiles. Las obras de Ramsay Hay, John Bennet o William Billing,¹³ clásicos del diseño de patronajes se unían a la popularización de cartillas y manuales de dibujo ornamental. Estas cartillas, en algunos casos auténticas enciclopedias de símbolos, partían siempre de estudios del natural que tras ser geometrizados, y dependiendo de la utilidad que se les fuera a dar, eran sistematizados y reproducidos en todas sus posibilidades. La gran influencia de estos manuales en el ámbito artístico, demasiado abundantes para señalar sólo alguno aunque no podemos evitar citar a dos autores que trascendieron estos términos como fueron Ruskin y Viollet Le Duc, venía dado del uso de elementos naturales vegetales y animales, tanto del mundo visible como del microscópico. Podemos rastrear fácilmente huellas de la formación de algunos autores dentro del ámbito del dibujo ornamental partiendo de estos estudios medio científicos, profundamente geométricos, y enormemente sugerentes a la imaginación, en autores como Odilón Redon, Max Klinger o Alfred Kubin. La influencia de la iconografía de estos manuales podemos encontrarla aún en autores tendentes al minimalismo y el racionalismo realista representativo.

En este mismo contexto encontramos los dibujos contruidos en el ámbito científico y que se popularizaron mediante las técnicas de reproducción. Los dibujos de viajes, inventos, descubrimientos científicos o quizás sean los álbumes infantiles de Impresiones de la naturaleza, son formas gráficas que derivaban de los primeros intentos fotográficos y que permitían elaborar siluetas estarcidas de hojas, flores, ramas, muy próximos a la sensibilidad de la obra de Miguel Ángel Blanco¹⁴ o Schlosser.

¹³ Ibídem nota 9 Págs. 216 a 224.

¹⁴ <http://www.bibliotecadelbosque.net/index.html>

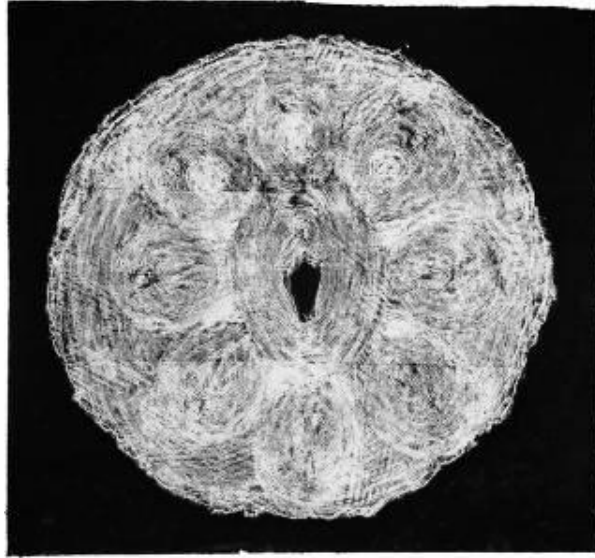


Fig. 9. Miguel Ángel Blanco. Rodaja gigante. Monotipo



Fig. 10. Adolfo Schlosser. Diseño de repetición. Tinta y papel.

En el segundo apartado vamos a señalar el conjunto de formas gráficas que siendo populares desde siempre no habían sido tenidas en cuenta por el estamento artístico. Algunas de ellas pertenecen al ámbito de lo ordinario, como el dibujo infantil o el de las tecnologías populares. Este terreno, muy variado en sus formas y estrategias, fue primeramente abordado por pedagogos y etnólogos que catalogaron las diferentes formas de representación según técnicas y procesos incorporándolas los artistas posteriormente. Estas formas: el recorte,

el esgrafiado, el estarcido, arañazos, zurcidos, punteados, silueteados, calcos mediante agujeros, etc., ampliaron notablemente el repertorio de estrategias del dibujo artístico tradicional.

Junto con estas formas, más o menos conocidas, aparecen durante esta época otros ámbitos gráficos desconocidos hasta entonces. Debemos destacar en este contexto el descubrimiento y popularización del arte prehistórico y el dibujo de alienados.

En la divulgación del arte prehistórico tuvo mucho que ver la controvertida figura del Abate Henri Breuil¹⁵. Plásticamente el uso que hizo de los pasteles secos para la ejecución de muchos de sus calcos facilitó la reproducción fotomecánica a color del aspecto aterciopelado de sus dibujos. Si bien estas reproducciones no eran muy cercanas a los originales, al estar descontextualizadas y estetizadas por la mano de Breuil, provocaron que muchos artistas se acercaran a estas obras con verdadero interés plástico. Conocida es la gran influencia de las reproducciones de la obra de Herbert Kuhn *El arte rupestre en Europa*¹⁶ en Miró.



Fig. 11. El abate Breuil calcando directamente de una pintura rupestre.

¹⁵ Curtis, Gregory. Los pintores de las cavernas. El misterio de los primeros artistas. Edic. Turner. Madrid. 2009.

¹⁶ Kühn, Herbert. *El arte rupestre en Europa*. Edic. Seix Barral. Barcelona. 1957. Edición alemana de 1950.

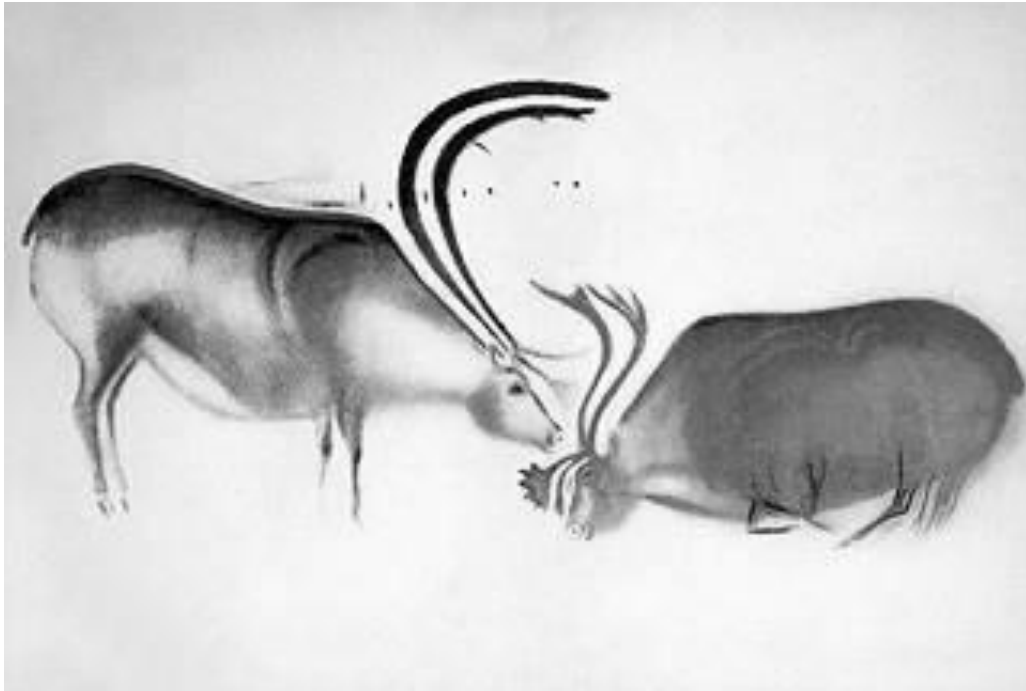


Fig. 12. Pareja de uros de la cueva de Font-de-Gaume. 13.500 a.d.C.
Reproducido por Breuil mediante pasteles.



Fig. 13. Bisonte de la cueva de Altamira. Reproducción
de Breuil al pastel.

Este interés por el arte prehistórico iba unido al que se había desarrollado anteriormente por las representaciones de los pueblos primitivos. Proliferaron en esta época las ediciones reproduciendo elementos decorativos y las colecciones de estampas con dibujos y pinturas aborígenes como las de Helen Tongue, *Bushman Painting*, de 1909. Junto a estas ediciones populares abundaban los estudios etnológicos centrados sólo en las manifestaciones artísticas y culturales y que estaban ilustrados con grandes conjuntos de imágenes y referencias originales.

Del mismo modo, quizás con el mismo interés por lo irracional y extraño tan del gusto de aquella sociedad, se comenzó a tener en cuenta las manifestaciones plásticas de los alienados como fuente de imaginación formal.

Son numerosos los estudios al respecto y no los enumeramos aquí, pero sí señalaremos los que originariamente fundamentaron su interés. Estos provienen lógicamente del ámbito médico, son los estudios de Max Simon *Les écrits et les dessins del aliénés* (1888), Marcel Rejá *L'Art chez les fous* (1907), aunque sin duda el más popular sea el estudio de Hans Prinzhorn, editado en 1922.

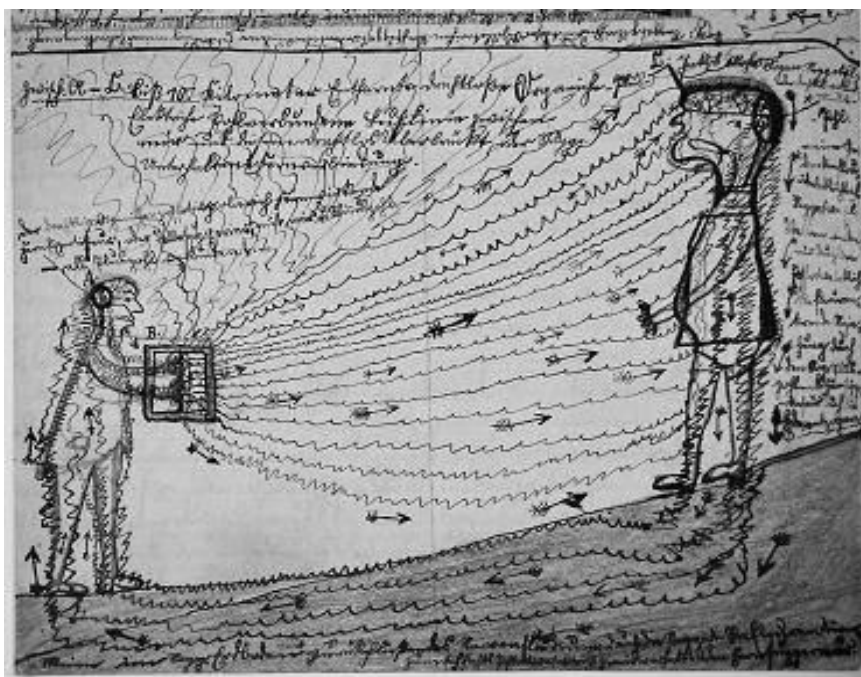


Fig. 14. Jakob Mohr, 1909-1910. Dibujo perteneciente a la colección Prinzhorn.

La influencia de estas manifestaciones gráficas llega hasta la actualidad, habiendo quedado ya como lugar común de ciertos discursos. Su influencia fue muy notable en el surrealismo, el Dada o posteriormente en el art brut y el arte póvera, llegando incluso a entrecrujarse en la escuela de Nueva York¹⁷ y el neoexpresionismo de los 90.

Como podemos ver, tras este breve recorrido por las formas que condicionaron el desarrollo de las formas gráficas durante las vanguardias, se produjo una disolución del horizonte académico que servía como referencia en la elaboración y valoración de las obras. Esta disolución fue muy lenta, tanto que aún hoy perviven ejemplos anacrónicos verdaderamente cómicos,¹⁸ y dependió de la situación social de cada país. En algunos casos, como Inglaterra, países del norte de Europa como Suiza, Suecia, Holanda,...las escuelas de arte o academias y sus conocimientos quedaron relegados a formas docentes de segundo nivel, más cercano al ámbito del ocio activo que al ámbito formativo.

La transformación de la vanguardia en academia, buenos ejemplos lo encontramos en la Bauhause o el Black Mountain College, significó incorporar las anteriores manifestaciones externas hasta entonces al ámbito artístico a su ámbito pedagógico. Sobre todo aquello que tenía que ver con estrategias ligadas a la reflexión formal del medio. El aspecto gráfico se fue desprendiendo lentamente de los procesos de reflexión, fue conformando a lo largo del siglo XX un espacio autónomo de visibilidad. Si en un principio este desarrollo vino motivado por la incorporación de nuevos aspectos reflexivos, el continuo abandono de los procesos artesanales de ejecución para obras de gran formato, permitió que el ámbito gráfico adquiriera una fisonomía perfectamente diferenciada y un espacio intelectual, reflexivo y expositivo inédito hasta entonces.

¹⁷ Para ampliar este aspecto consultar el catálogo de la exposición celebrada en el MACBA *La colección Prinzhorn. Trazos sobre el bloc mágico*

¹⁸ García Pedraza, Juan. *El dibujo de estatua. Materiales, proceso y técnicas*. Edit. GEU. Córdoba. 2011

La continua precariedad de la mayoría de los estamentos artísticos facilitó el desarrollo de la visibilidad del dibujo, y finalmente, como veremos más adelante, la conversión del artista en gestor simbólico producida durante la década de los noventa situó las prácticas gráficas precarias y temporales en la vanguardia de los espacios estéticos reflexivos, del mismo modo que la popularización de la tecnología digital ha colocado la imagen en movimiento como el espacio más idóneo para la reflexión plástica.



Fig. 15. Distintas imágenes del laboratorio de tizas de Jorge Oteiza pertenecientes a su exposición en la Documenta XII.

De este modo la estructura específica del dibujo se transforma en un conjunto de formas abiertas, aleatorias e indeterminadas de antemano

cuya finalidad es generar un espacio plástico de organización y relación, tanto formal como conceptualmente.

Así el dibujo sirve de vínculo directo entre una clase de pensamiento creativo y una realidad física a la que tiende a modificar, no ya a representar.¹⁹ El dibujo posterior a la academia, e incluso posterior a la academia vanguardista, será la materialización primera de cualquier idea que se desarrolle y se construya en una imagen.

El laboratorio de tizas de Jorge Oteiza sería la representación perfecta de este nuevo modo de entender el ámbito de lo gráfico, que antecede, incluso, a los proyectos gráficos desarrollados digitalmente.

“Sin embargo, yo no dibujo” espetaba Oteiza. Por que preveía en su labor lo que el dibujo contemporáneo comenzaba a ser, hacia dónde se dirigía el conjunto de formas gráficas. “Yo no dibujo. El dibujo es una debilidad del arte”. Tanto es capaz de ver que salta incluso por encima de nuestra idea de dibujo. Oteiza no dibuja por que no cree en otro mundo. En esa otra realidad que debe ser pensada para ejecutarse en términos dialécticos. Rebase con su palabra la búsqueda de nuestra Sinapia²⁰

El artista está obligado a generar una realidad: el mero dibujo es un derroche de estética sin materialidad, de grafismo sin intencionalidad, de trabajo sin política.²¹ Sin duda nuestro dibujo se ha convertido en tarea. Este cambio, el de trabajo arduo de elaboración de un contrato a tarea gustosa realizada a la luz de una vela en la intimidad, nos libera, nos abre las puertas del camino a Sinapia. Comienza un recorrido que habíamos dejado en las huellas de Walser en Herisau. Se nos apuntan los pilares del dibujo posmoderno, posvanguardista... incluso aquel que ya no pertenece a este mundo del arte.

¹⁹ Negri, Toni. *Arte y multitud*. Edit. Trotta. Madrid. 2007.

²⁰ Anónimo. *Sinapia. Una utopía española del siglo de las luces*. Edición de Miguel Avilés. Editora Nacional. Madrid. 1976.

²¹ AAVV. *Oteiza. Laboratorio de papeles*. Fundación Oteiza. Navarra. 2006.

Una de esos aspectos puntales es la precariedad señalada antes. Si algo nos enseñan los dibujos de Oteiza, de Beuys, de Eva Hesse o Louise Bourgeois, y los más cercanos en el tiempo de Luis Gordillo, Zush, Alcolea, Clemente, Baselitz, Cy Twombly, o nuestros contemporáneos generacionales como los dibujos Paul McCarthy, Mike Kelly, Raymond Pettibon, Zilla Leuteneger, Cris Hammerlein, Marlene Dumas, o incluso aquellos que son más jóvenes que nosotros y tan cercanos, como Santiago Lara, Almudena Lobera, Fernando Bryce, Moyra Montoya... es la precariedad. La infraleve ejecución de un gesto gráfico sobre un resto desechado y la constitución de un sentido, la construcción de un valor de uso nuevo en la realidad. Un gesto gráfico, así, se convierte en gesto político en términos foucaultianos. El dibujo, el posmoderno acto de dibujar, esa forma innecesaria de perder el tiempo, se transforma por su levedad en forma de resistencia.

Dibujar estatuas es lo que hacían los jóvenes personajes de Peter Weiss²² observando el altar de Pérgamo en el museo de Berlín, dibujar es lo que hacía Lefeu²³ al derramar su orín sobre la pila del estudio, dibujar es lo que Pasolini hacía conduciendo su coche hacia una playa de Ostia. Este acto de dibujar, este acto íntimo, tanto que puede llegar a desarrollarse con la propia sangre como en los dibujos de David Nebreda, es así un acto de generación de espacios de libertad, de pequeños intervalos donde se nos permite reunir los pedazos de nuestra identidad. La rutina de la gráfica, del trazado, la rutina de escribir y dibujar, son formas de la resistencia de una realidad que se nos aleja, que se dispersa en pantallas fluctuantes.

Junto a este sistema de realización simbólica en público, de formas de expansión del dibujo dentro de los parámetros que hemos definido como posmodernos es necesario citar un conjunto de fórmulas que interfieren con otras disciplinas alejadas del dibujo en principio y que sin embargo, como vimos en la introducción, siempre han tenido una relación “popular”, Tomaremos como ejemplo notorio la obra del artista Tristan Perich. La ejecución de sus dibujos no es realizada por él directamente, sino por medio de unos motores

²² Weiss, Peter. *La estética de la resistencia*. Edit. Otras voces. Guipuzcoa. 2003.

²³ Amery, Jean. *Lefeu o la demolición*. Edit. Pre-textos. Valencia. 2006.

que sostienen un rotulador paralelo a la pared de dibujo o al soporte en papel. Estos motores se mueven mediante la programación matemática realizada por Perich previamente o en relación numérica a la música seleccionada por él. Estas variantes de lo performativo, que ya vimos de qué modo influyeron en las vanguardias como formas lúdicas de lo gráfico pero también como componentes que permitían acceder a otros terrenos gráficos menos elaborados y más intuitivos.

Por eso nos suenan tan familiares los propósitos de Perich expuestos en el statement de su web: Mi arte y mi música tratan de las formas simples y la intersección de la aleatoriedad, el orden y la composición. La máquina de dibujos de lápiz sobre papel, dibujos ejecutados o en la pared por una máquina que diseñé y construí para estudiar el uso de la aleatoriedad y el orden como elementos primarios dentro de una composición. Me siento inspirada por la física y las matemáticas, por lo que los dibujos de la máquina son una combinación de la delicadeza de los dibujos reales y el sistema rígido y estructurado de la mecánica y el código.

El sistema me permite explorar los límites del dibujo tradicional. La máquina crea dibujos a pluma que tienen una precisión mecánica. Puede funcionar de forma indefinida, por lo general, el tipo de dibujos que produce la máquina tardarían días en ser ejecutados de manera tradicional. Al mismo tiempo, el propio sistema es delicado, los dibujos final reflejan el nerviosismo del rotulador, el irse acabando la tinta y producir grises o líneas discontinuas, aspectos que una simulación por ordenador por sí solo no puede emular. Es este equilibrio entre el código y el rotulador lo que más me emociona, porque los dibujos no pueden hacerse sin el código y el código no ha podido crear los dibujos por sí solo.²⁴

Este acto de dibujar, este acto íntimo, tanto que puede llegar a desarrollarse con la propia sangre como en los dibujos de David Nebreda, es así un acto de generación de espacios de libertad, de pequeños intervalos donde se nos permite reunir los pedazos de nuestra identidad.

²⁴ http://www.tristanperich.com/Art/Machine_Drawings/

La rutina de la gráfica, del trazado, la rutina de escribir y dibujar, son formas de la resistencia de una realidad que se nos aleja, que se dispersa en pantallas fluctuantes.



Fig. 16. Chris Hammerlein. Untitled. 2004.

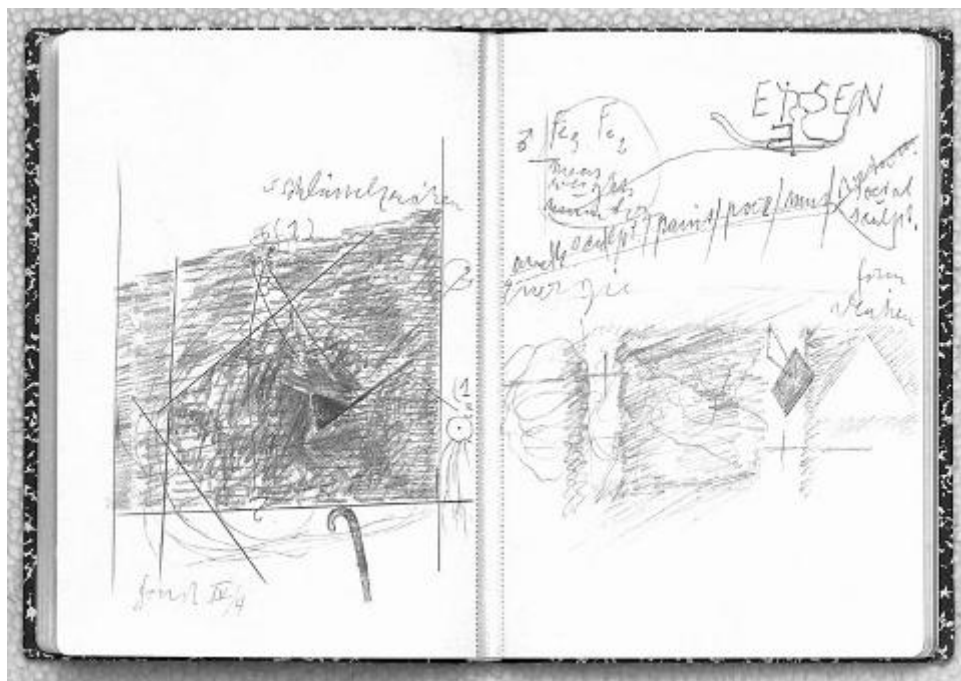


Fig. 17. Joseph Beuys. Cuaderno de dibujo sobre el Códice Madrid. 1975



Fig. 18. Chapman Brothers. 2006. Varias series.



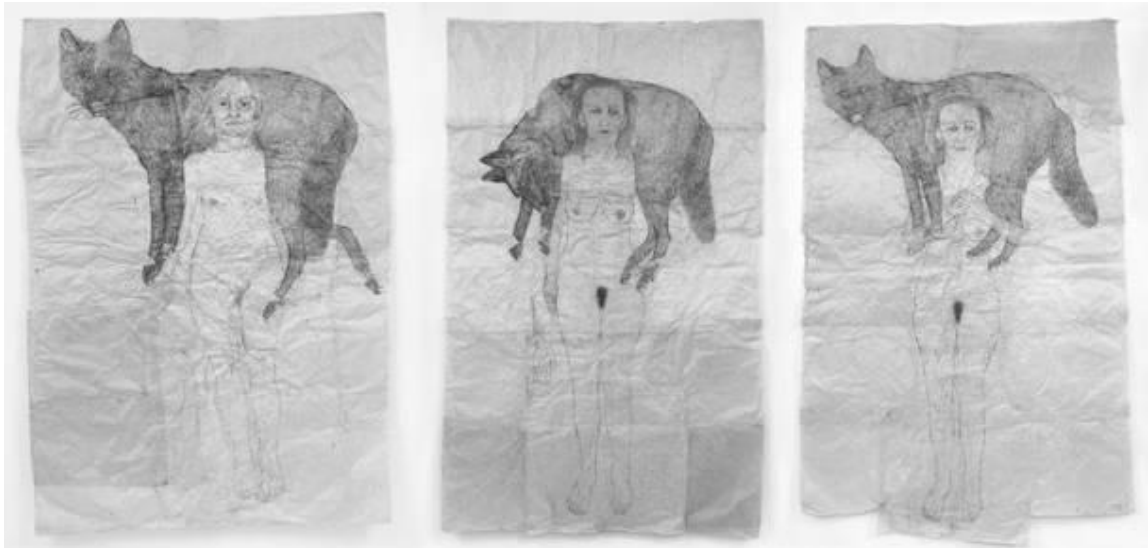


Fig. 19. Kiki Smith. (arriba) Kourai. 2005. (Abajo). Home. 2010.

El dibujo es una economía doméstica, comienza en una administración de las sobras, en darles un nuevo valor. El dibujo se dibuja como reloj, de acuerdo a un ritmo de encrucijadas y vivencias. Cuando hablamos del dibujo contemporáneo como experiencia, como vivencia, como nudo bergsoniano, nombramos cada gesto como trazo y cada trazo como eco de una existencia posible. Cada instante es una marca en el dibujo que somos, y cada marca el destello más o menos brillante de un deseo.



Fig. 20. Almudena Lobera. *Manual de imagen mental*. 2010.

La vida es una línea, el pensamiento es una línea. Todo es línea. La línea une dos puntos. El punto es un instante, la línea comienza y acaba en dos instantes.²⁵

El dibujo contemporáneo nunca se realiza sobre un espacio vacío. Cuando marcamos en el papel, cuando realizamos la segunda marca exactamente, activamos todos los dibujos que hemos visto, nuestro dibujar se hace de memoria entonces. Repetimos o evitamos todos los dibujos que recordamos, dibujamos siempre sobre el fondo de un dibujo borrado.

El dibujo contemporáneo se une así a la tradición desde el sustrato común subyacente en el concepto de dibujar como actividad primaria. Así, una sensación no es otra cosa que el dibujo que la realidad garabatea sobre nuestra conciencia, como muestran los mapas cerebrales de Penfield, conocer es generar un dibujo interno (invención, modelo, idea, percepción, forma). El dibujo externo incluye un gesto realizado sobre la realidad, una manipulación directa sobre ella bien conceptual bien procesual, mientras que pensar una realidad es un dibujo metafórico, un esquema o diagrama a desarrollar. Incluso no dibujar como opción es dibujar. Por fin, hablar de dibujo es dibujar.²⁶

Una vez entendida la precariedad necesaria de la realización gráfica contemporánea debemos tener en cuenta la preeminencia de la línea sobre el resto de formas gráficas. Esta preeminencia parte precisamente de la memoria de los dibujos occidentales. El emborronado que supone nuestro fondo de papel permite la visión de toda la gráfica austeramente occidental hasta el manierismo. El trazo, la línea, permite el laberinto, construye caminos... dirige y muestra. En una palabra: desvela. La línea occidental y posmoderna desvela contra el fondo emborronado de grafito o carbón los pliegues de nuestra realidad. La herramienta gráfica se transforma en un elemento de resistencia anclado en la memoria, en la individual y en la colectiva. Este anclaje en la memoria parte de la manualidad de su realización. La ejecución gráfica tiene un componente físico: el gesto.

²⁵ Brusatin, Manlio. *Storia delle linee*. Edit. Einaudi. Turín. 1993. Pág. 5.

²⁶ *Ibidem*. Nota 21.

Este, aun mediatizado por diversas herramientas que cada vez alejan más la relación entre los elementos físicos gráficos, sigue siendo el depositario y el mediador de cualquier conceptualización gráfica.

Esta manualidad conlleva el mantenimiento de unos procesos gráficos tradicionales en la enseñanza, procesos que son cuestionados continuamente en la medida en que el sistema conceptual que los sustentaba ha desaparecido por completo.

Debemos analizar en este sentido el cambio de dicho ámbito conceptual. La manualidad o gestualidad del dibujo deriva ante todo de su linealidad, de lo pre eminentemente lineal de la gráfica contemporánea. Este predominio de la linealidad viene dado por la necesidad de comunicar de forma clara y directa. Esta necesidad de comunicación no significa una puesta en público, una negociación simbólica, de lo dibujado. Más bien el dibujo se vuelve de nuevo a lo íntimo, a lo reservado, aún cuando la negociación de los significados se realice en las redes sociales. Entendamos por un momento que en la observación del dibujo hemos sustituido el papel por una pantalla, y la luz de la vela o de la bombilla por la luminosidad de una lcd.

Esta administración simbólica tan cercana a lo humano, a lo que Foucault denominaría micropolíticas, este generar espacios de resistencia a la interferencia social tan leves como una hoja de papel, se vuelven tan indelebles y difíciles de borrar como una imagen almacenada en un servidor, forma tradicional de un petroglifo tallado sobre una piedra. Es en este momento cuando entendemos que el dibujo se ha transformado en imagen, se ha metamorfoseado en algo que no era hasta ahora, que no había sido nunca, en una imagen artística. Su estado ha sufrido así un profundo cambio interno que no ha afectado en ningún caso a las formas externas, ni a los usos, ni a las formas pedagógicas pero que ha redefinido el objeto gráfico en el momento de ser comprendido.

Este nuevo estatus del dibujo viene dado por los aspectos que antes hemos señalado, precariedad, comunicación, narratividad y linealidad. Aspectos que deben ser inculcados en el alumno en todos los pasos de un proyecto gráfico. Esta orientación tiene como principal finalidad mantener lo que de humano vaya quedando en el

proceso, lo que el individuo pueda ir aportando como tal, el gesto por tanto.

Nuestra pedagogía gráfica será así una pedagogía del gesto, de lo humano, entendido como proceso y como concepto, pero también como fin en sí. No es ya la imagen dibujo el fin, es la experiencia que se desarrolla en su ejecución el fin en sí, la imagen dibujo desarrolla posteriormente su estatus, en el momento de hacerse pública y negociarse su contenido, mientras tanto, mientras no sea gestionada en sociedad, el dibujo sólo posee un valor fenomenológico, experiencial. Este valor experiencial deriva de la intensificación que provocan los desarrollos conceptuales gráficos.

A estas alturas debemos retroceder para retomar un concepto que aparcamos anteriormente: el tiempo. La intensificación de la experiencia mediante los procesos gráficos se produce por una demora, por una amplificación de la conciencia durante la observación y la conceptualización del dibujo, estas experiencias se ven amplificadas a su vez por la ejecución y sus dificultades.



Fig. 21. 35° Skechtcrawl en Sao Paulo. Brasil. 2012.

Estas dificultades de ejecución las denominaremos estrategias. Estas estrategias nunca son opciones aleatorias, siempre tienen un componente cultural y formativo determinante. La elección de una estrategia de representación, lo que habitualmente conocemos como técnica y que nosotros tratamos en términos marcusianos de tecnología²⁷ (Tecnología= técnica + ideología) implica la elección de un terreno conceptual, en perjuicio de otros, en el cual se va a desarrollar nuestro discurso gráfico. Es decir, que la mera elección de un conjunto de materiales gráficos determina las posibilidades conceptuales de la representación.

Ejemplo: Si nosotros decidimos trabajar con carbón y sus complementos realizando un dibujo a mancha, estaremos trazando recorridos sobre toda una tradición gráfica elaborada desde el XVIII y sometida a la tiranía de la pintura como arte fundamental. Un dibujo de carboncillo a mancha conlleva en su ejecución y observación todos aquellos dibujos a carboncillo que nosotros, como dibujantes u observadores, poseamos en la memoria. Nuestro dibujo estará trazado sobre un montón de dibujos posibles ficticios o pertenecientes a la memoria. Este trazar sobre lo ya trazado nos obliga a dialogar con lo anterior a nosotros, y a su vez, asumir que somos un eslabón que continúa un discurso muy concreto, una única forma de ver y contar. El uso de determinados materiales supone la actualización, la puesta en valor, de formas narrativas y conceptuales anteriores que siguen siendo válidas para entender y representar la realidad. Nuestro horizonte de posibilidades nos lo dará nuestro conocimiento de esta tradición, tanto manual como conceptual. Es así como pervive en el dibujo contemporáneo lo humano, en diálogo continuo con el discurso en el que se inscribe mediante su técnica. Este diálogo se produce en el momento en que se hace público el dibujo, pero nosotros debemos ser conscientes de que la intensificación de la experiencia provocada por la demora en la observación y en las estrategias de representación deviene así cultural, es decir nuestra experiencia, nuestra labor de resistencia, tiene un componente básicamente antropológico, cultural y tradicional.

²⁷ Marcuse, Herbert. *Eros y civilización*. Edit. Península. Barcelona 1970.

Tras esta vuelta a atrás para completar en su definición el concepto de experiencia continuaremos con uno de los aspectos del dibujo contemporáneo que deriva o acompaña a este de la demora, el movimiento o el dibujo en el tiempo. Este aspecto tiene dos momentos importantes que lo diferencian profundamente.

Por un lado está el uso que hace el dibujante de la demora en la ejecución de un dibujo. Esta demora procesual es parte del entramado conceptual que habilita la experiencia, que la posibilita, la completa y la desarrolla. De hecho, están tan íntimamente relacionados en el proceso la ejecución y la demora, que es la relación proporcional entre ellos lo que dispone o deniega la intensidad de la experiencia gráfica y, por tanto, es su relación lo que configura valor al dibujo. Recordamos que si no existe un grado de intensidad en la experiencia gráfica suficiente como para generar identidad (reconocimiento consciente de lo elaborado mediante estrategias) esta se invalida, no pertenece al ámbito de la representación que nosotros estudiamos como contemporáneo.

Tomará así este dibujo sin valor los aspectos del proyecto inhumano; en definitiva, será abstracto. La demora en la ejecución viene dada por las necesidades de análisis, estudio, entendimiento, desarrollo del discurso que estamos elaborando. Habitualmente dicho discurso se organiza a partir de un modelo, dicho este término en sus valores más tradicionales, que sirve como lugar común para dar pie a la realización. Pero junto a este modelo colocamos también la elección de los materiales y procesos a utilizar, con lo cual la elección de modelo se convierte en parte del proceso y por lo tanto, no se libra de las referencias ideológicas implícitas en sus formas. Elegir un modelo en lugar de otro para dibujar es posar la mirada sobre otras miradas anteriores con ánimo de restituir las o de enjuiciarlas. Esta decisión de orientar el discurso alrededor del modelo puede llevar a engaños, dado que parezca que elegimos el modelo antes del ámbito conceptual, cuando en realidad la elección de modelo es posterior a la elección del conjunto de discursos posibles.

El modelo delimita así el horizonte de discursos viables, y será en estos términos previos que elijamos los materiales para adecuar

nuestra ejecución al discurso elegido. Este, como vimos anteriormente puede ser continuación de los ya elaborados o una crítica y enjuiciamiento de los mismos. La demora comienza en el mismo instante en que, tras decidir el motivo de nuestro trabajo, tenemos que decidir el tono de nuestro discurso y posteriormente la elección de los materiales derivados de las decisiones anteriores. Este conjunto de conclusiones se desarrolla en un espacio temporal arrancado a nuestra rutina, en un tiempo improductivo socialmente hablando.

Pero es que este tiempo se va a prolongar aún más en el entramado que genera la observación y la representación, y que siempre hemos llamado periodo de ejecución. Este tiempo extraído de la rutina, normalmente, y dedicado a la ejecución gráfica se convierte en elemento unificador de nuestras experiencias segmentadas a lo largo de la jornada.²⁸

Esta forma de construir identidad viene fundada en la necesidad de un conjunto de herramientas manuales muy precarias que estén en disposición de posibilitar desarrollos intelectuales satisfactorios para el individuo. Esta satisfacción provocará un reconocimiento de lo hecho y una necesidad de poner en público lo realizado, de negociar la gestión simbólica llevada a cabo con tan pocos elementos. Este poner en abierto, este compartir y negociar lo elaborado tan precariamente, genera espacios de libertad. Estos espacios de libertad son los lugares o momentos en que nosotros intercambiamos el material simbólico elaborado en el ámbito gráfico. Los denominamos espacios de libertad en la medida en que este intercambio, esta negociación o convenio, carezca de una intención económica. Es importante subrayar este aspecto dado que junto con la demora en la ejecución es la ausencia de la intención económica lo que produce la intensidad de la experiencia y por tanto su validación. Esta demora en la ejecución viene dada por el conjunto de decisiones procesuales e intelectuales que debemos tomar a lo largo de la ejecución de un dibujo.

²⁸ Bennett, Arnold. *Cómo vivir con veinticuatro horas al día*. Edic. Melusina. 2010.

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

Sin embargo en el dibujo actual existe un uso de la demora específico del espectador. Esta demora en la observación, que viene construida por el productor para obligar al espectador a posicionarse temporalmente, ha ido generalizándose en la producción simbólica contemporánea. La mejor muestra la encontraríamos en la exposición *Fantasmagorías*.²⁹

Tras la expansión del dibujo fuera del soporte tradicional y ocupar los espacios expositivos de manera viral, tras reflexionar sobre los diferentes soportes a los cuales se les podía incluir un desarrollo gráfico, tras evaluar la precariedad de los procesos y materiales sometiendo las prácticas a estrategias temporales abstractas donde no aparecía lo humano por ningún rincón, los dibujantes actuales han tomado la imagen movimiento como manera contemporánea de obligar al espectador a participar en la construcción de su experiencia mediante la dilatación en la comprensión de la obra. Esta dilatación temporal, este extenderse del tiempo no productivo, se ejecuta de varias maneras dentro del espacio expositivo o de negociación simbólica establecido por lo social. Las primeras obras aparecen en forma de dibujo animado tradicional o stopmotion y normalmente en formato de bucle sin fin.

Una secuencia que describe un acto, normalmente sin sentido, se repite continuamente sin que seamos capaces de diferenciar el comienzo de dicha acción del final de la misma. Arquetipo de las obras que posteriormente vinieron puede ser *El profeta* de Francis Alÿs de 1999.

²⁹ *Fantasmagorías*. Exposición celebrada en la Fundación ICO. Madrid. Enero 2007.



Fig. 22. Francis Alÿs. El profeta (frame) 1999. Vídeo en bucle

Otra de las formas más habituales de producir este efecto de demora es presentar el acto de dibujar como fin en sí, independientemente del resultado. De este modo lo que se puede ver es el proceso de elaboración del dibujo, se presenta grabado en su ejecución, somos partícipes de los momentos en que el dibujante ha realizado las diferentes operaciones intelectuales y procesuales de diferenciación dentro del discurso simbólico y se nos presenta de esta manera el conjunto de horizontes de origen de la imagen dada. Un antiguo antecedente de este sistema de presentación es la película *El milagro de Picasso* del director Henri-Georges Clouzot rodada en 1955 o el rodado de manera artesanal por Lee Krasne de Pollock.



Fig. 23. Dos fotogramas cercanos del documental rodado por Clouzot en 1955.



Fig. 24. Jackson Pollock pintando. Lee Krasne.

De forma más conceptualizada podemos encontrarlo de nuevo en Francis Alÿs en su obra *Painting /retoque* realizada en Panamá en 2008. En esta el autor se dedicaba a retocar las líneas que dibujan las medianas en las carreteras del estrecho de Panamá.

Actualmente estas formas adquieren ante todo un carácter lúdico, no pretenden mostrar la genialidad en marcha, ni reivindicar aspectos sociales desde la ejecución, más bien parecen derivar a terrenos más cercanos a lo fantástico. Estas realizaciones aúnan lo simbólico con lo precario y suelen realizarse en espacios abiertos.



Fig. 25. Blublu. Intervención en Caracas. 2006.



Su ejecución se realiza entre varias personas por lo que habitualmente nadie es considerado autor, o en caso de que exista un esquema previo, este autor suele firmar con un seudónimo callejero. La mayor parte de autores dentro de esta modalidad de demora provienen del ámbito de la ilustración y el graffiti. Buen ejemplo de ello lo encontramos en las piezas monumentales de Blublu.³⁰ También en este autor encontramos otra de las formas tradicionales de producir demora, el uso del dibujo pausado en formato comic.

En la misma línea trazada por Raymond Pettibon o Mike Kelly, cercano al más esteticista Kippenberger, la serie de obras de Blublu untitled sckecht de 2009 presenta la evolución de una idea en diferentes dibujos de forma narrativa, sin que esta narración tenga un sentido concreto, más allá de la mera ideación. Si comparamos estos dibujos de blublu con otras de sus obras como Muto, stopmotion de 7'26'' donde un bestiario figurado se va desarrollando por las paredes de una ciudad para acabar dentro del bucle sin fin de una fábrica abandonada, observaremos que el sistema de comunicación varía sólo en el aspecto temporal. Formalmente el sistema elegido para comunicarse es la línea.

³⁰ <http://www.artsh.it>.



Fig. 26. Blublu. Muto. 2009.

Esta consideración nos conduce a otro destacado punto de esta breve introducción al panorama gráfico contemporáneo, la preeminencia de lo lineal sobre otras formas gráficas como la mancha o el difuminado.

La preeminencia de lo lineal viene dada por la necesidad de comunicación clara del concepto, por la precariedad de los medios utilizados y por el uso de soportes que no facilitan otras formas de dibujo. Una de las obras más cercanas a este presupuesto sería la de la autora madrileña Almudena Lobera, o el trabajo tremendamente literario de José Antonio Vallejo Serrano o el más lírico de Rocío Rivas.

Junto a estos autores nacidos en la década de los ochenta debemos citar a otros inmediatamente anteriores que comenzaron a finales de los noventa y principios del XXI a producir obras dentro de estos parámetros, tales serían dibujantes como Javier Conde Aristi, La cabeza caliente, Carles Congost, Graham Gillmore, Vedomazzei, Carlos Correira, incluso autores anteriores que se anclan en lo abstracto comparten de manera inevitable lo literario y narrativo del ámbito gráfico posmoderno como los clásicos Ignacio Tovar, Luis Gordillo, Carlos Alcolea, Zush/Evrugo, Joan Ponç, etc. Como vemos

en este recorrido la linealidad define la literalidad, la narratividad se construye desde el proceso de una forma clara, precisa, sin ambages.

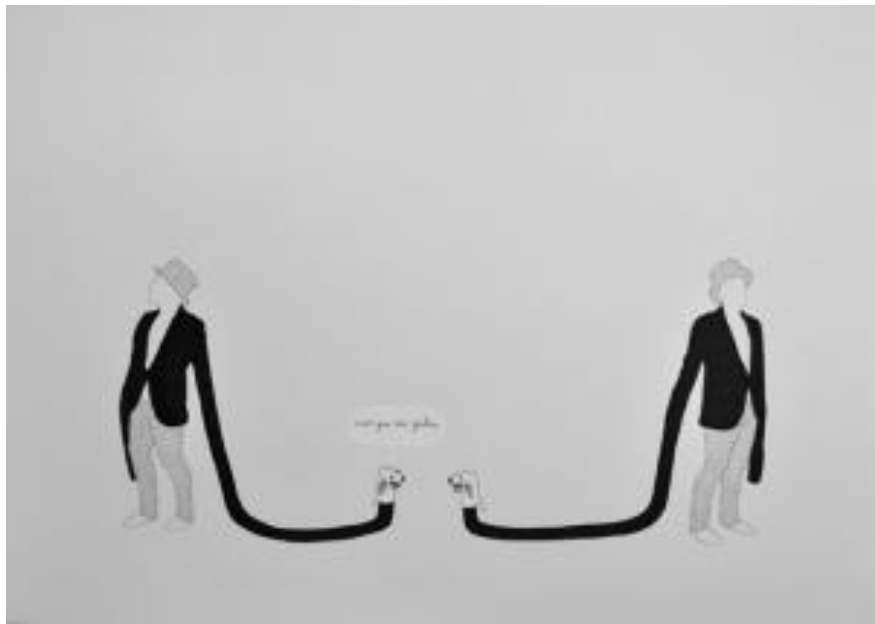


Fig. 27. José Antonio Vallejo Serrano Creo que me gustas
Grafito, guache, lápiz de color y tinta sobre papel. 50x70 cms.



Fig. 28. Rocío Rivas y Lin Lima. Intervención en la
Fundación Banco do Nordeste, 2011.



Fig. 29. Almudena Lobera. (arriba) Reflexión. 2010.
(Siguiendo imagen) Portadores. La imagen en el campo
ampliado del cuerpo, 2011.

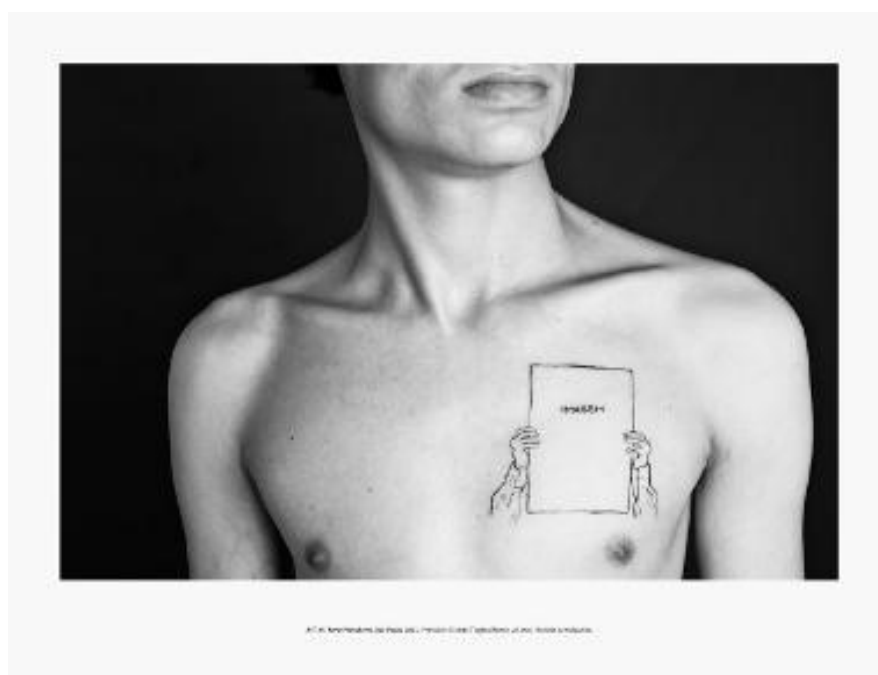




Fig. 30. Javier Conde Aristi. Inkposible. Rotulador sobre papel. 2012.

Estos dibujos continúan el sistema de representación occidental premanierista, lo que conocemos como dibujo florentino, frente al manierismo veneciano. Con el tiempo ambas formas se unirían para acabar constituyendo el dibujo académico del siglo XVIII. En este

dibujo académico prevalecería la forma pictórica del esfumado o difuminado sobre la claridad constructiva de la línea. Recordemos que el sistema de representación lineal es eminentemente occidental, en los dibujos más antiguos conservados, los de adornos cerámicos, estos son lineales, del mismo modo algunos papiros egipcios, así como pintar murales sin terminar nos muestran estructuras lineales de representación. Estas estructuras se corresponden con la forma de pensamiento diferenciada del occidental. Son la representación individualizada del objeto o el individuo en un momento dado y preciso.

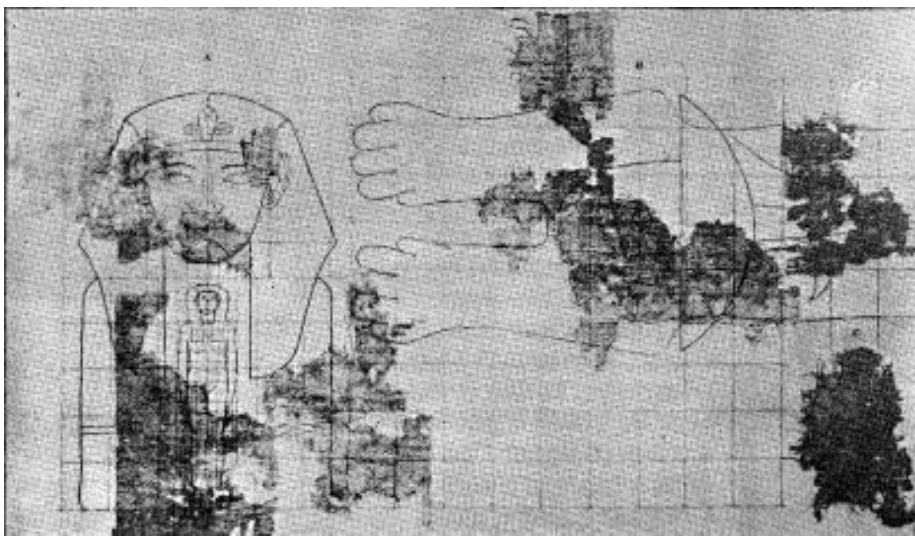


Fig. 31. Esquema de un escultor egipcio. Tinta y papiro. Museo de Berlín.



Fig. 32. Dibujo perteneciente al cuaderno de illard de Honnecourt.

Si comparamos el papiro egipcio que citamos con los dibujos del cuaderno de Honnecourt veremos que no existe ningún cambio. El sistema de representación es el mismo diferenciándose unos miles de años, incluso los materiales son los mismo. Es a partir del manierismo, de la influencia oriental sobre Italia transportada por los mercaderes y viajeros que aparece la mancha en occidente y su mundo ideológico de unidad con el entorno, de fusión, de difuminado espiritual tan acorde con los movimientos prerrasmistas de la época.



Fig. 33. Dibujo del Greco. San Juan evangelista. 1577. BNE.

La narratividad es la principal característica del dibujo contemporáneo. Algunos de los aspectos más relevantes de su

realización vienen dados por la necesidad de contar, de compartir. De esta necesidad surgen otras como la temporalidad, la demora, la linealidad o la precariedad.

Los métodos para desarrollar esta narratividad gráfica abarcan todos los registros lingüísticos, haciendo uso de la metáfora, la alegoría, el símbolo, el emblema, el signo, el índice, y todas aquellas figuras trópicas propias de la retórica. Esta narratividad se inscribe en el estatuto artístico al que el dibujo es llevado como imagen. Este traslado se realiza en el momento en que el dibujo se hace público. Debemos tomar en cuenta que el hacerse del dibujo tiene dos formas muy diferenciadas y que metamorfosean el dibujo en su esencia. Por un lado está la forma física de hacer público un dibujo, mediante los espacios expositivos socialmente habilitados para ello. Cuando exponemos en una galería o en la sala de una institución activamos los mecanismos de significado de dichos espacios mediante el dibujo.

Del mismo modo el dibujo adquiere una dimensión proporcional a dichos espacios. Es habitual en este sentido que en las últimas exposiciones de dibujo clásico estos sean sobredimensionados mediante vitrinas, ostentosos *pasp partout* u otros sistemas de montaje similares. Esta “expansión” del dibujo clásico viene provocada por las estrategias construidas por el dibujo actual. La precariedad de los formatos gráficos permitía una expansión del dibujo a todo el espacio expositivo. Del mismo modo, reflexiones sobre lo pictórico o lo escultórico, se veían mejor ejecutadas en el ámbito gráfico.

En este sentido los dibujos de Sol Lewitt serían el punto de partida. Aún teniendo en cuenta que los formatos expositivos abiertos comenzaron en dadaísmo o en las exposiciones de arte obrero de la Alemania de entreguerras.

Podemos apreciar la diferencia de planteamientos si comparamos directamente estos walldrawings con la obra de la artista Charlotte Mann³¹. En ella aparece toda esa literalidad que hemos mencionado anteriormente. Recorre de manera delicada y sólo aparentemente superflua aspectos como la memoria o la identidad

³¹ <http://www.charlottemann.co.uk>.

desde formas tradicionales como el trampantojo y el mural. Esta revisión tradicional incorpora los nuevos parámetros gráficos de la linealidad y la transversalidad entre las artes entremezclando diseño, interiorismo, dibujo y muralismo. Sin embargo también denota esa reivindicación del espacio propio del dibujo, la precariedad de los medios, rotuladores indelebles y lapiceros, el uso de la linealidad, la cita posmoderna, el fondo blanco, etc.



Fig. 34. Sol Lewitt. Wall Drawing #65 Asistente ejecutando el drawing #65.



Fig. 35. Charlotte Mann 17th Century farmhouse, The Cotswolds. Rotulador indeleble en pared.

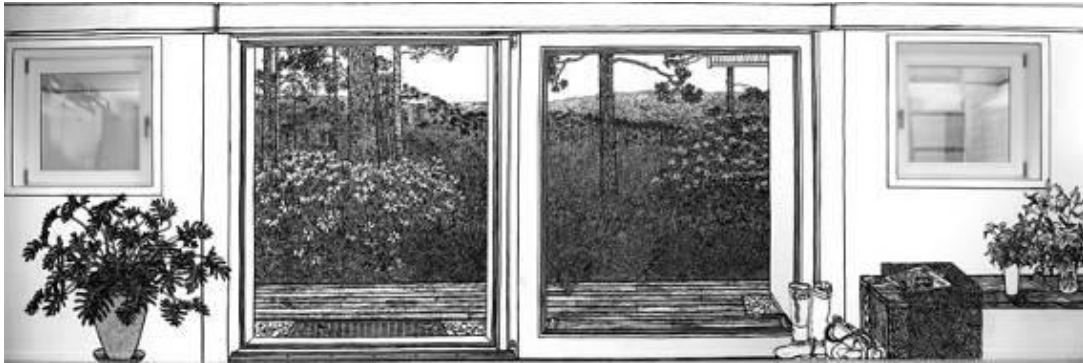


Fig. 36. Charlotte Mann Huf Haus wall (9.5 x 2.2 m).



Fig. 37. Eva Solano. Interior. 2010.

Una obra que parte de premisas casi idénticas y que podemos ver en Madrid es la de Eva Solano³², cuyos dibujos, perfectamente identificables dentro de estas formas tardo posmodernistas salta del papel a la pared o el suelo en intervenciones decorativas, lúdicas o performativas, del mismo modo que la obra de Mann anteriormente vista. Lo performativo y lúdico se transforma aquí en diseño, en una cuidada ocupación del espacio de carácter puramente decorativo.

³² <http://evasolanostudio.com>.

Junto a este sistema de realización simbólica en público, de formas de expansión del dibujo dentro de los parámetros que hemos definido como posmodernos es necesario citar un conjunto de fórmulas que interfieren con otras disciplinas alejadas del dibujo en principio y que sin embargo , como vimos en la introducción, siempre han tenido una relación “popular”.



Fig. 38. Eva Solano. Diseño completo para interior. 2011.

Tomaremos como ejemplo notorio la obra del artista Tristán Perich. La ejecución de sus dibujos no es realizada por él directamente, sino por medio de unos motores que sostienen un rotulador paralelo a la pared de dibujo o al soporte en papel. Estos motores se mueven mediante la programación matemática realizada por Perich previamente o en relación numérica a la música seleccionada por él.

Estas variantes de lo performativo, que ya vimos de qué modo influyeron en las vanguardias como formas lúdicas de lo gráfico pero también como componentes que permitían acceder a otros terrenos gráficos menos elaborados y más intuitivos.

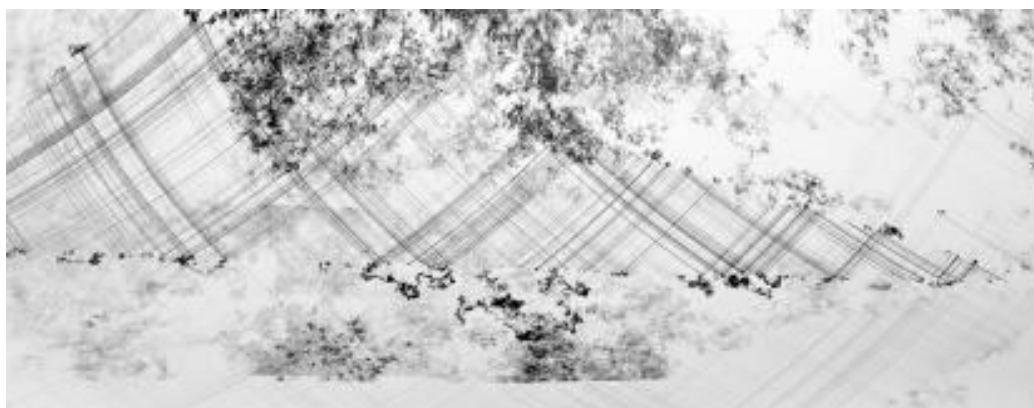


Fig. 39. Distintas fases de ejecución - detalles de los dibujos de Tristán Perich.

IV. NUEVOS MODELOS DE NEGOCIACIÓN

Uno de los aspectos más novedosos dentro del ámbito gráfico es su asociación a las nuevas economías del prestigio.³³ En ellas el elemento gráfico ha adquirido una relevancia inusitada por lo que de experiencial posee frente a otras prácticas que se suponen menos enriquecedoras. Tal es la importancia del dibujo dentro de estas economías de intercambio cercanas al procomún que ha desplazado a la imagen fotográfica. Si bien estas formas se desarrollan en el espacio digital mediante blogs, redes y foros de imágenes, toman su origen en la realización. Uno de los pilares de las economías del prestigio es el valor de uso frente al valor de cambio. Esta preeminencia del valor de uso sitúa a la experiencia como medio de desarrollo de la identidad en el centro de los valores de constitución de un dibujo contemporáneo. El resto de aspectos que hemos visto hasta ahora son relativos siempre a este principio y subsidiarios de él. Este origen experiencial se ha tipificado en dos formatos muy claros y hasta ahora muy populares: por un lado el de la ejecución en cuadernos de experiencias ligadas al deambular, al viajar o al pasear sin una determinación mientras que se dibuja lo que se observa y se anota lo que se piensa se oye o se imagina. Estos son los formatos de sketchbooks o cuaderno de notas.

Este formato se ha popularizado en todo el mundo mediante la página web <http://www.urbansketchers.org/>. En ella encontramos todo tipo de autores que han ido realizando sus cuadernos y que los van haciendo públicos, junto con sus reflexiones, en un sistema de redes nodales constituido por weblogs. Cada uno de sus miembros posee un blog que a su vez está linkeado en el principal, este subsidiario a su vez *linkea* a otros miembros con lo que el intercambio de dibujos y experiencias es continuado. De hecho una hojeada habitual a la página nos ofrece un inaudito flujo constante de dibujos. Este medio se ha extendido a otros como la página de dibujo <http://designinstruct.com/visual-inspiration/sketchbook-secrets-50-beautiful-sketchbook-scans/> en la cual podemos observar y descargar un museo privado de cuadernos de dibujo pertenecientes a autores

³³ AA.VV. *Transductores. Pedagogías colectivas y políticas espaciales*. Edit. Centro José Guerrero. 2009.

clásicos como Turner o contemporáneos como Lucien Freud o Francis Bacon. En todos ellos el uso de los contenidos es gratuito, del mismo modo que la participación.

Existen muchos lugares como estos, lugares donde compartir dibujos, aunque en realidad sean lugares donde se comparten experiencias y reflexiones mediante el dibujo. Estos espacios de libertad virtuales oscilan entre los museos personales y las galerías virtuales. Eso sí, tienen en común una gestión simbólica cuyo único interés es el de hacer público, el de compartir y poner en uso obras, teorías, experiencias, ideas.....con el fin de renegociar su significado, de dotar de nuevos elementos simbólicos a las prácticas tradicionales, a los modelos de la academia entremezclados con lo literario y lo visual derivado del cine o la televisión.

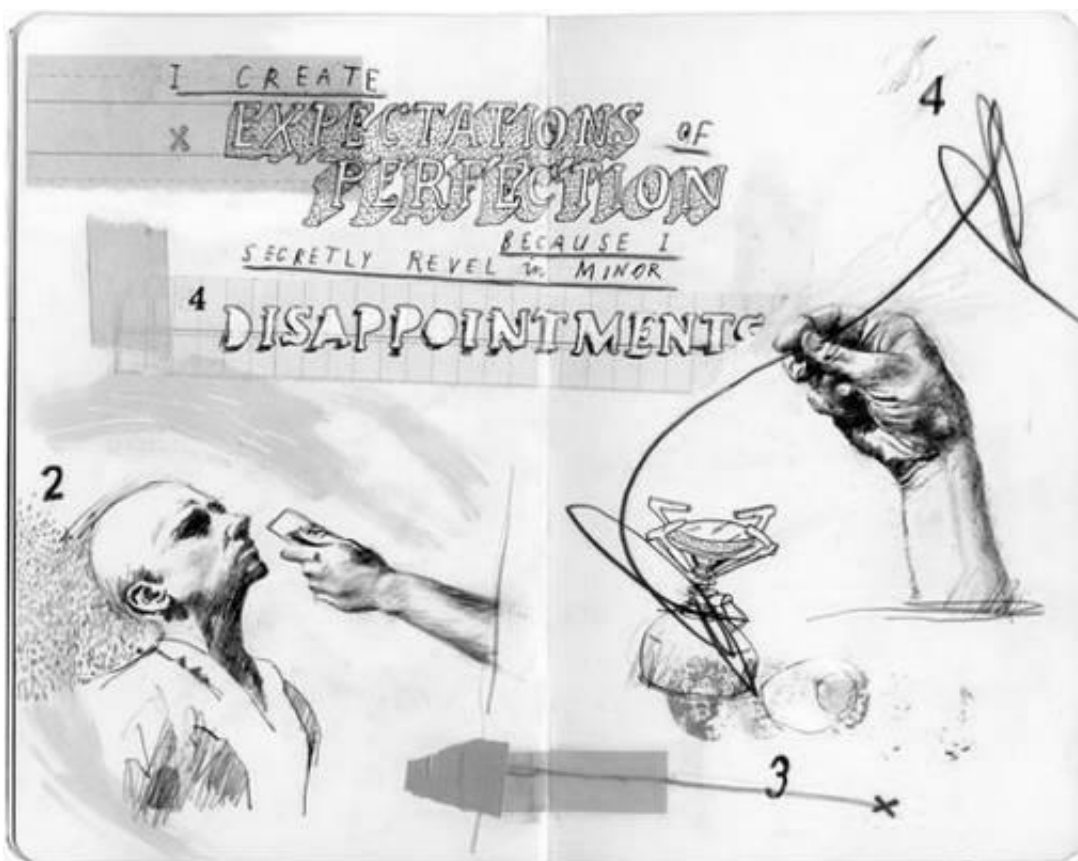


Fig. 40. David Fullerton. 2012



Fig. 41. Jenkins Jenkins. 2012.



Fig. 42. Luis Hock. 2012.

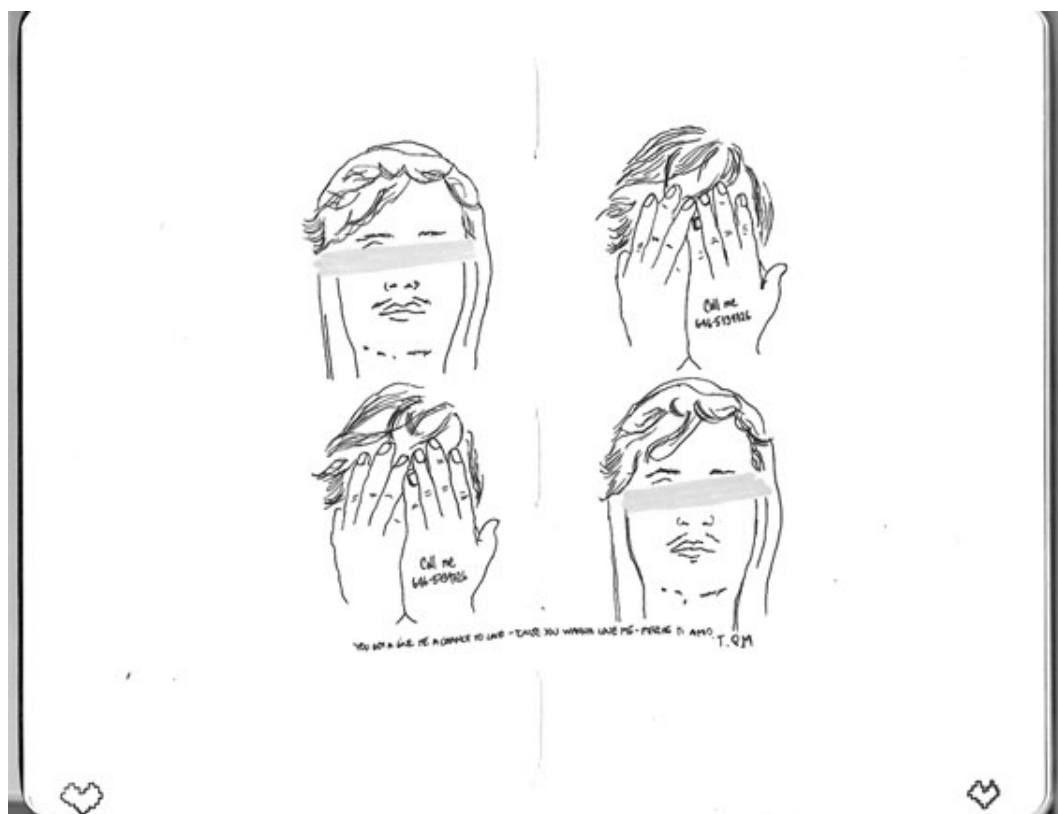


Fig. 43. Nicolás Cuesta. 2012

Siempre dentro del momento de la realización, aparecen desde hace unos años grupos de dibujo bajo nombres genéricos. De entre estas agrupaciones, por supuesto sin ánimo de lucro ni de fomentar trayectorias artísticas personales, la más interesante a nuestro juicio y la más dilatada en el tiempo es Dibujo Madrid, perteneciente a Mundo Dibujo, y situada en el Centro Autogestionado La Tabacalera de Madrid. En su muro de Facebook³⁴ dejan constancia de sus intenciones:

Dibujo Madrid se reúne los martes, de 20:00h a 22h, a dibujar. Sólo necesitas estar al tanto de los comunicados y llegar con tus materiales.

Te esperamos!

Si quieres iniciar un Dibujo en tu ciudad, contacta:

dibujomadrid@gmail.com

Dibujo Madrid comenzó sus actividades en Madrid el 13 de abril de 2010.

³⁴ <http://www.facebook.com/MundodibujoMadrid>.

Las actividades se desarrollan todos los martes en CSA la Tabacalera de Lavapiés.

Está abierto a cualquier persona que desee dibujar libremente. Si quieres participar como dibujantx o como modelo, puedes escribirnos al siguiente correo electrónico: dibujomadrid@gmail.com.

Sólo necesitas papel, lápiz, disposición positiva y muchas ganas de participar!

Todos los componentes anteriormente especificados como dibujo posmoderno aparecen en estos eventos. Lo precario, lo temporal, lo experiencial, lo comunicativo, todo queda entremezclado en estas prácticas horizontales alejadas de cualquier intención pedagógica, formativa o artística. Estos eventos se instauran como lugares físicos de gestión simbólica, lugares donde se pone en abierto nuestra gestión, donde se discute realizando o ejecutando, no opinando ni hablando. Estos espacios permiten la interacción de todo tipo de discurso simbólico gráfico. En ellos queda constancia de la plusvalía simbólica que genera el valor de uso frente a la inanición experiencial del valor de cambio establecido en cualquier galería o institución. Del mismo modo estos lugares físicos de intercambio se sustentan por el uso habitual que de ellos se hace, es decir, es el uso social el que determina que un lugar se convierta en espacio de gestión simbólica frente a los espacios institucionalizados temporalmente culturales.

Es importante señalar la diferencia que existe en el ámbito de lo virtual con los espacios que hemos visto anteriormente, los weblogs sketchers. En los espacios virtuales de MundoDibujo suele aparecer gente dibujando, posando u organizando nuevas jornadas de dibujo, pero los resultados, los dibujos, suelen ser tomados como algo muy secundario, como algo absolutamente residual. Si en ocasiones se realiza una exposición es en realidad con la excusa de montar una fiesta que financie algún proyecto de tipo cultural. Esta forma de aparecer del dibujo, como algo absolutamente residual, nos da idea del concepto que de él tienen un gran grupo de nuestros alumnos. El

dibujo es una experiencia, un espacio de intercambio y de reflexión que se agota en sí mismo y cuya continuidad viene dada por el uso que nosotros hagamos de las conclusiones que el dibujar nos permite.



Fig. 44. Diferentes sesiones de Dibujo Madrid.

V. RESUMEN

Llegados a este punto sistematizaremos los aspectos comunes a los sistemas de representación gráfica actuales.

Estos sistemas se caracterizan por:

a).- Lo precario, tanto de sus medios como de su disposición en el espacio físico y social. No tienen ningún interés en perpetuarse dado que han derivado sus formas de permanencia en el documento fotográfico o videográfico. Esta precariedad supone una mayor agilidad mental y de realización, conlleva una revisión y un reajuste de lo dicho antes de hacerse público.

b).- Primacía de lo literario, esta viene dada por la necesidad de comunicar, de contar cosas, de compartir. Las formas de lo literario suelen ser sencillas y abarcan casi todas las formas retóricas básicas: la metáfora, la alegoría, el símbolo, el emblema... El uso de estos elementos retóricos colocan al autor inmediatamente dentro del

discurso que quiere ilustrar o criticar. Esta literalidad huye siempre de la trascendencia, a diferencia de autores como Beuys o Bourgeois, nunca el discurso deja de ser inmanente a la experiencia. Tiene así, un carácter profundamente fenomenológico, como si fueran parte de una cartografía de la experiencia. Otro de sus fines es la reflexión sobre los discursos dominantes, dado que estos discursos suelen ser cortos, concretos, muy elementales, la forma de cuestionarlos debe ser igualmente sencilla y directa.

c).- Primacía de la línea sobre otras formas de representación. Este valor lineal proviene de la necesidad de claridad y precisión, unido a lo precario de la ejecución y el soporte. Pero también a una preeminencia de la cultura occidental, de su sistema individualista de entender la realidad, frente a otros sistemas de pensamiento.

d).- Temporalidad, tanto en la ejecución como en la observación. Esta demora, que no llega a contemplación precisamente por la forma en que está representada, intenta facilitar la extensión de nuestros espacios temporales alternativos. Aquellos que nuestra rutina nos permite desocupar de actividades productivas/consumidoras. Esta temporalidad viene facilitada, y casi provocada, por la inclusión de las tecnologías digitales al dibujo. La imagen/tiempo o imagen/movimiento permite también un mayor desarrollo de los sistemas simbólicos de posproducción de significado, dado que estas tecnologías están ligadas a su vez a las de la intercomunicación (facebook, twitter, etc.) y los nuevos significados se van reactualizando en la medida en que se van haciendo públicos.

e).- Desarrollo de sistemas visuales virtuales y en formato de red . En esta característica apremia una rápida y continuada manifestación de contenidos. La gestión que se realiza con ellos no suele tener un valor de intercambio económico, más bien se huye de él con el fin de obtener un valor de uso que ayude a la constitución de experiencias que avalen el significado y contenido construido. Sobre todo porque los participantes se reconocen íntimamente en ese contenido.

VI. ANEXO I

TOPOGRAFÍA GRÁFICA CONTEMPORÁNEA

Esta encuesta pretende generar una base de datos aportados por el mayor número de creadores contemporáneos, nacionales e internacionales, cuya obra se realiza habitualmente en los diferentes registros del contexto gráfico. Esta base de datos sería el soporte de una aproximación real al acto contemporáneo de dibujar.

Bio

Santiago Lara (Tomelloso, 1975)

Licenciado en Bellas Artes y Master en Investigación en Arte y Creación. Universidad Complutense de Madrid. Compagina su trabajo pictórico individual con la obra audiovisual de Laramascoto. Actualmente trabaja con la Galería Liebre de Madrid.



1.- realiza una descripción/definición personal del concepto “dibujo”

Para mí el dibujo es Conocimiento, es la articulación de una proyección mental. Se trata de un proceso de germinación y estímulo creativo que transforma las actitudes, potencia nuestra percepción y nos ayuda a ir transformando nuestro entorno social, conceptual y

afectivo. En cierto modo para mí el dibujo es una forma de meditación a partir de la cual nacen mundos posibles.

2.- dentro de esta descripción/definición ¿Cuál es tu contexto de referencias: científico, artístico, literario, arquitectónico, proyectual,....?

La narratividad está muy presente en mi trabajo, la literatura, el cine y la ciencia influyen muchísimo en lo que hago

3.- dentro de este contexto, ¿tienes autores de referencia?

Los “Beautiful losers”, el quattrocento, Goya, Philip Guston, Kippenberger, Winsor McKay, Daniel Clowes, Dan Attoe, Daniel Richter, Peter Doig, el cine expresionista alemán, David Lynch, Kubrick, Wenders, Werner Herzog, Svankmajer, Blu, Paul Auster, Julio Verne, Rancière, Sebald, Sussan Buckmorss, Deleuze, J. Frazer, Trouffaut, etc.

4.- ¿qué tipo de dibujos realizas; bocetos, estudios, dibujos finales,...y qué lugar ocupan en el conjunto de tu obra?

Casi siempre parto de bocetos, esquemas o ideas esbozadas. Mi apuesta inicial por el dibujo parte de la idea de Story board. Después el dibujo evoluciona, muta y pasa a ser una imagen fija en un lienzo o pasa a la paleta gráfica para desarrollarse como una narración o secuencia de imágenes. Si bien, en el primer estadio la pintura que realizo ha de percibirse como un todo, como otro story board, una secuencia más o nube de imágenes El dibujo lo es todo en mi obra, desde la pictórica hasta la experimentación performática.

5.- ¿qué acciones realizas al dibujar : representar, describir, imaginar, estudiar, pensar, probar, analizar, desarrollar ideas.....? ¿El dibujo te sirve para pensar, como laboratorio, o para desarrollar y ajustar ideas preconcebidas?

Imaginar, proyectar y describir. El dibujo es un punto de partida desde el cual se desarrollan muchas más ideas. Sí, es cierto que el dibujo me sirve de laboratorio de ideas.



6.- ¿cómo definirías tu dibujo: estructural, gestual, constructivo, descriptivo, narrativo,....?

Narrativo y expresivo.

7.- ¿por qué lo definirías así, por motivos procesuales, formales, conceptuales, discursivos...?

Creo que por motivos discursivos, pero también personales. Creo que siempre he tenido la necesidad de contar historias, también he tenido la necesidad de compartirlas.

8.- ¿qué tipo de materiales, utensilios, soportes,... (físicos o virtuales, gráficos, tecnológicos, etc.) utilizas habitualmente?

Me ha interesado siempre el vínculo entre lo supuestamente “tradicional” y lo supuestamente “contemporáneo”, aunque yo prefiero no hacer distinciones entre técnicas, todo forma parte de lo mismo.

Me muevo entre soporte lienzo, tabla, papel, acrílico, óleo, técnica mixta, pero también trabajo con soporte virtual, tecnológico, paleta gráfica, programas de edición de vídeo, stop-motion y software libre (programas de imágenes de síntesis como Processing, o Arduino).

9.- esta elección de soportes, medios y materiales ¿tiene que ver con el proceso de trabajo, es predeterminada, varía en el desarrollo del

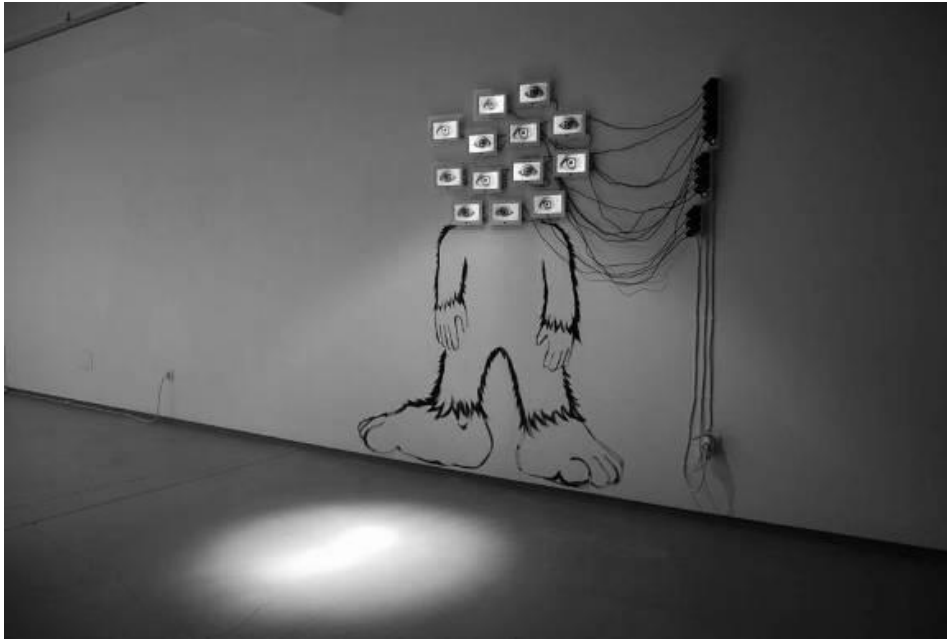
dibujo, tiene más que ver con procesos conceptuales, performativos, expositivos....?

En el caso de mi obra pictórica tiene que ver con el tema discursivo, ya que pienso que la “ventana” pictórica en secuencia a modo de gran story board. Por tanto sí que tiene que ver más con procesos conceptuales, quizá. El tema performativo también sobre todo en trabajo de Laramascoto, donde intentamos dotar de interactividad a ese discurso narrativo.

10.- ¿podrías describir tus procesos de trabajo en cada tipo de dibujo que has señalado anteriormente o tienes una única forma de trabajar? De todos modos, ¿podrías describir detalladamente tus procesos gráficos (preparaciones, estrategias, correcciones, añadidos, etc).

Puede decirse que tengo dos formas de trabajar, ya que mi obra se divide en dos vertientes básicamente: una parte la que realizo de forma individual como Santiago Lara y la otra, la que realizo con el colectivo Laramascoto (experimentación audiovisual y animación). Estas dos vertientes en mi trabajo hacen que mi dibujo orbite en muy diferentes formas de representación, podría decirse que es el mismo dibujo, aunque sí es verdad que la alternancia de técnicas me influye como estímulo y me da energía. El carácter de experimentación no sólo en la propia obra, sino en el proceso de ejecución que estoy llevando a cabo con Laramascoto y la colaboración con otras personas ajenas al mundo del arte (informáticos, técnicos en visualización de datos, etc.), me provoca una reconversión constante que me da mucha más confianza en mi trabajo individual. Se produce aquí un “feedback” muy interesante tanto en la ideación, gestación y producción de los proyectos.

Normalmente parto de dibujos germinales que me sirven como diario de proyecto. Estos dibujos van cobrando sentido a medida que dialogan los unos con los otros, pero todo desde una óptica muy subjetiva y una poética deliberadamente personal. A partir de aquí realizo la obra pictórica, pero también saco los guiones de la obra animada.



11.- ¿qué sistemas, medios, lugares, espacios... utilizas para hacer públicos tus dibujos? (galerías, instituciones, espacios urbanos, redes sociales, espacios virtuales, web/blog, galerías virtuales,...)

Para hacerlos públicos utilizo Internet y las redes sociales (Facebook, Twitter), los trabajos de vídeo los cuelgo en Vimeo o Youtube, aunque también he expuesto obra en Instituciones públicas y también en galerías de arte privadas.

Considero que la red puede ser un marco de conversión del objeto simbólico de lo privado a lo público. Hay una herramienta muy importante que he comenzado a utilizar en proyectos de arte colaborativo: las comunidades de participación on-line: las wikis o grupos de trabajo en red y el código abierto.

12.- dependiendo del tipo de dibujo (boceto, estudio, final...)¿ Utilizas un medio/espacio diferente para hacerlo público? ¿Por qué y de qué tipo son?

A veces utilizo los mismos para todos los tipos de dibujos, pero en el caso de obras interactivas u obras colaborativas, utilizo también las citadas comunidades de participación (wikis y espacios de código abierto), pero esto ocurre simplemente por una necesidad técnica.

13.- Podrías describir los mecanismos y estrategias que habitualmente utilizas para hacer públicos tus dibujos.

Las exposiciones individuales: galerías privadas o instituciones públicas tienen sus limitaciones a la hora de “hacer pública” mi obra. Considero la red una herramienta fundamental para hacer pública mi obra. Estaría bien estudiar la manera de que la obra física se hiciera pública, el arte urbano sería una opción, pero yo creo que también está limitado. Quizá lo público debe tender hacia la propia producción de la obra.

Las redes sociales son una buena manera de hacer pública la obra, aunque cada una funciona de una manera distinta:

Facebook está bien, pero es demasiado cerrada, a mi juicio crea círculos, esferas o guetos de información. Twitter es una red social más abierta y poliédrica, quizá menos visual, pero más accesible por todos los usuarios.

Pero es en las comunidades de participación donde verdaderamente la obra se hace pública, se hace de todos y puede crearse por todos. He citado anteriormente dos ejemplos: las wikis y las páginas de código abierto:

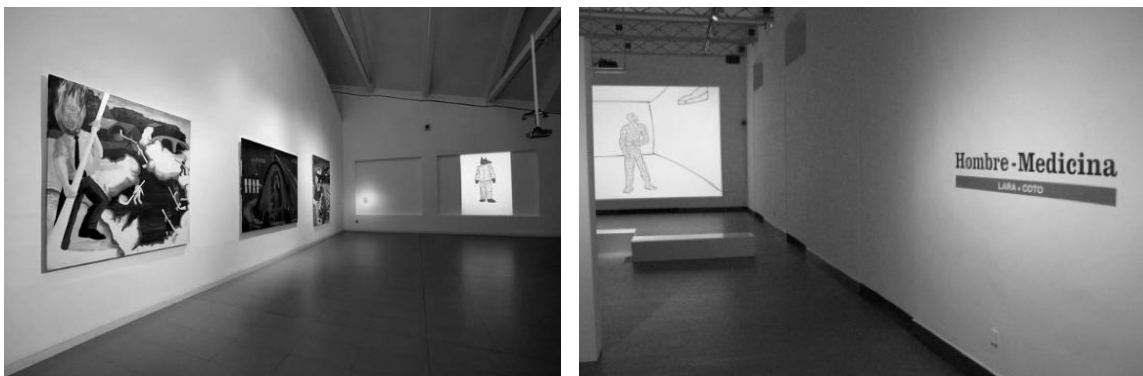
-Wiki es un concepto que se utiliza en el ámbito de Internet para nombrar a las páginas web cuyos contenidos pueden ser editados por múltiples usuarios a través de cualquier navegador. Dichas páginas se desarrollan a partir de la colaboración de los internautas, quienes pueden agregar, modificar o eliminar información. La información de los logros obtenidos con algún tema determinado o con la realización de un determinado proyecto es compartida y debatida en el grupo, modificando cada usuario las posibilidades y a su vez compartiendo con todos la información.

-Las páginas de código abierto (*Open source*) están ligadas al desarrollo del software libre y tratan sobre temas de programación informática. Las líneas de código se cuelgan en este sitio y son compartidas y utilizadas por todos los usuarios de Internet. Ese código que tiene

una traducción gráfica o de cualquier otro tipo puede ser modificado por cualquier persona y puede crear otra obra a partir de un trabajo determinado. El colectivo sale beneficiado, ya que normalmente cada descubrimiento es aprovechado por la comunidad.



Lugar de trabajo



Exposiciones individuales

Notas sobre el dibujo en proyectos artísticos contemporáneos

I. INTRODUCCIÓN

I. I. Sobre la naturaleza del dibujo en el arte moderno y contemporáneo

DESDE EL RENACIMIENTO hemos venido considerando el dibujo como la primera de las artes plásticas en su doble papel por un lado de trasmisor directo de la idea luego de estadio inicial de la obra de arte en su proceso creativo y por otro, de eje fundamental en la formación artística según los preceptos academicistas que ya se establecieron en el siglo XVI con planteamientos metodológicos como los de Giorgio Vasari³⁵ y que tanto se reforzaron en el XIX a través de las academias.

Sin embargo con la aparición de la fotografía en ese siglo y su consolidación social como medio ideal de representación mimética y referencial en el plano, el dibujo (y la pintura) fue perdiendo gran parte de su antiguo valor.

³⁵ Ver textos originales sobre metodologías del buen dibujo de dicho autor italiano y de otros autores coetáneos incluido Leonardo, en GÓMEZ MOLINA, Juan José (Coord.) (1999). *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra, pág. 569 y ss.

De igual modo el proceso de ruptura formal y conceptual con la tradición artística que emprendieron los impresionistas y postimpresionistas a finales del XIX y que luego consolidaran las vanguardias en el primer tercio del XX, hizo al dibujo resentirse de nuevo en sus conceptos y naturalezas históricos.

Dicha ruptura con el pasado artístico y la diversidad que trajo, convirtieron aquella antigua disciplina del “buen dibujo”, germen de todas las artes plásticas, en un asunto y unos modos obsoletos.

Lo interesante de esta situación es que obligó al dibujo a redefinirse o reinventarse en nuevos espectros formales y conceptuales al hilo de las apuestas artísticas de la modernidad y de la contemporaneidad.

Tal redefinición pasó, sin duda, por un reencuentro con su esencia. Un proceso y evolución que también hubieron de hacer los otros medios plásticos tradicionales: la misma pintura igualmente relevada de su servicio a la representación icónica y la escultura abandonada a cierto “aburrimento” en que había caído durante el XIX hasta Rodin.

Todo ello formó parte de la búsqueda o recuperación de una identidad original en el arte que reivindicaron artistas como Rothko y Gottlieb, y que a menudo condujo a formas atávicas y a actitudes artísticas marcadamente individualistas sobre todo a partir de la Segunda Guerra Mundial.

Pero ¿en qué consiste la supuesta esencia del dibujo? ¿Cuáles son las funciones hoy –y siempre– del dibujo?

En la presentación a la obra de la artista Diana Larrea expuesta en el Centro de Arte Joven (Comunidad de Madrid, septiembre-octubre 1999), su comisario Agustín del Valle escribió sobre el sentido del dibujo: “conocer, explorar, escribir, representar...”.

Del Valle entiende la representación gráfica como el medio y el instrumento más eficaz para explicar el funcionamiento interno de las cosas (los procesos internos, su mecánica): “todos los que alguna vez hemos destripado algún juguete nos hemos encontrado con un dibujo en su interior; porque el dibujo (aunque se preocupe de las

superficies) es siempre algo interior”. El dibujo da a conocer, muestra y describe.

Gentz del Valle (“Bajo el triunfo de la nieve” dentro del catálogo de la exposición Dibujos Germinales, MNCARS, 1999) nos responde enunciando algunos valores que considera propios del dibujo y que, a su juicio, se recuperan y consolidan en la contemporaneidad frente al amaneramiento clasicista y costumbrista decimonónico.

Uno de estos valores es su condición de vehículo primero para la expresión de lo directamente humano en el arte, de lo que desde los primeros rasgos de la cultura representa su pensamiento: el dibujo como manifestación del pensamiento.

Creemos que esta aseveración es fundamental para entender la naturaleza del dibujo y particularmente cuando se enfrenta a otros medios como la pintura.

El artista contemporáneo Bruce Nauman –pionero y muy activo en los ámbitos de la acción y la transformación espacial así como en la obra multimedia– hace la siguiente definición en torno al dibujo para los textos de la exposición “Drawing and Graphics”, Boysman-Van Beuninger Museum de Rotterdam, 1991 (Gómez Molina, 1999: 33):

"Dibujar es equivalente a pensar. Algunos dibujos se hacen con la misma intención con que se escribe: son notas que se toman. Otros intentan resolver la ejecución de una escultura en particular, o imaginar cómo funcionaría. Existe un tercer tipo, dibujos representacionales de obras, que se realizan después de las mismas, dándoles un nuevo enfoque. Todos ellos posibilitan una aproximación sistemática en el trabajo, incluso si a menudo fuerzan su lógica interna hasta el absurdo".

Como vemos dicho artista empieza reivindicando la naturaleza conceptual del dibujo y su aplicación primera como instrumento definidor de la idea. Sobre este particular añade:

"El primer tipo de dibujos podría llamarse conceptual: fijan una idea (...) Los dibujos pueden describirse como modelos para una

concepción mental a la que se da cuerpo a través del dibujo. Tanto dibujos como piezas deben perfeccionarse sólo hasta el punto donde la idea y el cuerpo que se les da se hacen lo bastante claros para una comprensión precisa y adecuada".

A partir de esas afirmaciones de Nauman, Gómez Molina señala en *Las lecciones del dibujo* (1999: 44) que "la definición de Bruce Nauman es bastante esclarecedora de esto que estamos afirmando; su definición contiene en el encabezamiento la idea que va a ser fundamental en todo el desarrollo de toda la teoría del dibujo desde los inicios del Renacimiento hasta hoy en día, pasando, por supuesto, por todos los movimientos renovadores de este siglo: el que dibujar corresponde a pensar".

Pero retomemos los apuntes de Gentz del Valle en cuanto a otros aspectos esenciales del nuevo dibujo. Según la autora son:

La posibilidad que ofrece en la formulación de la idea, para la expresión directa desde el subconsciente en su lenguaje de imágenes primarias.

La evidencia que hace de lo crítico del momento artístico en cuanto a renovación en sí mismo.

El hecho de que discurra de manera discreta pero intensa, con una extraña naturalidad —dice— que atraviesa la coraza de la sofisticación de lo tecnológico.

El hecho de que surja, en primera instancia, de un suceso manual —su esencia o factor corporal— que lo viene a distinguir de la imagen impresa o reproducida.

Pero al margen de estas cuestiones generales sobre la identidad y el valor del dibujo en la contemporaneidad, sin duda muy importantes, hay un aspecto que nos interesa en particular: se trata de la estimación que adquiere el dibujo como proyecto, como documento de proyectación, incorporando y conjugando diferentes niveles y códigos de representación gráfica-visual al servicio de la obra de arte.

Esa nueva determinación del dibujo en otro orden de aplicaciones para el arte, que va más allá de las habituales en los siglos pasados (y que además no las anula) se debe a aspectos fundamentales que introduce la artisticidad del siglo XX.

En especial, y de la mano de la hibridación de medios y lenguajes que es consecuencia de la apertura de límites formales y conceptuales, nos referimos a la notable presencia en obra contemporánea del elemento constructivo/construido. También junto a ello, a la incorporación para la plástica de materiales, procedimientos y acabados no puramente artísticos, sobre todo industriales.

De este modo en los procesos creativos relacionados con propuestas de acción y transformación espacial, el dibujo a menudo requerirá de los modos gráficos de concepción, desarrollo y producción de otros campos como el diseño, la ingeniería o la arquitectura, dadas las especiales idiosincrasias de tales propuestas y la necesidad de que en su planificación y materialización participen profesionales procedentes de aquellos sectores.

Hoy resulta frecuente que el artista contemporáneo deba trabajar y coordinar equipos técnicos y humanos de diferentes procedencias, para poder dar luz a sus proyectos.

Por ello el boceto, directo y espontáneo, como expresión primera de la idea que luego debe ser hecha forma, si bien siempre es necesario ya no resulta suficiente. Tampoco resultarán del todo útiles las prácticas academicistas, el buen dibujo clásico a carbón o a grafito, con posibles toques de color, que en otro tiempo antecedían a la obra.

En nuestro nuevo contexto, el artista debe hacer llegar su idea a aquellos otros profesionales que no tienen por qué ser artistas (de hecho la mayoría no lo son) y que como técnicos manejan unos lenguajes y códigos de representación gráfica y visual (otro tipo de “dibujo profesional” aplicado a las necesidades de sus sectores) que el creador plástico deberá, en cambio, conocer y manejar para poder transmitir con eficacia su idea y controlar las sucesivas fases de

desarrollo y producción para que el resultado final (la pieza, la obra) corresponda a su intención inicial.

Y de este modo, el dibujo, reconocido germen histórico de las artes plásticas y por ende herramienta clave en el proceso de creación, ha abierto también su espectro de actuaciones y sus lenguajes habituales para continuar sirviendo a los nuevos modos y procesos artísticos, y acomodarse en particular al hecho proyectivo.

El boceto, el estudio, el antiguo cartón que antecedió a la obra, ahora son sustituidos en muchas ocasiones por el proyecto gráfico que, con orden y coherencia, se debe desarrollar en distintas fases cada una de las cuales se ha de desenvolver con una mecánica de trabajo y de representación propias a su razón.

Pero esto tampoco es del todo nuevo. Antes de señalar cuáles son aquellas fases del dibujo en el proyecto gráfico útiles a ciertos modos artísticos contemporáneos, hagamos un breve paréntesis histórico para mencionar algunas referencias sobre la presencia del proyecto gráfico en el arte y sus campos afines.

I. II. El arte como proyecto y el proyecto como arte. Referencias históricas

Las primeras representaciones que pueden considerarse como procedimientos proyectivos en el sentido que estamos exponiendo, se remontan a las construcciones arquitectónicas y urbanísticas del Renacimiento, en concreto a partir de Brunelleschi cuando aparece la figura del arquitecto (especialista técnico-artístico) liberado de los anteriores sistemas gremiales y que adquiere un status social e intelectual superior al de los maestros de obra, por su carácter innovador en las formas, métodos y conocimientos tecnológicos.

Los nuevos conceptos y modos de edificación (sistemas modulares, simetrías, armonías, etc.) conllevaron la necesidad de realizar proyectos previos en los que a priori se resolvieran todos los problemas estéticos y técnicos de las edificaciones (dibujos a escala – plantas y alzados–, acotaciones, maquetas de cera, madera o ladrillo).

Ese tipo de gráfica proyectual aparece también en el XVI y XVII, realizada por inventores de máquinas y artefactos en

representaciones casi técnicas que preconizan lo que serán los sistemas de representación al servicio del diseño industrial.

Curiosamente muchos de tales artefactos que surgen de la mano y la mente de artistas-científicos-ingenieros (todos tenemos en presentes las máquinas de Leonardo) nunca llegarían a fabricarse o a funcionar, lo que les trasfiere el misterio de su misma naturaleza utópica, tan recurrida por el artista moderno: sirvan de ejemplo los dibujos y máquinas voladores de Tatlin (Letatlin, 1929-32) o los de Panamarenko (1968).

Recordemos, así mismo, el dibujo de arquitecturas utópicas desde Plinio hasta Ledoux y Boullée. En el s. XX, algunos proyectos ideales de Le Corbusier; y en la contemporaneidad, trabajos como los de Makotosei Watanabe entre tantos otros.

En el pasado siglo la obra de arte concebida como proyecto tuvo dos claros momentos: el primero arranca principalmente con las vanguardias históricas con los dos entornos para ello clave: la Bauhaus y el constructivismo ruso.

Es de sobra conocida la reivindicación que ambos hicieron de un arte útil para una nueva sociedad; arte en cuyo proceso creativo deberían intervenir en igualdad de condiciones, el trabajo del profesional (el artesano o el técnico industrial), el del ingeniero/arquitecto y el del artista plástico.

De ese modo se quiso retomar definitivamente el viejo deseo de reunir las bellas artes, las artes aplicadas y la arquitectura, al servicio de las necesidades funcionales y estéticas del hombre en un espacio y un tiempo modernos.

Tal fue la importancia dada al vínculo efectivo entre el hecho plástico y el hecho constructivo por estos movimientos artísticos e ideológicos, que en el programa fundacional de la Bauhaus de 1919, Gropius señala que el objetivo último de toda actividad creativa será la construcción.

Y por ello, pese a ser originalmente una escuela de arte, en el último curso de su programa docente se impartían áreas sobre construcción y obra, proyectos y conocimientos técnicos de

ingeniería. Son igualmente conocidos sus propuestas escénicas, urbanísticas y medioambientales, así como las clases sobre montajes expositivos impartidas por Moholy-Nagy (1923).

Ni qué decir tiene la labor emprendida en este sentido, por constructivistas rusos como el propio Tatlin (ya hemos señalados sus máquinas de volar) y su precepto de crear (de construir) obras de arte socialmente útiles: por ejemplo tarimas, quioscos de información, escenarios, púlpitos para mítines...

Además de su profesado planteamiento estético que, de la mano del cubismo y del futurismo, también quiere hacer exterior la estructura o cuerpo interior de la forma para lo cual resultará igualmente necesario el estudio de resistencias, andamiajes, materiales, etc..

Uno de los mejores ejemplos que en este sentido podemos citar es el Monumento a la III Internacional Socialista (1920) como proyecto de laboratorio artístico y de ingeniería constructiva, que desde la ideología revolucionaria cumple una triple función simbólica, constructiva y de habitabilidad.

Durante las Segundas Vanguardias dicho valor quedó relegado por el predominio de la pintura-pintura que trajo el expresionismo abstracto como corriente artística dominante. Sin embargo en la década de los '60 y en particular con el auge de las obras ambientales y del minimalismo escultórico, la noción del proyecto en la obra y de la obra como proyecto esa (será su gran novedad) volvió a cobrar validez. Estamos en su segundo y definitivo momento.

Si bien en las anteriores vanguardias la cuestión clave fue conseguir aquella obra de arte socialmente útil, la artisticidad de los '60 tiene como una de sus banderas desmaterializar el objeto artístico para evitar precisamente que caiga en manos de las instituciones y los circuitos rectores del incipiente mercado del arte y de un modo de cultura social impuesta.

Uno de sus cauces será la ferviente experimentación en nuevas formas artísticas y lenguajes, ligados tanto a la acción del cuerpo como al suceso espacial: el *environment*, el arte público, las grandes

intervenciones en el paisaje fuera de las galerías con un nuevo sentido monumental, y en lugares alejados del ámbito urbano de modo que no fueran accesibles para la mayoría del público (a menudo grandes y complejas transformaciones del espacio que requieren movimientos de tierra, construcciones con materiales pesados, etc.).

En muchos de esos trabajos –sobre todo los últimos mencionados– se vuelve a hacer necesaria la elaboración de documentos proyectuales (bocetos, planos, croquis, mapas, simulaciones finales, maquetas, etc.) tanto para la planificación, ejecución y financiación de la obra, dada su nueva complejidad y circunstancias, como por su combinación de medios y recursos; o porque su naturaleza frecuentemente temporal requiera la elaboración de testimonios documentales para su registro y contemplación a posteriori.

A estas consideraciones de índole práctica se unen las tendencias conceptuales que reivindicaron la posibilidad de hacer del concepto, de la idea y de la palabra, un objeto artístico verdaderamente desmaterializado.

Por esa época el minimalista Dan Flavin confesaba que para él resultaba fundamental no ensuciarse las manos. Y reivindicaba expresamente el arte como pensamiento (aquella vieja máxima de la pintura como asunto mental según Leonardo). También podemos citar a LeWitt y su defensa de la idea como máquina de fabricar arte.

Al mismo tiempo se empieza a reclamar el valor del proceso creador como esencia de la obra. Esto es consecuencia del interés contemporáneo por mostrar aquella maquinaria de las cosas, sus misterios internos y los procesos que los provocan, mediante los cuales se gestan y se producen. (Hemos apuntado que en ello el dibujo y la imagen son dos medios instrumentales de primer orden, de ahí la importancia en la contemporaneidad del proyecto gráfico).

De este modo a finales de los 60 y principios de los 70, se consolidan dos líneas artísticas muy relacionadas con lo expuesto: el *process art* y el *project art*.

El process art viene a reemplazar la idea tradicional de obra como entidad definitiva, por la de obra como proceso (fueron los dadaístas quienes tomaron primera conciencia de ello). Aquí distinguimos dos vertientes:

La que indaga en el proceso creativo por el que surge la obra (el proceso conceptual y procedimental de su gestación) y que tiene su más claro antecedente en el *action painting* de Pollock y posteriormente en artistas como Nauman o Beuys.

La que trabaja sobre conceptos de transicionalidad o mutabilidad de la forma, luego investiga en los procesos de transformación del elemento plástico una vez expuesto (no es por tanto acción del espacio sino de la materia ubicada en ese espacio).

En este caso el artista elige la sustancia de la obra (hielo, hierba, materia orgánica, etc.) y la instala en el espacio expositivo a menudo con estrategias de esparcimiento o acumulacionismo, teniendo en cuenta la acción de desgaste del tiempo, de los agentes atmosféricos, la descomposición de los materiales, etc. Ejemplos sobrados los encontramos en el arte povera pionero en la atención al proceso, en el *earth art*, o en las esculturas biomórfica y antifforma.

Esta línea es heredera del postminimalismo aunque se inicia con el dadaísmo que despertó el interés sobre dichos procesos. En una célebre exposición colectiva titulada Earth-Works (Galería Dwan de Nueva York, 1968) el artista Robert Morris amontonó materiales de desecho como madera, tierra, polvo, basura, etc., en el suelo de la sala.

El *project art* o arte proyectual surge a finales de los '60 como una modalidad del arte conceptual según algunos autores como Karin Thomas (aunque otros como John A. Walker lo vinculan de algún modo con el minimal).

Proclama una profunda naturaleza intelectual en el trabajo del artista y por ello quiere hacer de su proyecto, una obra de arte en sí mismo. Sabemos que dicha reivindicación no es nueva y ya está muy presente en las pretensiones de los artistas renacentistas como el propio Leonardo y su deseo de equipararse socialmente al arquitecto.

En este sentido Maderuelo en su famoso ensayo “El espacio raptado”³⁶ escribe los siguientes comentarios (1990: 206):

"El trabajo del artista que se dedica al *project art* es muy similar al trabajo que realiza el arquitecto. Ambos redactan desde la distancia del estudio, las condiciones físicas y materiales que debe reunir el espacio que pretenden transformar (...) El espacio no es manipulado más que desde la convención ideal de los documentos, planos e instrucciones que se redactan (...) Se trata por tanto de un trabajo en tiempo y en espacio diferido, ausente de realidad hasta el momento de su ocasional construcción".

El término *project art* es aplicable a obras de muy diferente carácter pues en principio no alude a ningún estilo o movimiento plástico concreto. Es un término genérico que designa esa práctica contemporánea de considerar y exponer como objetos artísticos, como obra, los documentos gráficos, visuales y escritos, que intervienen en el diseño, producción y montaje de propuestas generalmente de transformación espacial. Al principio se aplicó a propuestas artísticas emergentes como el *environmental art* y sobre todo, el *land art*.

Cabe mencionar nuevamente la exposición “Earth-Works” en la galería Dwan (Nueva York, 1968) donde se reunieron obras de gran formato de cuarenta artistas que tenían en común el haberse producido en espacios exteriores y ajenos a los de la galería. Por ello hubieron de mostrarse a través de materiales documentales descriptivos y fotográficos.

Tales obras requerían la elaboración de proyectos gráficos en los que se incorporaran no sólo los bocetos y estudios habituales en la creación plástica, sino también representaciones de otros niveles lingüísticos y visuales: croquizaciones, planos técnicos de elementos o piezas a construir, diseño de estructuras, mapas topográficos, de situación sobre el terreno, fotografías de los emplazamientos, muestras de materiales, ilustraciones anticipando el resultado final ...;

³⁶ MADERUELO, Javier (1990). *El espacio raptado: Interferencias entre arquitectura y escultura*. Madrid: Mondadori.

y además memoria de intenciones y descriptiva, consideraciones legales, plazos de ejecución y presupuestos.

Con lo que el proceso creativo del artista plástico se fue con tales prácticas, vinculando cada vez más al trabajo del arquitecto, del ingeniero o del diseñador.

I. III. Los proyectos expuestos: utópicos, efímeros, documentales, testimoniales y residuales

Ocurre que todos esos documentos de proyectación en torno a la obra empezaron a ser expuestos junto a esta como su complemento, o por separado en los casos en que aquella se realizase fuera de la galería y sobre todo en recintos apartados o inaccesibles para el gran público, como los habituales en las prácticas *land art*³⁷. Igualmente se convirtieron en el registro último de la obra en propuestas efímeras.

³⁷ Fue común entre los artistas *land art*, por la naturaleza de sus grandes proyectos, el recurso del material procesual expuesto como testimonio documental (fotografías, películas que filman el proceso de actuación in situ, mapas...) y hasta instalaciones con materiales residuales o elementos autóctonos del lugar intervenido. Para aquellos artistas lo importante no es el objeto artístico que puede resultar del proceso creador, sino ese mismo proceso, así como las relaciones posibles entre la obra y el sujeto que lo experimenta. Ejemplo de ello son las exposiciones de proyectos documentales a partir de dibujos, fotografías, mapas y maquetas, pioneras en el *land art*: "Earthworks" (1967), "Earthwork" (1968), "Earth Art" (1969); para mayor información sobre las mismas consúltese GUASCH, Ana María (2009). *El arte del siglo XX en sus exposiciones. 1945-2007*. Barcelona: Serbal.

La exposición de los documentos en la galería representa un momento de intelectualización de la obra pues la sala se convierte de ese modo, en lugar de abstracción del proceso, donde se estructura mentalmente la obra (Smithson). Obsérvese el comentario en torno a "Spiral Jetty" de Robert Smithson (en RAQUEJO, Tonia (1998). *Land art*. Guipúzcoa: Nerea, pág. 67): "Fuera del contexto tradicional, la obra Muelle en Espiral es la película [grabación de las distintas fases de su construcción desde helicóptero], las fotografías y el texto que sobre ésta escribió. Todos estos media no son documentos sobre la obra sino la propia obra"

A propósito de todo ello y en general, señala Raquejo (1998: 77): "... este material, que normalmente se denomina con el término tan aséptico como documentación de la obra no ha de ser considerado como una mera representación del lugar sino como parte de la obra que ha servido (y sirve) para

Dichos documentos empezaron a cobrar para sí el status de objetos artísticos, de obras de arte per se con entidad propia, al margen de que lo proyectado hubiera sido realizado antes, se realizara en el momento presente o incluso nunca, por tratarse de proyectos utópicos (concebidos para mantenerse en forma de dossier³⁸) o dada su difícil y costosa ejecución –lo más habitual–.

También podemos hablar de documentos gráficos pertenecientes a una propuesta plástica ya realizada y que se muestran junto a materiales residuales del acto o la intervención.

Citaremos algunos ejemplos: las casullas ensangrentadas expuestas tras las acciones de Nitsch (*Pasiones* 1960-1990); la famosa *Mesa del Restaurante City Gallerie*, de D. Spoerri en 1965; los restos del terreno descontextualizados en los non-sites de Smithson y también en ciertas obras de Perejaume. Las fotografías y objetos rituales de Marina Abramovic y Ulay, y de Ana Mendieta que se expusieron en la muestra “El instante eterno” (Centro de Arte Contemporáneo de Castellón, 2001). O las piezas residuales de laboratorio de Miquel Navarro.

Además puede tratarse de documentos que acompañen el ejercicio de una obra ambiental en el mismo lugar, como su complemento según lo expuesto, o en lugares distantes al mismo tiempo, aportando de manera paralela información del acontecer.

descubrirlo y trabajar en él. En otras palabras, no es un simulacro del lugar, sino que forma parte de él. Por eso las palabras, las imágenes fotográficas y cartográficas, las películas, son todas ellas sustancias semejantes al agua, a la piedra y a la tierra. Con ellas también se modela, se fractura, se interviene en el territorio, de tal manera que entre la obra presentada en la galería y la realizada al exterior, se genera una dialéctica tan eficaz que la una no puede entenderse sin la otra"

³⁸ Javier Maderuelo (1990: 207) escribe respecto de esos proyectos utópicos, que sus creadores pretenden reivindicar "su capacidad para generar ideas por encima de las posibilidades de realización" con lo que quieren equiparar nuevamente su trabajo con el del arquitecto en el viejo anhelo de intelectualizar la plástica. Cita como ejemplo la exposición titulada “Schloss Solitude” (Stuttgart, 1988) donde participaron artistas de 11 países para su hipotética realización en el Palacio Solitude de Ludwigsburg.

No obstante y pese a su sentido original, desmaterializador y alternativo, tales proyectos expuestos pronto fueron objeto de compra-venta en el circuito artístico dominante.

Así ocurrió con las primeras adquisiciones de proyectos artísticos de James Turrell, Robert Irwin, María Nordman o Douglas Wheelles por Giuseppe Panza para su famosa colección en 1973. No importó que los proyectos fueran obras de arte en sí mismos pues el comprador adquiría, en cualquier caso, las posibilidades de construirlos bajo la presencia o no de sus autores y en cualquier otro momento³⁹.

³⁹ También señaló Maderuelo que no acabó de existir una unanimidad en la crítica en cuanto a la consideración de tales proyectos como obras de arte completas que no necesitan de su realización física; o por el contrario si requieren efectivamente de su materialización última para que el proyecto resulte concluso. Por ejemplo, la crítico Gloria Picazo hace el siguiente comentario en su escrito "Las actitudes se convierten en forma" dentro del catálogo de la famosa exposición "Actitudes. Diez proyectos de jóvenes creadores" que organizó el Ministerio de Cultura en 1986, justo en pleno momento postmoderno de revisión del conceptualismo de la década anterior y entre la euforia de movimientos pintura-pintura: "Aquellos trabajos de una rigidez conceptual extrema, en que el proyecto fotocopiado o la fotocopia-documento eran implantadas como obras de arte definitivas, han dejado de interesar, dado que se puede constatar día a día, el deseo de considerar el objeto artístico en detrimento de lo puramente conceptual".

Insistimos en que estas declaraciones deben situarse en el contexto teórico y estético del momento.

Otra opinión contraria a la consideración del dossier como obra final, llega de la mano del artista Richard Serra: "si reducen la escultura al plano bidimensional de la fotografía (...) estás negando la experiencia temporal de la obra" (...) "De esta manera, no sólo se reduce la escultura a una escala diferente con fines de consumo, sino que a demás se niega el contenido real de la obra. Al menos con la mayoría de la escultura, la experiencia de la obra es inseparable del lugar donde la obra reside..." (en LAYUNO, Rosas (2001). Richard Serra. Guipúzcoa: Nerea, pág. 62).

Sin embargo pese a su crítica él mismo ha tenido que recurrir a estrategias expositivas de ese tipo para dar a conocer algunas obras de sus propuestas de intervención pública. Así ocurrió en "Two encircle base plate hexagram, right angels invertid" (1970-72) ya que al estar ubicada en una calle muy conflictiva del Bronx, el público no pudo visitarla directamente y además fue destruida.

En España a principios de los 70, los conceptualistas catalanes fueron pioneros de estas prácticas documentales (por ejemplo, el grupo Treball) y en concreto, artistas como Nacho Criado (Exposición “Tierra, Aire, Agua, Fuego. Documentos”, 1973).

De esa época fue la irrupción en el panorama artístico internacional de un movimiento muy intimista y silencioso que construía el hecho artístico en torno a conceptos y prácticas de reconstrucción y documentación. Dicho movimiento tuvo antecedentes en artistas como Beuys, Etienne-Martin, o el mismo póvera.

Sobre ello, el crítico Günther Metken acuñó el término “Spurensi-cherung” o “Huellas de la Memoria”. Sus propuestas consistían en instalaciones, a menudo temáticas, a partir de maquetas (por ejemplo, Anne y Patrick Poirier), dibujos, textos, fotografías, vídeos, recopilación y catalogación de objetos (Boltansky, N. Lang, N. Graves).

Creando ambientes de tipo científicos algunos de esos autores como el señalado Boltanski, elaboran una auténtica (o aparentemente auténtica) investigación objetiva siguiendo un riguroso método científico, museístico o enciclopédico, de recopilación, clasificación y exposición de materiales en vitrinas, archivos y documentos gráfico-visuales sobre temas muy variados que van desde lo zoológico o lo botánico hasta cuestiones de tipo social y etnológico. Las técnicas metodológicas empleadas por los artistas para su investigación suelen ser muy simples a fin de que el espectador pueda reconstruir mentalmente los métodos utilizados, a partir de la obra terminada.

A principios de los 90, tras la dura crítica hecha hacia el arte conceptual y proyectual por las corrientes pictoricistas de la posmodernidad, se asiste a su revitalización con los movimientos neoconceptuales y el renovado interés por la instalación, el multimedia y el proceso creativo.

Ante opiniones como la de Picasso, Maderuelo alude a la obra de teatro escrita (el libreto) que no necesita de su puesta en escena para ser considerada una pieza artística acabada; lo mismo ocurriría con una partitura.

Mencionaremos los autores y obras incluidos en la significativa exposición colectiva “Espacios Públicos, Sueños Privados” (Madrid, 1994). En ella se presentaron 20 proyectos individuales de una serie de artistas españoles (o activos en el ámbito español) sobre otras tantas transformaciones del espacio y propuestas de arte público concebidas a finales de los 80 y principios de los 90.

La mayor parte de dichas propuestas no se llevaron a término quedando únicamente en papel como proyectos a partir de material gráfico-visual y de declaraciones de los respectivos artistas sobre intenciones y descripción de sus planteamientos. De este modo la exposición se propuso aproximar al espectador el plano interno de la creación.

En los textos de introducción al catálogo de la muestra, el entonces Director General de Patrimonio Cultural Miguel Ángel Castillo Oreja, enuncia como objetivo:

"Asistir al proceso mediante el cual un artista examina su personal concepto de la obra de arte con ocasión de situarla en un espacio público". Y señala "la necesidad de exponer diferentes planteamientos y maneras de llegar a comprender mejor el hecho artístico, añadiéndose, en este caso, el interés por mostrar cómo trabajan los artistas ante un encargo de estas características [espacios públicos] dadas las connotaciones sociales que ello implica (...) el verdadero reto que se plantea conceptualmente en este proyecto es el propio material exhibido, su forma de presentarlo y el carácter inédito de gran parte de las obras expuestas".

Estas apreciaciones institucionales sobre el sentido y formatos de la exposición, se completan con la siguiente declaración de quien fuera Consejero de Cultura Jaime Lissavetzky, también en el catálogo:

"Creemos que muestras como la presente deben contar con el apoyo institucional, puesto que presentan, mediante los proyectos de los artistas, una invitación a la reflexión sobre los procesos creativos, contribuyendo al mismo tiempo al conocimiento más preciso de la actividad artística

contemporánea. En este catálogo son los propios artistas los encargados de explicar estos procesos".

Dichos comentarios textuales resultan muy ilustrativos del sentido y la importancia que el elemento procesual (los nuevos conceptos de proceso creativo y los momentos y modos interdisciplinares en que se desarrollan) cobró en el panorama artístico general de la última década del siglo XX, tanto para los propios artistas como para la crítica especializada y las instituciones tanto públicas como privadas que se implicaron.

Queremos insistir en ese interés adjuntando otras apreciaciones igualmente relevantes. En el mismo catálogo, sus comisarios hacen las siguientes afirmaciones (1994: 14-15):

"De ahí que no nos interese la reproducción del resultado final de cada intervención, sino el proceso interior seguido por los artistas en el trabajo de taller, con sus dudas, cambios y arrepentimientos y también en su colaboración con técnicos y especialistas y las incorporaciones, canjes y transformaciones que esa colaboración sugiere o impone"

Es decir, el tan traído debate sobre la autoría última de la obra de arte contemporánea y en particular, de muchas obras en cuyas producciones han de intervenir comisarios, técnicos, operarios, montadores, además del artista. Y añaden:

"Las cuestiones y planteamientos a los que buscamos respuesta afectan tanto a la génesis misma de los proyectos, cómo surge, quién los encarga [las relaciones entre las comitentes y el artista así como las condiciones del encargo], qué relación guarda con su propia labor o si procede de un ámbito específico de trabajo, como al transcurso de su realización, qué tipo de condiciones y problemas depara, qué nuevas interrogantes y propuestas introduce en su trabajo, cómo reorganiza los sistemas de colaboración y, también, concluido o terminado sólo de proyectar, qué diferencias establece entre principio y final y qué consecuencias implica hacia el futuro".

De este modo, el simulacro pictórico, sobre todo de la primera mitad de los 80, fue dejando paso al nuevo carácter documental, descriptivo y audiovisual⁴⁰ que se desarrollaría hasta el presente siglo en gran parte con predominio de la atención al proceso.

I. IV. El proyecto de performance expuesto

En este ámbito destacamos el caso del catalán Antoni Miralda quien desde la década de los '70 ha realizado por todo el mundo acciones basadas en ceremonias, fiestas y rituales y que luego reelabora en montajes espectaculares y lúdicos, dotados de ironía y al tiempo de fuerte crítica hacia las incongruencias de la sociedad de consumo. Estos trabajos también se caracterizan por recurrir a las costumbres culinarias, a la comida como materia artística.

Al contrario que otros artistas activos en el terreno del happening y la performance que se han limitado a plantear sus propuestas mediante unas pocas instrucciones escritas y esbozos sencillos, Miralda suele preparar con toda minuciosidad sus proyectos para los que parte de cuidadosos estudios sobre el lugar de la intervención y la situación y costumbres de sus habitantes. Pierre Restany lo ha llamado “antropólogo buceador”.

Luego elabora numerosos dibujos, planos y fotografías. Por ejemplo para uno de sus más ambiciosos proyectos, “Wheat & Steak” (un desfile de gigantescas chuletas de carne hechas en poliespán y

⁴⁰ Ejemplo de exposición sobre procesos audiovisuales es “Procesos de Documentación”, en “Experiencias” (1ª ed.) Barcelona, 2001: once artistas presentaron proyectos individuales relacionados con la fotografía y el vídeo en la sala de La Capilla, junio-julio. Borja-Villel, director del MACBA declaró en un artículo sobre la muestra publicado por El Cultural, 23-05-01: "Nos parecía importante favorecer la idea de procesos más que de resultados y de ahí la importancia de los talleres (en algunos como Made in Hangar, el público tendrá la oportunidad de asistir a todo el proceso de trabajo). Lo importante ha sido crear estas estructuras hasta ahora inexistentes".

El interés por mostrar el proceso creativo en/o a través del lenguaje audiovisual arranca de las prácticas del vídeo arte en los '70. En un artículo publicado en el Abc Cultural 31-10-01, -“Cine de Museo”, en torno a una exposición sobre vídeo arte en el MNCARS- Antonio Weinrichter señala: "la idea de registro en tiempo real hace que se devalúe el status de imagen obtenida, a favor del proceso seguido para obtenerla"

alzadas con grandes tenedores y cuchillos por portadores a ritmo de tambor) trabajó durante más de dos años haciendo bocetos, planos, maquetas, etc. Todo ese material proyectual fue expuesto en la Nelson Gallery of Art de Kansas.

II. LOS DIBUJOS EN EL PROYECTO ARTÍSTICO. NIVELES Y MODOS DE REPRESENTACIÓN Y COMUNICACIÓN

En todo lo expuesto comprobamos la necesidad que muchos artistas actuales tienen de proyectar, planificar y coordinar el desarrollo de sus trabajos, por la hibridación de lenguajes, recursos y materiales –como se ha dicho, a menudo industriales y constructivos– y por la incorporación de agentes externos al hecho creativo.

Y podemos concluir que en los contextos artísticos tratados, el proyecto documental puede tener las siguientes funciones:

Como documento de trabajo

Como documento de presentación (en galerías, certámenes, instituciones)

Como documento exponible

. junto a la obra montada (complemento procesual)

. como testimonio de la obra realizada (montajes efímeros, acciones)

. como obra en sí mismo (proyectos no realizados, utópicos, abiertos)

Dado que la herramienta primera del artista es, sin duda, el dibujo (como hemos visto primer vehículo de expresión del concepto, articulable en distintos lenguajes gráficos y visuales) consideramos conveniente valorar su presencia destacada en estos proyectos o documentos procesuales, como elemento principal de comunicación y expresión para la plástica contemporánea.

Por el estudio de proyectos artísticos de diferentes creadores (comenzando por los clásicos de Oldenburg o de Christo y los

mencionados dentro de “Espacios Públicos, Sueños Privados”), por la lógica de la representación proyectiva, así como en la observación de estrategias básicas de trabajo propias de ámbitos afines como la arquitectura o el diseño, hemos determinado una serie de niveles gráfico-visuales que configuran un modelo sencillo y general de estructuración sistemática de tales proyectos, en base a la presencia y formas representacionales y comunicativas del dibujo.

Consideramos que dicha sistematización nos permite establecer un modelo metodológico sencillo, de aplicación tanto a la observación y análisis para mayor conocimiento y estudio de los procesos artísticos desde posibles mecánicas comunes de concepción, desarrollo y producción implicados en el tipo de obras referido, como a la elaboración inicial de proyectos de esta índole sobre todo cara a la acción formativo en contextos implicados

Así pues diferenciaremos los siguientes niveles generales de representación que comentaremos en cada caso:

Bocetos e imágenes primeras

Dibujos descriptivos. Aplicación de sistemas de representación y planificación:

- . croquis
- . planos de conjunto, vistas y despieces, acotaciones
- . planos de situación
- . mapas, cartografías
- . fichas técnicas

Imágenes de representación, simulaciones fotomontadas y/o digitales, contextualizaciones finales

Maquetas, como modelos de diseño tridimensionales con carácter procesual o final, de presentación-exhibición

II. I. Nivel de primera expresión: Los bocetos

Como hemos apuntado, el dibujo reivindica su más antigua naturaleza, su gran valor como posibilidad de expresión primera de la idea y del talante del artista. Se trata del mejor y más inmediato vehículo para la manifestación de la identidad individual, el sello de personalidad artística más espontáneo, que se materializa sin duda y sobre todo a través del boceto, el esbozo o el apunte.

El boceto resulta un lugar donde el artista queda absolutamente liberado de estilos y formatos. Donde puede intervenir con cualquier procedimiento gráfico-plástico desde la lógica preeminencia de la factura rápida y suelta.

Precisamente en base a aquella reivindicación de su condición de “primera idea atrapada y traducida”, Gentz del Valle (recordemos que comisaria de “Dibujos germinales, 50 artistas españoles”, MNCARS, 1999) encuentra en el boceto una de las razones principales del valor y presencia del suceso gráfico en el momento artístico actual.

Según del Valle el boceto, por su acción directa y experimental, convierte la quietud propia del dibujo en gesto expresivo y plástico, rápido y veloz: la representación de la urgencia del pensamiento, el apresamiento de la idea en un instante gráfico.

Y de este modo el boceto puede reflejar en si mismo la significación de toda la obra. Luego, para la comisaria, el boceto tiende a ejemplificar la actividad experimental que subyace en la plástica moderna y contemporánea.

De hecho destaquemos la gran influencia que el boceto ha ejercido sobre movimientos artísticos contemporáneos, al haber sido entendido como primer y más auténtico campo de batalla del creador, lo que puede convertir tal expresión gráfica en obra final dentro del reseñado interés moderno por los procesos y no tanto por los resultados.

Sobre esa unión de la emoción y la intelectualidad por la espontaneidad gráfica, recordemos la consideración que del dibujo como expresión del pensamiento hace Bruce Nauman. El gran

arquitecto Le Corbusier utilizaba el término de “armonía admirable” para referirse a la actitud emocional a la hora de realizar físicamente un dibujo, a la emoción y la pasión en el gesto que expresa una idea.

Aquí encontramos una forma, también primera, del factor corporal como una de las esencias del dibujo. Esto nos remite nuevamente a las tendencias procesuales (de *process art*) como los *action paintings*.

En sus escritos y comentarios Le Corbusier defendió explícitamente la búsqueda y reflexión sobre la idea por encima de valores decimonónicos o academicistas como el virtuosismo formal, y así llegó a criticar los dibujos carentes de idea.

Sus apuntes y bocetos, que realizaba a diario, eran el medio a través del cual buscaba el secreto primigenio de las formas⁴¹. Se convierten así en la base de sus proyectos y de sus reflexiones teóricas y constructivas sobre forma y espacio.

El arquitecto Calatrava también designó el boceto como “la base de la investigación formal al servicio de la arquitectura y la ingeniería (...) El boceto ayuda a la construcción porque es la única parte espontánea del proceso; en él todo es improvisación” (artículo en *El Cultural* 12/6/01).

En una entrevista –que curiosamente aparece publicada en *El Cultural* el mismo día pero 8 años después– realizada por el crítico Antón García-Abril a otro gran arquitecto contemporáneo, Steven Holl, con motivo de ser galardonado con el Premio Fronteras del Conocimiento a las Bellas Artes 09 por la Fundación BBVA, este habla de sus bocetos a acuarela del siguiente modo:

“Cuando dibujo conecto lo subjetivo con lo objetivo; es una forma de pensamiento abierto y libre sentimiento, y es impredecible. No hago ninguna restricción salvo en el formato

⁴¹ Sobre la noción de dibujo y de apuntes en Le Corbusier, consúltese el capítulo dedicado a dicho arquitecto y que firma Lino Cabezas en GÓMEZ MOLINA, Juan José (Coord.) (1999). *Las estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: Cátedra.

del bloc de dibujo que siempre es de 5 x 7 cm. En él abro caminos de experimentación que luego pruebo en el estudio con maquetas de idea a modo de bocetos rápidos. Hay mucha energía en esta manera de comenzar un proyecto: es muy inspiradora y fresca” (en *El Cultural*, 12/6/2009).

Queremos seguir ilustrando lo dicho sobre la naturaleza del boceto con declaraciones del escultor Pablo Palazuelo, fallecido en 2007, en torno a lo que él llamaba dibujos primeros y cómo éstos se introducían en su forma de trabajo:

“(…) A veces, mientras contemplo un dibujo, que yo llamo primero, surge otro dibujo, dentro de él; inmediatamente después empiezo a trabajar, porque si dejo pasar tiempo es posible que el dibujo se escape. Es como una visión rápida que veo muy claramente y que necesito para poder empezar la composición, que viene del dibujo que estaba contemplando, y que ya es distinto. Esa visión que tengo es normalmente inconsciente hasta que llega un momento en que se revela a la conciencia”⁴².

Y de igual modo nos parecen interesantes las siguientes consideraciones de Antoni Tàpies —extraídas de las conversaciones con Manuel Borja Villeda dentro del catálogo sobre una antológica de su obra gráfica organizada por la Fundación Tàpies en 1998— sobre el dibujo y que en parte nos introduce en el argumento del punto siguiente, en su relación metafórica con el libro:

“El dibujo tiene una dimensión íntima, que en cierto modo está asociada al libro y se presta a una lectura que no es masiva ni social, sino que actúa de un modo más personal e individual y que puede ser mucho más eficaz (...) El dibujo tiene, sobre todo, una mayor facilidad para provocar vivencias. Hoy por hoy el dibujo es lo más alejado de una teoría que la gente pueda recibir desde fuera, al contrario, estimula al espectador y al lector a que viva la experiencia él mismo, en su interior”.

⁴² En el catálogo de la exposición “Dibujos germinales, 50 artistas españoles” MNCARS, 1999, pág. 49.

La presencia de texto integrado en el dibujo o esbozo resulta una de las características formales del boceto a nuestro juicio más interesantes. El texto escrito forma parte de la imagen e incrementa nuestra capacidad para leerla por sí misma. De ese modo, la imagen (el dibujo) ya no puede desligarse del texto donde se complementa formando parte plástica de su composición aunque parezca casual y espontánea.

A partir de ello nos parece oportuno señalar la importancia que en la gestación de la obra contemporánea tiene el cuaderno del artista⁴³, el diario donde éste toma y recupera notas sobre sus observaciones y referencias que a menudo serán el punto de partida del proyecto creativo y que por tanto, representa una parte fundamental en él. Será su origen, el primer fundamento. Así ocurre, por ejemplo, con los libros de notas de la escultora Mary Miss, llenos de palabras-clave que permiten reconocer aspectos originales de las experiencias de la artista y de su trabajo creador.

En la modernidad el cuaderno del artista resulta el registro de las experiencias vivenciales más íntimas del creador. Sirvan de ejemplo los cuadernos de Richard Long o de Fulton, documentando y testimoniando las experiencias de sus viajes artísticos. En este sentido tenemos el referente histórico de los largos viajes románticos en busca de las fuentes de la cultura y sus correspondientes registros gráficos –el Grand Tour–.

También debemos citar los famosos cuadernos de Robert Smithson con dibujos y apuntes que tanto fueron puntos de partida de acciones artísticas como los fundamentos gráficos de obras efímeras destinadas a desaparecer.

⁴³ Un destacado referente histórico del apunte del natural es un dibujo realizado por Matthew Paris a mediados del siglo XIII, a partir de un elefante regalo de Luís rey de Francia a Enrique III rey de Inglaterra.

El cuaderno de apuntes con estudios del natural parece cobrar mayor sentido, como objeto y práctica artísticos, a partir del siglo XIV. Sirvan de ejemplo los apuntes de monos realizados por Pisanello hacia 1430. Así mismo sabemos de la marcha a Roma de Brunelleschi y de Donatello, en el siglo XV, para estudiar las ruinas clásicas.

Hacemos una alusión a los cuadernos de viaje del mencionado arquitecto y pintor –como él mismo se reconocía– Le Corbusier, realizados durante toda su vida de manera sistemática.

Dichos cuadernos están llenos de dibujos y anotaciones sobre las relaciones entre el hombre y el entorno natural. Existen bocetos para pinturas y bocetos para arquitecturas. En los segundos se da mayor abundancia de anotaciones acompañando a los dibujos, tal vez porque su autor necesite mayor nivel explicativo para la expresión y representación de conceptos y modos constructivos. A través de ellos Le Corbusier exploraba las formas arquitectónicas de la antigüedad con el propósito de buscar un lenguaje geométrico formal y arquetípico que pudiera constituirse en universal⁴⁴.

Cerramos este punto con un comentario del escultor Francisco Leiro entrevistado por Paula Achiaga (artículo en *El Cultural*, 25/3/2004) a propósito de una exposición del artista en el Palacio de Cristal de Madrid (abril de 2004, MNCARS), dice:

“Tengo la costumbre diaria de dibujar, cada día dibujo un poco casi como un diario en imágenes y cuando algún dibujo parece interesante o me sugiere alguna idea, pienso un nombre para el dibujo y decido llevarlo a tres dimensiones. Amplío ese dibujo, hago apuntes desde ángulos diferentes, preparo una maqueta y decido la escala y los materiales”.

⁴⁴ Le Corbusier busca la construcción de un sistema formal regido por unas leyes invariables y naturales que puedan representar lo que consideraba la esencia de los tiempos. De ese modo se interesa en el análisis geométrico de la arquitectura antigua como fuente de símbolos geométricos con pretensiones de constituir ese supuesto lenguaje formal universal. Propósitos similares inspiraron los procesos plásticos de grandes artistas contemporáneos como Gottlieb o Rothko.

II. II. Nivel descriptivo: planos, croquis y mapas

En la planificación y desarrollo gráfico de muchas obras contemporáneas, en especial por su idiosincrasia las que aquí venimos refiriéndonos de corte constructivo o espacial, llega un momento en el que ésta debe estructurarse en clave de proyecto técnico.

La frecuente intervención de operarios de montaje y de profesionales no artísticos hace necesario que el artista traduzca su idea a representaciones métricas precisas por lo que a menudo, tendrá que recurrir a lenguajes descriptivos y sistemas de representación.

Tengamos en cuenta que una de las cuestiones más destacadas que se introducen en el arte contemporáneo y en particular dentro del ámbito de las obras señaladas, es tal intervención de operarios de fabricación y montaje así como de técnicos en los actuales procesos de creación. Se corre el riesgo además de delegar en ellos un importante nivel de autoría si las indicaciones no son precisas o si no hay una buena labor de comisariado.

Por eso y para que el resultado final de la obra se adecue satisfactoriamente a lo concebido por el artista, éste debe controlar en la mayor medida posible y con las debidas instrucciones expresadas mediante lenguajes gráficos universales, la fase del momento constructivo que se escapa a su manufactura dentro del propio estudio.

La experiencia en este terreno creativo nos dice que resulta fundamental la elaboración de planos con las correctas acotaciones, por ejemplo para organizar la disposición de los elementos de la obra dentro del entorno expositivo, las posibles variaciones que puedan darse, luces, accesos, recorridos, etc.

Deberán igualmente realizarse trazados en planta, alzado y perfil de piezas o estructuras a construir –a menudo in situ– o de fabricación industrial. En ocasiones incluso con los oportunos despieces y detalles según su complejidad. También la representación de conjuntos y formas completas en perspectivas métricas y la inclusión de cajetines con las referencias necesarias a medidas, materiales, estándares, etc.

El aumento de la escala que sobre todo a partir del minimalismo se dio en muchos de los proyectos escultóricos y de intervención espacial (como los conocidos de Oldenburg o Serra) convirtió la proyectación de esas obras artísticas en una cuestión muy cercana a los planteamientos y modos de la ingeniería civil, la industria pesada o la misma arquitectura.

Sin duda la alta complejidad de algunas de esas obras exige la participación de ingenieros y arquitectos que aporten los conocimientos precisos y los equipos de trabajo. Además pensemos que semejantes piezas plantean grandes problemas de seguridad que deben ser controlados durante su producción y al instalarse en entornos públicos. En estos casos se ha hecho frecuente el uso de programas informáticos, algunos sumamente complejos, para el diseño y cálculo de estructuras, formas y superficies.

Sirva de ejemplo la aplicación por Serra de alta tecnología digital en diseño constructivo, para la concepción de sus elipses torneadas. En su momento requirió el uso del famoso programa CATIA originalmente creado por la industria aeroespacial europea para el diseño de aviones de combate.

También hay que mencionar la realización en 1997, de las propias obras en los astilleros de Beth Ship en Maryland. Esto nos ayuda a comprender la complejidad de las mismas. El mismo programa fue utilizado por Frank O'Ghery para diseñar las planchas de titanio que recubren la superficie del Guggenheim-Bilbao.

Pero sin llegar a tanto es obvia la necesidad que hoy tienen numerosos artistas de manejar al menos los fundamentos descriptivos y sus modos de representación gráfica, y cuando no los programas informáticos al uso en el diseño (utilizamos conscientemente el término) de sus obras.

En este nivel técnico-descriptivo debemos incluir la importante presencia de cartografías y mapas de distinta índole.

Los mapas han estado muy presentes en las representaciones pictóricas, por ejemplo entre las manos o sobre las mesas de

navegantes, nobles y científicos retratados. Y en otras formas artísticas como bajorrelieves escultóricos y mosaicos.

En la contemporaneidad y desde el punto de vista gráfico, constituyen documentos descriptivos de particular valor conceptual y estético a parte de las consideraciones a su razón funcional dentro del proyecto artístico. Ello tanto de manera básica –por ejemplo en la organización de espacios interiores y salas expositivas– como en proyectos de intervención en el exterior que pueden alcanzar niveles topográficos: caso es de las planificaciones sobre el paisaje que requerían muchas de las obras land art, o de los planteamientos proyectivos para propuestas de arte público como las hechas por Christo y Jeanne-Claude.

Precisamente es de destacar la constante y personal manera en que Christo incorpora el mapa a sus collages y bocetos a gran tamaño.

El mapa es un sistema de representación gráfica altamente codificado, un instrumento del intelecto y para el conocimiento. Plantea un diálogo entre la realidad que representa y su representación gráfica: entre lo significado y un significante. Realidad lingüística abarcable (el dibujo del territorio) y realidad física inabarcable (el territorio).

El historiador Agustín del Valle señala en el texto de presentación a los mapas de la artista Diana Larrea, que uno de los papeles fundamentales del artista es describir (recordemos las funciones que otorga al dibujo: conocer, explorar, describir, representar) y como demostración de ello cita la alegoría de la pintura de Vermeer en cuyo fondo su autor sitúa un mapa que lleva la leyenda “descriptio”.

Dice del Valle: “Los mapas no opinan, como tampoco lo hacen los diagramas. Sólo se limitan a describir consiguiendo llegar muy lejos, porque unos y otros están recorridos por una especial energía que termina por hacerlos sorprendentes”.

Y hace un comentario que a nuestro juicio es significativo de la importante posibilidad que el mapa tiene para la plástica como pieza autónoma y personal (de autor) con valor propio, dentro de su

impecable sistema de códigos y representaciones: “(...) los diagramas y los mapas deberían ir siempre firmados, aunque sólo fuera porque la ley lo exige: que los autores de mapas, planos, o diseños científicos declaren que son productos de su inteligencia, y los firmen (...) [ley del 10 de enero de 1879 sobre la Propiedad Intelectual, cap. 1, art. 8]”.

Los mapas como elementos documentales dentro del dossier artístico contemporáneo han sido utilizados en su función operativa y como obras autónomas expuestas en las galerías, dados sus potenciales visual y lingüístico.

Como objeto gráfico de trabajo es el lugar bidimensional sobre el que plantear una acción simulada en el espacio también simulado y referencial. Por tanto, es un valioso documento procesual y proyectual para la obra de arte contemporánea.

Pero además el mapa descontextualizado y tratado como materia gráfico-plástica per se al margen de su función original, adquiere un interesante e indudable valor artístico propio.

Se trata de un documento gráfico muy particular, insistimos, que representa el conocimiento intelectual, la convención lingüística, mientras que el territorio refiere a la experiencia física, topográfica, al hecho sensorial de habitarlo (empezando por instalar allí nuestra mirada) y de recorrerlo.

Hacemos una breve incursión en la literatura para referirnos al particular mapa del océano que se cita en el poema de Lewis Carroll “The Hunting of the Snack” (1876): "Había un enorme mapa representando el mar sin el menor vestigio de tierra / Y la tripulación estaba muy contenta cuando descubrió que era un mapa que podían entender".

O al mapa en el relato de Borges que realizan los cartógrafos de un imperio imaginario, a escala 1:1, hasta que cubre todo el reino. En concreto este paradójico mapa ilustra muy bien el sentido de simulacro del territorio que tiene mucho que ver con los principios estéticos de la posmodernidad.

En otro sentido nos parece igualmente paradójico el mapa citado por Jean Pirson en su libro *La estructura y el objeto* (1988: 81) que

realizan determinadas tribus de Polinesia para ubicar las pequeñas islas dispersas en sus archipiélagos.

Están realizados con varitas de madera que se ligan con fibras vegetales y conchas coral en las intersecciones. De ese modo los navegantes configuran una urdimbre o estructura lineal en la que se fijan puntos e itinerarios con relación a los espacios marino y celeste.

Estas cartas de navegación determinadas por direcciones, nudos y espacios móviles responden a una escritura secreta que también funciona como signo de poder.

A finales de los 50 el mapa empezó a tener gran interés en el ámbito plástico desde que fuera utilizado como motivo pictórico en cuadros como los de Jasper Johns. Su amigo John Cage también utilizó mapas en la composición experimental de obras musicales para orquesta y piano.

Una década más tarde el mapa sería un instrumento habitual en los mencionados proyectos de artistas land art como Richard Long, Robert Smithson, James Turrell o Nancy Holt.

Como ya hemos apuntado, a menudo aparecieron expuestos en las galerías como parte documental, residual o testimonial de la obra realizada fuera de ellas. Sobre tales mapas se proyectaban o representaban las acciones land art que en general eran inaccesibles para el público por realizarse en territorios naturales muy alejados y/o de manera temporal.

Pero estos mapas expuestos, testimonios de obras inmateriales o ajenas a los circuitos artísticos convencionales, fueron presa del sentido comercial de los galeristas quienes pronto hicieron de ellos objetos artísticos autónomos.

Volviendo a aquel diálogo entre la realidad física que se representa y la realidad lingüística que representa, hay que mencionar indudablemente la aportación de las teorías y trabajos de Robert Smithson sobre el lugar (*site*) y el no lugar (*non site*): para el artista el lugar es el referente, lo significado, lo que se quiere representar y el no lugar, un significante, lo referencial, su representación intelectual representada, el mapa.

Smithson comenzó a introducir mapas en sus obras artísticas desde sus comienzos ligados al minimalismo e influido por su propio interés en la cristalografía y sus descripciones gráficas. Así mismo este artista reconoció expresamente su atracción por aquel mapa del poema de Carroll en el que los límites, escalas en millas y puntos cardinales están perfectamente definidos y sin embargo se encuentra absolutamente en blanco.

Sin embargo va más allá del uso del mapa como elemento referencial, documental o testimonial en sus proyectos y lo descontextualiza bien fragmentándolo (usando partes que pierden algo de su referencia topográfica y que así se transforman en formas abstractas planas para nuevas composiciones) bien quitándoles su preceptiva leyenda que permite interpretar el valor de los signos dibujados. De este modo el mapa deja de ser un objeto lingüístico, un sistema iconográfico codificado.

La inclusión de mapas en la obra de Smithson tiene dos momentos:

En la primera fase, antes de 1968, el artista usa y transforma el mapa convencional consiguiendo dos espacios referenciales: representación de contornos terrestres y de masas marítimas, y representación de un espacio referencial tautológico: el mapa en sí mismo como dibujo.

En la segunda fase a partir de 1968 y en base a su teoría plástica del *site-non site*, convierte el mapa en objeto tridimensional para señalar un lugar específico de la superficie de la tierra transportado a la galería.

De Smithson hay que destacar igualmente su mapa-plano del Hotel Palenque. Se trata de un boceto a mano alzada y resuelto con tinta sobre papel, fechado en 1969.

Con un discurso sobre la demolición de lo construido y el mantenimiento de la ruina en un territorio destinado a ser habitado por turistas, el artista dibuja y garabatea el plano de un hotel mexicano para ofrecernos una particular descripción del lugar pero comunicándonos que en él quedan misteriosas zonas inexploradas representadas a partir de tachaduras y líneas ondulantes. Por tanto, es

un plano en el que no se puede comprender la totalidad del edificio. Este es el juego que propone y su paradoja.

II. III. Nivel de contextualización: simulaciones y representaciones finales

Son imágenes o representaciones que tienen la función de aportar una recreación de la obra, del conjunto instalado o intervenido, en el sitio al que está destinada o donde se va a desarrollar. Sirven como herramientas de trabajo para el propio artista y, en especial, para los montadores ya que ofrecen una visualización previa del resultado final. También son útiles para dar a conocer el proyecto a las instituciones y comitentes implicados.

En el caso de proyectos efímeros, utópicos o inviables por cuestiones técnicas o económicas, dichas simulaciones pueden terminar siendo las únicas imágenes de la obra montada, su testimonio más preciso junto con otros materiales documentales y procesuales.

Por el carácter contextualizador de dichas representaciones, el artista maneja en su producción recursos y procedimientos generalmente perspectivos que se acercan a los utilizados por urbanistas, interioristas y arquitectos para crear sus artes finales.

En este sentido vemos referentes históricos en representaciones urbanísticas de ciudades ideales que se han venido realizando desde el Renacimiento por artistas como Francesco da Giorgio (s. XV) o los citados arquitectos utópicos Ledoux y Boullée (s. XVIII).

En cuanto a las técnicas empleadas podemos hacer una primera diferenciación entre los procedimientos gráfico-plásticos tradicionales (trazados cónicos y axonométricos, collages y fotomontajes) y los modos informáticos, cada vez más avanzados, de simulación virtual para la recreación de espacios tridimensionales.

Los collages aparecen como tales en la tercera fase del cubismo llamada sintética, entre 1912 y 1913. Los fotomontajes surgen dentro del dadá en su grupo de Berlín, tras la separación y dispersión por

Europa del grupo original de Zürich. Los de Berlín, que formaron el Club Dadá con posturas políticas más radicales, empezaron a realizar fotomontajes con la pretensión de crear una nueva arma visual que pusiera sus obras en contacto directo con la vida real.

Fue pionera de este lenguaje visual y plástico, y en su caso con gran personalidad y contemporaneidad, la artista alemana Hannah Höch cuyos mejores trabajos los pudimos ver en una exposición antológica organizada por el MNCARS en 2004.

Otro auténtico pionero del proyecto gráfico-visual artístico fue el escultor franco-rumano Brancusi quien ya realizaba registros fotográficos de sus piezas como parte del proyecto y de su proceso creativo.

En cuanto al recurso informático, hoy es ya habitual el uso de programas de modelado aplicados en arquitectura, incluso pueden utilizarse programas de simulaciones estructurales en bioquímica. No se trata sólo de programas de ambientación sino también de diseño de estructuras de alambre, cálculo de superficies, cubiertas...

III. DIBUJOS Y PROYECTOS EXPUESTOS

En los ámbitos del arte contemporáneo en cuya gestación, producción y exhibición tiene especial presencia lo gráfico con sus distintos niveles de comunicación, queremos referirnos a dos autores de sobra conocidos y estudiados pero que, no obstante, consideramos pertinente tratar aquí porque a menudo sus dibujos de proyectos reúnen en una misma imagen –cada uno con su personal estilo– los tres niveles enunciados de representación proyectual (boceto, elemento técnico y simulación final) además de otros elementos documentales y testimoniales que puedan interesar. Son los creadores Christo Javacheff y Hannsjörg Voth.

III. I. El caso de Christo Vladimirov Javacheff

El artista de origen búlgaro Christo es muy valorado por sus proyectos monumentales de intervención pública en los que envuelve, empaqueta o dota de una segunda piel, edificios, estructuras arquitectónicas e incluso entornos paisajísticos –algunos autores ven en ello (en los nudos, cables, cuerdas, tejidos que utiliza) cierta rememoración para la contemporaneidad de la forma sugerida por paños mojados–.

Pero aquí nos interesan no tanto las intervenciones como los proyectos y sobre todo sus dibujos. Tales dibujos son piezas únicas de medio/gran formato, realizadas con una estética, recursos y estrategias compositivas muy personales e identificadoras de su arte.

Son trazados compuestos de distintas imágenes que se acercan en concepto y factura a los croquis del arquitecto o del delineante. Se basan en representaciones perspectivas de los entornos edificios o estructurales que el artista interviene, que envuelve. A menudo sitúa el punto de vista más alto del normal para ofrecer una mejor y magnificada representación del elemento. Por ello y por los aspectos que ahora comentaremos, resultan dibujos muy intelectuales y explicativos.

Christo elabora sus dibujos sobre fotomontajes y collages. Para ello fragmenta el soporte bidimensional mediante una sencilla partición ortogonal (con algunas verticales y horizontales) que se aproximan a las divisiones áureas del formato original⁴⁵.

La red trazada divide el plano en una serie de rectángulos desiguales, asimétricos. Siempre habrá un área de mayor dimensión donde el artista sitúa la perspectiva principal del montaje, tal y como resultaría una vez resuelta la instalación.

⁴⁵ Es decir, una vez multiplicadas las longitudes del alto y del largo por 0,618, se aplica las reducciones consiguientes sobre los respectivos laterales y desde cada esquina del plano. A partir de los nuevos puntos conseguidos se trazan perpendiculares a cada lateral.

Esta vista principal se acompaña de vistas secundarias que son croquis, fragmentos de mapas, dibujos, anotaciones, muestras de material, etc., igualmente sujetos a la red compositiva inicial para formar un mosaico de rectángulos yuxtapuestos y visualmente jerarquizados.

La estructura queda reforzada por trazados rectos que el artista superpone siguiendo las particiones de base o libremente sobre ellas. Funcionan como añadidos conceptuales cruzados a distintos niveles sobre el plano, también en verticales y horizontales, y acaso algunas diagonales que en general siguen trayectos de fuga.

Tales líneas añadidas a lápiz o carbón, evocan las peculiares redes de cables que el artista utiliza para amarrar las telas metálicas a las estructuras y cuerpos que envuelve en sus montajes. Y a la inversa, dichos cables tensados sugieren aquellos otros trazos rectos que cruzan los dibujos.

La trama rectangular compositiva queda además apoyada por textos que el artista escribe con recorridos horizontales, en uno o dos renglones apoyados sobre los ejes y secciones de la trama.

Entre los elementos visuales o gráficos recurridos por Christo en sus característicos dibujos, señalamos los siguientes:

a. Imágenes fotográficas y fotomontajes manipulados plásticamente y sin manipular. Y diferenciamos:

Imagen principal: de mayor tamaño, ofrece una perspectiva cónica del entorno, edificio o estructura donde el artista va a actuar. Sobre la fotografía interviene con procedimientos plásticos convencionales para crear una simulación lo más icónica posible del montaje final.

Imágenes secundarias: pueden ser fotografías menores del conjunto, realizadas desde distintos ángulos y puntos de vista; también imágenes aéreas e imágenes de maquetas (por ejemplo en el dibujo "Valley Curtain, Project For Riffle, Colorado" y bajo la inscripción "working model test"). En la partición base ocupan fragmentos rectangulares de menor tamaño.

b. Fragmentos de mapas, planos y cartografías con marcas de color que localizan los lugares concretos de intervención. De igual modo en formato rectangular, ocupan espacios secundarios de la partición base. Son de núcleos urbanos o de paisajes y territorios naturales o de borde según los contextos de actuación.

c. Dibujos explicativos a mano alzada.

d. Vistas proyectivas: croquis o dibujos delineados de plantas y alzados correspondientes a los edificios y estructuras principales sobre los que se proyecta la obra, con añadidos o indicaciones puntuales.

e. Muestras de materiales como algún fragmento rectangular de la tela metálica utilizada en la ejecución de la obra, ocupando un rectángulo secundario de la partición base.

f. Textos (texto + imagen):

Autógrafos integrados en los dibujos/imágenes: con letra cursiva, reducida y tipo oración. Extendidos en discretos renglones horizontales que a veces se apoyan en, constituyen o refuerzan, los ejes de partición.

Anotaciones autógrafas y normalizadas: en fragmentos de papel, como hojas de cuaderno, ocupando el formato de particiones menores. También fichas técnicas y acotaciones.

Impresos: títulos e indicaciones en los mapas y planos

Ya se han apuntado dos recursos utilizados en los dibujos de Christo, el fotomontaje y el collage, que recuerdan tanto a la tradición dadá del "objeto encontrado" como a estructuras compositivas neoplasticistas.

En sus famosos dibujos parte de fotografías en blanco y negro que son en general encargadas a fotógrafos colaboradores. Sobre ellas dibuja y pinta con grafito, carbón, pastel, guita y esmaltes. El soporte es cartón o plexiglás.

Aplica la materia plástica en trazos cortos y superpuestos, incluso con cierta dureza y empaste, que deja traslucir en momentos la trama fotográfica; no suele difuminar. También son características

la superposición de las indicaciones autógrafas extendidas, con su personal caligrafía y que se integran perfectamente respecto a la forma y a la estructura compositiva; y los trazos rectos –horizontales, verticales y de fuga– que parecieran haberse realizado con el viejo método del cordel tiznado y el pellizco.

La gama cromática –en general un tanto ácida e igualmente integrada con las dominantes de la escala tonal fotográfica de base– y el tratamiento de la luz con sombras alargadas y una claridad irreal, algo espectral, hacen que los dibujos en color de Christo tengan cierto valor pictórico.

Sin embargo consiguen aunar dicho rasgo pictoricista (como decimos en cuanto al tratamiento de la materia, las texturas, la luz y el color) con el elemento intelectual tan propio del dibujo proyectivo.

Con todo ello los dibujos del artista quieren ser, ante todo, descriptivos –en el sentido de explicativos– y por tanto muy claros (no deja lugar a ambigüedades formales o plásticas) y realistas.

Deben, así mismo, responder a un planteamiento estético coherente con su naturaleza y propósito, y, a través del cual, su autor sea inmediatamente identificado. Constituyen una de las mejores y más divulgadas expresiones del sello artístico Christo y Jeanne-Claude.

Destacamos, pues, su alto nivel de iconicidad. Hay una razón para ello: la mayoría de los proyectos de Christo son tremendamente costosos y requieren largas conversaciones con instituciones y políticos para obtener permisos, contrataciones, etc.

Por un lado el artista autofinancia gran parte de los montajes con la venta de sus dibujos, los cuales, por sus propias cualidades estéticas y representacionales y por la naturaleza efímera de las intervenciones, resultan muy demandados.

Además los realiza sólo durante el periodo en el que cada obra se gesta, es decir, mientras se toman medidas, se hacen planos, se recopilan datos, se gestionan las licencias y participaciones, etc. Después y una vez inaugurado el proyecto, deja de dibujar.

Ello incrementa el valor de las piezas en el mercado artístico. Tengamos presente que Christo tan solo realiza el número de dibujos de cada proyecto que necesita para financiarlo. De igual modo, dichos trabajos y su número constituyen avales bancarios para la obtención de créditos.

Por otro lado, el tipo de montajes que realiza requiere un proceso previo de presentación y explicación ante autoridades y organismos involucrados, y ante el gran número de operarios que van a participar en su ejecución.

Son propuestas muy conceptuales que deben resultar claras y atractivas desde el principio, desde la idea, para ese público. De lo contrario sería difícil conseguir su implicación. Para el artista no sólo es cuestión de obtener autorizaciones y apoyos, debe entusiasmar a los convocados y hacer que éstos se involucren en el proyecto.

Luego además de su carácter comercial, también son trabajos divulgativos de los planteamientos de su autor, y uno de sus principales canales de comunicación.

Hemos reseñado la importante que en ellos tienen los elementos gráficos y escritos (anotaciones explicativas, cotas, mediciones, planos, etc.), que acercan tales dibujos a las representaciones de arquitectura o de ingeniería civil.

Pero esos elementos no tienen aquí función estrictamente técnica. Su presencia responde a cuestiones estéticas. Forman parte del código lingüístico y gráfico-plástico del autor y sirven a su intención de transmitir a aquellos espectadores la impresión de que los dibujos son herramientas proyectuales, testimonios de un trabajo bien planificado y perfectamente controlado sobre el plano, lo que otorga veracidad y viabilidad material al proyecto⁴⁶.

⁴⁶ De hecho, Christo no realiza los planos ni estudios técnicos que realmente planificarán y permitirán el desarrollo de sus proyectos. Estos trabajos se delegan en equipos profesionales que estudiarán a fondo la idea y la harán plausible mediante su proyectación. El propio artista reconoce estar habituado a trabajar con ingenieros, técnicos industriales, delineantes, arquitectos e incluso abogados, desde su etapa de formación en su Bulgaria natal, por la ausencia de

Los títulos que el artista aplica a las piezas guardan la misma apariencia técnica y proyectual: sólo aluden al lugar real y al momento real de la intervención. Remarcan la idea de proyecto en curso y de imagen dentro del proyecto. Y también, por lo mismo, utiliza imágenes fotográficas del emplazamiento y aporta mapas y planos. Se trata de hacer realidad la imagen para hacer realidad el proyecto.

Lo que allí se representa a priori será en el montaje final, con tal precisión que parecen dibujos hechos una vez acabada la obra. Es lógico pensar en otro tipo de dibujos y bocetos de concepción, evolución y maduración, que el artista vaya trasformando a medida que se defina su idea; sin embargo ni el público ni la crítica tienen noticia de ellos. Si existen, el artista nunca los ha mostrado.

Son, pues, representaciones con suma fidelidad y espíritu comunicativo de la idea que el artista tiene en mente y que más tarde materializará en el espacio tridimensional.

Durante todo el largo y complejo proceso de producción y montaje de cada proyecto, y durante su exposición antes de que se desmonte, se va realizando un registro fotográfico del mismo.

A esta información visual se unen todos los documentos que ha generado la obra: reproducciones de los dibujos, explicaciones de la idea y del proceso técnico con todo detalle, entrevistas con instituciones y políticos, licencias, autorizaciones, etc.

Todo queda compilado y secuenciado cronológicamente en un dossier por proyecto que se edita y se pone a la venta. Los beneficios que de ello se devengan y los obtenidos por la venta de los dibujos (enmarcados individualmente dentro de una especie de marcos-vitrina sellados de metacrilato, lo que les da mayor apariencia objetual) revierten en la financiación de los proyectos.

estímulo artístico e intelectual que encontraba en la caduca y anquilosada academia socialista.

III. II. El caso de Hannsjörg Voth

Este artista alemán (nacido en Bad Harzburg en 1940) proviene de la escultura desarrollada, sobre todo a partir de los 80, en el campo constructivo; es decir, de las arquitecturas metafóricas. Suponemos que en ello influyó el hecho de que su padre fuese arquitecto, además de las vanguardias artísticas transformadoras (o interventoras) en el paisaje –de borde o alejados y poco accesibles– de la década anterior.

De este significativo artista nos interesa destacar dos ámbitos fundamentales de su prolífico trabajo:

a. Sus montajes escultórico-constructivos integrados en el paisaje: Son obras de orden arquitectural luego según hemos apuntado, arquitecturas metafóricas. Por su complejidad y dimensiones requieren para su realización largos procesos de diseño y planificación en los que intervienen obreros, ingenieros, arquitectos, geólogos, directores de proyectos, directores de obra, patrocinadores (los proyectos nunca tienen un sistema de financiación fijo).

b. Los proyectos-dossier que acompañan, se editan y exponen a partir de dichas obras: En ellos tienen especial presencia las series documentales fotográficas que realiza con todo rigor y gran maestría su esposa, la fotógrafa de arquitecturas Ingrid Armslinger (de hecho podrían funcionar como obras autónomas); los dibujos que como en el caso de Christo, se exponen enmarcados como elementos proyectuales pero también con significación propia y, por último, sus maquetas que además de servir como modelos expositivos de las construcciones realizadas, igualmente podrían tener carácter de objeto artístico en sí mismas por su acabado y sentido.

A principios de los 70 y tras una etapa de formación irregular entre la carpintería, la pintura y el diseño gráfico, y otra de trabajo como maquetista editorial y director artístico en agencias de publicidad, decide dedicarse en exclusiva a la producción artística empezando con pinturas de gran formato y con acrílico. Hasta que en 1973 comienza a decantarse por el dibujo de formas cónicas y prismáticas situadas en entornos paisajísticos utópicos a menudo resueltos con una simple línea de horizonte.

En esta época también empieza a introducir en sus formas dibujadas unos elementos altamente simbólicos que serán rasgos característicos y persistentes en el artista y que, además, lo conectan desde su personal planteamiento con la obra de Cristo: se trata de ataduras con cordeles y vendas que aplica con gran virtuosismo gráfico a fragmentos o partes de los cuerpos representados y que al tiempo empiezan a ser grandes troncos de árbol. Aunque como decimos tales ataduras de Voth en general cubren los objetos parcialmente, mientras que las de Cristo resultan envolturas totales.

Las ataduras del alemán –se dirían vendas que con tosquedad cubren fragmentos heridos o muñones inanimados– provienen del ideario iconográfico anterior del artista, aún en su etapa como diseñador gráfico. Entonces su ideología y vivencias sociales y políticas le llevaron a representar formas inspiradas en el cuerpo (por ejemplo torsos) envueltas en duros corpiños que a su vez quedan terriblemente amarrados por cinchas, ganchos, cinturones y cuerdas.

Su primera obra de intervención en el exterior se tituló “Feldzeichen” (Estandartes) y se realizó entre el 11 y el 13 de abril de 1975 en una colina deforestada a las afueras de Munich. Un equipo de ayudantes puso en pie una serie de troncos de 30 metros de altura cada uno, en partes vendados y atados.

El conjunto enhiesto resultó muy expresionista (más aún las duras fotografías tomadas por su esposa para documentar la acción) e inquietante, y las imágenes nos recuerdan representaciones medievales del cine de Eisenstein o de Wells.

Dicha obra marcaría el rumbo de su futura trayectoria artística en busca de la interacción silenciosa y profundamente emocional entre forma, elemento o conjunto constructivos y paisaje natural aislado. Durante el proceso y en el resultado, ambos –entorno y obra alzada, transportada o edificada– se cargan mutuamente de simbolismos arcaicos y de un halo espiritual mítico-poético y arquetípico que nos transporta a lugares y momentos imaginarios.

Pensando en proyectos cada vez más monumentales y al tiempo en lugares naturales cada vez más abiertos, alejados y solitarios, desde mediados de los ´80 y tras un periodo de experimentación y expresión

con agua, fuego y viento, Voth decide pasar temporadas del año en el desierto de Marruecos que ya había conocido en viajes con estudiantes de Bellas Artes durante su etapa formativa.

Allí, con la participación de trabajadores autóctonos y el recurso de los materiales empleados en la arquitectura vernácula, decide crear espacios y construcciones simbólicos que produzcan, en la inmensidad extendida y muda del desierto, demarcaciones igualmente simbólicas.

Elige el desierto en apariencia infinito como soporte para su obra (lo que sería una forma de no soporte o de soporte abierto, expandido). En el ensayo “Voth, espacio sin fronteras” incluido en el catálogo de su exposición en la Sala de la Muralla del IVAM (2003: 20) Kosme de Barañano escribe al respecto: “escultura sin espacio de soporte, perdida en la inmensidad de la arena y alejada de toda visión si no es la del peregrinaje”.

El desierto (el mar y los grandes ríos en obras anteriores) es según el autor, un entorno ideal para establecer un diálogo armónico entre sus construcciones y el paisaje; por lejano, por anónimo, por expandido y carente de tensiones o dominios. El artista lo llama “paisaje cero” porque lo considera un entorno sin explotar y sin manipular por el hombre, con una historia propia y ancestral al margen de la sociedad occidental dominante.

Esa elección del marco y el soporte para la obra, anuncia parte del carácter de sus proyectos que hasta cierto punto se conectan con el land art constructivo. Luego podría considerarse un contrapunto europeo de aquellos otros principalmente norteamericanos. Sin embargo, no son exactamente los mismos juegos ni intenciones los que mueven al alemán.

Existen diferencias entre Voth y los land art. Barañano dice en el artículo citado:

“En este sentido nada tiene que ver la obra de Voth con el espíritu del land art como Richard Long, Michael Heizer, Walter de María, Robert Smithson, Andy Woldsworth, etc. Ni tan siquiera con las caminatas de Hamish Fulton (...) En Fulton, el

arte es caminar y la huella o el documento del caminar; en Voth es construir, es el objeto y su disolución (...) Voth tampoco es un artista site-specific en sentido propio, sino un artista en permanente construcción y deriva...”.

La obra de Voth es eminentemente poética, de una poesía arcaica y arquitectónica que mediante el territorio con ellas delimitado, conforma el paisaje. No se impone a él, no lo anula ni lo contradice; sólo lo conforma, existe en él y viceversa. El land art con sus grandes construcciones y movimientos de tierra, fue un asunto más conceptual. Por ejemplo para los artistas del primer land art el desierto no era un lugar natural, era un concepto espacial que según Robert Smithson se traga todas las fronteras.

Sin embargo en Voth construcción y paisaje se conforman mutuamente y nos conducen a una reflexión profunda sobre el territorio (como espacio delimitado para y por el asentamiento humano), el entorno (el paisaje extendido) y nosotros mismos. Como apunta Barañano, el tema de los trabajos de Voth es la creación de los hombres y su soledad.

En este sentido es muy importante que las arquitecturas del alemán en Marruecos se construyan por obreros autóctonos y con un tipo de barro apisonado que allí vienen utilizando los beréberes para sus construcciones –rotundas fortalezas de barro ancladas en el desierto– desde tiempos muy antiguos.

Otro dato interesante de las obras arquitecturales de Voth es su lenta pero cierta efimeridad. El barro apisonado se desgasta y va perdiendo consistencia con las escasas lluvias y tormentas de la región. Están condenadas al desmoronamiento en el tiempo, entre lo humano y lo geológico, del desierto como aquellas otras fortalezas medievales.

Pasamos a comentar tres proyectos monumentales que son tres grandes metáforas constructivas, en la Llanura de Mahra (sureste de Marruecos).

El primer proyecto es el titulado “Himmelstreppe” (Escalera Celeste, 1980-87). Se trata de un edificio aislado, un prisma piramidal

que tiene por base un cuadrilátero y cuyas paredes laterales son dos triángulos que tienden a estrecharse a medida que ascienden. Soporta una escalera de 52 peldaños y tiene una altura de 16 metros. En la planicie del desierto resulta un enorme reloj solar y un observatorio astronómico como los llamados edificios-calendario árabes que en la antigüedad servían para estudiar el firmamento.

La escalera asciende de Oeste a Este de tal modo que en las noches de invierno, la constelación de Orión se eleva siguiendo la hendidura central de la construcción y continúa por encima de ella.

El artista fabricó dos grandes alas extendidas en actitud de volar, con metal forjado como si sus plumas fueran sables. Las dos piezas ensambladas construían una metáfora de Ícaro o de un ángel, en cualquier caso un sujeto celeste. En un principio fueron situadas al pie de la escalera pero luego se trasladaron a la cumbre del edificio.

En su interior y aprovechando los huecos bajo los peldaños de la escalera principal, Voth ha organizado una serie de estancias interiores que hacen habitable la construcción. A tales estancias se accede por una escala y una escalera interior que desciende desde la plataforma superior donde finalmente se ubicaron las alas. En las habitaciones vivió el matrimonio Voth durante el tiempo que tardó en construirse “Goldene Spirale”.

“Goldene Spirale” (Espiral Áurea, 1992-97) es un edificio aparentemente horizontal, expandido y agarrado a la tierra. Sigue la forma y el trazado uniforme de una espiral que puede haberse diseñado tanto por aplicación de la sección áurea en los radios ampliados de 9 cuadrantes enlazados, como por aplicación de la sucesión numérica de Leonardo Pisa (Fibonacci). En cualquier caso se trata de reproducir un modelo de estructura y crecimiento regular y natural.

Desde su centro, la espiral se desenrolla en un muro de 260 metros cuya altura máxima es de 6 metros en el centro mientras que el extremo contrario se incrusta suavemente en la tierra. En ese punto, el artista ha diseñado y construido unos habitáculos que tienen por techo el mismo terreno.

En el centro de la espiral se abre un pozo redondo por el que desciende una escalera de caracol. Dicha escalera conduce en un primer nivel, a un área de vivienda donde el artista ha abierto de manera estereotómica una serie de estancias. Y la escalera continúa hacia abajo hasta un manantial de agua excavado.

“Stadt Des Orión” (1998-03) es otro ambicioso proyecto que el artista ha construido en esa área del desierto marroquí. Se trata de una ciudadela mítica, arcaica y fortificada, prácticamente a escala 1:1 y sobre un trazado en planta que reproduce en el terreno la constelación de Orión.

El conjunto consta de siete torres, una por cada estrella de la constelación y levantada en el lugar que le corresponde: Rigel, Saiph, Bellatrix, Betelgeuse, más las tres que dibujan el Cinturón de Orión: Mintaca, Alnitac y Alnilam. Pero además de éstas, el conjunto reúne otras torres –de entre 2 y 16 metros de altura– hasta un total de 25.

Las torres nos recuerdan a las mastabas y templos egipcios cuyas paredes se inclinan hacia arriba y hacia dentro. También a los zigurats mesopotámicos por parecer escalonadas ya que las escaleras de acceso a la parte superior transcurren por la fachada exterior.

Arriba, en cada una, se sitúa un observatorio astronómico. El artista ha creado unas hornacinas en el muro de tal manera dispuestas que obligan a seguir la mirada a través de ellas y hasta el cielo.

La complejidad de sus proyectos exige de este artista un gran esfuerzo de planificación, control de las situaciones técnicas y recursos tanto humanos como materiales. Él mismo interviene en la elaboración de cada una de las fases de concepción, desarrollo y producción de sus propuestas y supervisa hasta el último resultado.

Es importante señalar dos cuestiones: la primera, que todos sus trabajos son apuestas personales pues nunca realiza obras por encargo oficial. La segunda nos lleva a considerar, nuevamente, las profesiones tradicionales en su familia –constructores, carpinteros y arquitectos–, su propia formación superior como diseñador gráfico y también su conocimiento del oficio de la carpintería.

Seguramente dicha trayectoria personal y familiar de Voth, haya contribuido a estructurar sus procesos creativos como artista en clave o de un modo muy cercano, al concepto de proyecto, entendido como proyecto constructivo y de manufactura (la arquitectura, la carpintería) y como proyecto de gráfica publicitaria (los dibujos, las imágenes).

En ambos sentidos conoce perfectamente las herramientas, posibilidades y códigos a utilizar. Por ello no ha de extrañarnos que su producción artística, que se inició a través de la pintura-pintura, haya derivado hacia las propuestas de acción y transformación espacial de índole escultural y arquitectural.

Christian W. Thomsen (1994: 225) profesor de la Universidad-GH de Siegen, Alemania, resume del siguiente modo el proceso de concepción, desarrollo y producción en este artista⁴⁷:

“Las ideas están en la cabeza. Voth las medita durante mucho tiempo. Al principio se ven reflejadas en una vía artística, en los bocetos y dibujos durante mucho tiempo donde logran, por así decirlo, su derecho a existir. En ellos Voth cuida totalmente, de manera sutil, sensible y con gran riqueza, los ciclos y matices varios de una idea. Después se progresa en los aspectos artesanales, del plan, organizativos y empresariales de un trabajo semejante. Debe encontrarse una ubicación apropiada. La financiación tiene que ser asegurada por medio de mecenas, coleccionistas, galerías y círculos artísticos, con capital propio, mediante los beneficios generados con la venta de dibujos, acuarelas y aguadas. En el siguiente paso entra en juego el proyectista con extrema precisión. A continuación es el modelista, arquitecto e ingeniero quien concreta los requisitos espaciales, geológicos y estáticos en maquetas y planos. Se continúa con una fase que a Voth siempre le resulta de especial angustia, la coordinación con la administración y su maraña de reglamentos. En la etapa siguiente, el artista, que concede forma, estética y sentido a la idea, ha de concretar un proyecto, al igual que el artesano, el arquitecto y el logista”

⁴⁷ Del catálogo “Zeitzeichen-Lebensreisen” (1994), citado en el catálogo del IVAM (2003: 225).

La trayectoria expositiva de Voth es muy extensa sobre todo en Alemania. Desde sus primeras obras de intervención espacial viene realizando exposiciones procesuales (con documentos gráficos, visuales, maquetas, restos materiales) sobre las mismas. Tengamos en cuenta que la mayoría de ellas han sido monumentales y efímeras, o se mantienen en puntos realmente inaccesibles para el gran público (lugares de peregrinaje).

Las exposiciones –como las que pudieron visitarse en la Sala de la Muralla del IVAM y en la Fundación Canal de Isabel II de Madrid, ambas en 2003– se estructuran como proyectos artístico-constructivos a partir de cuatro elementos fundamentales en la obra de Voth, ya enunciados:

Dibujos

Series fotográficas en blanco y negro realizadas por su esposa, la fotógrafa de arquitecturas Ingrid Armslinger. Con su ayuda Voth registra cada momento, fase o detalle en los procesos de desarrollo y producción de sus obras. Además de presentarse en exposiciones con gran fuerza y personalidad, dicho material también ha sido reunido en diversas publicaciones

Restos materiales que son instalados en la sala (por ejemplo los troncos de sus primeras intervenciones)

Maquetas elaboradas con todo detalle y con la factura limpia que es habitual en las maquetas de arquitectura. En general aquí se utiliza cartón y madera (en algún caso también alambre, cuerda y lino) y pueden exponerse sobre pedestal o en el suelo formando una instalación en si misma como en el caso de la “Ciudad de Orión”

Voth suele utilizar para sus dibujos formatos medios y grandes. Siempre se exponen enmarcados y sobre pared. Luego, como ocurre con Christo, no llegan a los grandes formatos de otros autores (dibujos murales).

Al menos en lo que pudimos ver en las muestras retrospectivas que se repitieron en España en 2003, los dibujos de Voth varían entre los más pequeños, de 30 x 42 cm., y los mayores en torno a 120 x 180 cm.

Una de las diferencias más evidente entre estos dibujos del alemán y los del búlgaro, está en su tratamiento compositivo. Al contrario que en Christo, los dibujos expuestos de Voth no parten ni están sujetos a una estructura compositiva de base. Voth dispone del plano por entero sin hacer parcelaciones o fragmentaciones lineales ni recuadros que jerarquicen los niveles y contextos de representación.

No obstante sí existe una distribución jerárquica entre las distintas imágenes que intervienen en cada composición. Siempre habrá un elemento, objeto o trazado constructivo (completo o parcial) que protagonice el dibujo y ocupe una posición predominante y de mayor tamaño en él. Alrededor de ese dibujo principal se distribuirán otros bosquejos, croquis o apuntes menores que expliquen partes o detalles del proyecto.

Por tanto Voth configura composiciones gráficas globales que integran varios niveles de representación y donde, a diferencia de Christo, sí pueden darse superposiciones de trazados entre unos y otros elementos del mismo proyecto.

Para lograr tal reunión representativa, su autor recurre a estrategias de esbozo o apunte, resolviendo unas partes con gran virtuosismo y dominio de claroscuro (especialmente en los elementos principales) y dejando insinuadas otras a medida que pierden importancia. Es una manera convencional de crear centros de atención.

De ese modo y por la constante inclusión de panorámicas desérticas también insinuadas junto a trazados geométricos con anotaciones autógrafas, por el tratamiento del claroscuro mediante grafismos envolventes y toques de blanco para las luces, así como por la elección de papeles vegetales de textura apergaminada como soporte, los dibujos de Voth muestran una estética clasicista entre lo poético y lo intelectual (por lo que también podríamos atribuirle cierto punto romántico e incluso onírico y surrealista).

Las composiciones de Voth resultan diversas en imágenes, abiertas y llenas de aire. Utiliza técnicas gráfico-plásticas mixtas y tradicionales (grafito, aguadas, acuarela) y no collage –con excepción de algunos múltiples siempre que sus disposiciones ordenadas de

materiales diversos pueden entenderse como una forma de collage– o fotomontajes.

Es este otro aspecto sustancial de diferencia entre los dibujos de Christo y de Voth. Y aunque el alemán también trabaje con un importante grado de verismo gracias a su dominio del dibujo, en su caso se trata de un ejercicio figurativo evocador y conscientemente clásico.

En cuanto a la representación del territorio, Voth no suele introducir mapas o cartografías en sus famosos dibujos, al menos con la asiduidad con que lo hace Christo.

Sin embargo de mediados de los ´70 son una serie de múltiples enmarcados para pared donde el artista compone a modo de registro documental y expositivo, diversos materiales e información gráfica en concreto sobre su obra “Feldzeichen. Projekt Ingelsberg”.

En dichos múltiples se incluyen, con una composición ordenada y según formatos y ejes rectangulares, fotografías tipo carnet del artista y de su esposa así como de los colaboradores en el proyecto; fotografías en pequeño formato de distintos momentos del montaje– acción de la obra en el sitio; alguna fotografía mayor del paisaje (en una de las piezas aparece, con una posición y tamaño predominantes, una fotografía aérea del terreno en la que se ha trazado una señal que localiza el lugar); bocetos de pequeño formato; un fragmento rectangular de mapa (también de mayor tamaño y posición predominante como la fotografía anterior) con localizaciones de la obra fijadas por grafismos, y pequeñas fotografías de la misma en su proceso de montaje.

En otro múltiple aparece un fragmento mayor de un plano topográfico cuyas curvas de nivel se elevan como un bajorrelieve e igualmente se marca el lugar de actuación; restos materiales (secciones de troncos, cuerdas, telas...) también ordenados y distribuidos en formatos rectangulares; textos mecanografiados, títulos y subtítulos con letra normalizada, siempre en bandera y alineados en sus márgenes derechos; algún documento que suponemos de gestión o autorización; notaciones autógrafas y grafismos que conectan entre sí los diferentes soportes, dibujos e imágenes. Como decimos todos

estos niveles de información se disponen dentro del plano enmarcado con riguroso orden para crear paneles muy claros y explicativos sobre la obra y su proceso de instalación.

En algunos dibujos más recientes que corresponden al proyecto de la Ciudad de Orión, el artista incluye trazados de mapas celestes superpuestos a otras representaciones.

Dichos croquis celestes nos recuerdan a los dibujos y pinturas de su compatriota Anselm Kiefer. Igualmente nos remiten al interés por los mapas celestes de otros artistas contemporáneos como N. Holt (con sus “Túneles Solares” que también es una obra constructiva en el desierto con aspiraciones cósmicas⁴⁸).

La ausencia de mapas en los dibujos de Voth que localicen sus proyectos en particular los realizados en el desierto, parece lógica dado su deseo expreso de realizar obras constructivas en espacios alejados e incontaminados por la cultura occidental. No le interesa explicitar el sitio, no necesita demarcar el territorio en un plano para luego exponerlo dentro de una galería como hicieron los *land art*. Lo suyo es una cuestión más emocional y empática que conceptual, respecto al paisaje natural y la cultura autóctona.

En cambio representa el paisaje, su paisaje, esbozándolo del siguiente modo: con líneas de horizonte que parecen muy distantes y a veces, sobre ellas insinúa la discreta presencia de formas

⁴⁸ El interés por construir observatorios astronómicos –con guiños a civilizaciones primitivas como la sumeria- desde los que poder contemplar el firmamento (que aparece como inmensidad natural ignota ante la que el artista-sujeto se sitúa con la fascinación romántica de los pioneros del pasado), estuvo muy presente entre los artistas vinculados al *artscape* de los 70. Dicho interés deviene de la apuesta que tales artistas hicieron por descubrir nuevos escenarios de su artísticidad, lejanos, solitarios, no manipulados y no aprehensibles por los mecanismos del circuito artístico convencional. Una nueva frontera para el arte del momento donde también caló con fuerza la euforia general en torno a los aventureros del espacio (del espacio estelar).

El asunto, más allá de los 70, se ha mantenido después con otros artistas constructores en el desierto además de Voth, como los proyectos para crear magnos observatorios naturales en una unión tierra-cielo, arte-paisaje-arquitectura, de James Turrell (“Roden Crater”), Robert Morris (“Observatory”), Charles Ross (“Eje Estelar”) o Chillida (“Tindaya”).

montañosas que también se pierden. Aplica un grafismo suelto para arropar, en primer término, los elementos dibujados dentro de tales escenarios y sugiere las calidades y claroscuro de un terreno árido. Son pues representaciones de espacios abiertos y agrestes con pocos elementos. No necesita más para imaginar y dar a conocer los sitios donde materializa, donde construye, sus utopías artísticas.

El lenguaje que utiliza en todas esas representaciones es la perspectiva cónica tanto frontal como oblicua. Las posiciones relativas de las líneas de horizonte, dependerán de la naturaleza estructural del elemento o elementos a representar:

Cuando se trata de construcciones donde domina la verticalidad o se quiere reseñar la presencia de elementos verticales, acorta, en pura lógica, la distancia entre la línea de horizonte y la supuesta línea del cuadro, el punto de vista desciende y la forma cobra mayor contundencia.

En cambio, si se trata de una construcción o estructura apegada al terreno, es decir donde prima la dimensión horizontal, el artista aumenta la distancia entre la línea de horizonte y la línea del cuadro, el punto de vista asciende y nos ofrece una mayor vista en planta fugada de aquélla.

Sin embargo cuando representa alguna pieza objetual aunque sea de grandes dimensiones pero sin llegar a ser monumental, acude también a trazados en perspectiva axonométrica, tal y como puede apreciarse en los dibujos para la obra “Steinhausmit Seelenloch” (Casa de piedra con hueco interior).

En cuanto a trazados geométricos básicos y vistas proyectivas (plantas y alzados), Voth incluye apuntes sencillos realizados a mano alzada que aluden a formas concretas de las estructuras constructivas, y en los que también aparecen indicaciones autógrafas. Tienen una función más estética que realmente proyectiva. En algunas ocasiones aporta croquis de secciones y cortes para dejar ver el diseño de ciertos interiores más o menos complejos.

Hay que reseñar la presencia de textos autógrafos: son anotaciones explicativas, indicaciones numéricas –cálculos– y

acotaciones acompañando los croquis anteriores. Con letra cursiva a lápiz formando pequeños bloques horizontales que también funcionan como elementos de composición superpuestos a otros trazados gráficos.

Y de representaciones ocasionales de sujetos como presencias expresas en el argumento de la obra (Ícaro para “Escalera celeste”) o determinando posiciones precisas de observación (“Ciudad de Orión”).

IV. REFLEXIONES

La importancia y funciones del dibujo en la representación artística contemporánea quedan demostradas por su propia y muy extendida presencia a lo largo del siglo XX y más aún en la actualidad.

La observación de sus diferentes ámbitos y naturalezas permite valorar ese destacado papel, primero como lenguaje y medio en sí mismo con indudable entidad propia.

Y de igual modo, como instrumento de planificación y proyectación para la obra artística contemporánea. Aquí nos hemos referiremos a algunas gráficas proyectuales que si bien son más propias de otros ámbitos creativos y técnicos, han quedado plenamente incorporadas a los procesos artísticos llegando a ser obra en si mismas.

Con todo ello se ha ampliado el espectro tradicional de la representación gráfica –en conceptos, métodos y medios– estableciéndose interesantes puentes con esos otros ámbitos ya citados, sea la arquitectura, la ingeniería o el diseño.

Las posibilidades de expresión y comunicación a través del dibujo (convencional, virtual, corporal, polisensorial incluso multidimensional o adimensional –como el dibujo paleolítico) vemos que son inagotables y están siempre vigentes: por su carácter intelectual al tiempo que potencialmente expresivo; por la posibilidad de una ejecución inmediata, lo directo de su manera y discurso; por la pureza de su impronta, su sencillez y economía.

Y por constituirse en un lenguaje diversificado en códigos desde los más individuales o subjetivos hasta las convenciones universales al servicio de la idea en sus procesos de concepción, planificación y producción.

Por eso históricamente hemos considerado el dibujo como pilar de las artes plásticas en su doble papel de transmisor de la idea en los estadios germinales de toda acción creativa (por tanto el vínculo más directo con la mente y el espíritu) y de elemento fundamental en la formación artística.

A lo que se añade esa capital aportación del siglo XX que vino a liberarlo definitivamente de toda servidumbre a otros ejercicios (llamados “obras mayores”) y a darle la justa autonomía con que definirse y evolucionar como asunto artístico propio, ya sin débitos.

Como aquí se ha dicho las naturalezas y funciones del dibujo siempre han sido punto de reflexión aunque es el Renacimiento el contexto en el que se escriben algunos de los enunciados con más repercusión y proyección histórica.

Tanto Cennini como Ghiberti lo consideraron el fundamento y técnica de todas las artes. Zuccari ve en el dibujo, la idea que es de transmisión divina. Y Vasari lo enuncia como proyecto y ejecución observando la posibilidad de identidad autónoma. Nada más contemporáneo.

No en vano el mismo término “dibujo” está ligado al de “diseño” como este lo está al de “proyecto”.

Dibujar en francés se escribe “dessiner” y en italiano, “disegnare”. Dibujo es “dessin” en francés y “disegno” en italiano. Como diseño y diseñar se escriben “dessin” y “dessiner” en francés. “Design” en inglés. Obviamente estas son lenguas de raíces latinas y los términos indicados provienen de “designare”, designar, señalar.

Según la Real Academia Española dibujar es “delinear en una superficie, y sombrear imitando la figura de un cuerpo”. También “describir con propiedad una pasión del ánimo o algo inanimado”. Y “dicho de lo que estaba callado u oculto: indicarse o revelarse”.

Esta selección de acepciones en torno al verbo “dibujar” nos traen a la memoria por un lado aquella definición del dibujo como lo que desvela, luego descubre y explica, la estructura interna de las cosas, lo “oculto” que así se “revela”.

Y por otro lado –hablando de pasiones, de animar lo inanimado y de delinear las superficies para luego revestir los interiores y darles vida– recordemos el relato mítico que según Plinio el Viejo⁴⁹ explica los orígenes del dibujo como sistema de representación gráfico-plástica que traza en soportes planos el contorno de las formas tridimensionales por proyección de aquellas; y viceversa: que devuelve a la tridimensionalidad lo representado o concebido en dos dimensiones.

“La primera obra de este tipo la hizo en arcilla el alfarero Butades de Sición, en Corinto, sobre una idea de su hija; enamorada de un joven que iba a dejar la ciudad: la muchacha fijó con líneas los contornos del perfil de su amante sobre la pared a la luz de una vela. Su padre aplicó después arcilla sobre el dibujo al que dotó de relieve, e hizo endurecer al fuego esta arcilla con otras piezas de alfarería”.

Perigraphé: peri = alrededor, graphé = escritura. Delinear, trazar con línea el contorno de las cosas.

Para S. Giedion⁵⁰ (1964) la mayor preocupación del arte primitivo fue el desarrollo creciente de la habilidad para representar la forma a través de su contorno.

⁴⁹ Tomo 2 de Historia Natural, Libro XXXV, Capítulo XII.

El relato mítico que se conoce como el origen del dibujo o de la pintura, ha sido representado por diversos artistas plásticos en famosos grabados y pinturas. Citamos algunos autores históricos como Joseph-Benoît Suvée, Joseph Wright de Derby o Jean-Baptiste Regnault, entre otros.

⁵⁰ GIEDION, Sigfried (1964). El presente eterno: Los comienzos del arte. Madrid: Alianza Editorial, 2003.

Porque al margen de especificaciones analíticas y estructurales internas, al cerrarse, la línea de perfil “conforma” el elemento representado sin ambigüedades.

La línea “ nombra” las cosas (recordemos “de + signum”, señal, imagen) y con ello las hace existir. Las atemporaliza porque las detiene (la no ambigüedad). Las “ata” y así las posee (la magia del nombre y del nudo).

Hay una obvia vinculación directa con la escritura. De tal vínculo original el dibujo ha mantenido dos rasgos definitorios fundamentales hasta la fecha y salvando las apuestas en otros sentidos hechas por la modernidad:

- Su carácter racional (intelectual): como expresión directa del pensamiento; también expresión elaborada, metódica (de carácter analítico), para el análisis de la forma
- Su carácter lineal: siendo el trazo, la grafía, su principal vehículo (aunque obviamente no el único)

Y conformar el interior: explicar el artilugio. Para que la forma proyectada, nombrada y retenida a través de su perfil (el amante en el campo de batalla, el mamut cazado o por cazar), pueda existir siempre ante los ojos de su poseedor.

En definitiva dibujar es un acto por el que el objeto deseado resulta “poseído” (enunciado) por la delimitación del perímetro de su sombra a partir de una proyección de esta sobre el plano donde es arrojada.

Y luego “revivido”: vuelto a la corporeidad desde dicho plano mediante la reconstrucción del interior (de dentro a fuera), en su fisicidad: el claroscuro, la textura, el volumen, la orografía de la superficie descrita hasta en los mínimos detalles.

Por tanto, dibujar resulta un acto mágico (irracional) al tiempo que intelectual (racional) y premeditado (que sigue una lógica al servicio de un anhelo o una idea).

En este sentido el dibujo es un medio y una herramienta del deseo. De aquello que se quiere o debe ser expresado, nombrado. Ese “algo premeditado” deviene en intención, plan y proyecto.

De nuevo según la Real Academia, proyectar es “idear, trazar o proponer el plan y los medios para la ejecución de algo”. Pero también “hacer visible sobre un cuerpo o una superficie la figura o la sombra de otro” (el perfil de lo amado).

Y proyecto es el “designio o pensamiento de ejecutar algo” así como “el conjunto de escritos, cálculos y dibujos” resueltos para conformar y transmitir cómo ha de ser ese algo.

En este breve recorrido semántico falta decir del diseño que es “la traza o delineación” de una figura; un “proyecto o plan”; una “descripción o bosquejo verbal”.

Queda afirmada, por tanto, la definición del dibujo como instrumento para la expresión y ejecución de la idea desde la construcción espontánea a los más premeditados ejercicios siguiendo sistemas y métodos de planificación destinados a la optimización y comunicación del propio proceso. Así como la simbiosis histórica que se produce con esos otros campos creativos y técnicos de los que el arte del siglo XX tanto ha necesitado y hoy necesita por la naturaleza de muchas de sus obras.

Sin embargo pese a su larga historia, el dibujo viene sufriendo una fortísima discriminación como asunto formativo de primer orden. Y no solo en entornos artísticos sino en cualquier ámbito de la educación básica (si alguna vez allí llegó a ser importante).

Quizá ese descrédito que hoy padece el dibujo incluso en los mismos centros de formación artística superior (paradójicamente al contrario que en los circuitos artísticos) se deba a una muy mala lectura de su esencia y de la misma tradición, lo que ha llevado a generar y a asentar en torno suyo, prejuicios más que reflexiones de las que pudieran extraerse razonadas y necesarias críticas al pasado pero también valoraciones a su profundo papel histórico. Y lo más importante: a su permanencia, ámbitos y razones de ser en el momento actual.

Permanencia que, insistimos, atiende tanto al dibujo en tanto que asunto artístico ya autorreferencial ya proyectual, como a las imprescindibles metodologías (por supuesto en revisión y actualización) por las que las diversas destrezas y competencias que “dibujar” implica, han de ser alcanzadas y desarrolladas para un fructífero ejercicio de lo gráfico en distintos ámbitos profesionales y creativos del momento.

Sin duda hoy podemos decir que el dibujo (el poliédrico dibujo) es uno de los más eficaces medios de reivindicación y expresión del proceso creador muchas veces tema único de la obra contemporánea. Una consecuencia más del interés moderno (no solo refiriéndonos, pues, a la modernidad artística sino también histórica, la del s. XIV) por designar y mostrar las cosas tanto en sus superficies y fisicidades externas (“describir”) como en los misterios y mecánicas que encierran (“explicar”) y mediante los cuales aquellas se gestan y se producen. Llegan a ser. “Diseñar”.

BIBLIOGRAFÍA

- ALONSO DEL VALLE, Ricardo (2009). *El lenguaje del proyecto*. Buenos Aires: Ed. Nobuko.
- BAAL-TESHUVA, J. (1999). *Christo and Jean-Claude*. Madrid: Ed. Taschen.
- BERETON, R. (2009). *Los cuadernos: bocetos de diseñadores, ilustradores y creativos*. Barcelona: Ed. Blume.
- CABEZAS, Lino (2008). *El dibujo como invención: idear, construir, dibujar*. Madrid: Ed. Cátedra.
- CABEZAS, Lino (2011). *Dibujo y construcción de la realidad: arquitectura, proyecto, diseño, ingeniería, dibujo técnico: dibujo y profesión 2*. Madrid: Ed. Cátedra.
- ESTEVE DE QUESADA, Albert (2001). *En la trastienda del proyecto: ensayos de metodología proyectual, o anotaciones sobre método, creación y proyecto*. Valencia: Ed. Institucio Alfons El Magnanim.
- FARRELLY, L. (2008). *Técnicas de representación: bocetos y escalas, imágenes ortogonal es y tridimensionales, maquetas y representación cad, imagen de síntesis, ejercicios*. Barcelona: Ed. Promopress.

- JURADO GOMEZ, EMILIO (2008). *Producción artística e innovación industrial*. Madrid: Ed. Díaz de Santos.
- JUROSZEK, S. P., CHING, F. D. K. (2005). *Dibujo y Proyecto* (3ª Ed.). Barcelona: Ed. Gustavo Gili.
- ORTEGA DOMENECH, J. (2011). *Ideas, bocetos, proyectos y derechos de autor*. Madrid: Ed. Reus.
- VALLE DE LERSUNDI, Gentz Del. (2001). *En ausencia del dibujo: el dibujo y su enseñanza tras la crisis de la academia*. Bilbao: Ed. Universidad del País Vasco.
- VOTH, H. (1976). *Feldzeichen – Hannsjörg Voth: Projekt Ingelsberg – Objekte, Zeichnungen, Projekte*. Munich: Städtische Galerie im Lenbachhaus.
- VV. AA. (1986). *Bruce Nauman. Drawings 1965-1986*. Basilea: Herausgegeben Vom Museum Für Gegenwartskunst.
- VV. AA. (1994). *Espacios públicos, sueños privados*. Madrid: Consejería de Cultura CAM.
- VV. AA. (1999). *Dibujos germinales. 50 Artistas españoles*. Madrid: MNCARS.
- VV. AA. (1999). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Madrid: Ed. Cátedra.
- VV. AA. (1999). *Fondos y formas: recursos internacionales para proyectos culturales y artísticos*. Barcelona: Ed. Península.
- VV. AA. (2000). *Máquinas y herramientas de dibujo*. Madrid: Ed. Cátedra.
- VV. AA. (2001). *Christo and Jeanne-Claude. Early Works 1958-1969*. Madrid: Ed. Taschen.
- VV. AA. (2003). *Hannsjörg Voth: 1973-2003: tierra, aire, agua y fuego*. Valencia: IVAM.
- VV. AA. (2004). *Arte termita contra elefante blanco: comportamientos actuales del dibujo*. Madrid: Ed. Fundación ICO.
- VV. AA. (2005). *Los nombres del dibujo*. Madrid: Ed. Cátedra.



Fig. 1. Apunte de Anselm Kiefer.

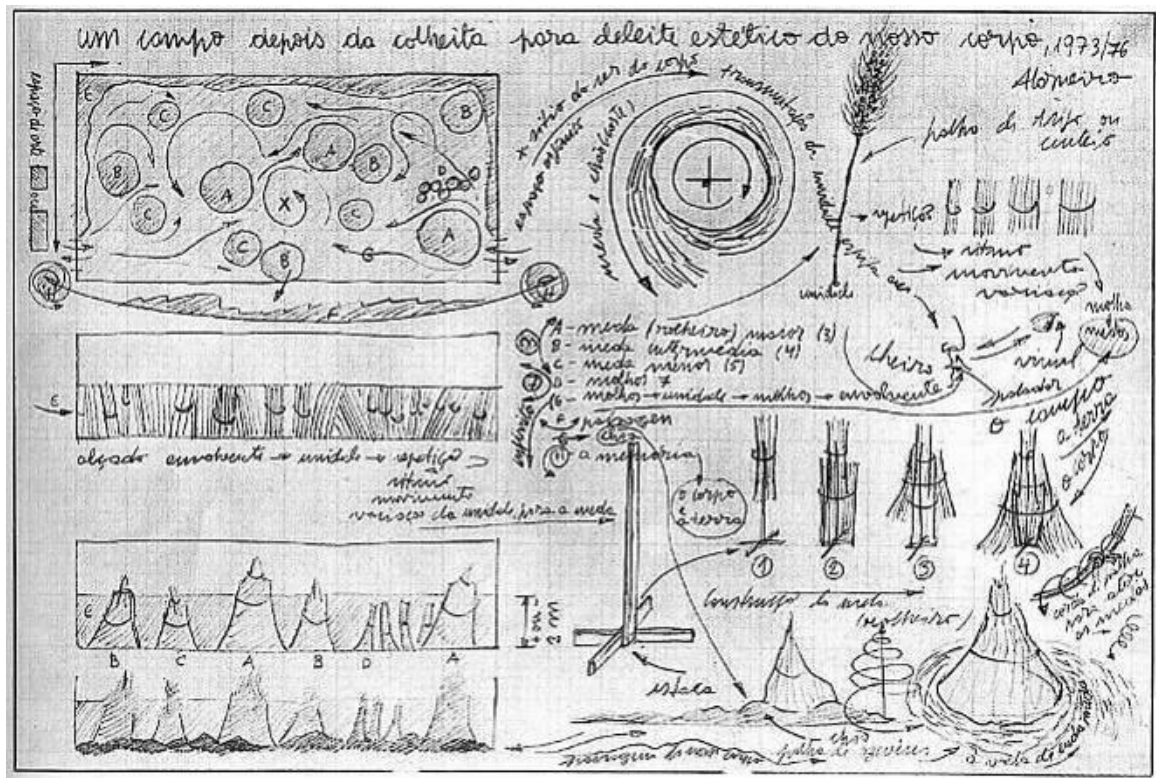


Fig. 2. A. Carneiro. Dibujo preparatorio de instalacion en sala. (1973-76)

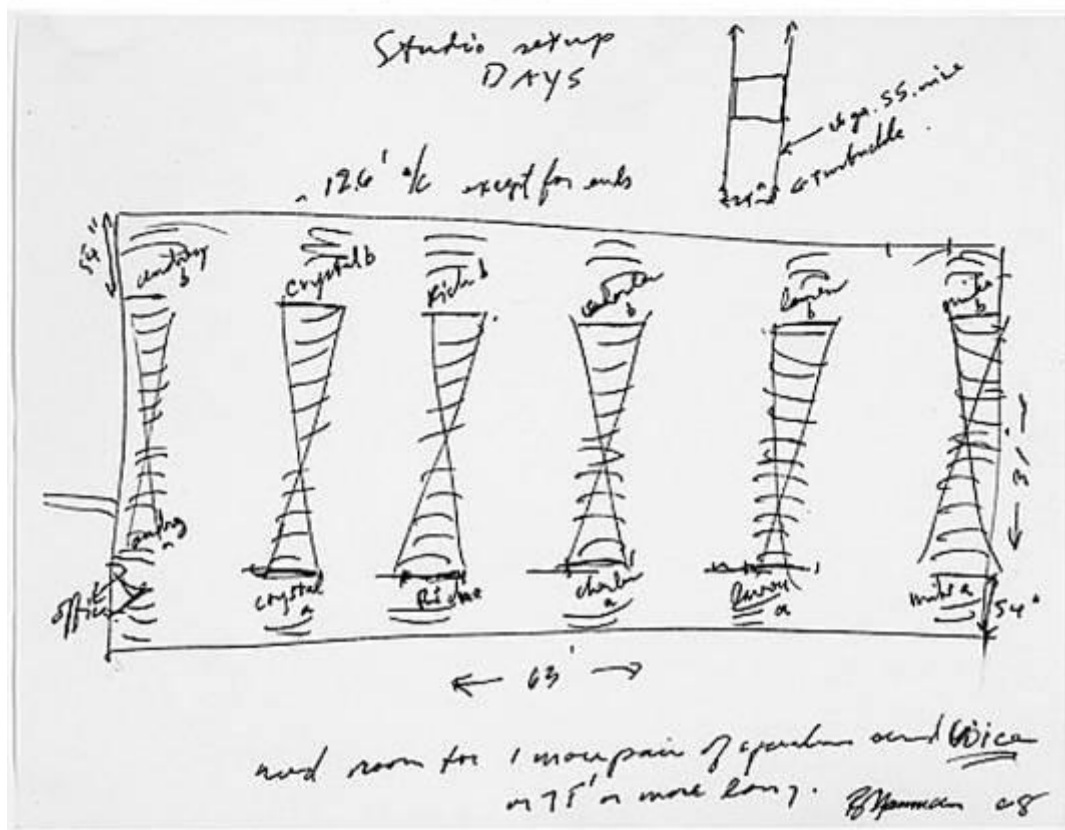
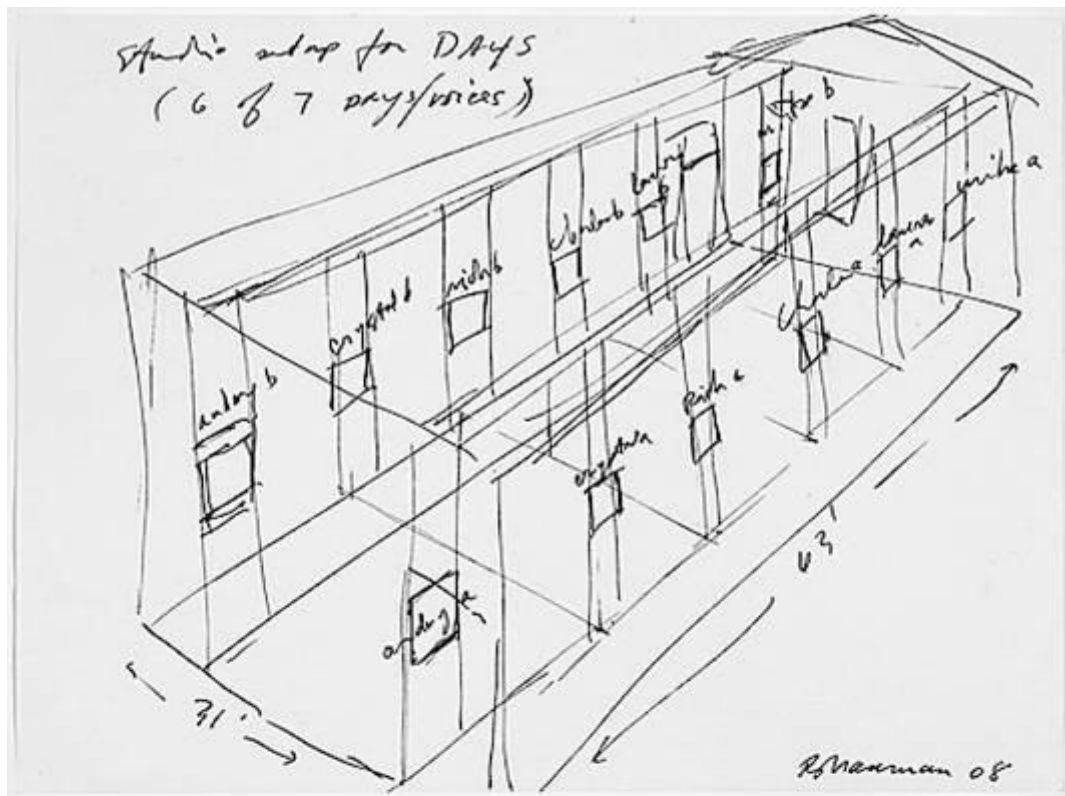


Fig. 3. Bruce Nauman. Bocetos para proyectos artísticos (2008).

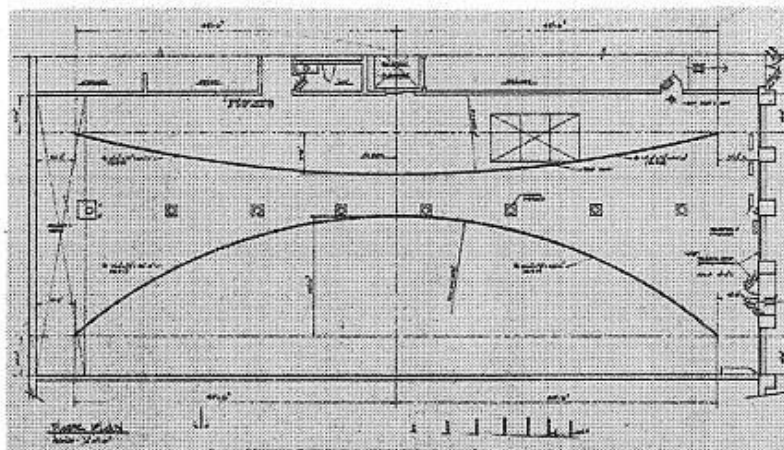


Fig. 4. Richard Serra. Boceto y plano de montaje
“Waxing Arcs” (1980).



Fig. 5. Richard Serra. Fragmentos de bocetos y diagramas para
instalaciones en sala (1969).



Fig. 6. Richard Serra. Bocetos, maquetas y obras finales.

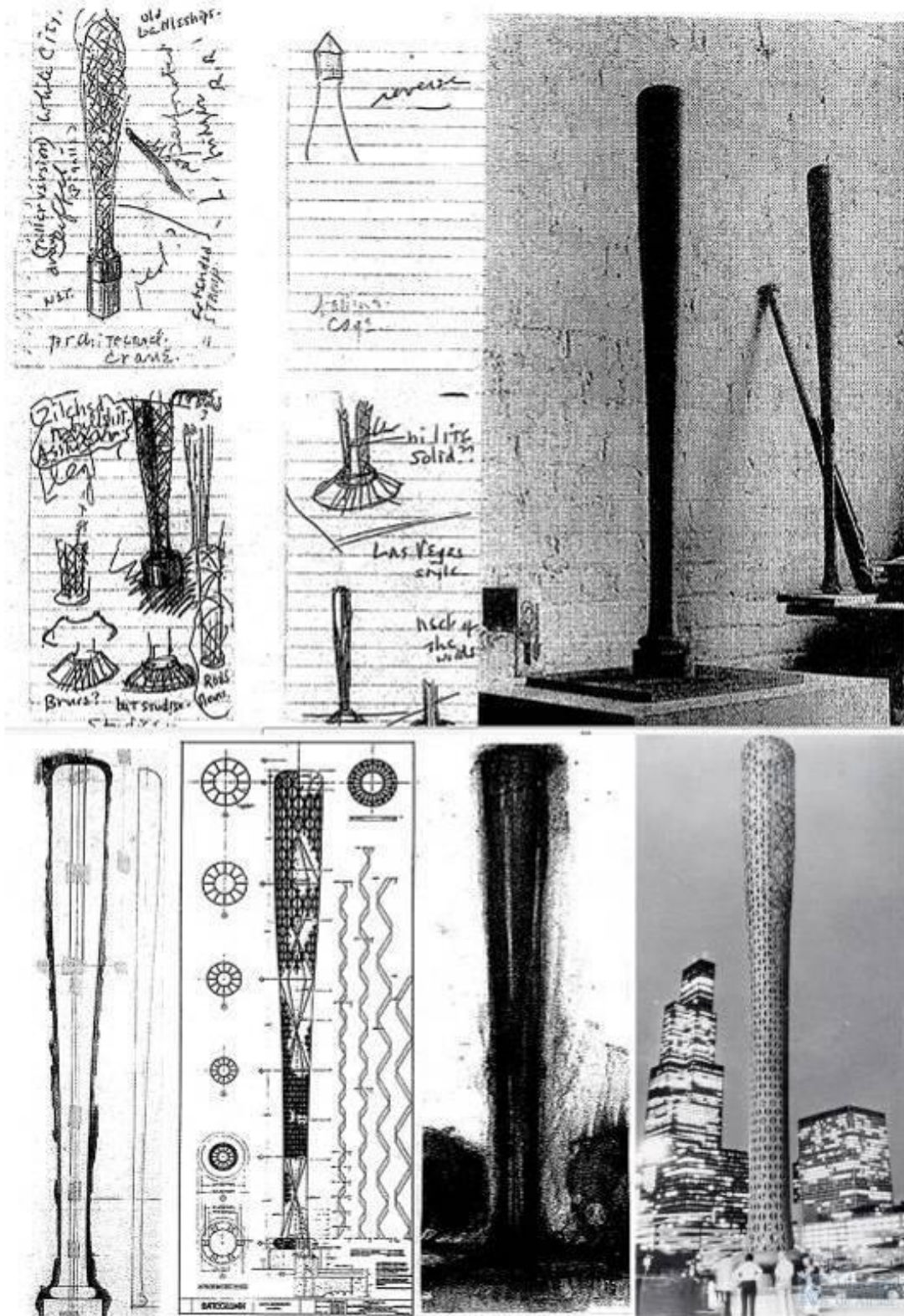


Fig. 7. Claes Oldenburg. Proyecto para “Batcolumn” (1976)
 Bocetos, maquetas, plano de taller y simulación final.

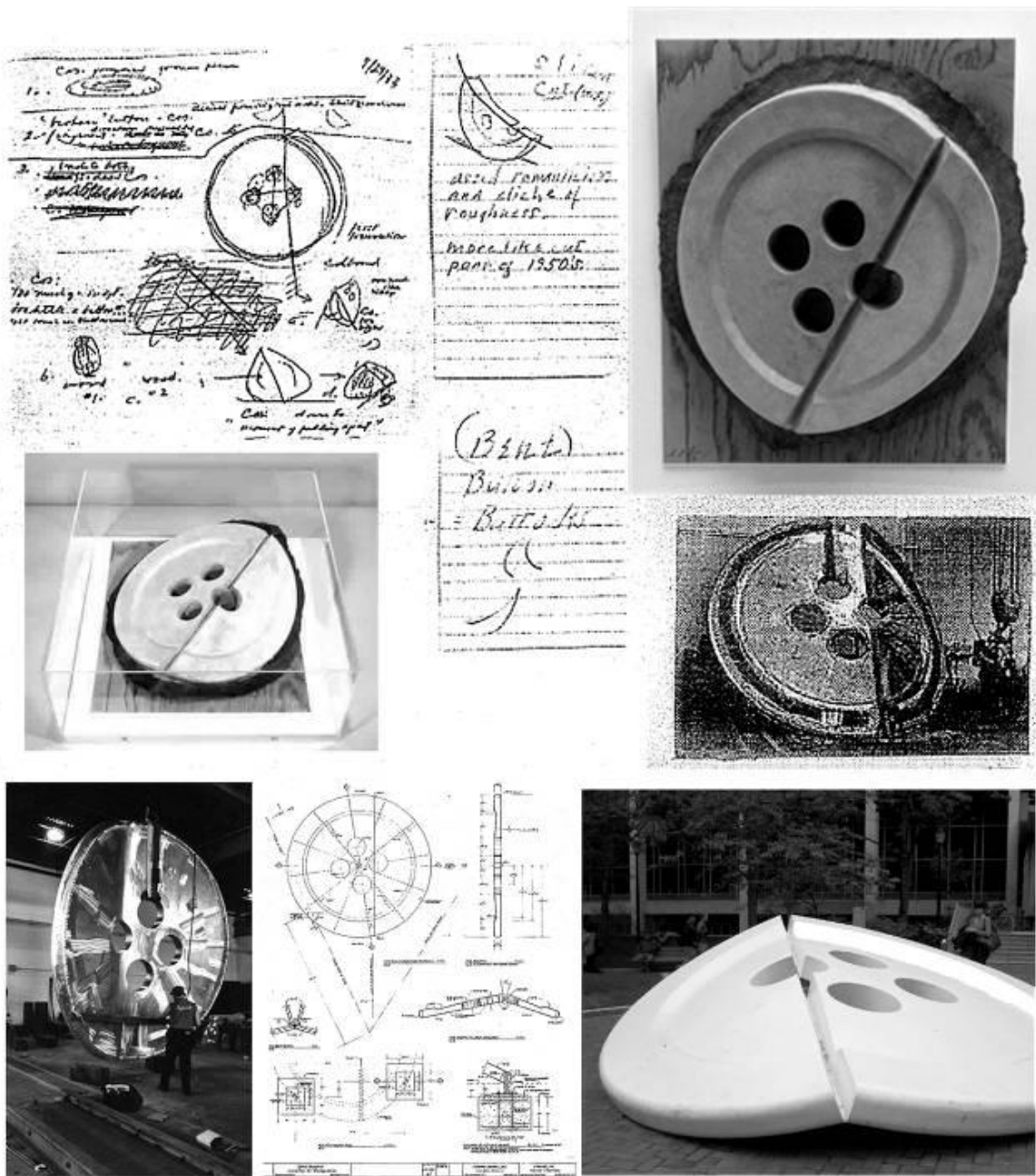


Fig. 8. Claes Oldenburg. Proyecto para "Split-Botton-Half Button" (1980)
Bocetos, maquetas, plano de taller y pieza final.

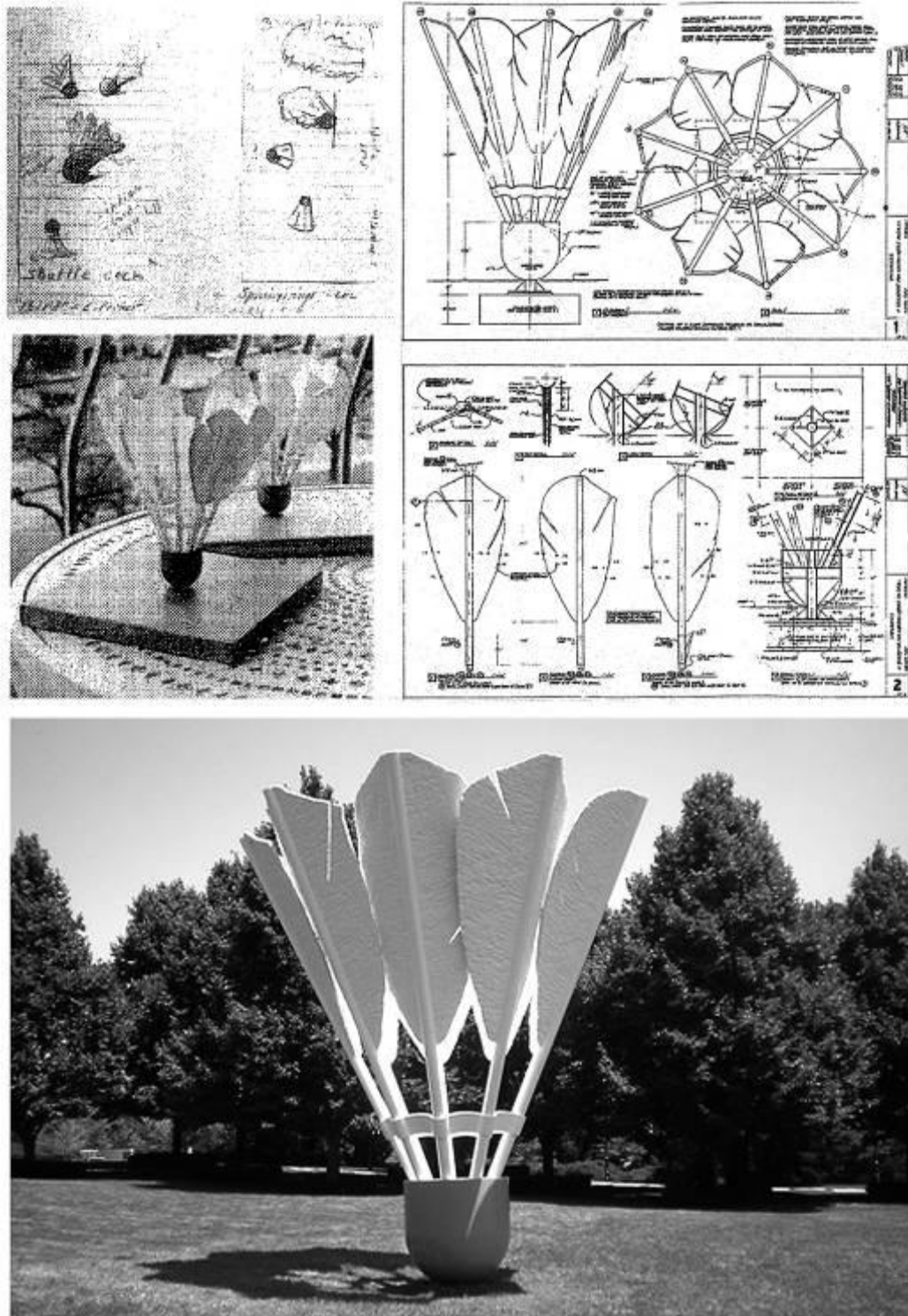


Fig. 9. Claes Oldenburg. Proyecto para "Sculptures in the form of Shuttlecocks" (1992)

Bocetos, maquetas, plano de taller y pieza final.

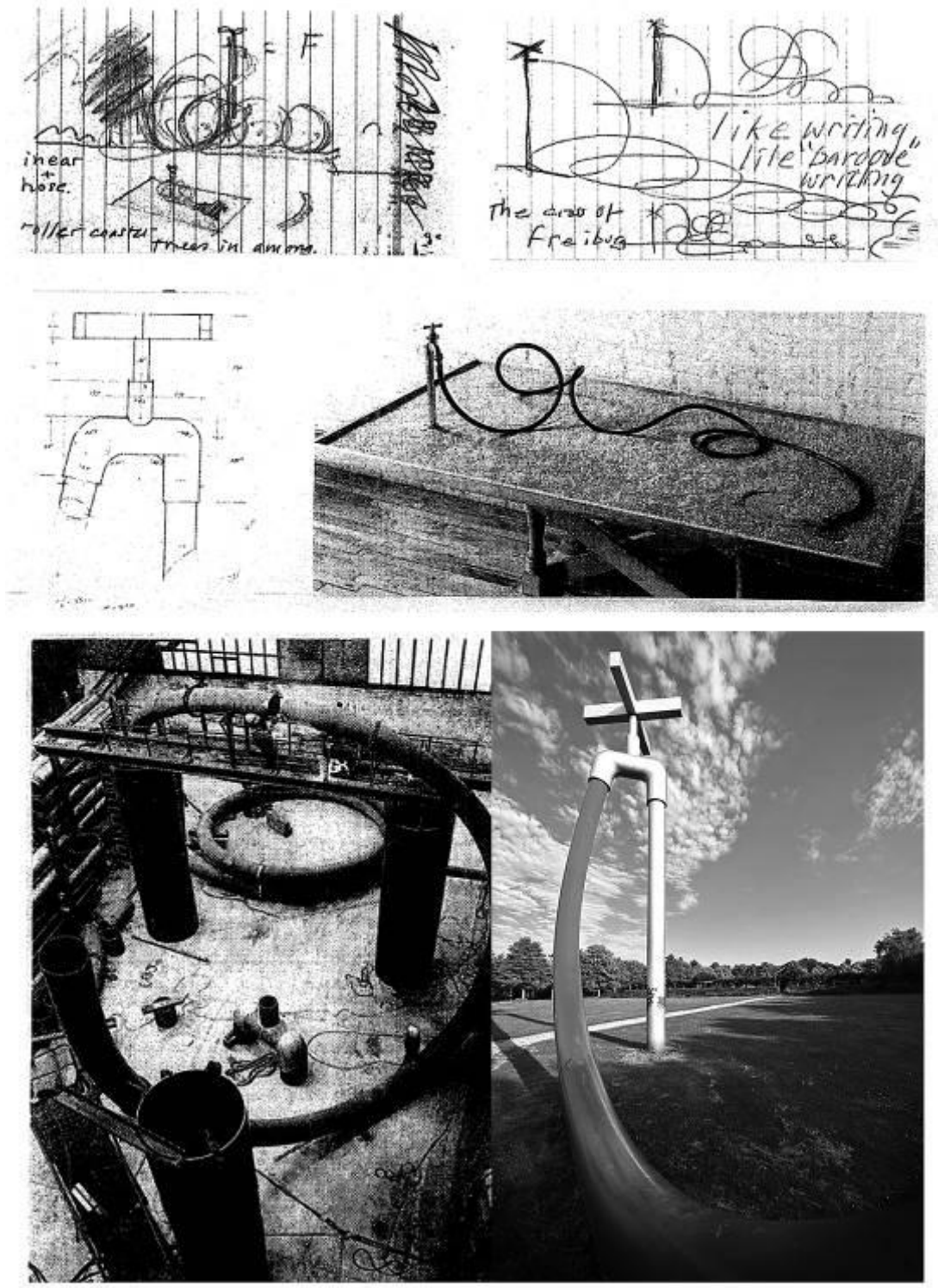


Fig. 10. Claes Oldenburg. Proyecto para "Hose Fountain" (1980)
 Bocetos, maqueta, plano de taller y pieza final.

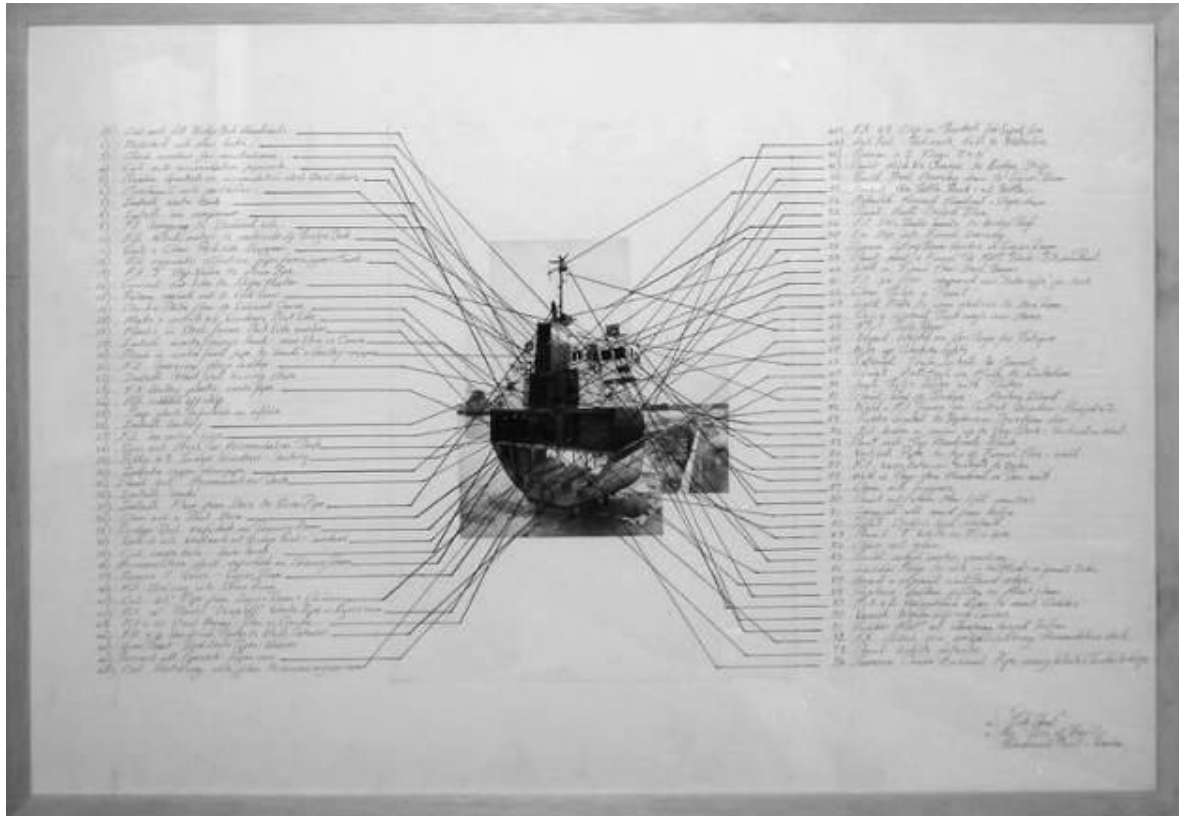


Fig. 11. Richard Wilson. Proyecto para "Slice of Reality" (2000).

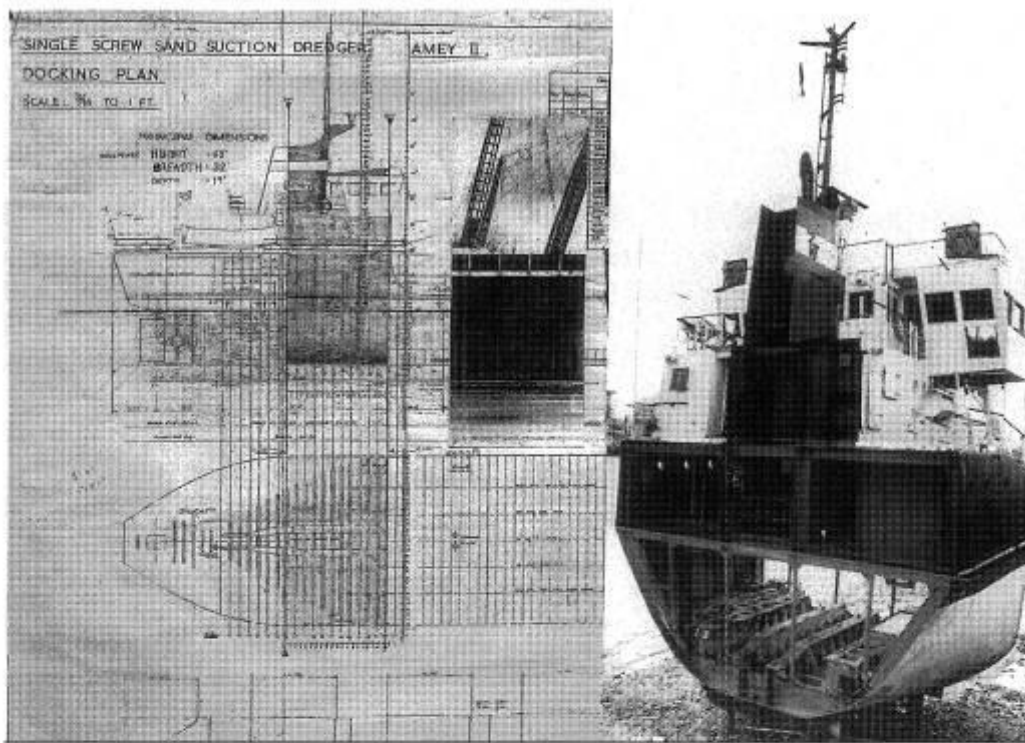


Fig. 12. Richard Wilson. "A slice of reality" (2000).
Planos, collage para simulación o presentación y vista de la obra final.

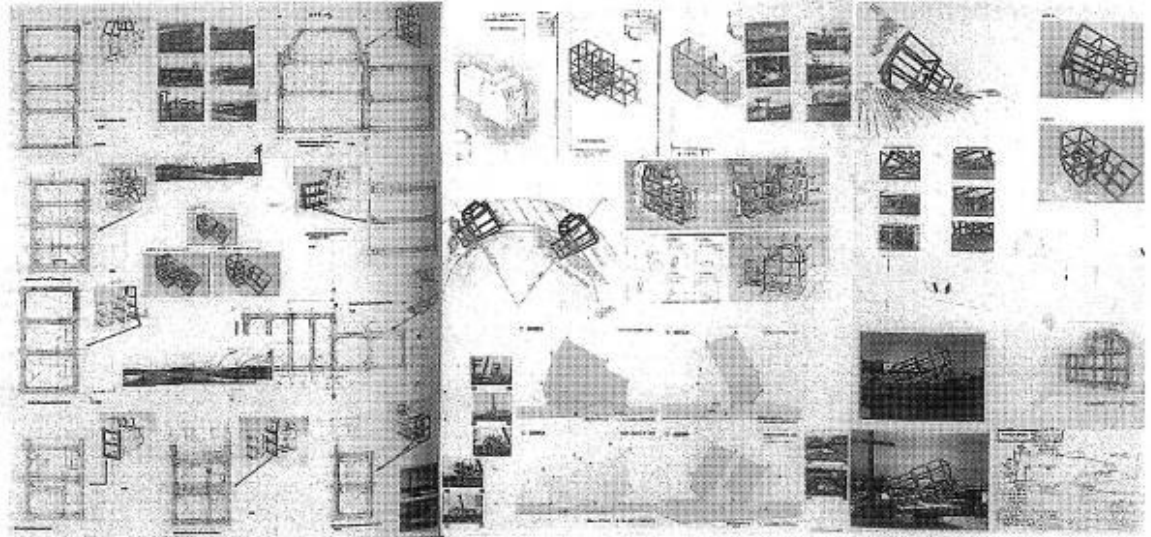


Fig. 13. Richard Wilson. "Set North for Japan" (2000).
Bocetos, planos y obra final.



Fig. 14. Francis Alÿs. Bocetos, piezas, planos y mapas para performances. Montaje expositivo de sus dosieres en el MACBA (2005).



Fig. 15. Francis Alÿs. Bocetos, piezas, planos e imágenes para performances. Montaje expositivo de sus dosieres en el MACBA (2005).

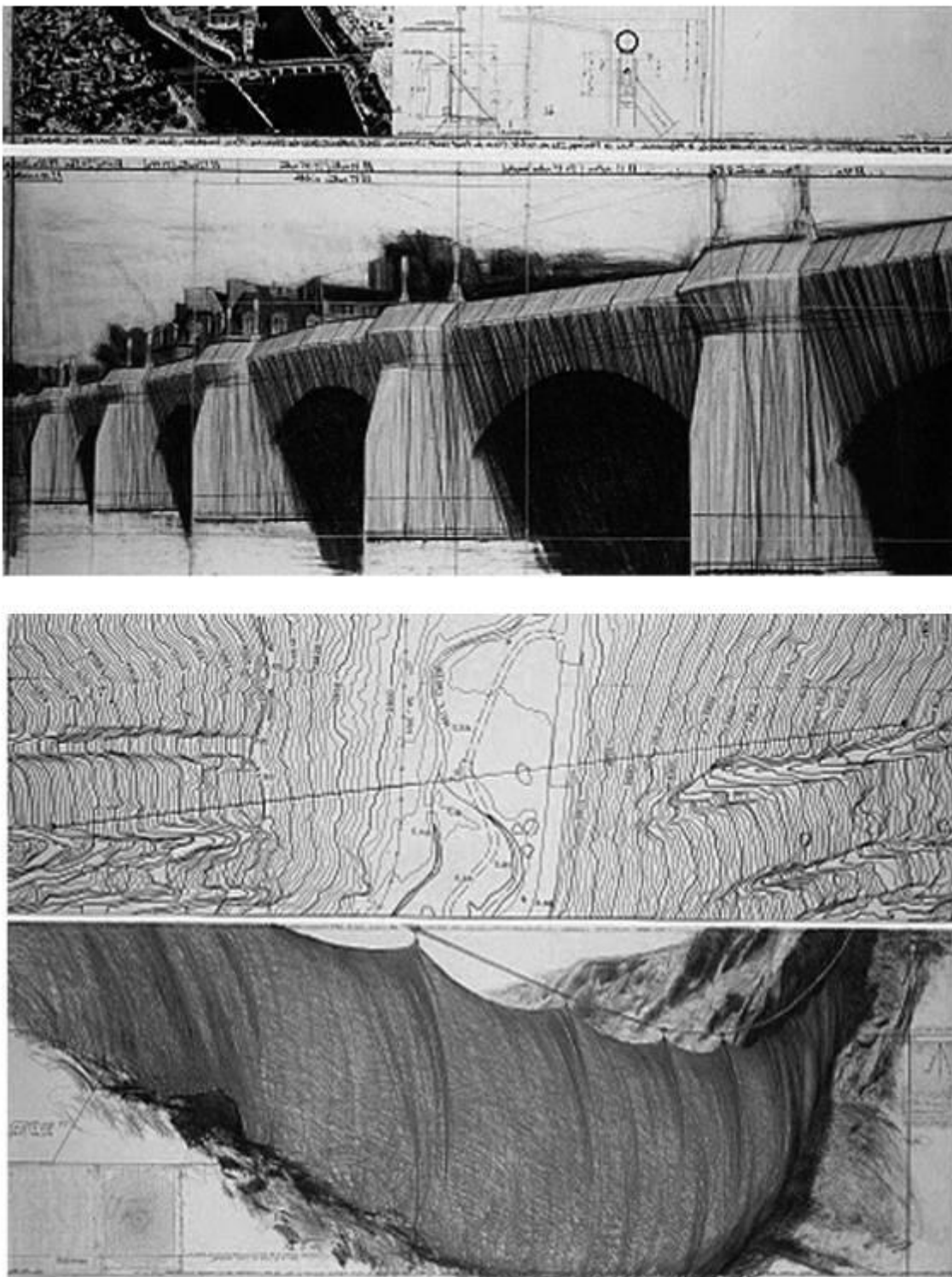


Fig. 16. Christo. Fragmentos de dibujos para dos obras.

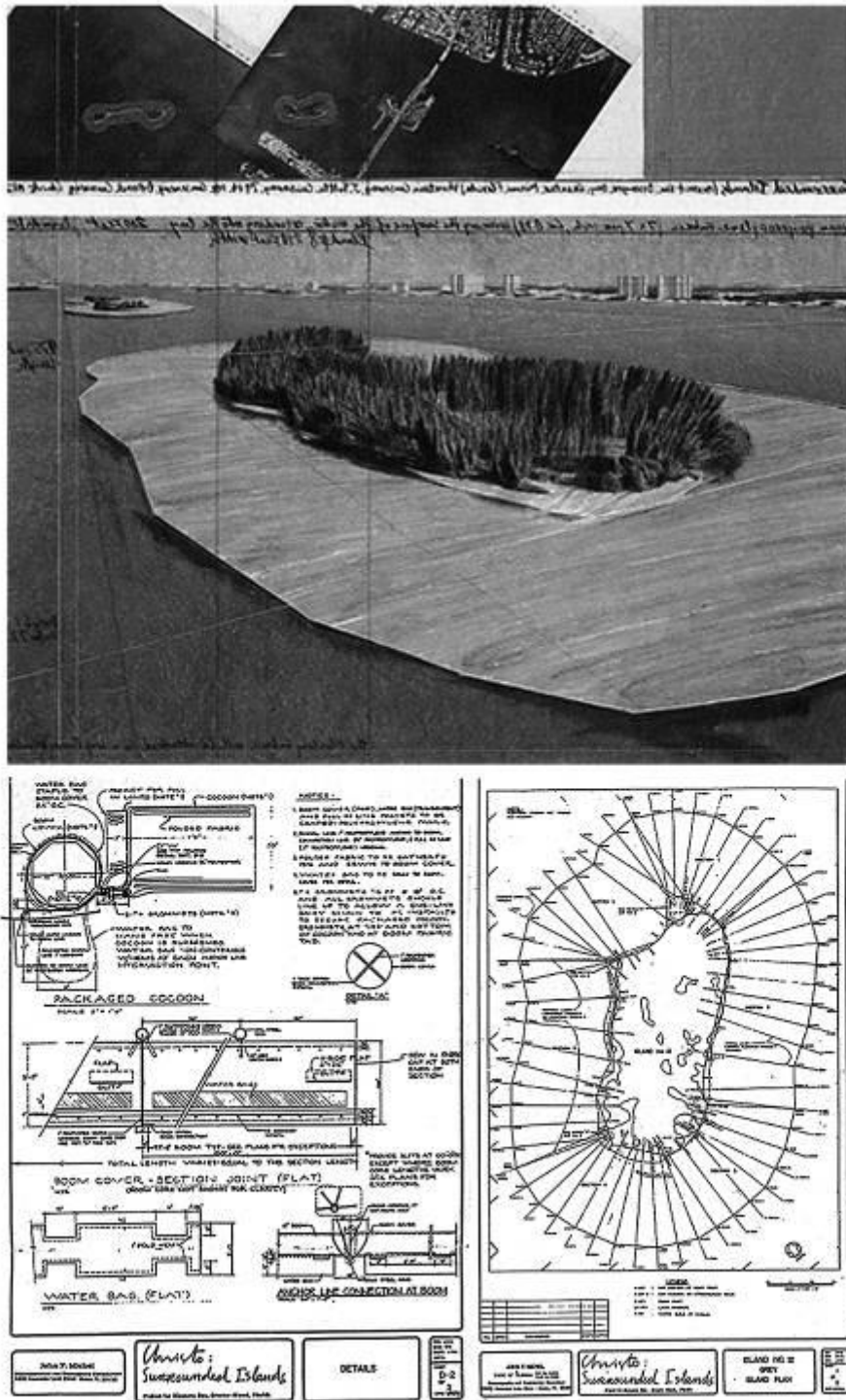


Fig. 17. Christo and Jeanne-Claude, “Surrounded Islands”, Miami, Florida (1980-83)

Fragmentos de dibujo y planos de taller.

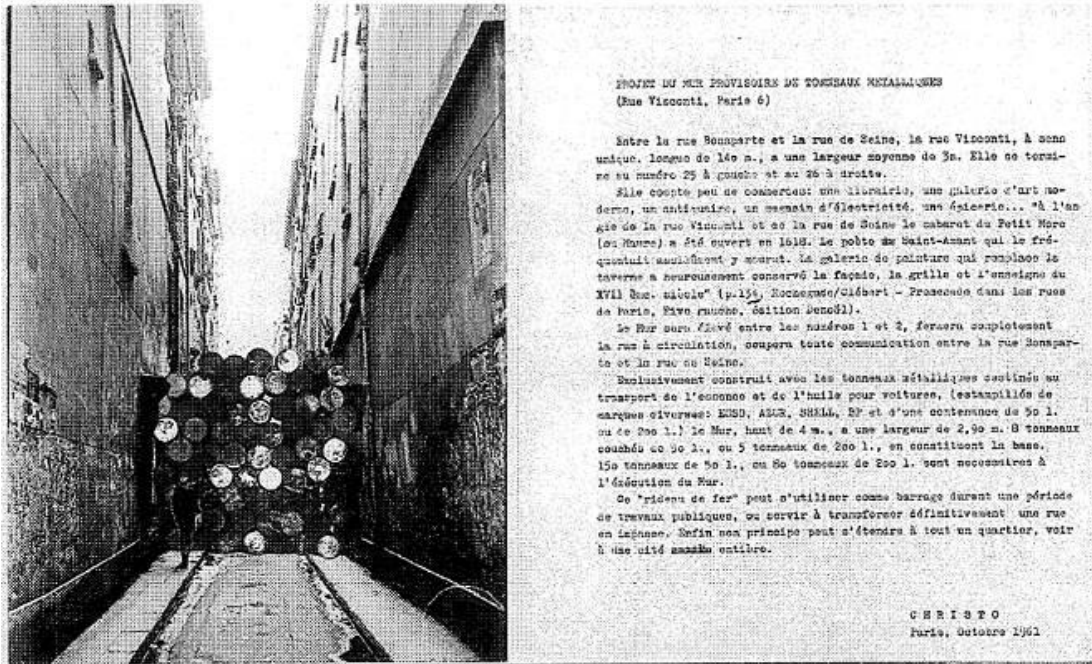


Fig. 18. Christo, documento gráfico del proyecto "Wall of oil barrels - Iron curtain, Rue Visconti, París 1961- 62".

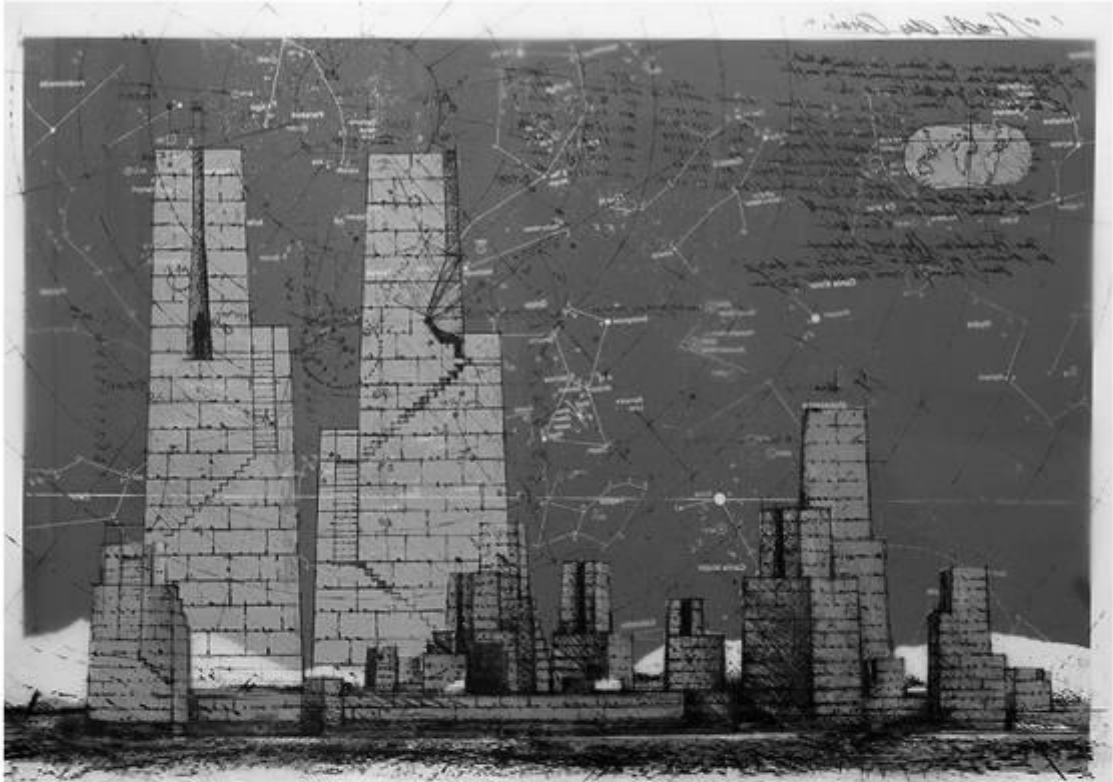


Fig. 19. H. Voth. “Ciudad de Orión” (1998 – 2003).
Dibujo y obra final.

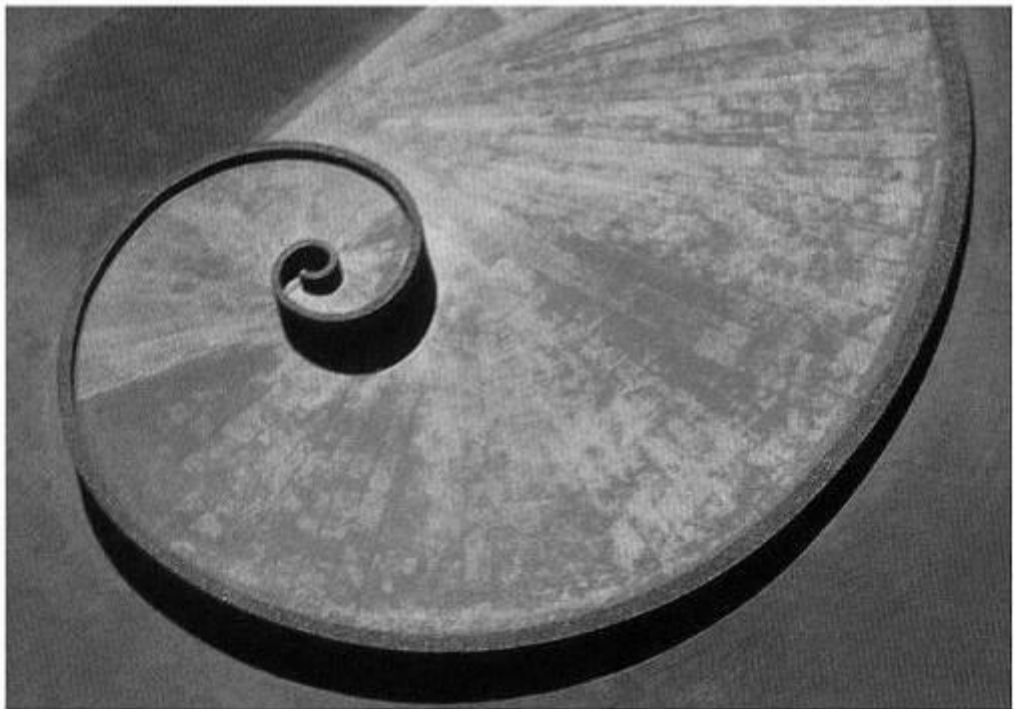
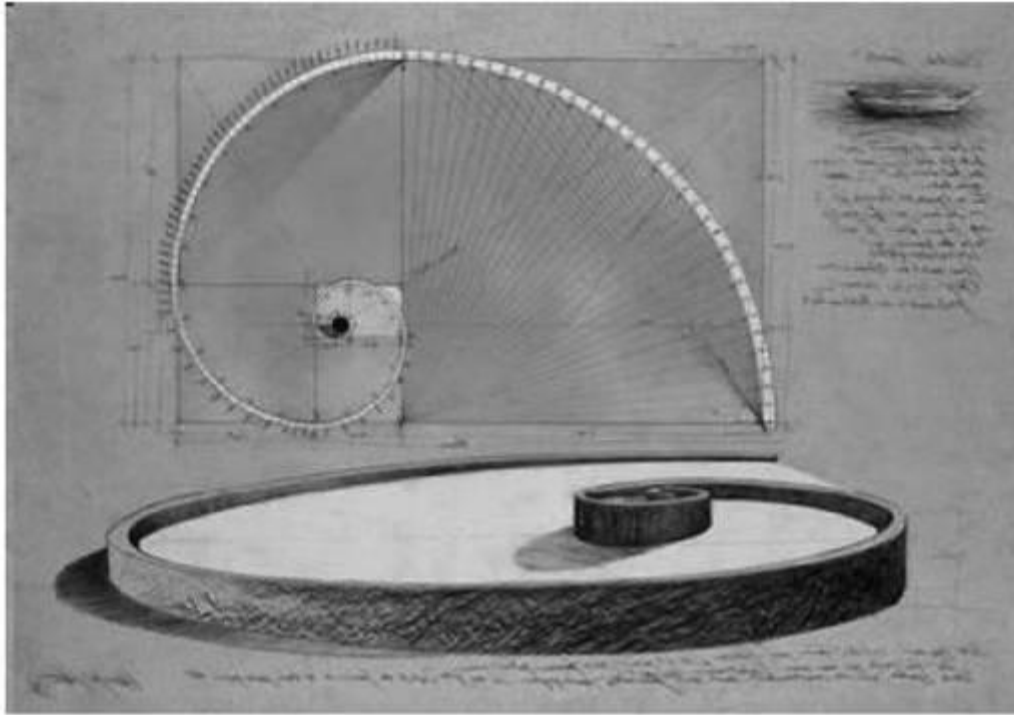


Fig. 20. H. Voth. "Espiral aurea" (1992 – 1997).
Dibujo y obra final.

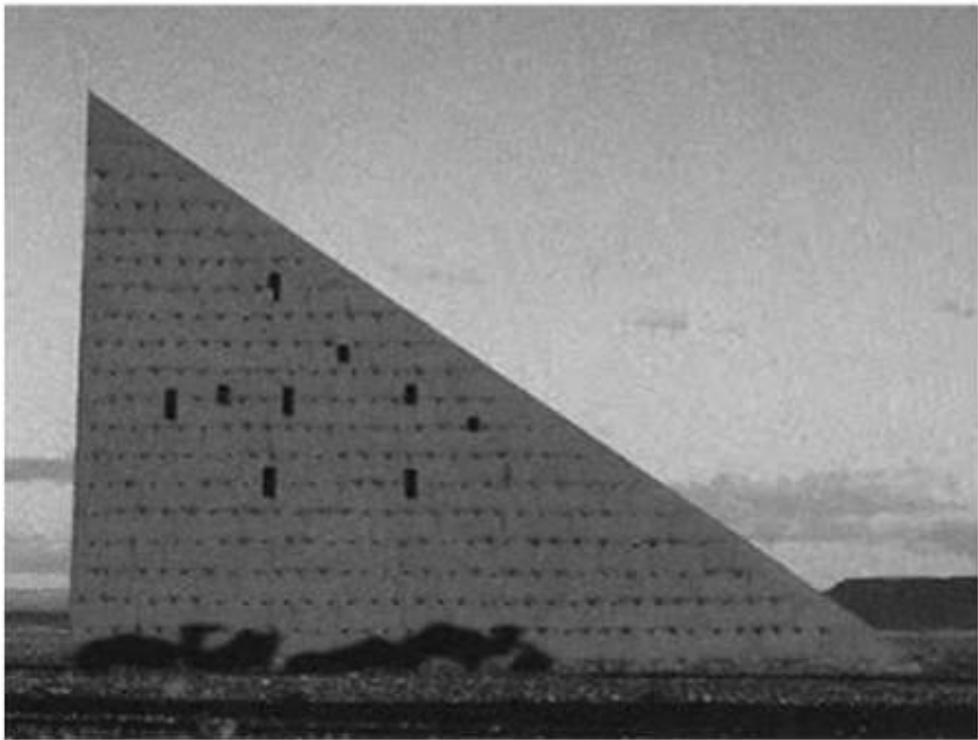
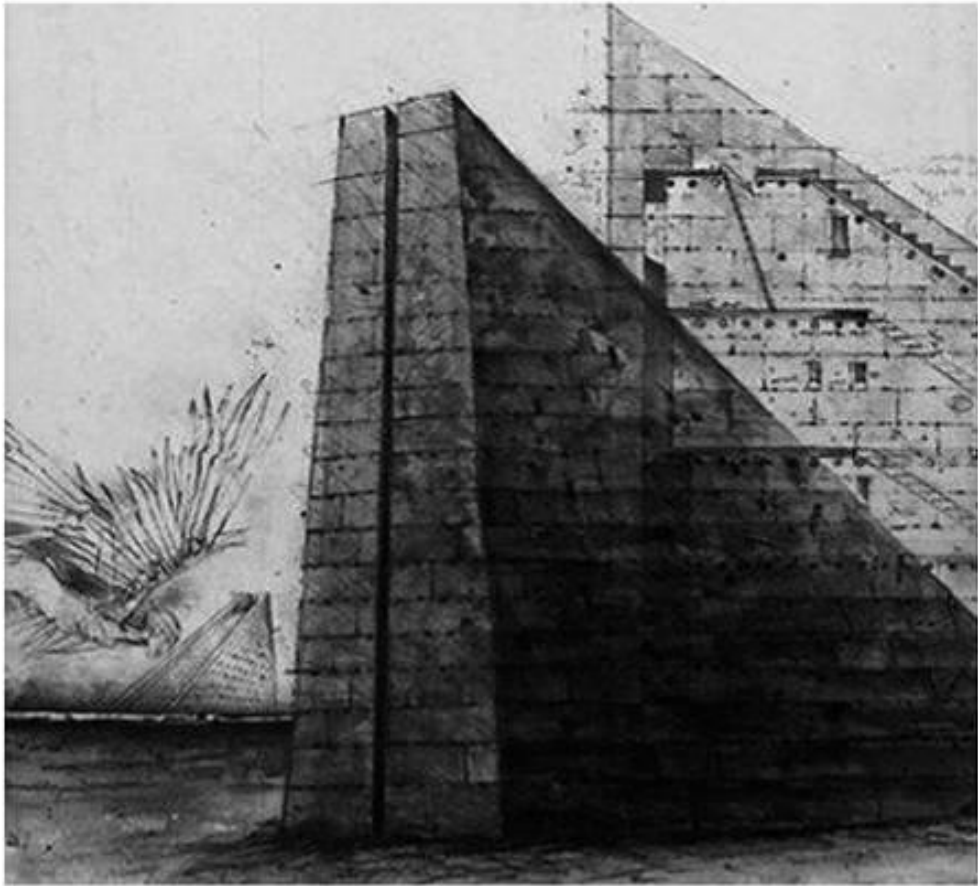


Fig. 21. H. Voth. "Escalera celeste" (1980 – 1987).
Dibujo y obra final.

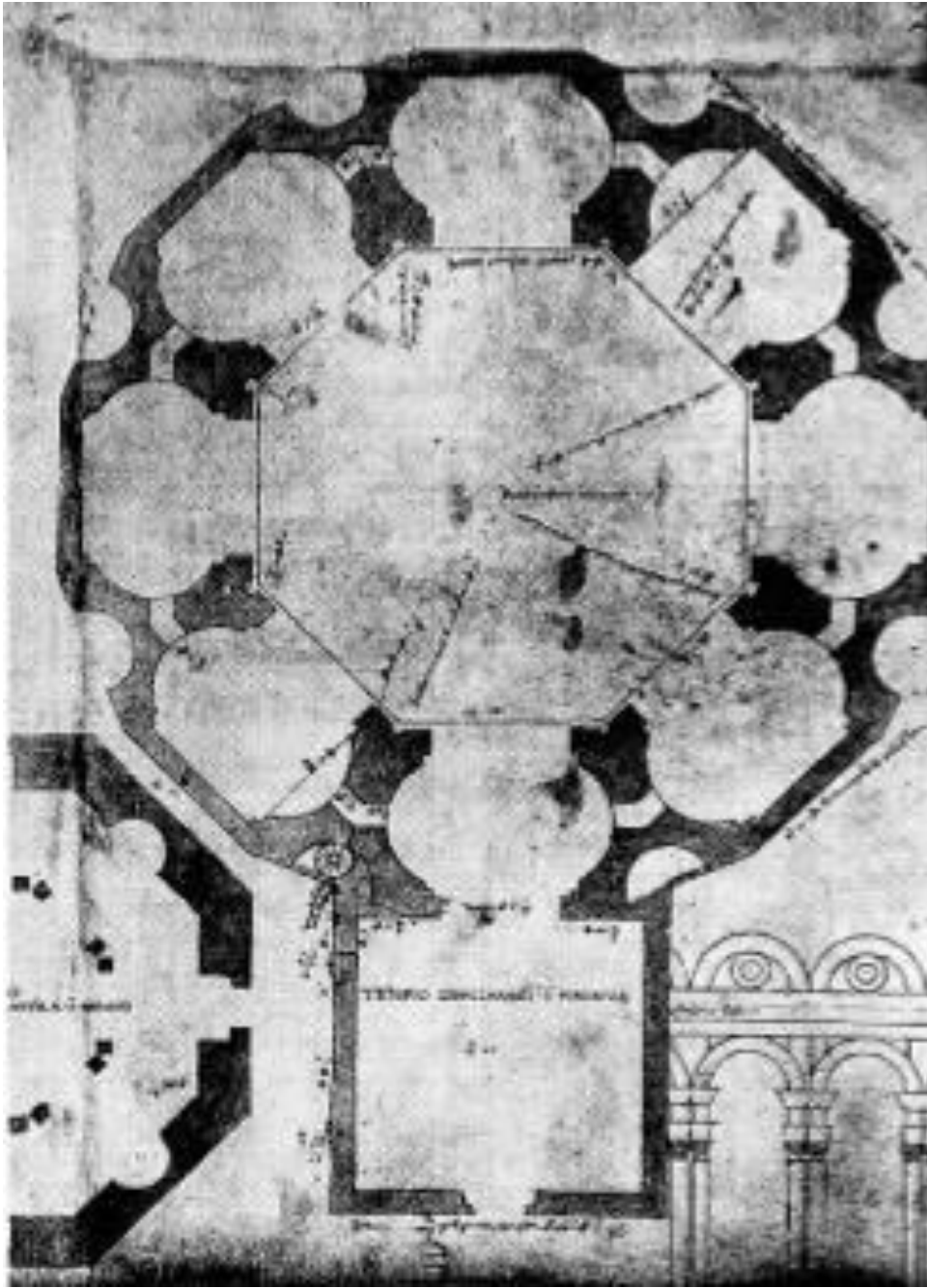


Fig. 22. Plano de la Iglesia de Santa Maria degli Angeli (-1434) de Brunelleschi.
Dibujado y acotado por Giuliano da Sangallo.

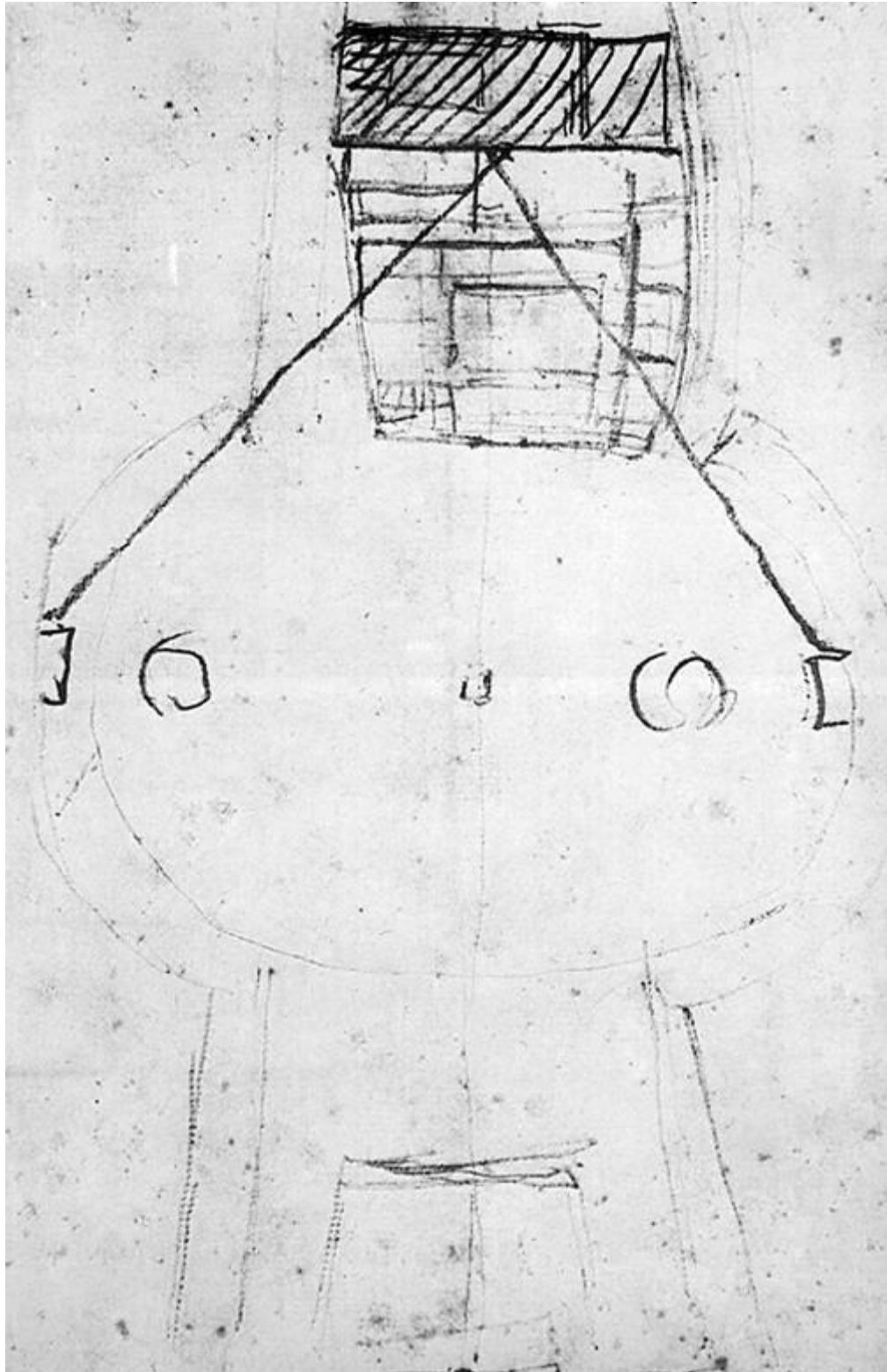


Fig. 23. Bernini. Esbozo para la plaza de San Pedro.



Fig. 24. Joseph Beuys, "Fluxus-Name List" (1963).