

Dibujo emergente, corporeizado y enactivo: una aproximación al pensamiento gráfico contemporáneo.

Isabel Herrera-González.

<https://orcid.org/0009-0006-8097-0091>

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla (Sevilla, España)

iherrera2@us.es

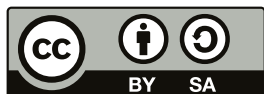
Recibido: 05/07/2024

Aceptado: 14/11/2024

Cómo citar este artículo:

Herrera-González, I. (2024) «Dibujo emergente, corporeizado y enactivo: Una aproximación al pensamiento gráfico contemporáneo». *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, 9(18), pp 144-176

DOI 10.46516/inmaterial.v9.212



Resumen

Con el propósito de contextualizar los discursos emergentes del dibujo contemporáneo, esta investigación, financiada por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades (España), pretende acometer una aproximación a aquellos hitos y enfoques que, desde el siglo XX, acusan las limitaciones del paradigma tradicional. En concreto, la concepción objetual del dibujo acabado, explorando una visión actualizada del dibujo en emergencia, corporeizado y *enactivo*. Al focalizar la atención en la dimensión cinética y *performativa* del proceso creativo durante el acto de dibujar, se discute la pertinencia de indagar en el dibujo como método de investigación empírica en torno a la conexión de procesos abstractos con la corporalidad. En este sentido, se arguye que una metodología analítico-comparativa transdisciplinaria, que abarque ámbitos como el pensamiento gráfico y las ciencias cognitivas, facilita la aproximación a un concepto de textualidad fundamentado en nuestra época, caracterizada por la pluralidad, el devenir y la circulación. Así, el objetivo principal que se plantea como horizonte es poner el foco en el desarrollo de un espacio común de significado desde el que sea posible abordar el '*disegno*' en el marco emergente de las posthumanidades, sugiriendo nuevas vías de discusión e invitando a reflexionar sobre las relaciones potenciales entre paradigmas digitales y analógicos de creación gráfica hoy.

Palabras clave:

creación artística; dibujo; historia del arte; interacción hombre-máquina; tecnología

Emergent, embodied and enactive drawing: An approach to contemporary graphic thought

Abstract

With the aim of contextualising emerging discourses in contemporary drawing, this research, funded by the Ministry of Science, Innovation and Universities (Spain), strives to provide an approach to key milestones and perspectives that have highlighted the limitations of the traditional paradigm since the 20th century. More specifically, the object-based notion of drawing as a finished product, exploring an updated view of drawing as emergent, embodied, and enacted. By focusing on the kinetic and performative dimensions of the creative process during the act of drawing, this study discusses the relevance of exploring drawing as a method of empirical research to understand the connection between abstract processes and corporeality. In this regard, it argues that a transdisciplinary, analytical-comparative methodology encompassing areas such as graphic thought and cognitive sciences, and facilitates an approach to a concept of textuality rooted in an era defined by plurality, becoming, and circulation. Hence, the principal aim is to emphasize the development of a shared space of meaning from which to approach 'disegno' within the emergent framework of posthumanities; proposing new lines for discussion, and inviting reflection on the potential relationships between the digital and analogue paradigms of graphic creation today.

Keywords:

artistic creation; drawing; art history; human-machine interaction; technology

Introducción

El papel que la tecnología desempeña en la evolución del ser humano, así como qué relación se establece entre herramienta y sujeto, se revela como una de las discusiones centrales de una contemporaneidad marcada por la revolución tecnológica. En este contexto, las líneas de investigación que surgen en el ámbito del dibujo —como queda registrado en el desarrollo de eventos como *Drawing||Phenomenology: tracing lived experience through drawing* (2017); *[d]grapho: II Congreso internacional interuniversitario de investigación en dibujo contemporáneo* (2024) o *Marking time: Thinking through drawing 2024 symposium* (2024)— profundizan en una conceptualización que quiere repensar la noción de ‘creación’ y *multisensorialidad* en la gráfica (Luzar, 2017; Pallasmaa, 2012; Portella, 2024; Wasserman, 2013). En este sentido, las presuntas limitaciones del ‘humanismo occidental’ para enfrentar este «more-than-human-world» (Vint, 2020, p. 1) y la necesidad de dar cuenta de las consecuencias de la revolución digital se expresan insistentemente en el ámbito teórico (Goldsmith, 2019; Groys, 2014; Joselit, 2013).

Con el fin de contextualizar los discursos emergentes del dibujo, esta investigación posthumanista considera pertinente acometer una revisión de algunos hitos y enfoques que desde el siglo XX han acusado las serias limitaciones del paradigma tradicional. Este estudio de campo busca ubicar y clarificar un concepto de textualidad fundamentado en una época caracterizada por la pluralidad, el devenir, la circulación, la transformación y la fluidez de un ecosistema dominado por lo digital. Por tanto, el objeto de estudio se focaliza en el entendimiento del dibujo como experiencia en emergencia. Con el objetivo de elaborar un discurso interdisciplinario, se implementa una metodología cualitativa, analítico-comparativa. Fuentes de disciplinas como el pensamiento gráfico, la fenomenología y las ciencias cognitivas contrastadas para establecer un diálogo entre fuentes clásicas —dotadas de perspectiva histórica— con los testimonios actuales.

El dibujo —el *disegno*, según la valoración especial de Giorgio Vasari (n.1511-m.1573)¹ — destaca por su naturaleza esencial vinculada usualmente al pensamiento o la ideación abstracta (Chorpening y Fortnum, 2020; Garner, 2008; Petherbridge, 2010; Portella, 2024; Wasserman, 2013); lo que, según autores como Marlene Louise Wasserman (2013) o María Luisa Vadillo (2024), podría justificar en parte su carácter transversal.

Así también el artista e investigador Juan Luis Moraza (n.1960) se refería recientemente al «espacio no codificable epistemológico del dibujo» (2024), sugiriendo

que en esta cualidad no *verbalizable* reside su transversalidad y multidisciplinariedad. En todo caso, es razonable considerar que su idiosincrasia ofrece un espacio teórico donde ahondar en problemáticas troncales. Igualmente, sugiero que la dimensión práctica y cognitiva permite plantear el dibujar como método de investigación empírica para explorar nociones como el ‘pensamiento en acción’ o ‘la acción como pensamiento’.

Desde esta perspectiva, el presente estudio se propone focalizar la atención en el estado ontológico previo a la formalización del dibujo estático y fijo: una noción de ‘dibujo-en-formación’. Mi aporte querría residir en una visión de dibujo en devenir que, analizado como totalidad, adopte las cualidades emergentes de una sustancia interactiva, plástica y maleable o *continuum* espacio-temporal (figura 1). Ello querría ofrecer al investigador un marco desde el que aprehender las cualidades emergentes del proceso en acción. Para ello, se toman de referencia los sistemas espaciotemporales generados por las nuevas tecnologías, que potencian aspectos inéditos del proceso creativo. En los nuevos medios tecnológicos interactivos, como el *videolúdico* y las distintas tecnologías de realidad extendida, se expresarían en su forma más plena estas capacidades y singularidades del paradigma digital. El interés concreto

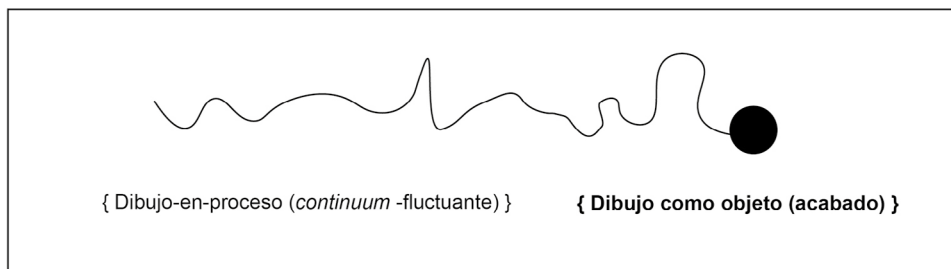


Figura 1: Esquema simplificado para ilustrar la distinción entre el dibujo-en-proceso y el dibujo acabado

querría residir en la aproximación a una de las formas de expresión más antiguas de la humanidad (el dibujo) desde la óptica de aquellos medios donde la significación global se construye con el diseño de ‘acciones significantes’ de las que emana ‘la experiencia’ (Díaz Sabán, 2022; Martín Rodríguez, 2015; Pérez-Latorre, 2012; Zimmerman y Salen, 2003). La revisión bibliográfica parece revelar ciertas dificultades teóricas en la investigación acerca de la experiencia y acción en el proceso del dibujo (Ashwin, 2016, p. 200), donde los testimonios de los propios artistas constituyen, en comparación, la fuente principal de información. Una explicación viable podría

radicar en la frecuente necesidad de abordar el análisis del dibujo post factum, en virtud de las limitaciones inherentes a la reflexión teórica y al rol del espectador (de obra terminada estática).

Los resultados parciales aquí presentados forman parte de una investigación más extensa en torno a la gráfica, la tecnología y la creación artística. El fin último de este artículo es poner el foco sobre la necesidad de desarrollar un espacio común de significado desde el que sea posible abordar el diseño en el marco emergente de las posthumanidades, sugiriendo nuevas vías de discusión e invitando a reflexionar sobre las relaciones potenciales entre paradigmas digitales y analógicos de creación gráfica.

1. La obra objetual en el arte contemporáneo

La noción de obra artística como objeto fijo o representación se habría visto ampliamente contrastada a lo largo del siglo XX con un interés creciente por la dimensión conceptual sobre la matérica; por la obra abierta sobre la cerrada; por el proceso sobre el resultado; por el arte en devenir sobre lo estático y por la interacción del público sobre la pasividad.

En primer lugar, con respecto a la noción de la obra como objeto físico, en la práctica artística inaugurada por Marcel Duchamp (n.1887-m.1968) se habría producido ya el importante salto cualitativo por el cual la carga conceptual de la obra cobra protagonismo sobre la dimensión matérica. Antecedería a la llamada tendencia a la 'desmaterialización' o desintegración física de la obra contemporánea, radicalizada con la posterior aparición del medio digital.

Así también el interés por la fase procesual de la obra se contrapone con la priorización del objeto acabado, característica del humanismo clásico. Un planteamiento confrontado una vez más por la rica experimentación de los artistas contemporáneos, quienes, sobre todo desde el último tercio del s. XX (con prácticas como *body art* y *performance*), se esforzaron por reivindicar como parte de la dimensión artística el proceso creativo.

Para mi enfoque, resulta útil recordar la definición en términos semióticos del trazo gráfico como forma de *indexación*, tal como arguyen autores como Rosalind Krauss (n.1941) o Margaret Iversen (n.1949). El *index*, como uno de los tres tipos de signos definidos por Charles Sanders Peirce (n.1839-m.1914), se caracteriza por poseer

una conexión directa (física o causal) con su referente (Iversen, 2020). Por ejemplo, la pisada con el pie o el trazo con el gesto de la mano. Ello permite conceptualizar el dibujo como registro (huella, *index*) de una actividad pasada. En muchos casos, el interés por la dimensión procesual o indexada del dibujo se aborda en términos de técnica y materiales —terreno de la objetividad—. No obstante, es posible considerar que ello responde a un desplazamiento del foco de atención desde el *index* objetual a la experiencia temporal que referencia: el ‘acontecer’ del dibujo (Carrillo, 2019) o su ‘discurrir’ (Infante del Rosal et al., 2024).

Algunos ejemplos paradigmáticos procederían de autores como Robert Rauschenberg (n.1925-m.2008) en *Erased de Kooning Drawing* (1953), donde la acción de ‘borrar’ genera la significación global; Jackson Pollock (n.1912-m.1956) con sus ‘*action paintings*’ (*performativos*) o los testimonios de artistas como Pablo Picasso (n.1881-m.1973), de los que se conservan grabaciones donde exhibe una manera tremendamente dúctil de trabajar en el soporte artístico. Durante su desarrollo, el dibujo se transforma constantemente, adoptando una pluralidad de formas emergentes (figura 2).

Estos casos de estudio pretenden ilustrar las limitaciones de investigar la noción de dibujo como objeto acabado y estático. La indexación sugiere que el trazo gráfico, como huella concreta, referencia una actividad temporal de magnitud muy superior a lo que queda registrado en última instancia en la gráfica. Así, Juhani Pallasma (n.1936) describía el dibujo acabado como un ‘fragmento de la acción cinética’ completa (2012, p. 99).

Por otra parte, abordar el proceso desde un punto de vista objetual y técnico supone, en ocasiones, ignorar la naturaleza temporal del dibujo. Se expresa aquí la necesidad de desarrollar nuevos enfoques metodológicos desde los que abordar la fluctuación de un dibujo durante el estado de formación. De cara a la textualidad del dibujo acabado, donde elementos y signos aparecen claramente definidos, cuando el dibujante trabaja no hay necesariamente formas estables. Dar nombre a esta fluctuación tanto física como cognitiva podría constituir, en parte, el primer paso. Destáquese, a este respecto, cómo el avance tecnológico contribuye a focalizar y materializar una dimensión del dibujo que durante siglos ha sido exclusiva para el artista.

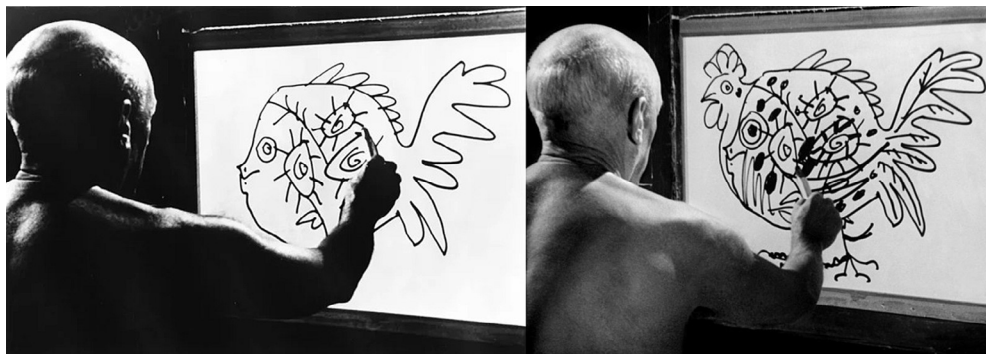


Figura 2: Picasso trabajando

Nota:

Fotogramas de *Le Mystère Picasso* (31' 06" y 32' 44"). 1956. Documental dirigido por Henri-Georges Clouzot. Fuente: <https://historia-arte.com/obras/el-misterio-picasso>

En tercer lugar, es preciso indicar que el desarrollo del pensamiento posestructuralista constituiría uno de los precursores teóricos del 'posthumanismo'; mayormente dada su crítica de constructos consolidados en la Ilustración, como la idea de autoría. Se observa que la disolución de límites entre emisor y receptor socava la noción cerrada del proceso creativo. En el ensayo *From work to text* (1971) Roland Barthes (n.1915-m.1980) identificó y describió este giro epistemológico, que coincide con una inclinación general en la cultura y ciencia del siglo XX por la indeterminación y el relativismo, ante el determinismo newtoniano (Jeongwon y Song Hoo, 2002, p. 264). Ello desemboca en el desarrollo de prácticas como la llamada 'música aleatoria', de la que John Cage (n.1912-m.1992) es claro exponente; cuyo resultado sonoro se deja abierto a la interpretación.

Al anunciar la 'muerte del autor', Barthes (1977, pp. 146 y 148) introduce la visión posestructuralista del lector (en lugar del autor) como ejecutor del texto y creador del significado, arguyendo que el 'Texto' no ofrece al espectador un significado pre-dado y fijado por el artista. Para definir este nuevo objeto de estudio, decide distinguir conceptualmente la 'Obra' ('Work') —como objeto, fenómeno histórico más próximo al pensamiento humanista— del 'Texto', declarando: «The Work is held in the hand, the Text is held in language [...]. The Text is experienced only in an activity, in a production. [...] *Its constitutive momento is traversal*» (1989, pp. 57-58). «La Obra se sostiene en la mano, el Texto se sostiene en el lenguaje [...]. El Texto solo se experimenta en una actividad, en una producción. [...] Su momento constitutivo es la travesía» [Traducción propia].

A saber, introduce la idea de que el Texto no es un objeto, sino un ‘proceso’ extendido en el tiempo —«*play, task, production, practice*» (Barthes, 1989, p. 62)—; un concepto paralelo a la visión de Cage con respecto al mundo y a la música. El proceso creativo se expande para englobar el proceso interpretativo.

Las partituras ambiguas elaboradas por artistas como Cage, Sylvano Bussotti (n. 1931-m.2021), Earle Brown (n.1926-m.2002); así como las muestras de notación *coreológica* de Lucinda Child (n.1940), Merce Cunningham (n.1919-m.2009), Trisha Brown (n.1936-m.2017) o Mary Wigman (n.1886-m.1973), ilustran en especial la búsqueda de una forma de codificación gráfica abierta que fomente la potencialidad. En estos casos, la partitura, formalmente estática, se convierte en catalizador del evento creativo, revelando cómo el ‘Texto’ (en este caso sonoro) cobra forma únicamente durante la *performance* del intérprete. La ambigüedad potencia el que la interpretación pueda desarrollarse como actividad creativa, donde cada *performance* (lectura) genera una instanciación del texto única. Este planteamiento parece reforzar el interés por la dimensión práctica del hecho artístico, en este caso priorizando la acción potencial sobre lo factual.

Esta primera distinción entre Texto y Obra, propuesta por Barthes, parece resonar fuertemente con la tesis, originalmente redactada en 2007, del filósofo Jean-Luc Nancy (n.1940-m.2021), quien expresó de manera muy significativa que el dibujo es ‘*forma formans*’ más que ‘*forma formata*’ (2013, p. 21). Esto es, una forma-en-devenir, el gerundio de la forma tornándose visible (‘*coming-into-being*’, ‘*becoming*’), como «proyecto haciéndose» (Gómez-Molina, 2011, p. 146). En otras palabras, se toma conciencia de y se nombra la dimensión temporal del dibujo, un hecho que en la argumentación adquiere un peso fundamental. Se evidencia aquí una línea de investigación abierta en el corazón de la teorización y práctica del dibujo contemporáneo, que detecta, no obstante, cierta falta de unificación terminológica y de consenso generalizada. Muchos artistas han expresado previamente visiones similares acerca del dibujo, pero de manera dispersa y aislada. El carácter abierto de su misma definición, sumado a la expansión de la gráfica contemporánea, dificultan la consolidación de un espacio común de significado desde el que sea posible teorizar acerca del fenómeno en emergencia.

Una de las artistas y académicas que investiga en la actualidad la dimensión performativa del dibujo contemporáneo es la española Madeleine Lohrum (n.1986), tal y como lo ilustra su última exposición, *Drawing is action* (2023), donde «explora el registro gráfico como resultado de una *performance*» (Neves y Villegas, 2023). Es decir, su objeto de investigación radica en la dimensión no formalizada, sino ‘(*per*)-

-formativa' del dibujo (Lohrum Strancari, 2024, p. 196): el estado pre-formado de la gráfica. Resulta decisiva la metodología exploratoria del proyecto artístico, ya que solo a través de la práctica parece posible aproximarse a un objeto de estudio como evento en proceso.



Figura 3: M. Lohrum. *Infinite Walk*. Dibujo performativo participativo, 2023.

Nota:

Centro de Arte La Regenta. Cortesía de la artista. Videógrafo: Yon Bengoechea.

Muy célebre es también la obra de William Kentridge (n.1955), conocido por sus animaciones de carboncillo, donde utiliza el soporte como palimpsesto: borrando, modificando y rehaciendo los grafismos. Por ejemplo, su proyecto *Drawings for Projection* (1989-2020). En su caso, la grabación del proceso como expresión temporal adquiere deliberadamente una dimensión cinética, narrativa.

En relación con esto, resulta revelador cómo Miguel Copón (2007), al investigar la evolución histórica del cine de marionetas, aludía justamente al uso de materiales plásticos como la plastilina para tratar de emular la elasticidad y flexibilidad propia del dibujo animado (entendido en la totalidad temporal de Kentridge). De igual modo, se sostiene que esta clase de 'plasticidad' manifiesta en producciones como las de Kentridge caracterizan al dibujo animado y también al dibujo-en-formación:

una maleabilidad a la que se suma el añadido clave de la ‘interactividad’ propia del proceso creativo. Es precisamente en esta cualidad maleable e interactiva donde la investigación sugiere que surge el diálogo con el paradigma digital.

Otro caso de estudio notable es la artista contemporánea Christine Taylor Patten (n.1940), quien, aplicando técnicas analógicas, explora el tiempo, el movimiento y el cambio. Patten aborda el proceso de génesis del dibujo como experiencia cinética continua, indagando en el dibujo como evento potencial en perpetuo devenir (*‘of becoming’*). Su metodología se basa en descubrir hasta dónde la conduce cada dibujo. Por ello, permite que las formas gráficas emerjan en el papel de modo orgánico y no planeado, como si tratara con una sustancia fluida y cambiante que responde a los estímulos *in situ*. Sus dibujos, aunque objetos, se desarrollan en grandes series a modo casi de fotogramas entrelazados: al comenzar un dibujo, siempre retoma el punto en el que dejó el anterior. Por caso, los 1001 dibujos de la serie *Micro/macro* (1998-2005). Así, la investigadora Griselda Pollock (2020, p. 100) alude al ‘dibujo acabado’ como tan solo un fragmento de la acción cinética completa, en el que Patten desarrolla su trabajo como una larga *performance* sin espectadores.

De modo comparable, el artista Julio Blancas (n.1967) aplica una metodología basada en opacar superficies con grafito, que dan lugar «a formas que surgen de la opacidad» (Artizar, s. f.); formas emergentes que exploran la potencialidad del soporte artístico.

Esta manera de abordar el estado del dibujo-en-formación culmina, de acuerdo con la presente argumentación, en la teorización de una sustancia ontológica con propiedades distintivas que poseería, insistimos, importantes puntos en común con la estética característica de la textualidad digital. Esta es la razón por la que se arguye que la indagación en torno a los nuevos medios creativos ofrece una perspectiva inédita desde la que repensar las prácticas artísticas. El dibujo como *‘forma formans’* interactiva, en efecto, ha existido siempre. Lo que ofrecen las nuevas tecnologías es una concepción espaciotemporal desde la que, se sostiene, resultaría factible teorizar una dimensión del dibujo que históricamente ha sido dada por hecho y pasada por alto. Igual que los avances en cronofotografía de Eadweard Muybridge (n.1830-m.1904) y Étienne-Jules Marey (n.1830-m.1849) que lograron revelar una dimensión antes imperceptible del movimiento, el propósito de esta investigación es promover una reflexión crítica sobre la existencia, en una fase concreta del dibujo, de una clase de sustancia ontológica que no es sólida, sino cognitiva y materialmente ‘fluida’. La insistencia en este término, ‘fluidez’, no querría más que confrontar la perenne definición de la materialidad fija del dibujo.

Ciertas obras de Olafur Eliasson (n.1967), realizadas sobre el concepto de forma y movimiento, constituyen una metáfora idónea para ilustrar esta idea, así como para diferenciarla de la conceptualización habitual del proceso. Por ejemplo, las experimentaciones de formas tridimensionales con agua en flujo, para generar «a series of momentary, three-dimensional drawings in the space» (Eliasson, s. f.). «Una serie de dibujos momentáneos, tridimensionales en el espacio» [Traducción propia] como *Object defined by activity (then)* (2009) o *Your split second house* (2010). En ellas, el dibujo emerge únicamente cuando el agua fluye. Está en perpetuo devenir, no poseyendo una forma estática final. Finalmente, cuando el agua deja de fluir, el dibujo al que se refiere Eliasson desaparece.

2. El texto como proceso

Otro aspecto que debe ser considerado en la contextualización de la noción del texto como proceso en acción es la introducción de estrategias interactivas y participativas desde finales del siglo XIX, que la curadora Söke Dinkla señala como clave decisiva en el cuestionamiento de las estructuras fijas tradicionales (2002, p. 33). Primero, como ya se ha indicado, se antepone el ideal posmoderno de la obra abierta (Eco, 1990), aquel ‘trabajo en movimiento’ que se renueva continuamente con cada interpretación. La experiencia textual, en devenir, se contrapone con el objeto estático. Se trata de una de las premisas de la llamada ‘teoría de la recepción’, en crítica literaria, uno de los puntos de partida de la presente investigación.

En segundo lugar, Dinkla (2002) destaca la emergencia de lo que denomina ‘obra de arte fluida’² o fluctuante (Bellido, 2003), con la que alude a aquellas obras inacabadas que han de ser completadas por el espectador y que se hallan sometidas, pues, a un constante proceso de creación. Se hace notar que la potencialidad, como dimensión creativa, cobra un papel central en la creación artística. A su vez, la ‘inter-acción’ supone aceptar la introducción en la obra de: 1) la dimensión temporal (ya que la obra no existe en acabamiento); 2) la dimensión cinética (la interacción implica movimiento); 3) la acción como estructura significativa, y 4) la intervención del cuerpo en el proceso.

Nótese que, al contrario de la obra abierta, la obra fluida no posee una única estructura formal estática. Según Dinkla (2002, pp. 33-34), un medio interactivo no estaría

2. En el original, «floating work of art» (Dinkla 2002). Optamos por el término ‘fluida’, por la coherencia con el concepto de ‘modernidad líquida’.

solo potencialmente abierto (como un pentagrama ambiguo), sino que no existe formalmente a menos que haya interacción. Quiere esto decir que la obra fluida no poseería una existencia pre-dada e independiente del sujeto.

Aunque existen antecedentes claros —como evidencia Nicolas Bourriaud (n.1965) en *Estética relacional* (1998)—, es pertinente introducir aquí como caso concreto la noción de ‘hipertexto’, propuesta en los años sesenta para aludir (en principio, pero no en exclusiva) a las creaciones textuales propias de los medios digitales. Tal vez constituye uno de los argumentos más claros a favor de la textualidad como ‘proceso’. De manera muy general, el hipertexto puede definirse como un tipo de estética ‘en red’, donde el lecto-usuario, con cada navegación a través de sus múltiples caminos, genera instanciaciones de estructuras-significantes inéditas (aproximándose así, podría inferirse, a la pura creación formal). De este modo se introduce la posibilidad de que los usuarios generen una multiplicidad de permutaciones de estructuras significantes³. Según Marie-Laure Ryan (n.1946) supone el resultado de la unión de la estética posmodernista con la tecnología (2001, p. 45).

Es claro el ejemplo de algunas piezas *videolúdicas* de carácter gráfico de la artista Mónica Rikić Fusté (n.1986), como *Contacto estelar* (2015). Se trata de una pieza interactiva que presenta una serie de constelaciones incompletas proyectadas en el techo. Consecuentemente, se invita a los usuarios a conectar puntos (estrellas) a través del movimiento registrado en tiempo real de sus cuerpos por el espacio. Como ella misma declara: «Through collaboration and coordination, users can create and draw different constellations in an almost choreographic way» (Rikić, s. f., párr. 2). «Por medio de la colaboración y la coordinación, los usuarios pueden crear y dibujar diferentes constelaciones de una manera casi coreográfica» [Traducción propia].

Como podrá apreciarse, se trata de una obra en la que el dibujo solo existe durante la acción del usuario. Más aún: como recuerda Ramiro Carrillo (n.1965) refiriéndose a la dimensión tautológica de la *performance*, «la obra es lo que sucede mientras se hace la obra» (2019, p. 8). A esto se suma que la dimensión procesual del texto electrónico implica que el texto ‘no existe’ formalmente en ninguna parte del ordenador ‘mientras’ el código no es ejecutado, por lo que la obra solo puede existir en un estado constante de formación. Este es, de hecho, uno de los fundamentos distintivos de la lógica computacional (de cómo funciona el texto digital), tal y como formula N. Katherine Hayles (n.1943):

3. Conviene también aludir al diseño ergódico del hipertexto o el cibertexto, definido por Espen J. Aarseth (1965).

The printed lines exist as such before the book is opened, read, or understood. An electronic text does not have this kind of prior existence. It does not exist anywhere in the computer [...] in the form it acquires when displayed on screen (Hayles, 2005, p. 101). «Las líneas impresas existen como tales antes de que el libro sea abierto, leído o entendido. Un texto electrónico no posee este tipo de existencia previa. No existe en ninguna parte del ordenador (...) en la forma que adquiere al mostrarse en pantalla». [Traducción propia]

En este sentido, las teorías desarrolladas en la línea de la perspectiva posestructuralista y posmoderna por Hayles, Donna Haraway (n.1944) y Judith Butler (n.1956) proporcionan —como refiere el profesor Arthur Kroker (n.1945)—, una terminología nueva con la que poder re-articular nuestro entendimiento del cuerpo y el texto en la contemporaneidad (2012, p. 5). Ello supondría un fenómeno de alto impacto en la creación artística del siglo XXI.

Hayles no duda en señalar la existencia de ciertas ideas preconcebidas (vinculadas con las condiciones tecnológicas) que habrían logrado pasar por el filtro de los teóricos sin llegar a ponerse en cuestión (2005, p. 26). Por ejemplo, una noción *print-céntrica* de la textualidad, que presupone la existencia de un texto esencialmente estable, ideal e inmaterial en el sentido platónico y desconectado de su expresión material. Hayles reconoce, por contra, la existencia única de cada una de las instancias textuales. Por su parte, Haraway cuestiona también la estabilidad del significado, hablando de conocimiento situado y parcial (1991, pp. 183-201). A esta re-articulación de la textualidad Hayles la denomina ‘textualidad corporeizada’ (inseparable, como se intuye, de la experiencia corporal) (2005, pp. 97-104): «The inmanent and corporeal engagement the body has with the material [...] form [...] as an embodied textuality is irreducible and meaningful in this irreducibility» (Keogh, 2018, p. 143). «La experiencia inmanente y corporal que el cuerpo tiene con la forma (...) material (...) como una textualizada corporeizada es irreducible y significativa en esta irreducibilidad». [Traducción propia]. Es decir, cada instanciación del texto y cada interpretación son significantes.

Desde este punto de vista, la idea tradicional de que el texto por definición haya de ser estable se ve confrontada de modo decisivo. Si finalmente se aceptara la premisa de que el ‘Texto’ no es (solo) un ‘objeto’, entonces resultaría razonable afirmar que un ‘proceso’ o acción en sí puede constituir una estructura textual sin necesidad de

solidificarse adoptando una forma concreta. Desde aquí, sería posible establecer un parentesco entre la práctica del dibujo y las artes *performativas*, lo que permitiría desplazar el foco de atención del objeto a la ‘acción’ misma.

El objeto de estudio, por tanto, se centra en el dibujo como ‘*forma formans*’ (el dibujo-en-formación). Como tal, la metodología aplicada debería tomar en consideración su existencia inestable en tiempo real, así como el carácter emergente de sus propiedades. Desde esta perspectiva, han de reconocerse las limitaciones de la investigación en el campo de la fenomenología, pues la reflexión teórica acerca de la experiencia es siempre post *factum*. Por el contrario, se destaca la idoneidad de la investigación artística como forma práctica y directa de indagar en el acto de dibujar. Parafraseando a Francisco Varela (n.1946-m.2001) y sus colaboradores, no nos interesa la reflexión ‘sobre’ la experiencia, sino como una forma de experiencia en sí misma (1997).

Esta línea está siendo activamente explorada en el marco de la investigación artística contemporánea. En el ámbito del dibujo, se localizan testimonios tan reveladores como las afirmaciones de Juan José Gómez Molina (n.1943-m.2007) que compara directamente el acto de dibujar (generar un *index*) con una coreografía de manos; y declaraba de forma categórica: «El dibujo representa siempre, fundamentalmente, el hecho de dibujar [...], todos representan la acción que les dio origen. [...] [Ello] conferirá al dibujo un presente eterno» (2007, pp. 46-47). Destaca, esto es, el vínculo entre la indexación del movimiento y la creación gráfica.

Finalmente, los resultados sugieren que es preciso efectuar una reivindicación de las acciones que forman parte del proceso creativo como estructuras plenamente significantes. Los videojuegos, sostengo, ofrecen un marco conceptual idóneo desde el que explorar esta idea en profundidad, ya que, como apuntaba la investigadora Leocricia Díaz Sabán (n.1988), su discurso y significación global se basan justamente en el diseño de acciones significantes (2022). Es posible indicar que las características del videojuego, como medio masivo e interactivo, habrían contribuido a democratizar en la actualidad la ejecución de acciones como medio para la creación visual.

3. Cognición y corporalidad

Propuesta la concepción del dibujo como forma emergente, cabría ahora preguntarse qué rol desempeña el creador contemporáneo; más en concreto, indagando en la relación temporal que se establece durante el evento creativo entre cuerpo, mente, herramienta, medio.

Se trata de un tema que ha ocupado una posición central en la reflexión teórica de Occidente, tal como quedaba expresado en la formulación del problema mente-cuerpo de René Descartes (n.1596-m.1650). Por una parte, el desarrollo de la fenomenología como disciplina que estudia la experiencia humana, con autores fundamentales como Maurice Merleau-Ponty (n.1908-m.1961) y Martin Heidegger (n.1889-m.1976), confronta la división artificial entre la mente y el cuerpo, la cual obviaría la inserción de la mente en la corporalidad. Merleau-Ponty (1994), en particular, indaga cómo, en la experiencia corporeizada del mundo, el individuo incorpora elementos no-humanos a su cuerpo y se prolonga a través de ellos.

Este tema es célebremente retomado en la teoría de Marshall McLuhan (n. 1911-m.1980) respecto al ‘medio’ como ‘extensión del hombre’ (1964); teoría criticada, no obstante, por la aparente proximidad al determinismo tecnológico. Autoras como Haraway (1991) y Hayles (2005) llevan esta propuesta hasta sus últimas consecuencias, lo que finalmente culmina en la concepción posthumana de sujeto.

Contrario a Merleau-Ponty, ambas autoras cuestionan la noción de que pueda existir siquiera un ‘ser’ estable y unitario (un cuerpo-base objetivo en la percepción) al que se le puedan incorporar prótesis periféricas (Keogh, 2018, p. 37). En su lugar, plantean el cuerpo —‘*human being*’, el humano en gerundio—, como sometido a un constante proceso de formación. Basándose en la premisa de que el cuerpo no puede existir ‘extirpado’ (abstraído) del medio, se justifica la necesidad de que este sea entendido como un ensamblaje intermediado, donde mundo y cuerpo se generan mutuamente y la carne no supone más que un componente en un sistema híbrido e inestable de elementos humanos y no-humanos. Dicho de otro modo, un organismo cibernético. Un circuito donde la atención del sujeto fluye de modo constante de máquina a cuerpo, de mundo físico a mundo virtual y viceversa; donde la percepción es híbrida, simultánea, intermediada, inter-corpórea y los límites se funden. Kroker se refiere al fenómeno descrito por estas autoras como ‘*body drift*’ (deriva corporal): «Dispersed, intermediated, unfinished, spliced [...]. Circulating, fluid, borderless...» (2012, p. 3). «Disperso, intermediado, inacabado, entrelazado [...].

Circulante, fluido, sin fronteras» [Traducción propia]. Artistas contemporáneos de *performance*, como Orlan (n.1947), Stelarc (n.1946) y Neil Harbisson (n.1982), radicalizan esta idea en el ámbito de la creación artística.

De acuerdo con esta noción posthumana de ‘cuerpo-en-flujo’, esto es, de ‘ser’ en perpetuo proceso de creación, se aprehendería finalmente todo el alcance del concepto de obra fluida descrito al principio. Donde los textos, al igual que ocurre con los sujetos mismos, no son estables, sino procesos en devenir: experiencias temporales con una significación emergente, múltiple, efímera, contingente e inmanente. Aún sería posible explorar de forma más profunda la interrelación que surgiría de momento entre sujeto y obra en la duración del proceso creativo.

Estas inquietudes teóricas dan lugar al desarrollo en la segunda mitad del siglo XX de las llamadas ciencias cognitivas, dedicadas al estudio interdisciplinar de la mente y la cognición. De la evolución de enfoques y modelos cognitivos, se destacarán con la mayor brevedad aquí los enfoques fenomenológicos: la cognición corporeizada y *enactuada*, propuesta en 1991 por autores como Francisco Varela; y la teoría de la mente extendida (1998), atribuida a Andy Clark (n.1957).

El modelo cognitivo de la mente corporizada (*embodied*) cuestiona la idea de que existan un mundo y un yo cuyas existencias sean pre-dadas. El caso de los colores como ‘categoría experiencial corporeizada’, cuya existencia es dependiente del sujeto perceptivo, es célebre. Esta concepción de la cognición reconoce el papel desempeñado por la corporalidad durante todo el proceso cognitivo, rechazando una visión *descorporeizada* y abstracta del pensamiento. Se concluye que los procesos mentales están muy influenciados por el cuerpo y por su interacción con el entorno. El sujeto no solo experimenta un mundo, enfatizan, sino que su propia arquitectura corporal construye el mundo (Varela *et al.*, 1997). Es decir, lo ‘pone en acto’ (lo enactúa) a través del cuerpo en acción. Se establece, por tanto, que el cuerpo es la base de la cognición; que la mente y el mundo se especifican y construyen mutuamente; y que los procesos cognitivos se sitúan en contextos específicos que implican acciones determinadas (Bedia y Castillo Ossa, 2010; Díaz Sabán, 2022; Varela *et al.*, 1997; Wasserman, 2013).

A la luz de este enfoque, mente, cuerpo, medio y dibujo no desarrollarían una existencia independiente y aislada en la experiencia del sujeto. Por el contrario, se concluye que la separación artificiosa (cartesiana) entre ellos se establecería *post factum*, ya que todos operarían en la experiencia de manera conjunta y simultánea.

Reconocer lo que se viene a denominar ‘acoplamiento estructural’ entre sujeto y entorno supone aceptar la premisa, más desarrollada por Valera y sus colaboradores (1997), de que ambos poseen un co-origen dependiente. Este planteamiento adquiere una significación particular cuando volvemos la mirada hacia los avances tecnológicos; en especial, a la emergencia de tecnologías de realidad extendida. Nótese cómo Ryan alude a la realidad virtual como el ejemplo más radical de cómo el cuerpo del sujeto irradia el mundo, extendiéndose a través del mismo (2001, p. 72).

De hecho, el modelo cognitivo de la ‘mente extendida’ explora esta misma línea, cuestionando la premisa de que la mente se ubique solo en el cerebro o incluso en el cuerpo (Clark y Chalmers, 1998). En su lugar, sugiere que el organismo humano puede vincularse con entidades externas por medio de interacciones bidireccionales y ciclos de retroalimentación, de manera tal que estos elementos pueden llegar a desempeñar un rol activo esencial en el circuito cognitivo: «If we remove the external component the system’s behavioural competence will drop, just as it would if we removed part of its brain» (1998, pp. 8-9). «Si eliminamos el componente externo, la competencia conductual del sistema disminuirá, tal como ocurriría si elimináramos parte de su cerebro» [Traducción propia]. Lo que supone, como recuerda Wasserman (2013), que artefactos tales como dibujos, lápices, calculadoras... —la interfaz o el mando en el caso del videojuego, como apunta Brendan Keogh (2018)— podrían ser considerados en el momento de la actividad creativa como extensiones físicas de la mente. Esta es la razón por la que Clark declaraba que trabajar en el papel es «actually thinking on the paper»» (2008, p. XXV). «En realidad pensar en el papel» [Traducción propia], aseverando que en las operaciones del sistema cognitivo los procesos externos son tan importantes como los «internos». Se habla, en este sentido, de «artefactos cognitivos», aceptando que, junto con cuerpo y cerebro, pueden formar parte esencial de un sistema mayor, denominado «mente».

Antes de proseguir, conviene clarificar el significado de este último término, «sistema». Este concepto, en el campo de la teoría de sistemas, aparece definido como: «A set of elements or parts that is coherently organized and interconnected in a pattern or structure that produces a characteristic set of behaviors [over time] (Meadows, 2009, p. 188). «Un conjunto de elementos o partes que está organizado e interconectado de manera coherente en un patrón o estructura que produce un conjunto característico de comportamientos [a lo largo del tiempo]» [Traducción propia]. De acuerdo con esto, se establece que los sistemas a menudo están constituidos por una hibridación de elementos humanos e inhumanos; que las interconexiones entre ellos se desarrollan simultáneamente de manera dinámica, y que gran parte operan mediante el flujo constante y los bucles de información (Meadows, 2009, pp. 2-27).

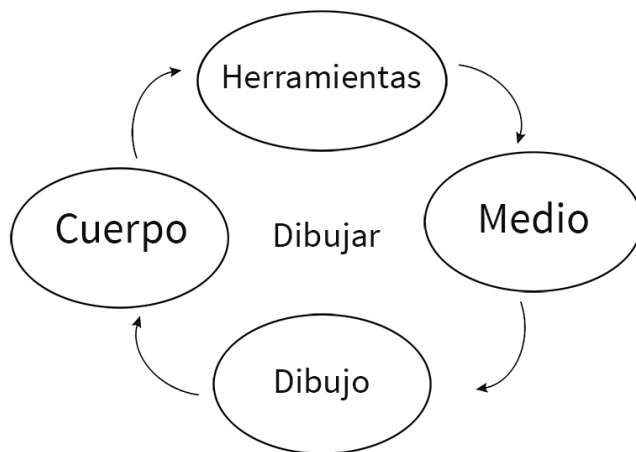


Figura 3: Esquema orientativo para ilustrar el sistema cognitivo del dibujante según la teoría de la mente extendida, corporeizada

Nota:

Realizado con Adobe Illustrator. 2024.

Esta noción de sistema híbrido remite nuevamente a la tesis de Haraway referente al cibernético. De manera explícita, se propone aquí que, al aludir al acto temporal y orgánico de dibujar, es posible concebir que durante el transcurso del mismo un sistema emergente puede establecerse entre una serie de elementos humanos y no-humanos, como el cuerpo, el «dibujo» en el campo visual, las herramientas, el medio. Las interconexiones en esta fusión de tintes *ciborgianos* operan, asimismo, de forma simultánea. Se observará también que, durante el acto de dibujar, es posible reconocer e identificar una dinámica a base de flujos de información y de bucles de retroalimentación entre sujeto y medio. Nótese cómo el dibujante establece un ciclo de actuación básico entre estos elementos: considera el medio, actúa en respuesta, anticipa; el medio cambia; el dibujante responde... y así en lo sucesivo.

En este punto del trabajo resulta de gran interés hacer referencia al pensamiento del arquitecto Juhani Pallasmaa, quien, en obras como *La mano que piensa: sabiduría existencial y corporal en la arquitectura* (originalmente publicado en 2008), proporciona uno de los testimonios más completos e ilustrativos acerca del papel que desempeñan el cuerpo y la incorporación corporal de herramientas a modo de prótesis durante las operaciones creativas.

Pallasmaa insiste en que el arte se construye en el espacio liminal entre el yo y el mundo, considerando que esta frontera se diluye durante el acto creativo (2012, p. 17), llegando a trascenderse la división entre sujeto y objeto (entre interior y exte-

rior). En este sentido, introduce la idea de la ‘transparencia’ de la mediación —más desarrollada por autores decisivos como Bolter y Grusin (2000)—, de acuerdo con la cual es posible contemplar que el medio se torna ‘transparente’ en la experiencia subjetiva del sujeto creador, dando lugar a la aparente fusión entre cuerpo y herramienta (Pallasmaa, 2012, pp. 51-54). De forma poética, Pallasmaa (2012, p. 17) alude también al flujo de información entre el artista y el medio, llegando a plantear que:

Del mismo modo en que el límite entre el martillo y la mano desaparece en el acto de martillar, las herramientas complicadas, como es el caso de los instrumentos musicales, se fusionan con el cuerpo de los usuarios; en lugar de tocar un instrumento, un gran músico se toca a sí mismo (Pallasmaa, 2012, p. 54)

Pues de igual modo acaso el sujeto-dibujante se funde temporalmente con su dibujo. Es natural que esta idea de la fusión entre cuerpo y tecnología se presente como un tema de gran actualidad. Desde la tesis de Haraway y hasta llegar a los testimonios más recientes. Investigadores como Ryan (2001), en referencia a la realidad extendida; y como Keogh (2018, p. 10), quien por caso dirige su atención a la interfaz del videojuego para ejemplificar cómo la experiencia de la tecnología aumenta nuestros sentidos. Nos interesa detenernos por un momento en esta reflexión.

Para Keogh, la incorporación de una herramienta al esquema corporal se produce en el momento en que el sujeto percibe el mundo «through the tool, rather than to perceive the tool as part of the world» (2018, p. 100). Así, describe cómo el jugador experimentado acostumbra a identificarse directamente con sus actos en el mundo virtual, dejando de ‘tomar conciencia’ del dispositivo físico intermediario: el jugador no habla de ‘pulsar botones’, sino de ‘correr, saltar...’ en el espacio virtual del videojuego (2018, pp. 110-111).

Desde esta óptica, los actos del dibujante adquieren un matiz significativo. A menudo, el dibujante parece ‘olvidar’ que en realidad interactúa con herramienta y papel, lo que nos insta a revisar la significación de sus acciones. Tampoco es un dato nimio que John Berger (n.1926-m.2017), en *Sobre el dibujo* (2013), distinguiera la experiencia del objeto-árbol visto sin más de la del ‘árbol que está siendo dibujado’ (2011, p. 50). Es importante tomar conciencia de que en ambos casos la cognición iría a constituir dos sistemas muy distintos. El dibujante, como sistema *ciborgiano* en gerundio, emerge de la fusión del cuerpo con unos componentes muy concretos (lápiz, papel...); por tanto, es inmanente al proceso de dibujo. Este sistema cognitivo emergente no solo se diferenciaría claramente de la cognición relativa al sujeto-que-no-está-dibu-

jando (un sistema con otros componentes), sino que su existencia misma sería inseparable de la propia generación del 'texto' como *forma-formans*. La argumentación concluye: el sistema cognitivo propio del dibujante solo cobra forma mientras dibuja.

En este respecto, sería razonable aseverar que, cuando el proceso creativo acaba y el texto se objetualiza, se desintegra con él el circuito cognitivo en formación del que constituía parte decisiva. El dibujo, como objeto acabado, se desprende del sistema; su papel como parte de la mente deviene de manera definitiva. Una vez más, resultaría esencial identificar y tomar conciencia de las diferencias conceptuales que surgen entre la noción del 'texto' como objeto y la del 'texto' como proceso en formación, para lo cual se requeriría de la formulación de una terminología específica.

4. La dimensión performativa en el dibujo

Hasta ahora, los argumentos han procurado contextualizar y justificar la necesidad de profundizar en la concepción fluida del dibujo-en-formación. Tornamos la mirada, con base en la concepción del dibujo como forma de indexación, del registro estático a la experiencia temporal que referencia. Esto implica explorar la dimensión cinética del dibujo, lo que nos lleva a revisar la premisa de que dibujar sea una experiencia eminentemente visual.

No se trata de una idea novedosa. Antes de que medios como el videojuego sistematizaran la interacción como recurso textual, la historia del arte ya testimoniaría la aguda percepción que los artistas han tenido siempre respecto al rol significativo que pueden adquirir sus acciones en la generación de la textualidad. Rudolf Arnheim (n.1904-m.2007) lo expresaba de modo elocuente: «[Los] actos motores [...] dejan su impronta a través de lo que podríamos llamar sus cualidades grafológicas. [...] Los artistas saben que los rasgos dinámicos del acto motor físico quedan reflejados en su obra y aparecen como cualidades dinámicas» (2019, pp. 422-423). Es decir, basándose en la lógica de la indexación, los artistas plásticos utilizan las acciones como medio de expresión.

De la comunión entre corporalidad y cognición, común a la danza y al arte dramático, se derivaría otra importante conclusión en cuanto a la manera de abordar el dibujo. En primer lugar, Arnheim vuelve a aludir implícitamente a la fusión de artista y obra en relación con las artes escénicas: «El artista, su obra y su herramienta se funden en una sola cosa material: el cuerpo humano» (2019, p. 411). Nota, en consecuencia, cómo es que el bailarín no crea en realidad su obra en el mismo medio en el que es

apreciada. No la realiza en el medio visual, puesto que no necesita ‘verse’ para bailar, sino más bien «en el medio de las sensaciones cinestésicas» (2019, p. 411); no dudando en destacar la asombrosa correspondencia entre «lo que el bailarín crea mediante sus sensaciones musculares y la imagen [...] que ve el público» (p. 412).

Se trata de un planteamiento fundamental, pues nos permite aquí proponer lo siguiente: que, así como cuando el bailarín danza mirándose al espejo puede apreciar el efecto visual de sus movimientos, así también cuando el dibujante se mueve puede percibir el efecto visual de sus gestos reflejarse en el dibujo. No obstante, lo que se comprueba, por ejemplo, al cerrar los ojos y ‘dibujar’ con una mano en el aire, es que, con independencia de los resultados en el medio visual, se está produciendo un proceso tremendamente activo en el medio de las sensaciones cinestésicas. Más aún: que acaso lo que puede controlar en primera instancia el creador no es la dimensión formal (que deviene, como *index*, en segunda instancia), sino la corpórea. Nótese cómo, con los ojos cerrados, ‘dibujar’ se aproxima a la danza y al arte dramático. En especial, tal vez, a la pantomima. Si se desatiende por un momento el aspecto visual e indexado del fenómeno, se advierte que ‘dibujar’ deviene en pura ejecución de acciones expresivas en el espacio.

La dimensión no-visual del dibujo es explorada por artistas como Picasso, con su serie de dibujos de luz; Robert Morris (n.1931-m.2018), con sus dibujos a ciegas (*Blind Time Drawings*); o experimentaciones de artistas actuales como Claude Heath (n.1964), Sam Winston (n.1978) y Robbie Karmel (dibujos a oscuras o a ciegas); o las pinceladas efímeras de Shinichi Maruyama (n.1968) —solo apreciables *post factum*, en fotografía—. Casos de estudio como estos nos instan a valorar la sorprendente cuestión de si, como el bailarín, tal vez es que el dibujante tampoco realiza su obra en el medio visual, como se ha sostenido históricamente; sino en las sensaciones cinestésicas. En su caso, el dibujante sería a la vez ‘creador’ (en el medio cinestésico) y ‘público’ (del medio visual), de manera comparable a como ocurriría con el intérprete de música —que sería ‘creador’ (en el medio cinético) y ‘oyente’ (del medio sonoro)—.

Se sostiene, asimismo, que poder medir los efectos visuales de las huellas de sus gestos, como el bailarín cuando estudia su reflejo, permitiría al dibujante establecer un ‘sistema’ de mayor complejidad entre lo que constituirían dos medios: el visual (‘exterior’) con el cinestésico (‘interior’). Este enfoque enfatizaría la dimensión *performativa* de toda actividad cognitiva corporeizada.

Si se aceptara ahora la premisa de que el dibujante se expresa sobre todo en el medio cinético (al margen de cualquier efecto secundario sensible), entonces las acciones corporales habrían de cobrar un papel esencial en la gráfica como estructuras significantes. El proceso creativo cambiaría su foco, pues la cualidad expresiva y activa se ubicaría no tanto en el producto sensible como en el terreno de la acción.

Esta premisa queda patente en los nuevos medios digitales, caracterizados por generar una separación entre la acción corpórea del sujeto y los resultados audiovisuales; ya que estos constituyen construcciones artificiales de cálculos numéricos y no respuestas directas a factores físicos. Obsérvese cómo esta descripción de por qué el dibujo fascina en primer lugar al niño invoca la imagen de la interacción del usuario con la pantalla; permitiendo apreciar con claridad una ‘separación’ entre los eventos del medio cinético y los del medio visual:

James Gibson explica que la causa de este placer reside en la creación de líneas continuas y en el asombro que le produce [al niño] al observar que ante el movimiento de su mano se produce una misteriosa modificación de la superficie, haciendo visible algo que antes no estaba allí. (Montes, 2011, pp. 489-490)

Así como podría inferirse que el dibujante se expresa con acciones que tienen un efecto ‘posterior’ en el medio visual (incluso, incontrolado e inesperado); igual sucedería con el usuario, quien, mientras se mueve y pulsa botones, percibe en el monitor los supuestos ‘resultados’ audiovisuales de la indexación de sus acciones. La aparición del retardo (*lag*), rompiendo la experiencia en tiempo real, evidencia, sin embargo, una distancia espaciotemporal entre actos y construcción visual. La exploración actual de nuevas formas de autoría y co-creación surgirían justamente en la potencialidad de esta separación.

Conviene recordar que no es necesaria, no obstante, la incorporación de prácticas posmodernas para que pueda abordarse el desarrollo del dibujo en su temporalidad⁴. Un ejemplo ilustrativo del parentesco histórico de las artes gráficas con las artes *performativas* reside en el arte oriental de la pincelada, donde se manifiesta la necesidad de trazar gestos corporales precisos. Sería un caso claro donde —como sucede en el ámbito del baile y en el videojuego—, se advierte que los creadores cuentan con un ‘vocabulario de movimientos’. A saber, el componente expresivo residiría en el medio cinético.

4. La experimentación de artistas adheridos a la escuela de la Bauhaus, como Wassily Kandinsky (n.1866-m.1944), Paul Klee (n.1879-m.1940) o Anni Albers (n.1899-m.1994) es la más conocida.

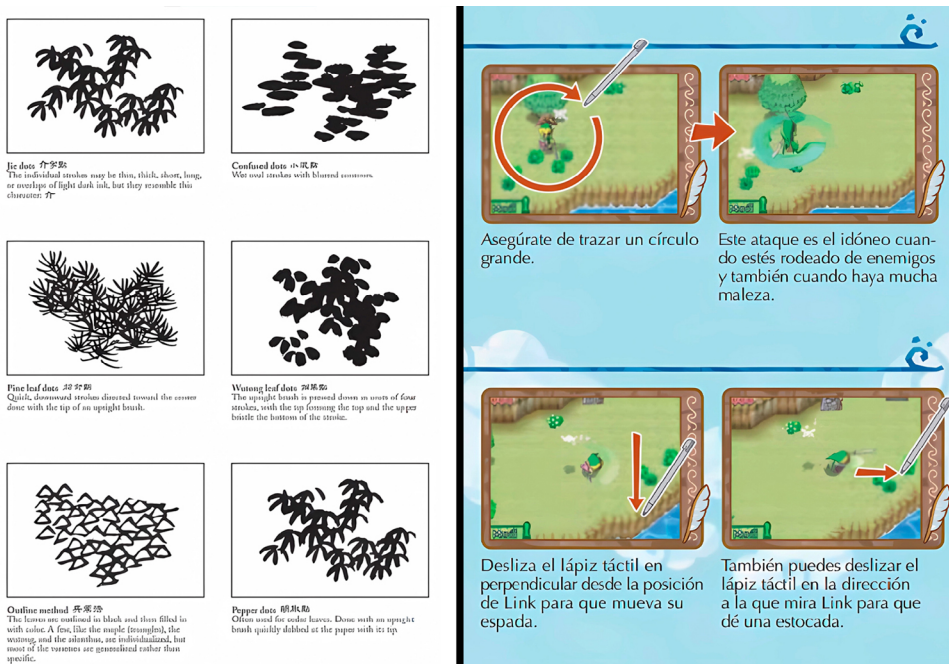


Figura 4: Esquema orientativo para ilustrar el sistema cognitivo del dibujante según la teoría de la mente extendida, corporeizada

Fuente: <https://education.asianart.org/resources/a-visual-vocabulary-of-brushstrokes/>

Figura 4B. Nintendo. Manual de The Legend of Zelda: Phantom Hourglass NDS (pp. 18-19). 2007. Fuente: <https://cdn02.nintendo-europe.com/>

Arnheim describe las cualidades dinámicas presentes en la acción corporal, como el ritmo, la armonía o la tensión, como 'cualidades 'estructurales', ya que «se experimentan en el sonido, en el tacto, en las sensaciones musculares tanto como en la visión» (2019, p. 450). Cualidades que históricamente se han expresado en distintos medios a través de relaciones *sinestésicas* —por ejemplo, en la poesía de Charles Pierre Baudelaire (n.1821-m.1867)—. Desde esta perspectiva, cabría sugerir, en parte, que el dibujo objetual, como diagrama de fuerzas psicofísicas (Arnheim, 2019), no hace sino expresar de manera *sinestésica* en el medio visual las cualidades estructurales plenamente desarrolladas por el cuerpo en acción. Por ejemplo, Arnheim cita a Andrew Bowie al hablar del principio del «movimiento vivo» (*Sei Do*) en la pintura japonesa: «el sentimiento de fuerza debe ser invocado y sentido a través de todo el sistema nervioso del artista e impartido por su brazo y su mano al pincel» (A. Bowie, citado en Arnheim, 2019, p. 423). En este sentido, para apreciar verdaderamente la

totalidad de la esencia del dibujo sería necesario subvertir la noción de ‘indexación’ o registro, desplazando la atención del dibujo, como ente estático, a la creación en el ámbito emergente y potencial de la acción.

Precisamente los casos de estudio del mundo *videolúdico* que se han revisado aquí permiten sugerir que esta relación experiencial entre gráfica y movimiento se halla en pleno centro de la creación contemporánea. Ante la noción del dibujo como objeto fijo y la del acto de dibujar como proceso lineal y finito, exclusivo para el autor, los videojuegos exploran (y democratizan) la capacidad de reactivación del grafismo como catalizador de eventos. Al fomentar la dimensión potencial sobre la factual, se reconfigura el diseño del *index* (no como registro objetual de acción pasada, sino) como invitación para proceder en tiempo real.

En concreto, es destacable la frecuencia con la que los videojuegos recurren a la huella gráfica para inducir al jugador a ejecutar ciertos movimientos. Por ejemplo, en Kirby: *Canvas Curse* (Nintendo, 2005), *Crayon Physics Deluxe* (Petri Purho, 2007) y *The Witness* (Jonathan Blow, 2016) se formulan rompecabezas cuya solución implica razonar trazando dibujos con el controlador. *Chicory: A Colorful Tale* (Wishes Unlimited, 2021) introduce el componente narrativo, basando las mecánicas en la idea de ‘pintar’ un entorno sin colores. *Ninja Shadow Warrior* (Kaho Abe, 2010) y *Bounden* (Game Oven, 2014) proponen series de grafismos o siluetas a fin de instar a los usuarios a que reconfiguren el espacio de su cuerpo, posicionándose para generar formas o incluso movimientos coreografiados profesionalmente (Isbister, 2013, pp. 97-98).

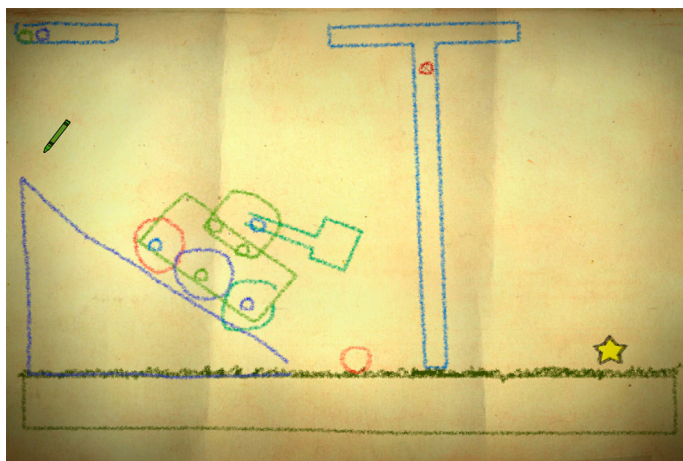


Figura 5: Petri Purho. *Crayon Physics Deluxe*, 2007

Fuente: https://store.steampowered.com/app/26900/Crayon_Physics_Deluxe/

Por desgracia, en el idioma español se pierde la ontología relativa al uso común del término ‘jugar’ (*‘play’*) en inglés: primero, en el sentido lúdico y segundo, el productivo, musical-instrumental (Huizinga, 2007, pp. 45-66). No obstante, sostengo que justo esta doble apreciación del fenómeno lúdico empezará a proporcionar claves para valorar la expansión del dibujo en los nuevos medios interactivos. Desde esta óptica, será posible apreciar cómo el lecto-usuario ‘ejecuta’ (*‘plays’*, *‘performs’*) dibujos constantemente en el medio interactivo.

Lo muestra también de manera clara la experimentación artística sobre corporalidad, gráfica y movimiento de creadoras contemporáneas multidisciplinares como Carolee Schneemann (n.1939-m.2019) —por ejemplo, *Up to and including her limits* (1973-1976)—; Ana Mendieta (n.1948-m.1985) —*Body tracks* (1974)—; Janine Antoni (n.1964) —*Loving care* (1993); coreógrafas como Trisha Brown (n.1936-m.2017) o Anna de Keersmaecker (n.1960); donde la dimensión *performativa* permite apreciar cómo el dibujo se temporaliza. Autoras que, a fin de confrontar los valores hegemónicos del momento, llevaron al límite la investigación en torno al signo, su cuerpo y el movimiento, explorando las posibilidades que ofrece abordar el acto de dibujar como una experiencia cognitiva corporeizada. Más recientemente, Judith Braun (n.1983); Heather Hansen y por supuesto M. Lohrum, con obras como *Braiding together* (2013) o *Wall drawing* (2013), que declaraba: «Mark-making and traces are a visual expression of movement-based thinking» (Lohrum Strancari, 2013, párr. 1). «La elaboración de marcas y trazos son una expresión visual de pensamiento basado en movimiento» [Traducción propia].

Todo ello implica, finalmente, valorar una clase particular de conocimiento (pasado por alto) que surge en tiempo real dentro de las fronteras corporales del *performer*, y conocido, pues, solo en su subjetividad. Utilizando la metáfora planteada por Graeme Kirkpatrick y continuada por Keogh (2018, pp. 146-150), la experiencia de un observador que contempla un espectáculo de danza (desde fuera) no es equivalente a la experiencia inmanente en tiempo real del bailarín, que siente en su cuerpo la música y los movimientos. Se deduce que los significados difícilmente descriptibles que surjan durante el dibujar, aunque emergentes, efímeros y temporales, no por ello dejarían de poseer un valor insustituible como objeto de estudio.

Para aprehender esta manera de ‘conocer’, se arguye que es imprescindible aprehender un pensamiento en acción (o abordar la acción como pensamiento), como sugieren las investigaciones actuales. Esto solo sería posible aplicando metodologías como la de la investigación artística, que permitirían explorar el dibujo contemporáneo como método de investigación empírica en torno a la conexión de procesos abstrac-

tos con la corporalidad. Hablamos, esto es, del dibujo-en-formación; de cognición corporeizada, *enactiva*, extendida; de la consecuente revalorización de lo que Michael Polanyi (n.1891-m.1976) denomina ‘conocimiento tácito’ (1974) o no *verbalizable*: aquel «espacio no codificable epistemológico del dibujo» (2024) al que se refería Juan Luis Moraza.

Conclusiones

Este artículo ha procurado acometer una aproximación interdisciplinar a algunos de los hitos y enfoques que desde el siglo XX han acusado las serias limitaciones del humanismo clásico, a fin de contextualizar las líneas de investigación que en la actualidad se desarrollan en el marco del dibujo contemporáneo. En concreto, se constata la necesidad de revisar la noción objetual del dibujo acabado, explorando una visión actualizada del dibujo en emergencia, corporeizado y *enactivo*. Para ello, se toman de referencia los nuevos sistemas espaciotemporales generados por la tecnología, que facilitan focalizar aspectos del proceso creativo como la existencia de una dimensión en emergencia. Asimismo, se ha puesto de manifiesto la importancia de indagar en el dibujo contemporáneo como método de investigación empírica en torno a la conexión de procesos abstractos con la corporalidad; centrando la atención, en consecuencia, en la dimensión cinética y *performativa* del proceso creativo, lo que ha culminado en un examen crítico de la premisa de que dibujar es una experiencia eminentemente visual.

Reconociendo, no obstante, las dificultades metodológicas que plantea al investigador tomar como objeto de estudio una forma en emergencia (así como el denominado ‘conocimiento tácito’, incompatible con el método científico), se insiste en la pertinencia de realizar la investigación en el ámbito teórico-práctico de las bellas artes, desde el que sería posible generar nuevas vías para explorar una forma no *verbalizable* de conocimiento. Más aún, abordar las posibilidades futuras del dibujo, así como las relaciones potenciales entre paradigmas digitales y analógicos de creación.

Bibliografía

Arnheim, R. (2019). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. 3.^a ed. Alianza Editorial.

Artizar (s. f.). *Julio Blancas*.
<https://artizar.es/artista/julio-blancas/>

Ashwin, C. (2016). *What is a drawing? Drawing: Research, Theory, Practice*, 1(2), 197-209.
https://doi.org/10.1386/drtip.1.2.197_1

Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. Fontana Press.

Barthes, R. (1989). *The rustle of language*. University of California Press.

Bedia, M. G., y Castillo Ossa, L. F. (2010). Hacia una teoría de la mente corporizada: La influencia de los mecanismos sensoriomotores en el desarrollo de la cognición. *Ánfora*, 17(28), 101-124.
<https://doi.org/10.30854/anf.v17.n28.2010.102>

Bellido, M. L. (2003). Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital. *Arts Longa: Cuadernos de Arte*, (12), 129-132.

Berger, J. (2011). *Sobre el dibujo*. Gustavo Gili.

Bolter, J. D., y Grusin, R. (2000). *Remediation: understanding new media*. MIT Press.

Bourriaud, N. (1998). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo Editora.

Carrillo, R. (2019). La mano negra. En *Re-thinking the trace: M. Lohrum* (pp. 7-10). Tenerife Espacio de las Artes.

Chorpening, K. y Fortnum, R. (eds.). (2020). *A Companion to Contemporary Drawing*. John Wiley & Sons, Inc.

Clark, A. (2008). *Supersizing the mind: Embodiment, action, and cognitive extension*. Oxford University Press.

Clark, A. y Chalmers, D. (1998). The extended mind. *Analysis*, 58(1), 7-19.

Copón, M. (2007). Tiempo y conflicto: estética de los dibujos animados. En J. J. Gómez Molina (ed.), *La representación de la representación: Danza, teatro, cine, música* (pp. 139-210). Cátedra.

Díaz Sabán, M. L. (2022). *Medios inmersivos como experiencias corporizadas: de la creación de metaversos, y otras realidades extendidas, desde el cuerpo y su movimiento* [Tesis doctoral, Universidad de Granada]. DIGIBUG: Repositorio Institucional de la Universidad de Granada.

<https://hdl.handle.net/10481/77516>

Dinkla, S. (2002). The art of narrative: Towards the floating work of art. En M. Rieser y A. Zapp (eds.), *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative* (pp. 27-41). British Film Institute.

<https://doi.org/10.5040/9781838710910.0012>

Eco, U. (1990). *Obra abierta* (3.a ed.). Ariel.

Eliasson, O. (s. f.). *Your split second house*.

<https://olafureliasson.net/artwork/your-split-second-house-2010/>

Garner, S. (ed.). (2008). *Writing on drawing: Essays on drawing practice and research*. Intellect Books.

Goldsmith, K. (2019). *Escritura no-creativa: Gestionando el lenguaje en la era digital*. Caja Negra.

Gómez-Molina, J. J. (2007). Dibujo y profesión. En J. J. Gómez Molina (ed.), *La representación de la representación: Danza, teatro, cine, música* (pp. 13--87). Cátedra.

Gómez-Molina, J. J. (2011). El concepto de dibujo. En J. J. Gómez Molina (ed.), *Las lecciones del dibujo* (5.a ed., pp. 17-168). Cátedra. [Originalmente publicado en 1995]

Groys, B. (2014). *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Caja Negra.

Haraway, D. J. (1991). *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*. Routledge.

Hayles, N. K. (2005). *My mother was a computer: Digital subjects and literary texts*. University of Chicago Press.

Infante del Rosal, F., D'Agosto Forteza, S. y Leñador, J. (2024). El dibujo, trayecto y proyecto. En S. D'Agosto Forteza, F. Infante del Rosal, y J. Leñador (eds.), *El trazo abierto: mujeres creadoras y dibujo expandido* (pp. 9-17). Visor Libros.

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial.

Isbister, K. (2013). *How games move us: Emotion by design*. The MIT Press.

Iversen, M. (2020). Indexical drawing: on frottage. En K. Chorpening y R. Fortnum (eds.), *A companion to contemporary drawing* (pp. 257--270).
<https://doi.org/10.1002/9781119194583.ch14>

Jeongwon, J. y Song Hoo, S. (2002). Roland Barthes' «Text» and aleatoric music: Is the «birth of the reader» the birth of the listener? *Музикологуја / Musicology*, (2), 263-281.
<https://doi.org/10.2298/MUZ0202263J>

Joselit, D. (2013). *After art*. Princeton University Press.

Keogh, B. (2018). *A play of bodies: how we perceive videogames (ePub)*. The MIT Press.

Kroker, A. (2012). *Body drift: Butler, Hayles, Haraway*. University of Minnesota Press.

Lohrum Strancari, M. (2024). Proceso, cuerpo y huella en el dibujo performativo. En S. D'Agosto Forteza, F. Infante del Rosal, y J. Leñador (eds.), *El trazo abierto: mujeres creadoras y dibujo expandido* (pp. 195--215). Visor Libros.

Lohrum Strancari, M. (2013). *Artist statement*.
<https://www.mlohrum.com/artist-statement>

Luzar, R. (2017). Rethinking the graphic trace in performative drawing. *Theatre and Performance Design*, 3(1-2), 50-67.
<https://doi.org/10.1080/23322551.2017.1327559>

Martín Rodríguez, I. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Editorial Universidad de Granada.

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.

Meadows, D. H. (2009). *Thinking in systems*. Earthscan.

Merleau-Ponty, M. (1994). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini.

Moraza, J. L. (2024, 23 de octubre). *auto.bio.grafías* [Ponencia plenaria]. [d]grapho. II Congreso internacional interuniversitario de investigación en dibujo contemporáneo, Madrid, España.

Nancy, J. L. (2013). *The pleasure in drawing*. Fordham University Press.

Neves, J. P. R. y Villegas, D. (eds.). (2023). *M.Lohrum: Drawing is action*. Gobierno de Gran Canarias.

Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa: sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Gustavo Gili.

Pérez-Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. LAERTES.

Petherbridge, D. (2010). *The primacy of drawing: Histories and theories of practice*. Yale University Press.

Polanyi, M. (1974). *Personal knowledge: towards a post-critical philosophy*. The University of Chicago Press.

Pollock, G. (2020). Differencing Drawing: Feminist perspectives on line, surface and space. En K. Chorpening y R. Fortnum (eds.), *A Companion to Contemporary Drawing* (pp. 95--121). John Wiley & Sons, Inc.
<https://doi.org/10.1002/9781119194583.ch5>

Portella, G. (2024). *Slow drawing: Desenho para uma via contemplativa* [Tesis Doctoral, Universidad de Lisboa]. Repositorio de la Universidad de Lisboa.
<https://repositorio.ul.pt/handle/10451/64471>

Rikić, M. (s. f.). *Contacto estelar*.
<https://monicarikic.com/contacto-estelar/>

Ryan, M. L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. The Johns Hopkins University Press.

Vadillo Rodríguez, M. (2024). Mujer y estructura del simulacro. El uso del dibujo como herramienta escéptica: Regina Silveira, Barbara Kruger y Kara Walker. En R. Román Alcalá e I. Herrera-González (eds.), *Arte y escepticismo: Duda, crítica y catarsis en el arte contemporáneo* (pp. 143–184). Almuzara Universidad.

Varela, F. J., Thompson, E. y Rosch, E. (1997). De cuerpo presente: *las ciencias cognitivas y la experiencia humana* (2.a ed.). Gedisa. [Originalmente publicado en 1991]

Vint, S. (Ed.). (2020). *After the human: Culture, theory and criticism in the 21st century*. Cambridge University Press.

Wasserman, M. L. (2013). *Drawing as thinking: An enquiry into the act of drawing as embodied extension of mind* [Master Thesis, University of KwaZulu-Natal]. Research Space: Repositorio de la Universidad de KwaZulu-Natal.
<http://hdl.handle.net/10413/12772>

Zimmerman, E. y Salen, K. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.

Los resultados parciales aquí presentados forman parte de una investigación más extensa en torno a la gráfica, la tecnología y la creación artística desarrollada en el marco de una beca de Formación de Profesorado Universitario, Ministerio de Universidades.

Isabel Herrera González

Isabel Herrera González (1996) es contratada predocctoral (FPU 2022 - Ministerio de Universidades) en el Departamento de Dibujo, Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Sevilla. Graduada y Premio Extraordinario de Fin de Carrera 2022 en Bellas Artes y Premio Extraordinario de Fin de Estudios 2022/2023 en la titulación de Máster Universitario en Arte: Idea y Producción de la Facultad de Bellas Artes, Universidad de Sevilla. Centrada en investigación interdisciplinar, realiza ahora el doctorado Arte y Patrimonio en la Escuela Internacional de Doctorado de la Universidad de Sevilla. Colabora desde 2022 con el Grupo de Investigación HUM1025: Creación, Arte Gráfico, Estética y Género, dirigido por la doctora Marisa Vadillo Rodríguez. Realiza su investigación teórica y artística en torno al arte gráfico, dibujo e ilustración contemporáneos.

Isabel Herrera González

Isabel Herrera González (1996) is a predoctoral researcher (FPU 2022 - Ministerio de Universidades) in the Department of Drawing, Faculty of Fine Arts of the University of Sevilla (Spain). She graduated in Fine Arts with an Extraordinary End of Degree Award (2022) and holds a Master's Degree in Art: Idea and Production with an Extraordinary End of Studies Award 2022/2023 (Faculty of Fine Arts, University of Sevilla). She focusses on interdisciplinary research and now pursuing a PhD in Art and Heritage at the International Doctoral School of the University of Sevilla. Since 2022, she has collaborated with the HUM1025 Research Group: Creation, Graphic Art, Aesthetics and Gender, directed by Dr. Marisa Vadillo Rodríguez. She carries out her theoretical and artistic research around contemporary graphic art, drawing and illustration.