

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ

FACULTAD DE ARTE



EL DIBUJO:

Proceso creativo y resultado en la obra artística
contemporánea.

Tesis para optar el Título de Licenciado en Arte con mención en
Grabado que presenta el Bachiller:

PABLO A. CRUZ GASTELUMENDI

EDITH MENESES LUY
IGNACIO MACHA VALVERDE

Lima, diciembre 2012

El Dibujo: proceso creativo y resultado en la obra artística contemporánea.

Índice

Introducción	1
Marco Teórico	3
I. Reseña histórica del Dibujo	9
I. 1. Inicios	19
I. 2. El Renacimiento: Un cambio trascendental en la importancia del dibujo como medio visual	35
I. 3. Post-Renacimiento: Hacia una perspectiva más amplia en la utilización del dibujo	49
II. El Dibujo como medio visual y su aporte al proceso creativo	62
II. 1. Sobre el dibujo y su importancia	65
II. 2. El dibujo como parte del proceso creativo	82
II. 3. El Dibujo como boceto y obra final	96
II. 4. Referentes	103
Conclusiones	116
Bibliografía	124
Lista de Imágenes	128

Introducción

Este documento se centra en el proceso visual y cognoscitivo del acto de dibujar y así mismo en su vínculo directo o indirecto con el proceso creativo, sin descuidar el aspecto de dominio técnico.

Se indaga sobre la importancia del dibujo para el desarrollo del proceso creativo y expresivo del artista plástico y que mediante su práctica se puede llegar a dominar no solo su uso técnico, sino también su rol como medio de comprensión de la realidad inmediata.

Si bien después de la aparición de la fotografía y el desarrollo de la era industrial, el dibujo ha trascendido su utilización clásica de estudio previo de una obra, con el transcurrir del tiempo se ha dado paso a un uso más amplio, no sólo en el campo de las artes plásticas sino también en otros ámbitos como el científico, el médico, etc. Aun así, en el campo de la educación básica, superior y artística, en nuestro medio, su uso como herramienta para ejercitar la percepción visual es aún bastante limitado y hasta podría decirse sub valorado, teniendo en cuenta la facilidad de realización y versatilidad de este medio.

Considerando que el dibujo es más que un boceto, salvo en las ocasiones en que éste sea su propósito, las preguntas que se busca responder están relacionadas a las características que lo convierten en un acto que

equivale a pensar; su utilización se convierte en una herramienta para el proceso creativo artístico y, tras su realización se transforma en una obra final en sí, con sentido propio. Tal vez la respuesta a estas interrogantes develen las características básicas que lo convierten en un medio visual óptimo para el desarrollo de visiones artísticas personales.

Previa a la respuesta de las principales interrogantes planteadas, se tratará de bosquejar una reseña del dibujo y de su evolución a través de la historia; se señalarán sus principales características hasta llegar al Renacimiento, época en que el concepto del dibujo y sus métodos comienzan a cambiar drásticamente.

Asimismo, se amplía con respecto a qué es lo que sucede con éste al ir dejando poco a poco su carácter de estudio del natural hasta convertirse en sí mismo, en un medio de expresión y exploración personales, llegando a trascender la utilización de materiales y técnicas tradicionales.

Con algunos referentes como ejemplos, se descubrirá cómo el uso del dibujo trasciende las barreras prácticas tradicionales, a las que ha estado ligado y comienza a ser utilizado incluso como una especie de escritura gráfica, con la finalidad de expresar, aclarar y concluir ideas.

Marco Teórico

Hoy en día, ante los distintos usos de la palabra dibujo, encontramos que su margen de significado se ha ido ampliando, su empleo en las artes ha trascendido a otras disciplinas y/o materias ajenas al campo de la plástica e incluso se le utiliza en el lenguaje cotidiano (Gómez Molina 1999: 17). Esto, aunque le otorga una riqueza y valor apreciables, presenta una complejidad que conlleva a plantear una serie de límites o fronteras, para establecer el entendimiento y uso de este concepto.

Primeramente, el dibujo será observado desde la perspectiva del arte plástico y/o visual, esto es: como un medio visual, el cual engloba en su proceso el ver, visualizar y expresar imágenes (Ching 1990: 10). La diferencia entre lo que llamamos hoy en día arte visual y arte plástico se debe mayormente a la aplicación de la técnica que se utiliza para la realización de una obra, el arte plástico mantiene una relación física con su creador, poniéndolo en términos más sencillos, son obras realizadas con las manos como la escultura, dibujo, pintura, grabado y similares. Las artes visuales abarcan más campos y aunque las disciplinas anteriores se pueden integrar, también están aquí incluidas las performances, instalaciones conceptuales e incluso el video arte y el arte digital en la medida en que son apreciados por medio, mayormente del sentido de la visión.

Entonces, cuando hacemos referencia al arte visual, tendremos en consideración principalmente, que la obra de arte será producida con la finalidad de ser estudiada, analizada o apreciada visualmente, siempre y cuando no se intente lograr otro tipo de apreciación por un medio que no sea el visual. Aun así, hay que tener en cuenta que las artes visuales han ido integrando otros canales perceptivos como: el audio, el tacto, el movimiento del cuerpo, etc.

Volviendo al proceso que Ching plantea, el ver (seeing)* se relaciona directamente con el sentido más utilizado por el ser humano, la vista, que también es el medio con el que logramos el contacto principal con nuestro entorno. Para una artista visual, el desarrollo de este sentido es primordial para agudizar nuestras capacidades cognoscitivas de aquello que estamos viendo, nuestra percepción visual. Tanto para Ching como para Rudolf Arnheim, esta percepción es activa y selectiva.

El visualizar (visualizing)* se refiere a la visión, pero en este punto se concreta la comprensión de aquello que hemos visto, el procesamiento de la información capturada para luego pasar a plasmar dicha percepción y/o pensamientos por medio del dibujo. El visualizar es un acto mayormente mental, que incluso puede ser realizado sin volver a ver el objeto de estudio. El último punto sería el expresar o representar (expressing)* por medio de imágenes sobre un soporte, nuestras ideas,

* En el original. Drawing a Creative Process. F. D .K. Ching (1990: 10-11)

pensamientos y percepciones.

El dibujo-obra es el resultado final de todo el proceso y tiene características formales propias de toda disciplina artística que en este caso serían en las que tanto Kandinsky, Ching y Speed coinciden: el uso de la línea, el punto, el plano con todas sus variantes para plantear la composición, describir las formas, sugerir los movimientos y profundidad en un formato. La composición es la organización de los elementos que integran la obra.

El proceso del dibujo es el desarrollo de varios pasos o eventos cuya realización nos llevará a un fin determinado, teniendo en consideración que cada uno de estos pasos es importante para la culminación de éste.

Cuando hacemos referencia a materiales y soportes del dibujo es importante definir que los primeros pueden ser: tradicionales como por ejemplo carboncillo, grafito, pasteles, tinta, lápices de colores, o no tradicionales: acuarelas, óleos, collage, alambres y hoy en día el lápiz óptico utilizado en el arte digital o de computadora. Así mismo, los soportes o superficies donde se realizará el dibujo, también pueden ser tradicionales, un papel, cartulina, lienzo, papiro y uno no tradicional sería por ejemplo, la pantalla de la computadora, donde el soporte es virtual.

En el primer capítulo de Las Lecciones del dibujo, Gómez Molina incluye la definición de Bruce Nauman sobre el dibujo, la cual hace referencia a este proceso de comprensión de la realidad. Siempre desde la perspectiva del arte visual, la comprensión de la realidad sería: el procesamiento y entendimiento, principalmente visual, de nuestra realidad inmediata. Si tomamos el concepto de espacio propuesto por Hall en “La dimensión oculta” podríamos decir que esta realidad inmediata abarcaría el espacio íntimo, el espacio personal, el social y el público. Volviendo a la definición que Nauman hace, entonces tendríamos que considerar el dibujar como un acto, equivalente a pensar y que en algunos casos se realiza con la misma intención que la de escribir, la de hacer anotaciones (Gómez Molina 1999: 33).

Dentro de los conceptos mayormente empleados, está el de Proceso Creativo esto es, un proceso sistemático que abarca diferentes etapas y que culmina en la producción de “algo” como por ejemplo un dibujo, la solución de una interrogante, una fórmula científica, etc. Este proceso creativo, para los objetivos de este documento, tendrá que ser entendido desde un punto de vista ligado (al igual que el de dibujo), al arte plástico y visual. Importante es saber que creatividad es, según Alfonzo López Quintás, la capacidad humana de poder concebir, crear algo, partiendo de tal vez una idea, un pensamiento, una necesidad. Al analizar el

proceso creativo entonces se estudiará el conjunto de los pasos o eventos que nos llevarán a la creación de ese “algo”, que en nuestro caso será un dibujo.

Sólo así se evidenciará que en el proceso mismo nace una apertura a campos de posibilidades con la finalidad de solucionar o resolver las inquietudes del artista y en donde la actividad creadora, en este caso relacionada al dibujo, alcanza su principio y fin, su sentido pleno (López Quintás 1998: 47).

López Quintás expone también en su libro “Estética de la creatividad”, que: “la manera como el hombre concibe y ejercita la creatividad, decide su mentalidad y lo define como un ente pensante”. (López Quintás 1998: 27)

Es importante ver también el dibujo como obra artística y resultado final vinculado al arte plástico y visual, gráfico. Sin que esto nos sugiera una limitación en su uso, sino más bien, un punto de inicio para develar su posterior y constante evolución hacia otros medios que no incluyen soportes tradicionales. El dibujo hoy en día ofrece por sí mismo una gama de posibilidades exploratorias y expresivas diversas y en constante evolución, deja de lado así su utilización tradicional de medio preparativo para una obra, dispuesta a ser realizada o acabada en otra disciplina. En pocas palabras, el dibujo ya no es sólo boceto, es obra final

y resultado de todo el proceso de pensamiento visual, del proceso del dibujo.



I. Reseña histórica del dibujo.

Si bien el dibujo es considerado un arte mayor, escribir sobre su historia, en lo que se refiere a su aparición y evolución hasta llegar al Medioevo, presenta dificultades significativas, pues en general hay una carencia de información referencial sobre el dibujo en lo que respecta al periodo de tiempo comprendido entre la aparición de los primeros dibujos realizados en Altamira y Lascaux (Paleolítico superior) y el Medioevo. Este problema se presenta no por falta de estudios realizados para encontrar ejemplos gráficos y o pictóricos, sino más bien debido a que, aparte de los ejemplos antes mencionados de Altamira y Lascaux y otros similares encontrados en África y Europa, las manifestaciones que incluían elementos gráficos parecen ser limitadas. Si bien puede ser esto debido a la desaparición de estas obras por motivo de deterioro u otros factores, también hay que notar que, las obras pertenecientes a culturas mesopotámicas como la Asiria y Babilónica y otras de oriente próximo se vuelven más hacia la representación esculpida en la arquitectura a manera de relieves o bajo relieves y dejan de lado la gráfica o pictórica (Pignatti 1981: 9). Otros casos como los petroglifos son usados por distintas culturas latinoamericanas, sobretodo preincaicas y prehispánicas aunque estas se presentan mayormente en períodos d.C.



1. Petroglifo cerca de la zona de los Frailones en Cajamarca-Perú.

Otra dificultad significativa se aprecia al momento de seleccionar ejemplos de lo que es un dibujo o el inicio de lo que luego evoluciona hacia el dibujo. Esto sucede con las obras de Altamira y Lascaux. Muchos historiadores consideran estas obras como pinturas y he ahí un problema; si bien se han usado pigmentos de diferentes colores para su realización, eso es lo único que las vincula con el término pintura. Terisio Pignatti señala que, dichas obras presentan características técnicas y gráficas más cercanas al dibujo, como lo es el uso de la línea para definir contornos y detalles de las imágenes, mientras que la pintura solamente es usada para llenar estas imágenes definidas con la línea es decir, darles color.

Un punto importante a destacar, con respecto a la definición de pintura y

dibujo siguiendo la idea de Pignatti puede ser planteado a manera de pregunta: ¿si se realiza una obra utilizando pinturas al óleo pero las aplico resaltando la línea, contornos, diferencias de planos no a través del color si no de efectos más cercanos al dibujo, la diferencia de trazos, cómo denomino a dicha obra: dibujo o pintura?

La respuesta no es sencilla, pero si resuelvo decir que es una pintura, ¿no le estaría restando importancia a otras características más importantes de la pintura (como hoy la conocemos) que el simple hecho de usar pigmentos de color para la realización de una obra? Por otro lado, si decido definirlo como dibujo, el uso de pigmentos de color no le resta a las características técnicas esenciales del dibujo.

Las obras de Altamira, Lascaux y otras similares presentan este problema de denominación. Si bien no se busca cambiar los conceptos tratando de convencer a historiadores y demás, para efectos de esta Tesis se ha decidido, tal vez un poco arbitrariamente, llevar a cabo dicho cambio, pues esto es un punto de vista personal y bajo el convencimiento de que el dibujo, principalmente, es el que contribuye verdaderamente al desarrollo del arte en materia tanto gráfica como pictórica y por consecuencia también en el área de la escultura y arquitectura.

Hemos de tener en cuenta también, que recién en los siglos XV y XVI

surge una teoría más clara sobre lo que el dibujo es, como disciplina artística. Anterior a este punto y retrocediendo en el pasado, el dibujo como tal, ha de ser estudiado teniendo en consideración pequeños y distantes ejemplos que se fueron dando a lo largo de la historia de la humanidad antes del Medioevo y el Renacimiento.

Este estudio no puede ser separado de las demás disciplinas que se dieron a la par: la cerámica, arquitectura, pintura y escultura, debido al simple hecho de que el dibujo no existía como parte inicial de un proceso para llegar a un fin en particular, es decir no existían bocetos preparatorios cuantiosos previos a una obra o por lo menos, no se acostumbraba hacerlos como se acostumbró durante el Renacimiento. Estos preparativos eran más rudimentarios y en muchos casos se ponían en práctica sobre la misma cerámica, pintura, etc.

Antes de proceder con esta reseña, es necesario entender que el concepto dibujo, teniéndolo en cuenta como un proceso de estudio previo, se desarrolla en parte en el Medioevo pero más aun durante el Renacimiento y va evolucionando, haciéndose más complejo al pasar el tiempo. Los registros anteriores a éste tenían mayormente un carácter utilitario, el cual podría haber sido ritual, didáctico, decorativo, etc.

Debido a lo expuesto, el primer sub-capítulo, mayormente vinculado al tema histórico del dibujo, estará separado en tres etapas, una del Pre-Renacimiento o Inicios, otra durante el mismo Renacimiento, pues es a partir de esta etapa donde se da un quiebre en las concepciones no sólo del dibujo, sino de todo el arte en general y por último del Post-Renacimiento, en la cual se tratarán temas más vinculados a los cambios que el dibujo ha ido teniendo en su utilización y realización. Esta última etapa no ahondará en corrientes, movimientos ni estilos artísticos tan profundamente, sino más bien en los cambios propiamente dichos sobre el dibujo y su utilización, teniendo en cuenta que su evolución, lejos de debilitarse, en la actualidad se presenta como una herramienta óptima para la experimentación y constante cambio tanto en materia técnica como expresiva.

Otro asunto importante es el referente a los conceptos de “artista” y “artesano”. Si bien “artista” puede ser utilizado en los periodos que comprenden parte del Renacimiento y sub siguientes periodos, en lo que respecta a culturas antiguas como la egipcia y similares este concepto no sería el correcto sin embargo, tampoco sería correcto nombrar “artesano” al productor de las obras realizadas en el periodo de existencia de dichas culturas o periodos.

Este problema se suscita debido a que el propio concepto de “arte” ha variado considerablemente en el tiempo, pues este antiguamente estaba más relacionado a la destreza o habilidad humana de producir cosas (Tatarkiewicz 2002: 32), es por ello que el término “artista”, directamente vinculado al de “arte” presenta cambios similares y relacionados a éste.

Tatarkiewicz nos aclara que “arte”, significaba aún en el Renacimiento, la “destreza que se requería para construir algo”, por ejemplo una cerámica o una casa. El concepto arte abarcaba así, casi todas las destrezas para hacer, producir algo, “inclusive la capacidad táctica para dirigir un ejército”. Cada arte estaba ligado a reglas propias y específicas para su realización y el ejecutante debía atenerse a ellas, aquellas cosas producto de la imaginación o inspiración humanas no eran consideradas arte pues no se valían de reglas para su producción (Tatarkiewicz 2002: 40).

Ante esta propuesta casi cualquier destreza podría ser arte, tanto los oficios manuales como las ciencias. Más aun, la separación de arte y artesanía no existía, las destrezas u oficios estaban separados por el tipo de esfuerzo requerido para la realización de las cosas, estos eran, esfuerzo mental y esfuerzo físico. Posteriormente se separarían en dos grupos, las primeras: las Artes Liberales o Libres, más relacionadas con el esfuerzo intelectual y por ende más valoradas que las segundas, las

Artes Vulgares o Comunes y que más tarde durante el Medioevo recibirían el nombre de Artes Mecánicas.

Luego se redujo y determinó a 7 las Artes Liberales: gramática, retórica, lógica, aritmética, geometría, astronomía y música. Cuando se trató de hacer lo mismo con las Artes Mecánicas surgió un problema, debido a que éstas eran demasiadas y se quería reducir su número a siete igualando su número al de las Artes Liberales, se tuvo que poner un requerimiento para ser aceptadas y éste fue el que sólo conformarían el grupo aquellas que fuesen más útiles.

Con este límite trazado, sólo se consideraron Artes Mecánicas a las siguientes: Lanificaria o de confección de vestido, victuaria o de alimento, arquitectura, suffragatoria o de transporte, medicinaria, negotiatoria o de intercambio de mercancía y militar. Esta relación es de Radulf de Campo Lungo, más conocido como “el Ardiente” y si bien hubo otras, en ninguna de éstas se incluye la pintura y la escultura debido a que su carácter utilitario estaba definido como no necesario, tenían poca importancia comparadas a las Artes Mecánicas elegidas (Tatarkiewicz 2002: 42).

Siendo estas aclaraciones pertinentes a la época Medieval, el término “artesano” (aun sin ser el totalmente adecuado o perfecto para esta tarea) será el empleado para denominar a los hombres del Medioevo dedicados a la pintura, escultura o similares, debido a que la producción

de estas obras estaba más dirigidas a ser de carácter utilitario y sobretodo, en el Medioevo, no serían incluidas en las artes más útiles. Sin embargo, en lo que se refiere a culturas antiguas como la egipcia, este término no será empleado.

Otro punto importante a tener en cuenta es que el ámbito geográfico del arte y del dibujo que tomaremos, se refiere a occidente y parte del Medio Oriente, no contempla Asia (China, Japón, etc.), puesto que el arte proveniente de esas regiones no influyó en el estilo occidental sino hasta finales del siglo XVIII en adelante.

Se puede observar, por ejemplo, en algunas obras de Impresionistas, como Degas, quien aprendió del arte japonés que no era necesario mostrar el todo de las figuras relevantes en una escena, su dibujo a pastel de las bailarinas de ballet es un claro ejemplo de esto (Gombrich 1989: 418).

Un segundo motivo por el cual no se incluyó al arte asiático es que, si bien llega a influenciar el arte occidental, en Latinoamérica dicha influencia es casi nula, por no decir inexistente o llegó ya traducida por los artistas occidentales y porque esta región, dada su extensión y al estar anteriormente habitada por distintas culturas regionales, guarda su propia y especial forma de influir sobre el arte occidental.

Un ejemplo particular son los dibujos-crónica de Felipe Guamán Poma de Ayala (1556-1644), el cual, aun siendo probablemente hijo de una noble familia indígena, fue educado como todo niño español en la época del virreinato del Perú.

Guamán Poma es el creador de una obra gráfica importantísima en lo que concierne a la documentación histórica de las características de la sociedad post conquista. “Nueva Corónica y Buen Gobierno” es un documento que cuenta con alrededor de 1200 páginas y 397 dibujos detallando no solamente las características de la sociedad de la época, sino también, los abusos que se cometían contra los indígenas, esto con el fin de que llegara a Felipe III y éste al ver el documento cambiara la política social hacia los indígenas.

Los dibujos de Guamán Poma son simples, solo utiliza la línea y sus conocimientos de proporción y perspectiva son básicos, aun así, logra documentar detalladamente objetos como prendas de vestir, animales, herramientas y demás elementos con lo que podríamos concluir, que su capacidad de observación era lo suficientemente desarrollada para estructurar composiciones gráficas bastante complejas.



2. La obra de Guamán Poma de Ayala "Nueva Corónica y Buen Gobierno" buscaba en parte hacer llegar a Felipe III los abusos que se cometían con los indios en el virreinato del Perú. "Español criollo (mestizo o mulato) soberbio acomete a un indio de pueblo" y "El corregidor de minas castiga a los caciques principales" (páginas 552 y 529 del capítulo "Del Corregimiento". Fuente: página web de The Royal Library of Copenhagen.

MCMXVII

I.1. Inicios.

Remontándonos a los primeros dibujos desde la aparición del hombre, podemos tomar de ejemplo a las llamadas pinturas rupestres o como les llamaremos, dibujos rupestres, que pertenecen al periodo Paleolítico Superior y más específicamente a los sub-periodos Magdaleniense y Solutrense (entre el 15,000 y 12,000 a.C.).

Teniendo en cuenta que estos dibujos, encontrados en las cuevas de Altamira, España y Lascaux, Francia son los más conocidos, lo cierto es que este tipo de registros se encontraron también en varias regiones del África, lo cual nos deja claro que dicha forma de representación apareció en casi todo el mundo y al parecer, formó parte del proceso evolutivo de la inteligencia del hombre. Esto considerando que, de una forma primitiva, no intencional, el hombre descubre el signo gráfico y la representación o recreación de su realidad inmediata en el proceso de dibujar estas imágenes.

Si bien pasarían miles de años para saber qué es el signo gráfico o lo que engloba el término representar, este hombre antiguo lo usó, probablemente en un sentido ritual, buscando el favor de las fuerzas de la naturaleza. (Pignatti 1981: 10).

Pignatti incluso dice que estas obras muestran un conocimiento técnico y una sensibilidad hacia al signo gráfico muy avanzados.

Otro factor importante a resaltar como parte de este proceso evolutivo de la inteligencia del hombre antiguo, yace en los materiales utilizados para realizar dichas obras. En muchos casos se usaron distintos materiales de origen vegetal o mineral, algunos se mezclaban con algún tipo de aglutinante como grasa o resina natural, lo cual da cuenta de un proceso preparatorio de materiales y así conlleva a sugerir un proceso más complicado en el pensamiento del hombre primitivo. Deja de ser un simple usuario de las materias primas y se transforma en un productor de sus propios materiales según sea su necesidad.

Volviendo a los dibujos de las cuevas de Altamira y Lascaux, y tal vez abarcando la gran mayoría de obras que se conocen, hasta que las grandes culturas como la egipcia, griega y romana se consolidan, todas las anteriores tenían una característica en común, y es que éstas eran distintas al arte como lo conocemos hoy en día, no se perseguía un fin estético o de estudio, no eran consideradas arte. Dichos dibujos tenían más bien un fin ritual o mágico, cumplían en cierta forma una función específica en la vida del hombre antiguo.

Con el transcurso del tiempo, como se ha mencionado antes, las obras que utilizaron medios gráficos como los de las cuevas previamente nombradas, comenzaron a ser más escasas, si bien se seguían

produciendo dibujos rupestres durante la pre-historia, muchas veces ya se trataban de objetos que se pudieran portar o usarse como parte de atuendos ceremoniales, también se comenzaron a producir grabados sobre piedras, más conocidos como petroglifos y que han sido por lo general vinculados con el estudio de los astros y las estaciones (Pignatti 1981: 11).

Cuando el hombre primitivo comienza a organizarse, se da paso a la aparición de sociedades mucho más estructuradas y que con el tiempo darían a luz a culturas muy articuladas. Algunas de estas culturas que fueron surgiendo, al volverse más organizadas y complejas, optaron más por la utilización de bajorrelieves sobre la arquitectura que iban construyendo que por el uso de dibujos o pinturas, este es el caso de las culturas Asiria, Babilónica, Persa y otras culturas mesopotámicas. Esto cambia notoriamente con el surgimiento de la cultura egipcia debido principalmente, a que es en el Antiguo Egipto que el dibujo se utilizó intensamente y también es gracias a esta cultura que muchas de sus características esenciales comenzaron a ser explotadas (Pignatti 1981: 9).

A diferencia de culturas anteriores, los egipcios comenzaron a utilizar fragmentos calcáreos o trozos de cerámica llamados posteriormente Ostraca, para practicar el dibujo y realizar un modelo previo para componer una obra. Un motivo para esto puede haber sido que el papiro

solo se empleaba para las obras o escrituras con carácter oficial y también al costo de su producción, aun así no deja de ser indispensable el conocer que ya en esta cultura había una práctica del dibujo y también del boceto práctico, aunque no se conociera como tal (Pignatti 1981: 9).



3. Ostraka u Ostrakón egipcio que muestra una bailarina, Imperio Nuevo, Dinastía XIX (1292-1186 a.C.)

Si bien es valioso el dato de la práctica del dibujo y el uso de este como parte de un boceto preparativo, más importante aún es el perfeccionamiento de dos características fundamentales del dibujo: la observación y la síntesis. Es necesario indicar que la tarea del encargado egipcio para estas labores era la de presentar cada uno de los elementos que componían una obra lo más claro posible, así mismo, era necesario mostrar únicamente lo más importante de dichos elementos, lo cual

contribuía a una obra clara y precisa (Gombrich 1989: 35).

Su nivel de síntesis era bastante desarrollado, al no conocer la perspectiva, la disposición de los elementos en el espacio a trabajar (a diferencia de su observación) no seguían la misma naturalidad. En este aspecto lo que hacía el sujeto era, mediante un proceso de observación, recrear su realidad rescatando los componentes más relevantes de ésta para así poder plasmar una imagen compuesta por solamente estos elementos previamente separados. La obra se convertía en sí en una forma de mapa indicativo con cada elemento en un lugar específico sin importar si es que esta disposición era naturalista o no (Gombrich 1989: 38).

Con el tiempo, este proceso de observación, síntesis y representación se transforma en reglas y parámetros a seguir que se aprendían para convertirse en trabajadores dedicados a esta tarea en particular. En este sentido, el practicante egipcio aprendía la técnica y el método de representar las cosas de una sola manera y esta era, mostrando lo que se consideraba más importante o característico, tanto de un objeto o personaje a representar como de toda una escena. No tenía que mejorarse el método pues este era perfecto para ellos y cumplía su cometido no solo de decorar sino más importante aún, el de otorgar a ciertos fines culturales la importancia que merecían (Gombrich 1989: 39).

Este método se utilizó en todas las obras que se aprecian hoy en día del antiguo Egipto y siguió en vigencia aún después de su caída, tomado por culturas anteriores a los griegos y por estos mismos.

Los cánones para representar la figura humana, las proporciones, sirvieron a los artistas griegos no sólo para aprender dichos puntos sino que, a diferencia de los egipcios, los griegos fueron más allá, haciendo que las figuras humanas comenzaran a tener un carácter menos rígido que el del método egipcio, esto en parte debido al carácter más riguroso de la observación del natural.

Este aprendizaje se puede apreciar en la escultura, pero donde es más evidente es en los dibujos que se plasmaron sobre la cerámica, claro ejemplo de esto se aprecia en las cerámicas conocidas como Lekythos (plural Lekythoi). Estas eran una especie de vasijas funerarias, por lo general de colores claros y destinadas a guardar aceites; en estas se dibujaba directamente con un pincel con trazos algo rígidos pero modelados y luego se coloreaba con colores ocres, por lo general rojo, amarillo y algo de negro. Lo interesante es que ya aquí, a diferencia del modelo egipcio, la representación gráfica de personajes y otros elementos es más natural, siendo notorio sobretodo en las posturas elegidas para las personas.

Posteriormente hacia el 530 a.C y en adelante, la técnica del dibujo se va perfeccionando, al comenzar a usarse la cerámica de figuras estilo negro

y la de figuras estilo rojo, se da un gran avance en el dibujo. Por primera vez se usa el escorzo, si bien en una forma muy simple y básica, pero efectiva.

Se podría decir que es en el arte de la Grecia antigua donde se evidencia la dedicación por investigar, observar y practicar el dibujo, pues sobrepasa el nivel de análisis del dibujo natural de las culturas anteriores (Gombrich 1989: 52).



4. Ejemplos de dibujo sobre lekythos griegos, s.V. a.C. aproximadamente

El afán griego por observar, su conocimiento y descripción de la forma humana fueron de gran impulso no solo al dibujo sino al arte en general.

El estudio y análisis de la estructura del cuerpo humano era de suma

importancia para la síntesis en dibujo y su aplicación en la decoración de cerámicas, esculturas y pinturas.

El estilo de la antigua Grecia siguió evolucionando hacia un naturalismo cada vez mayor hasta su caída alrededor del 338 a.C. a manos de Filipo II de Macedonia. Pero lejos de que el estilo y avance cultural griegos cesaran, estos fueron absorbidos y esparcidos por todo el mundo antiguo por el imperio macedonio durante el reinado de Alejandro Magno y aun después de su muerte hacia el 323 a.C. Se conocería este estilo con el nombre de arte Helenístico (Gombrich 1989: 73).

Tras la muerte de Alejandro y la subsiguiente división del imperio macedonio, enfrascado en continuas guerras con Roma, hacia el 169 a.C. aproximadamente, el imperio macedonio llega a su fin y con esto se da el inicio a la hegemonía romana, teniendo como resultado la fusión del arte helenístico y romano.

De por sí el arte de Roma ya tenía mucha influencia del arte griego y con esta fusión no se hizo más que reforzar dicha influencia, esto mayormente gracias a que muchos de los artistas vigentes de la época provenían de Grecia y traían consigo todo lo aprendido en su tierra. Llegado a este punto el arte en general había perdido su carácter religioso y más bien seguía una búsqueda de técnica y estilo.

Un punto a destacar y que no solo concierne al dibujo es que en el retrato ya no se buscaba mostrar a los personajes con atributos exagerados -más parecidos a dioses que al verdadero sujeto a retratar como en el arte griego- por primera vez se buscó mantener la apariencia natural de cada persona. Es muy probable que los retratos de dicha época sí hayan mantenido el parecido con los personajes, haciéndose más humanos con el pasar del tiempo. Pero salvo este punto, no se encuentra mayor avance técnico ni de conocimiento en favor del dibujo como el que se dio en la Grecia antigua; ésta es una característica que se mantendrá en el periodo romano por mucho tiempo, incluso después de Cristo (Gombrich 1989: 82).

Si bien en los primeros cinco siglos antes de Cristo se había alcanzado un alto nivel en las artes en general, en los primeros siglos después de Cristo comienza a darse una declive en el desarrollo de estas, ya hacia el 300 d.C. el estilo griego y helenístico tan ricos en naturalidad son dejados de lado por uno menos logrado que se vuelve cada vez más rígido y en el cual la técnica parece ir decayendo.

Otra vez el arte comienza a ser utilizado para fines religiosos, esto se vio reforzado cuando en el 311 d.C. Constantino establece a la religión cristiana como un poder del estado. Las iglesias que hasta hace un tiempo no existían debido a la persecución y luego de pasar por un

periodo austero, reciben del estado romano todo el apoyo antes negado (Gombrich 1989: 94).

Gombrich señala que este periodo da inicio al arte didáctico; si bien en un principio se evitaron las estatuas de santos o representaciones de Dios o Jesús por miedo a caer en idolatría, el dibujo y la pintura llenaron este vacío y se decoraron con murales y mosaicos muchos templos, iglesias y basílicas con escenas que mostraban pasajes bíblicos y otras enseñanzas con la finalidad de llegar a las masas. Los mosaicos son muy utilizados y si bien en estos se pueden ver un gran dominio de técnica y el conocimiento de la estructura humana heredado del arte griego, el tratamiento se vuelve cada vez más rígido y estático. La observación del natural es dejada de lado por completo y no se contempla ningún avance, todo lo contrario, en relación a la representación de la realidad, la poca ilusión de profundidad lograda hasta entonces es prácticamente desechada, lo mismo sucede con la representación del cuerpo humano.

El artista vuelve su mirada hacia un estilo representativo más bien simple y que sea claro en lo que debe decir y enseñar, una vez más la idea egipcia sobre la importancia en la claridad de lo que se tenía que representar y el mensaje a decir toman validez.

Tras el colapso del imperio romano y la separación de la iglesia cristiana

en católica y ortodoxa el arte toma rumbos distintos, por el lado católico se comienzan a usar más las imágenes y se sigue con el fin didáctico para enseñanza de las masas y ensalzamiento de la iglesia, mientras que por el lado ortodoxo se siguen evitando dichas imágenes. Estas características se mantendrían durante muchos años dando paso para que el arte se sumerja en la época del Medioevo (Gombrich 1989: 97).

Durante este periodo una pequeña oleada de estilos provenientes de diferentes culturas europeas le otorga al arte parte del estilo que duraría hasta llegar el Renacimiento, pasando por los estilos Románico y el Gótico. Esta etapa de fusión duró aproximadamente unos 500 años, lo cual quiere decir que para el año 1000 d.C. ó 1100 d.C. se había dado un pequeño cambio en la forma de representar las imágenes, sin embargo dicho cambio no supuso una evolución en el arte; si bien la síntesis había llegado a un nivel muy avanzado, las figuras se siguen viendo rígidas y esto se marcó más aun debido al manejo de pliegues y otros añadidos como diseños intrincados heredados de los celtas y sajones. El poner en dibujos y pinturas imágenes con lo estrictamente necesario para que el mensaje fuese claro seguía siendo lo más importante, todo naturalismo, y más aun, toda pretensión de representar tanto a personas como otros personajes como se verían naturalmente era innecesario y descartado (Gombrich 1989: 121).

Hacia el 1100 d.C. aún habían trabajos de arte que decoraban palacios o castillos, esto va cambiando progresivamente y llegado el 1200 d.C. el dibujo, así como el arte en general estaban subordinados a las doctrinas de la iglesia y tanto los criterios, observaciones o estudios personales no eran tomados en cuenta. El arte medieval era producido principalmente en monasterios y claustros.

Cabe decir que, aunque no se avanzó en el estudio del natural, en composición y uso del color para adornar las obras de la época sí se dio mayor libertad, esto se ve claramente en los manuscritos iluminados, muy populares durante el Medioevo.

Dichos manuscritos contaban con dos partes, una el texto, el cual era escrito a mano por un copista o amanuense y una segunda que eran las ilustraciones o iluminaciones, como mejor se les conocía, que eran hechos por los iluminadores y consistían en diseños y adornos como bordes, letras capitales o imágenes que servían como un complemento visual de la parte escrita, a su vez, haciéndolo más hermoso a la vista. El contenido de estos textos y libros fue primeramente de carácter religioso y posteriormente se encontraron obras de literatura, crónicas. Tanto los amanuenses o copistas y los iluminadores eran en su mayoría monjes (necrodomo.com).

Algo muy importante fue el hecho de que algunos artesanos comenzaron a hacer bocetos y a guardarlos para ser usados posteriormente, muchos

de estos bocetos eran mayormente estudios de trabajos anteriores ligeramente alterados, aun así, el solo hecho de que se hicieran estos bocetos previos a una obra ya era un punto importante para la evolución del dibujo unos siglos más tarde. Durante este periodo eran muy populares los libros llenos de imágenes, eran una especie de compendios que muchos artistas consultaban y de donde obtenían ideas de diseños para luego adaptarlos a sus obras de iluminación, estos libros eran llamados *Exempla*, y eran indispensables para cualquier artesano, ya sea aprendiz o profesional (De Tolnay 1983: 4).

Un claro ejemplo, tanto del proceso de guardar bocetos y del método de realización de dibujos fue un arquitecto y artesano llamado Villard de Honnecourt, de quien se sabe muy poco salvo que procedía de la pequeña villa francesa de Honnecourt y que estuvo activo alrededor del 1225-1250 aproximadamente. Villard, como algunos “artesanos” de su época guardaba un libro de apuntes, donde solía dibujar, bocetar, copiar y modificar diseños hechos anteriormente por otros y en algunos casos dibujar artefactos y estructuras que parecen estudiados del natural.

Lo que es característico de sus dibujos es que, si bien algunos objetos parecen estudiados del natural, la forma en la que están planteados se da siguiendo patrones geométricos; este método tenía un porqué para Villard y es que para él, la geometría describía el sentido sustancial de las

cosas mientras que la imitación del natural como estudio de lo exterior solo veía el aspecto accidental de dichos objetos.

En pocas palabras, la geometría buscaba exponer el lado espiritual de las cosas, por eso la naturalidad quedaba relegada, subordinada a los patrones geométricos (De Tolnay 1983: 3).

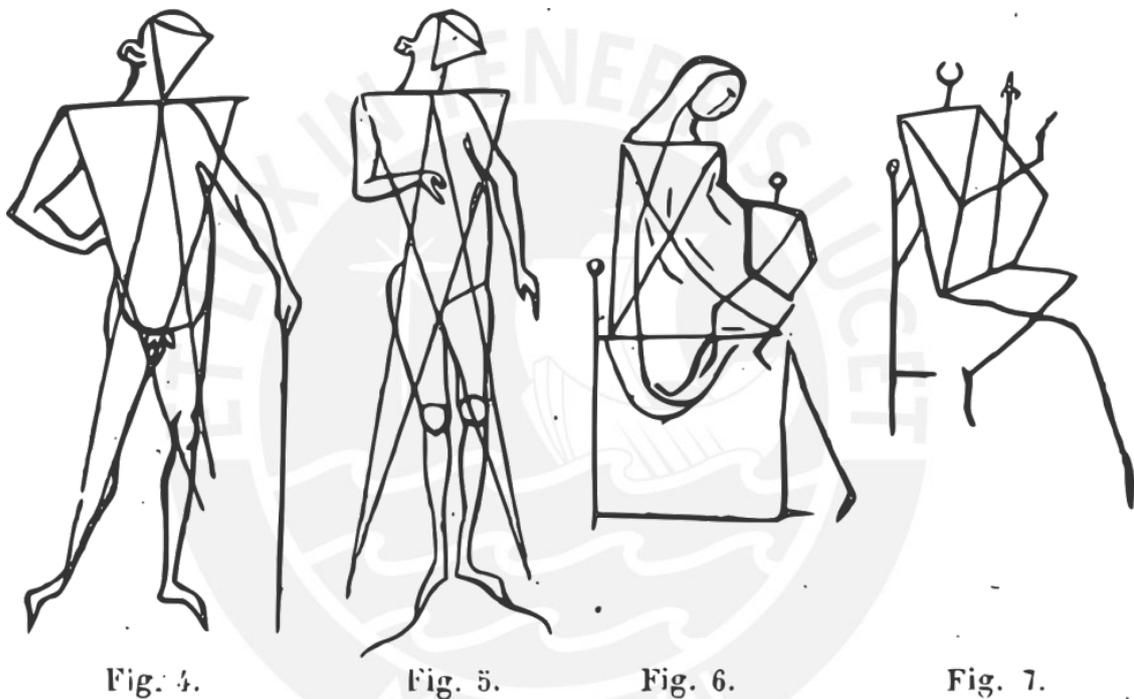


Fig. 4.

Fig. 5.

Fig. 6.

Fig. 7.

5. Muchos de los dibujos y diseños de Villard de Honnecourt tenían una base en las formas geométricas, la cual contenía el lado espiritual e importante de los objetos según él.

Otro factor que demuestra el método del artesano medieval en los dibujos de Villard es que, carecen de expresividad, los trazos son calmos, rígidos por momentos y hasta impersonales, esto no debido a la personalidad del artesano sino, más bien, a que este método era una convención de la época y no se buscaba nada más. Claramente se sabía

que todo aporte del artesano, en el sentido expresivo, para mejorar el arte de la época no era tenido como necesario. Es más, si bien el hecho de guardar cuadernos de apuntes se comenzaba a hacer popular poco a poco, estos cuadernos al igual que el compendio "Exempla", estaban destinados a usarse como ejemplos para ilustrar textos, no eran bocetos preliminares para obras personales futuras como lo sería en el Renacimiento.

Si bien hubo otros artesanos durante este periodo, Villard de Honnecourt se vuelve importante debido a que en su afán por recolectar dibujos, bocetos y diseños no solo propios, sino también de otros artistas e incluso trabajos antiguos, logró almacenar una colección de diseños que se conserva actualmente en la Biblioteca Nacional de París (Hutter 1968: 12).

Este método de dibujar, se extendió por casi toda Europa con muy pocas diferencias, si bien poco a poco iban apareciendo artesanos que comenzaban a otorgarle algo personal a estos, no fue sino hasta entrado el Renacimiento que el dibujo comienza a tomar un papel preponderante entre las artes mayores. Así mismo los avances en el periodo medieval, en materia de técnica y expresividad fueron muy pobres, aunque es en este mismo periodo cuando se comienzan a usar efectos para simular la profundidad en los dibujos y pinturas. Estos fueron utilizados por Giotto de Bondone (1266?- 1337), un pintor, escultor y arquitecto italiano

procedente de Florencia que se puede tomar como el primer referente del uso de lo que más tarde se conocería como Perspectiva, y que sería perfeccionada durante el Renacimiento.

Este no fue el único punto a considerar con respecto a Giotto, él agrega por vez primera dramatismo a las obras artísticas, otorgándoles a los personajes gestos propios y también alejándose de las restricciones técnicas y compositivas impuestas por el arte italiano y bizantino de ese periodo (Earls 2004: 83). Pero el punto más importante en referencia a Giotto es que se convierte en el primer “artesano” cuyo trabajo era tenido en cuenta como diferente. El nombre de Giotto debido a su obra, se esparció desde Florencia, su ciudad natal, hacia casi toda Europa (Gombrich 1989: 150-154).

Con Giotto se inicia una nueva era en lo que a historia del arte se refiere, el nombre de un artesano se hacía importante y ganaba reconocimiento, se haría tan famoso que incluso Vasari lo incluye en su libro *“Le vite de’ più eccellenti pittori, scultori e architettori”* y hasta lo califica como “artista” en vez de artesano. Los cambios necesarios para el Renacimiento estaban más avanzados y legaron un camino más que afirmado y listo para ser recorrido por personajes que darían una definición nueva a las artes en general, y al dibujo en particular.

I.2. El Renacimiento: Un cambio trascendental en la concepción del dibujo.

Uno de los cambios más importantes en la historia del arte ocurre en el Renacimiento, según Tatarkiewicz, este se da justamente en la transformación del concepto mismo del término “arte”. Para que esto sucediese, los oficios y las ciencias dejaron de ser llamados arte, luego, hecha esta depuración lo que quedaba de las artes pasó a constituir un grupo, un género único de destrezas, funciones y producciones hechas por el hombre y vinculadas a una capacidad diferente a la de un mero productor de cosas. En este punto nace el artista y se va diferenciando del artesano; esto se vio facilitado en parte por la situación económica de la época que se había visto afectada por el declive del comercio e industria, dejando paso a que el arte fuese apreciado como un medio de inversión, así mismo la belleza se valora más y toma un lugar especial en la sociedad del Renacimiento.

Los artistas al comenzar a ser tomados en cuenta y al subir el valor de sus obras, ya no quieren ser considerados artesanos y por lo tanto, quieren ser representantes de las nuevas Artes Libres. Para conseguir dicho anhelo, adoptan la concepción tradicional del arte, el cual basaba su producción en el estudio de reglas y leyes (Tatarkiewicz 2002: 44).

Un claro ejemplo de esto sería el caso de Leonardo, quien a su vez estaba muy interesado en las ciencias, tal vez en su afán de ser considerado un artista representativo de las Artes Libres.

Este es en parte, el panorama de la sociedad renacentista, y así se da inicio a una de las épocas más productivas del arte, no solo en materia técnica y práctica, sino también en la de exploración y creatividad. Uno de estos campos de exploración se deja ver en la diferencia entre los libros y cuadernos de apuntes que se popularizaron durante los S. XIII y S.XIV, comparados con los que comenzaron a aparecer en el Renacimiento temprano, y es que los últimos hacían un hincapié en el estudio directo del natural y no estaba subordinado a los patrones geométricos medievales; poco a poco el dibujo fue dejando de lado la rigidez e impersonalidad que había sido tan común durante el Medioevo. No solo el hecho de tener una base más en la observación del natural sino también el ímpetu por explorar, experimentar diferentes técnicas y métodos son algunos de los factores que ayudaron a este proceso. Uno de los ejemplos más claros de esta transición son las obras de Antonio di Puccio Pisano, más conocido como Pisanello (1380-1455 aproximadamente), un artista italiano preparado en Verona y que combinó la estilización del Gótico Internacional con el naturalismo de este Renacimiento Temprano. Al haberse educado en Verona, su estilo

estuvo alejado de las influencias de los artistas florentinos con lo cual su estilo es muy particular.

Uno de los grandes logros de Pisanello es haber participado en la creación del *Codex Vallardi*, parecido al compendio de Villard de Honnecourt, se trata de un álbum hecho en parte con bocetos y dibujos suyos y también de otros artistas de la época; a diferencia del compendio de Villard estos bocetos, dibujos y apuntes no estaban hechos para ser copiados por otros artistas sino con el afán de experimentar y guardar un registro de éstos, inclusive se pueden encontrar trabajos de Leonardo Da Vinci dentro de este códex.



6. La obra de Pisanello abarcó desde estudios del natural, hasta diseños de vestidos, joyas, escudos, coronas y otros objetos, su aporte a la creación del códex Vallardi fue importantísima. Los ejemplos corresponden a la plancha 2277 y 2037 respectivamente.

La obra de Pisanello es muy amplia pues no sólo se dedicó a la pintura, sino que hizo muchos frescos de gran tamaño, retratos, diseños para medallas y otros ornamentos y hasta diseños de vestimentas. Su claro afán por la observación y experimentación lo convirtieron en un visionario que incluso anticipó a Leonardo en muchos aspectos. Su dibujo es considerado uno de los más claros ejemplos de no únicamente el estudio del natural sino también de expresividad y manejo de la técnica en el Renacimiento temprano (Monnier/Rose 1979: 10-11).

Aunque en el dibujo comenzó a darse más importancia al estudio del natural, algunos efectos visuales todavía faltaban ajustarse, ese es el caso de la perspectiva y el escorzo.

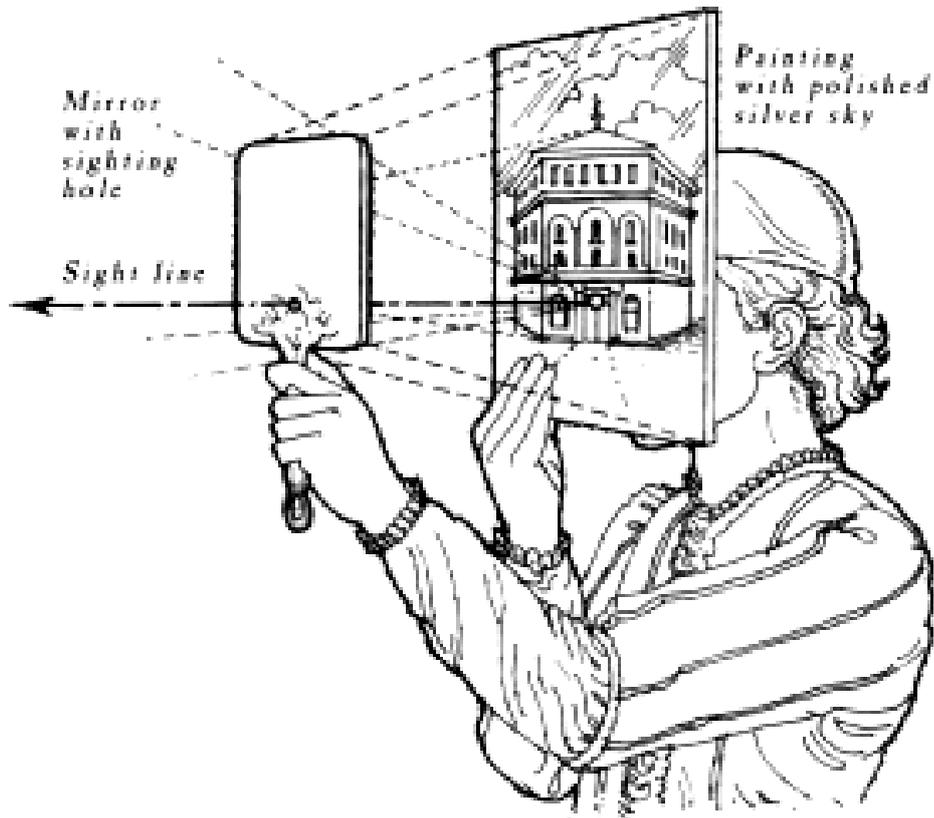
Por el lado de la perspectiva fue Filippo Brunelleschi (1377-1446) quien terminó de brindar a los artistas tanto de su época como de épocas futuras, los conocimientos matemáticos necesarios para terminar de resolver este problema. Brunelleschi fue un arquitecto, escultor y orfebre dedicado al estudio de otras materias como la ingeniería, la estática, las matemáticas, etc.

Es debido a esta persistencia que tras habersele encargado que terminara la catedral de Florencia, encuentra la solución a cómo construir el “Duomo” de ésta y además inventar la arquitectura

renacentista e instituir cánones que se mantendrían vigentes durante muchos siglos.

Pero más que la importancia de sus aportes a la arquitectura, es el descubrimiento y puesta en práctica del sistema de proyección de perspectiva cónica, lo que brindó a diferentes artistas de su época y posteriores, las reglas científicas necesarias para poder plasmar en sus obras, planos y vistas que de otra forma nunca hubieran sido capaces de resolver visualmente (Trachtenberg/Hyman 1990:342-345). Supuestamente, Brunelleschi utilizó espejos para crear el esquema lineal del baptisterio de Florencia y así calcular -utilizando su teoría del punto de vista fijo- las dimensiones del edificio en perfecta perspectiva, comprobando así sus estudios. Logra concretar los cálculos matemáticos-geométricos necesarios y precisos para resolver finalmente, un problema que había intrigado a artesanos y artistas por más de 300 años. Si, evidentemente, Brunelleschi brindó los datos científicos para resolver la perspectiva, en el ámbito de las artes pictóricas fue Tommaso di ser Giovanni de Mone Cassai, más conocido como Masaccio (1401-1428) el primero en poner en práctica dichos conocimientos tanto en sus dibujos como en su pintura. Gracias a estas leyes de perspectiva también fue capaz de dominar el escorzo, cosa que otros artistas como Paolo Ucello (1397-1475), Piero Della Francesca (1416-1492), Andrea Mantegna (1431-1506) entre

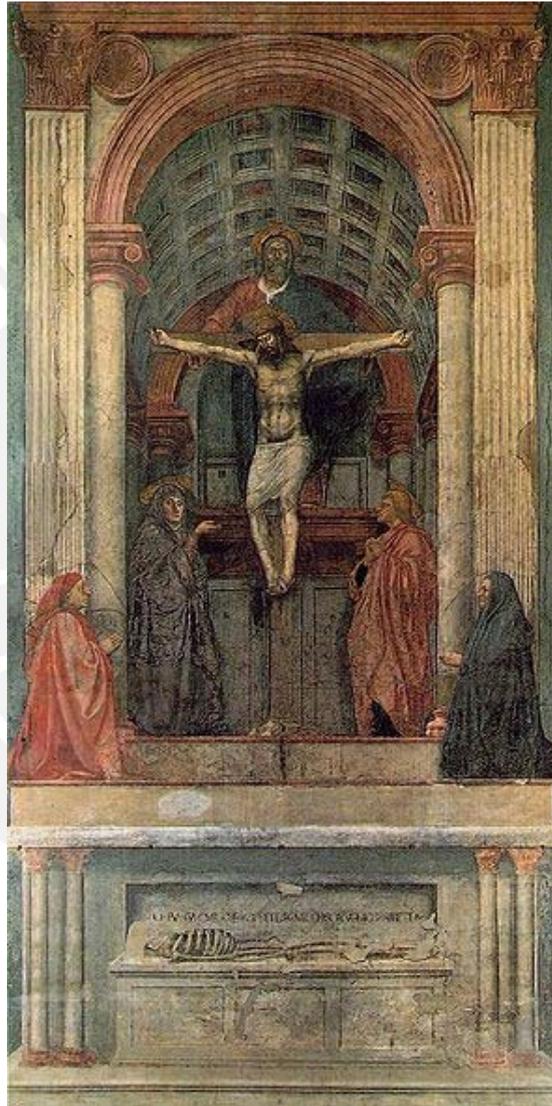
muchos otros buscaron perfeccionar también, contagiados por la magia del efecto de perspectiva.



7. Un posible ejemplo del sistema que Bruneleschi podría haber utilizado para comprobar y llevar a cabo su teoría del punto de vista fijo, con la finalidad de estudiar la perspectiva sobre el baptisterio de Florencia.

Masaccio trabajó mucho con este efecto y se dio cuenta que si no se ejecutaba correctamente, el escorzo, en vez de otorgarle gracia y naturalidad a los personajes u objetos, más bien se las quitaba y los volvía rígidos. Masaccio dibujó y pintó muchas obras usando los efectos

de perspectiva con puntos de fuga y el escorzo. Su pintura de la Santa Trinidad en Santa Maria Novella, Florencia, es una de las primeras pinturas en donde se puso en práctica estos conocimientos (Gombrich 1989: 169-171).



8. La Santa Trinidad, la Virgen, San Juan y los donantes de Masaccio, en esta obra el artista puso en práctica todos sus conocimientos sobre la perspectiva, aprendidos de Brunelleschi.

Con los descubrimientos y avances del Renacimiento temprano se abrió una infinidad de posibilidades para que los artistas de la época se exhibieran y crearan composiciones cada vez más complicadas en las cuales ponían en práctica estos nuevos conocimientos. El efecto de profundidad otorgado por el conocimiento y dominio de la perspectiva, el escorzo y un constante estudio del natural brindaron a sus obras un naturalismo y expresión jamás vistos antes.

En ciudades como Florencia durante el S.XV, el dibujo fue situándose como base del conocimiento práctico y su utilización abarcó, no solo proyectos de carácter artístico sino también científico.

“Las artes visuales se transformaron en el nuevo modo de ver el mundo y el dibujo en este aspecto, se constituye en una herramienta perfecta para esta especie de estudio-búsqueda y verificación de la realidad”

(Meneguzzo/Marinoni 1981: 11)

Todos estos conocimientos se esparcieron por Europa, en algunos lugares llegaron más tarde que en otros y tal vez en ciertos sectores no fueron recibidos con mucho entusiasmo.

Llegado el siglo XVI, todos los descubrimientos y conocimientos adquiridos durante el Renacimiento temprano no hicieron más que lograr un desborde de esplendor inigualable. Este es el siglo en el cual el dibujo alcanza sus cánones más altos y su lugar como una de las artes

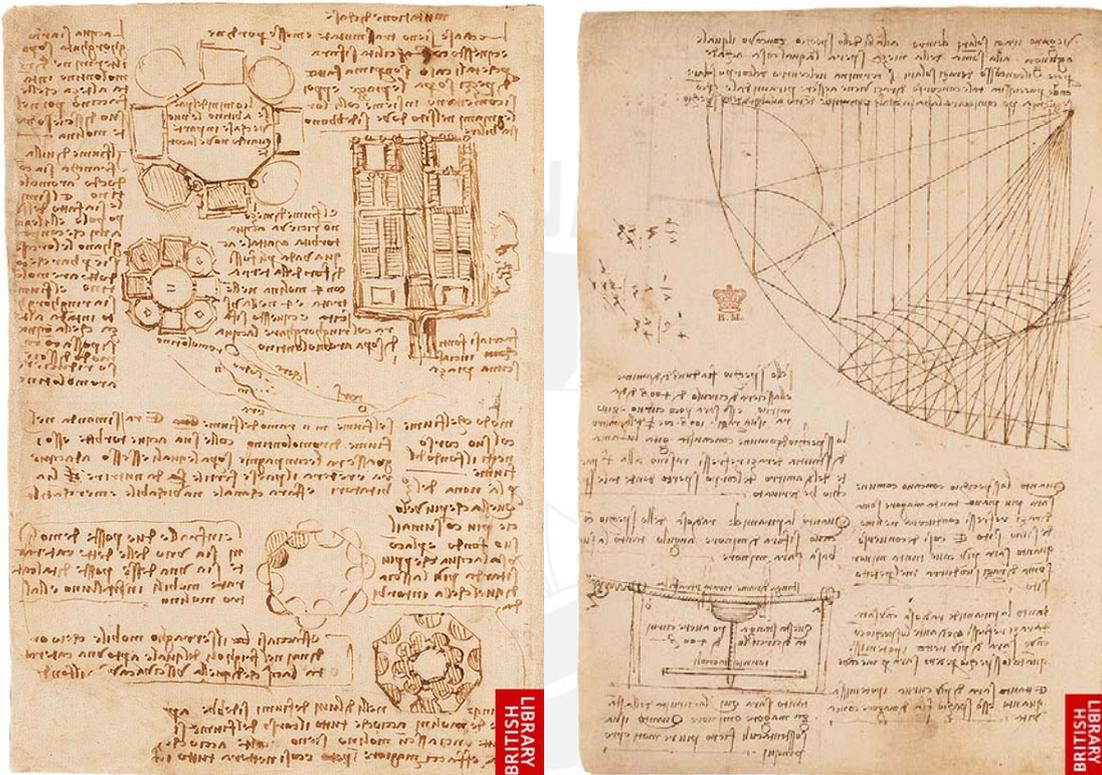
mayores por excelencia, no solo porque es tomado muy en serio por los artistas de la época sino también porque comienza a ser apreciado como una obra en sí por algunos (Hutter 1968: 19).

Para artistas como Leonardo y Miguel Ángel, el dibujo es el punto de partida para dar luz a sus obras; tras la intensa práctica y observación, muchos artistas plasmaron dibujos de un carácter único y se comienzan a descubrir nuevos efectos.

Para Leonardo la práctica del dibujo se volvía una manera casi científica de adquirir conocimiento, se dio cuenta antes que otros que la línea no existía verdaderamente en la realidad sino que era una abstracción intelectual. Su práctica intensa, casi obsesiva por dibujar es lo que lleva a Leonardo da Vinci (1452-1519) a inventar el “sfumato” conocido por nosotros como esfumado, técnica mediante la cual los contornos prácticamente se difuminaban y a veces se mezclaban con el entorno, eliminando la línea y dándole a los gestos de sus personajes y escenas ese toque misterioso, casi vago y melancólico (Hutter 1966: 17).

Esta misma avidez por la observación y el conocimiento le lleva a realizar decenas de dibujos describiendo la anatomía humana, tanto externa como interna; así mismo le lleva a crear máquinas, mecanismos y objetos diversos, los cuales sin la ayuda e inmediatez del dibujo tal vez solo se habrían quedado en estupendas ideas perdidas en la vaguedad de la

mente de un artista, pues si bien el dibujo para Leonardo era de especial importancia, es esa inmediatez lo que le otorga un valor aun mayor que el de la escritura, un simple boceto es capaz de explicar mucho más de lo que podrían cien palabras.



9. Leonardo Da Vinci, diseños y anotaciones diversas recogidas de distintos diarios.

Los dibujos del Renacimiento se vuelven invaluable documentos, inclusive sobrepasando las obras pictóricas, escultóricas y demás, pues si bien estas pinturas y esculturas son fascinantes, los dibujos son una puerta abierta a la personalidad del artista.

Es en estos dibujos donde se pueden ver las manías, obsesiones, angustias, el carácter propio del espíritu creador (Hutter 1966: 18).

Esto se termina de ratificar en la persona de Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni, más conocido como Miguel Ángel (1475-1564), aparte de él y Leonardo, ningún artista renacentista ha enfatizado tanto en la realización de dibujos, no solamente previos a sus obras sino como apuntes diversos, débase esto tal vez a la gran cantidad de encargos que se les encomendaron o no, lo cierto es que para ellos el dibujo no solo fue una herramienta sino también un medio de expresión, donde plasmaban y otorgaban vida a sus personajes.



10. Dos bocetos previos a la realización de la pintura en la capilla Sixtina, Miguel Ángel realizó cientos de estos bocetos preparativos, no solo para el proyecto de la capilla sino también para otros proyectos que realizó, el dibujo era una de sus herramientas principales en su proceso creativo y compositivo.

Justamente es este punto, esta expresividad, lo que le otorga al dibujo un paso más en su evolución, en su importancia y consideración como un arte mayor indispensable para el fortalecimiento de la creatividad del artista, pues a estas alturas del Renacimiento ya casi todos los límites se habían sobrepasado. Un claro ejemplo de esto son los cuantiosos dibujos previos a la realización de la pintura de la Capilla Sixtina por Miguel Ángel, dibujos maravillosos, estudios minuciosos de cada detalle y personaje que pensaba poner en tan fabulosa y colosal obra, estupendos documentos que dejan expuesta la fértil creatividad de un artista tan importante, ahí es donde reside uno de los valores más grandes del dibujo, no solo en la técnica y realización, sino en el aporte personal de su realizador. Esto es muy importante pues es solo en la época del Renacimiento cuando se comienza a tener en cuenta este aporte personal de cada artista, anteriormente y como antes se ha establecido, el artista en general no era más que un artesano, su punto de vista y lo que este pudiera haber brindado a sus obras no eran tomadas en consideración.

Otro factor a favor de la consideración del dibujo como un arte mayor y más aun, como centro e inicio de las demás artes es que, entrado el S. XVI, comienzan a aparecer textos y tratados sobre el dibujo, no solo del tipo técnico sino sobre todo, textos que planteaban y otorgaban al dibujo una importancia que no había tenido nunca.

Aunque existieron tratados anteriores a esta época, como por ejemplo el *Schedula Diversarum Artium* de Theophilus Presbyter (1070-1125 aprox.) o el *Libro dell'arte* de Cennino Cennini (1370-1440) estos no eran más que libros o *codex* técnicos para artesanos.

No es sino hasta los tres tomos de *Il Commentari* de Lorenzo Ghiberti (1378-1455) y a *Le vite de' più eccellenti pittori, scultori e architettori* de Giorgio Vasari (1511-1574) obras en las que no solamente se hacía referencia a artistas estupendos sino también a una nueva forma de ver el dibujo o “disegno”; esto es, no solo al boceto o bosquejo plasmado sobre la hoja de papel sino también a la idea artística expresada mediante este. Para los diferentes escritores que fueron surgiendo durante esta época, el dibujo aparte de ser un ejercicio excelente de observación y dominio manual era, por sobre todo, la primera expresión creativa derivada de la imaginación, la cual preparaba el camino hacia la composición artística (Hutter 1966: 17).

Pero la idea del dibujo como generador de las demás artes plásticas, esto es: la arquitectura, la escultura, la pintura y posteriormente el grabado, no llega sin una base sólida; muchos artistas ya se habían dado cuenta tiempo antes de que salieran a la luz estas obras y otras más que era el dibujo primeramente el que permitía a las ideas emerger de la mente del

artista, que gracias a este se planteaban los primeros bocetos, los primeros planos, los primeros estudios de aquello que podría convertirse en una obra en muchos casos, de carácter monumental.

El dibujo se transforma en el vínculo, en el punto en común de todas estas artes y por consiguiente y para muchos, incluidos Giorgio Vasari y Lorenzo Ghiberti, en el epicentro de estas, en el núcleo del que todas partían para su consiguiente realización. Lo único que estos artistas no vieron es que este medio tan sencillo y versátil, era en sí una obra aparte. Que los gestos y estilos propios de sus realizadores eran trasladados al papel junto con sus ideas.

El tiempo seguiría su marcha y poco a poco el dibujo como las demás disciplinas evolucionaría aun más, e iría dejando de lado su mera utilización como boceto o paso previo a otra disciplina. Así mismo, se comenzó a tener en cuenta su valor como un documento histórico de la vida y personalidad de los artistas, tanto así que comenzaron a aparecer numerosos coleccionistas de estas obras, dándole un grado más de valor al dibujo como medio visual de registro, representación y conocimientos.

I.1.3. Post-Renacimiento: Hacia una perspectiva más amplia en la utilización del dibujo

A raíz de los cambios y desarrollo del arte durante el Renacimiento, el dibujo no solamente se convierte en epicentro de las artes como pintura, escultura y arquitectura, sino que también se consolida como el vínculo que concreta la unificación de éstas. Aun así, su uso no dejaba de estar mayormente ligado al estudio del natural y al proceso preparativo de proyectos que serían culminados en otra disciplina diferente al dibujo. Uno de los factores que contribuían a este problema era que, aunque el artista renacentista se había dado cuenta de la importancia del dibujo para el desarrollo de sus proyectos, muchos de estos eran aún realizados bajo encargo de la iglesia, si bien el tema era planteado compositivamente y desarrollado por el mismo artista según su propia visión del proyecto que se le encomendaba. Así pues, el vínculo del dibujo con su uso se limitaba mayormente, a ser solamente un boceto.

Como todo medio visual, el dibujo presenta características y complejidades que, con el pasar del tiempo, le otorgarían la posibilidad de ir dejando de lado esta limitación en su uso. Con la aparición y perfeccionamiento de técnicas como el grabado, su uso se iría paulatinamente alejando del mero boceto previo, pues si bien el grabado

se convertía en una disciplina nueva, su vínculo inicial necesario hacia el dibujo lo convirtió en una forma de promocionarlo, sin que esto fuera intencionalmente.

Fue importante que muchos artistas explotaran la sencillez, rapidez e inmediatez de realización del dibujo, y en muchos casos también descubrieran que no era ya necesaria la posterior culminación de este en otra técnica o disciplina. El resultado obtenido bajo esta perspectiva era que el dibujo como tal, llegaba a mostrar todo aquello que se había tratado de proponer desde su idea inicial hasta su culminación. Así pues, muchos dibujos dejaban de ser un boceto para convertirse en una obra, iniciada y terminada en la misma disciplina y por ende desligados de su uso tradicional, a este tipo de dibujo se le denomina “dibujo independiente” y se hizo muy reconocido durante el siglo XVI aunque hubieron ejemplos en siglos anteriores como algunas obras de Van Eyck, Durero, Bellini, Miguel Angel (Hutter 1968: 98).

Pero si la evolución del dibujo hacia un uso más amplio de sus posibilidades se estaba gestando, no es sino hasta el año 1839, en que aparece el daguerrotipo y posteriormente la fotografía, lo que genera que diferentes disciplinas artísticas como el dibujo y la pintura principalmente, pierdan la exclusividad de ser considerados los únicos

medios visuales de representación de la realidad (Gómez Molina 1999: 11). Con este suceso, estas disciplinas se desligan aun más de su uso como medio de estudio del natural y consiguientemente comienzan a ser utilizados como medios explorativos de problemas o asuntos más relacionados con la condición humana u otros tópicos que hasta ese momento no eran considerados muy importantes. A raíz de esto, el dibujo no solamente deja atrás su limitada concepción de uso y más bien se aferra a una utilización, ya no como medio representativo de una realidad objetual, sino que trasciende hacia el análisis de una realidad subjetiva, dando pie al uso o participación de una creatividad amplificada por la novedad de temas a explorar, una creatividad que no sabe de los límites antes conocidos por el artista del Renacimiento.

Podríamos decir entonces que la utilización del dibujo como estudio del natural, fue dejando campo a una exploración más libre tanto en el plano compositivo/expresivo como también en el temático lo cual a su vez permitió al artista el darse cuenta que no debía meramente copiar o tratar de representar la realidad tal cual, sino que se vio en la necesidad de re-crearla mediante su comprensión y posterior representación gráfica con lo cual añadía además su visión de ella. En este sentido, el artista mediante el dibujo comenzó a crear relaciones nuevas y mucho

más significativas, buscando a su vez mayores opciones temáticas donde poder explorar.

Así mismo, su enseñanza hoy en día, no se debe ver limitada por la idea tradicional de vincularla simplemente al estudio del natural o de la representación de la realidad objetiva sino que debe servir como una herramienta indispensable para el ejercicio creativo y expresivo. Con esto lógicamente no se trata de decir que la práctica del estudio del natural con el dibujo como medio visual sea innecesario, por el contrario, es vital para el buen desarrollo y dominio de la observación y del proceso de síntesis de la realidad inmediata.

Sin el dominio de la observación, del análisis riguroso del natural, es imposible la re-creación de ésta, debemos tener en cuenta que el artista no busca copiar la realidad (esto es tarea imposible desde que se plantea un dibujo sobre un plano bidimensional) sino más bien, reiterando lo antes expuesto, re-crearla a través de la visión del artista.

El dibujante ante todo es un creador de ilusiones, en la medida que crea ante nosotros una realidad nueva, traducida, alterada por medio de sus sentidos, de su visión. Solo así el dibujo trascenderá sus fronteras tanto de uso como de aprendizaje para configurar, plantear y preformar la representación de una idea, ya sea de la realidad en cualquiera de sus

ámbitos, y además comunicar e informar de su estructura, proyectando con ésta el valor simbólico intrínseco que asume dicha información (Gómez Molina 1999:18).

Es necesario el presentar ejemplos para que esta idea quede aun más clara, entre varios para elegir, el caso de Francisco de Goya y Lucientes (1746-1828) resulta más que ejemplar, uno por la época en la que se encontraba y dos por la utilización del dibujo como medio visual.

Goya tiene en su haber productivo como artista, alrededor de 1891 obras de las cuales 688 son pinturas, 290 grabados entre aguafuertes y litografías y 904 dibujos, es probable que existan más que aún no se hayan dado a conocer pero lo interesante es la cantidad, significativamente mayor de dibujos. Tal vez podríamos justificar dicho numero por la facilidad y practicidad que ofrece esta disciplina, lo cual es cierto, pero también lo es el hecho de que, muchos de esos dibujos, sino la mayoría, constituyen obras en sí mismas, no tienen relación alguna con otra obra realizada en diferente disciplina en materia pre-productiva. La mayoría de estos dibujos tienen un carácter exploratorio, muy relacionado con la interioridad del artista. Algunos son parte de diarios y apuntes personales de Goya, reveladores en muchos casos de la psiquis de éste (Dieterich 1980: 7).

Goya es uno de los primeros artistas que se dedica a producir obras según su propia decisión, no por encargos, aunque cabe aclarar que esto no siempre fue así.

Los primeros años de su vida como artista transcurren normalmente, incluyendo el ciclo habitual de aprendizaje en el taller de algún artista, viajes a Italia a conocer las obras de maestros renombrados del círculo artístico, participación en concursos y premios, hasta llegar a formar parte de la Real Academia de San Fernando el 1780 y posteriormente ser nombrado “pintor del rey” en 1786. Hasta aquí la vida de este artista no dista de parecerse a la de otros. Hacia 1792-1793, a la edad de 46 años, Francisco de Goya y Lucientes queda sordo debido a una enfermedad, el dibujo en este momento, se convierte en su más importante medio expresivo y comunicativo. La serie de los Caprichos y sus trabajos previos, pertenecen a este periodo, así como lo es también el álbum de Sanlúcar y el álbum de Madrid.

El inicio de la guerra contra Napoleón y la transición hacia el orden bajo el reinado de Fernando VII, agudiza la carencia de encargos, obligando a Goya a dedicarse al grabado y aun más al dibujo. Entre 1810 y 1819, produce la serie de Los Desastres de la guerra, La Tauromaquia, los Disparates y alrededor de 400 dibujos.

Entre 1820 y 1824 pinta Las Pinturas Negras y 5 años previos a su muerte en 1828, produce 100 dibujos más. Pero, más sorprendente que el número de obras producidas, es el carácter de estas, llenas de expresividad, emotividad, de sentido informativo y crítico de la realidad que vivía en ese momento (Dieterich 1980: 8-10).

Goya se convierte en una especie de precursor periodístico, al usar el dibujo de una forma en la que no había sido utilizado anteriormente. Su enfermedad y posterior discapacidad, más que neutralizar su productividad, potencia su creatividad al obligarle a aislarse y producir para sí mismo.

El uso del dibujo en este aspecto es de crucial importancia como medio comunicativo, así como también lo es para que desarrolle un estilo único no solo técnico sino en sus capacidades de visión y representación de la realidad. Goya ya no copia o imita lo que ve, lo interpreta y proyecta a su manera, él se vuelve artífice de una realidad, digerida y planteada desde su punto de vista. Goya es realista y surrealista a la vez y en su trabajo quedan grabados la complejidad y caos reinantes de una época conflictiva.



11. Los temas religiosos y de situaciones cotidianas también estuvieron presentes en la obra de Goya, aquí se presentan “Los arrepentidos” y “Bajan riendo”, ambos dibujos utilizan aguada y tinta.

Así, Goya constituye un claro ejemplo de la evolución en el uso del dibujo y también del arte plástico en general, en la medida que la creación de sus obras se comienza a distanciar muy temprano de la obra a pedido y comienza a explorar otros rumbos, incluso a exteriorizar sus sentimientos, y con esto desplegar en su obra todo su carácter expresivo. El dominio de la técnica a la par de la experimentación con composiciones donde el espacio era utilizado como un elemento activo de esta es una característica en su obra.

El aporte de Goya al arte trasciende el plano meramente técnico pues nunca deja de lado su posición crítica hacia la sociedad ni la maldad en esta. La injusticia y la miseria siempre fueron temas constantes para él, sobre todo porque se consideraba parte del mundo en que habitaba, la empatía hacia los seres desdichados lo llevó a trabajar estos temas incluso hasta su vejez (Dieterich 1980: 34).

Su ejemplo nos lleva no solamente a interesarnos en la práctica constante del dibujo, sino también a criticar, a cuestionar aquello con lo que estamos disconformes y vemos atentan moral y humanamente contra el mundo. Tal vez esta sea una de las herencias más valiosas del arte de Goya.

En la medida que pasó el tiempo el dibujo fue desvinculándose cada vez más de su carácter de estudio para ir consolidándose como una disciplina con fin propio, de esta misma forma fue obteniendo importancia no solo para el desarrollo del carácter expresivo y consiguiente desarrollo de un estilo propio de cada artista sino que también aportó muchísimo en los procesos creativos del artista plástico y visual, y en sus procesos críticos de análisis de la realidad.

El ejemplo de Goya nos muestra parte de dicho proceso, el cual llega a nuestros días con los trabajos de artistas que no solo han hecho del

dibujo su principal herramienta sino, que también comparten ese afán crítico de la realidad, si bien hoy en día los temas se muestran más amplios lo cual puede ser debido en parte a la gran cantidad de información disponible y con la que contamos para informarnos de lo que pasa en todo el mundo.

Laurie Lipton es una artista nacida en 1960 en New York, Estados Unidos, que con el transcurso de su aprendizaje, comenzó a utilizar y posteriormente definir al dibujo como su único medio gráfico. Su obra entre los muchos ámbitos que abarca lleva incluida una crítica frontal contra algunos aspectos de las sociedades como lo son: el control de la información, la desigualdad económica, etc.

A diferencia de Goya, lo personal o íntimo es también transmitido dentro de sus imágenes, a veces muy recargadas y complejas. Lipton es totalmente figurativa en su estilo, la abstracción está totalmente ausente de su obra y probablemente parta de la fotografía como referencia visual. Su estilo destaca no solo por la cantidad y calidad de detalles que componen cada una de sus imágenes, sino sobre todo, por el simbolismo y crudeza con las que muchas de ellas exponen su particular visión de la realidad.



12. Laurie Lipton, Collateral Damage, carboncillo y grafito sobre papel, 100cm x 87cm, 2005.



13. Laurie Lipton, Prime Time, carboncillo y grafito sobre papel, 67cm x 59cm, 2006.

Así como Lipton, hoy en día son muchos los artistas que han optado por la utilización del dibujo como herramienta gráfica, o que lo toman como un medio importante dentro de sus procesos creativos, consolidando con esto, la importancia del dibujo entre las demás disciplinas gráficas como un medio no solo válido sino de igual valor que otros.

Entre algunos de estos artistas figuran Arturo Rivera, Zdzislaw Beksínski, H. R. Giger, Ernst Fuchs, Andrzej Tomaszewski, Imre Zsido, Kevin Llewellyn.



II. El dibujo como medio visual y su aporte al proceso creativo.

Después de ver parte de la trayectoria y constante evolución que el dibujo ha tenido, podemos percatarnos que este se ha convertido en un recurso, en un medio visual importante y en muchos casos necesario para el desarrollo mental del ser humano y posteriormente de las distintas culturas que fueron emergiendo con el curso del tiempo. Incluso podríamos llegar a sugerir que la aparición del lenguaje escrito es una consecuencia de la evolución del uso del signo visual en el sentido de búsqueda de un medio más sencillo para poder transmitir una idea.

Su uso ha trascendido tanto en los materiales con los cuales se produce, como en el contenido de los mensajes que pretende transmitir, debido a que el dibujo no es simplemente el plasmar una imagen sobre un soporte, sino que es un acto que envuelve un proceso donde el pensamiento está presente. El uso de diferentes materiales para llegar al resultado final, que es la imagen sobre el soporte, es secundario al proceso mental que envuelve el dibujo, esto es una especie de ecuación comprendida de tres partes: Ver, Visualizar y Expresar gráficamente (Ching 1990: 5). Contenidos en estas partes están: el observar, el comprender (aquello que se está observando) y el representar lo comprendido, esto en el último estadio del proceso, el dibujar físicamente.

El ver y el visualizar están presentes en gran parte de nuestras vidas, al salir a la calle, al ver una película, al reconocer a alguien, pero solo

cuando tratamos de representar gráficamente lo que vemos sobre por ejemplo, una hoja de papel, el acto de dibujar está completo, aquí la percepción sensorial visual está presente continua y activamente (Sale & Betti 2008: 21). Esto contradice lo que el artista Robert Morris sostiene -situándonos en un plano artístico visual- que no es necesaria la producción de la obra, que basta con el diseño mental, con la intención, y que la obra en sí puede apreciarse de a oídas (Tatarkiewicz 2002: 75-76). Si esto fuese así, no habría arte visual, y el inicio y conclusión del proceso del dibujo sería en vano. Lo que tampoco toma en cuenta Morris es que el dejar inconcluso este proceso contraviene con otra necesidad y facultad del ser humano: la de crear, esto es dar a luz algo, partiendo de la comprensión del entorno o de uno mismo.

El proceso del dibujo apela a la capacidad creadora del ser humano mientras que la consiguiente representación gráfica de algo es resultado de un proceso de comprensión. Al realizar materialmente un dibujo, al dibujar formalmente, uno crea algo nuevo siempre y cuando esto no se trate de la copia de algo ya concebido, aunque incluso ahí el proceso de comprensión está presente. Pero así como el dibujo final no es la meta en el proceso del dibujo, la obra final no lo es en el proceso creativo, sino todo aquello que es parte de este -la obra, el dibujo- es resultado de la interacción del ser humano y su realidad, y del proceso creativo completo obtenido; el dibujo entonces se convierte en un elemento

propio, es su campo de libre juego creador (López Quintás 1998: 102).

Los siguientes sub-capítulos ampliarán lo expuesto aquí, separando un poco los conceptos del dibujo como medio visual y el dibujo como parte del proceso creativo.



II.1. Sobre el dibujo y su importancia

El dibujo es un acto natural, a veces espontáneo, a veces premeditado. Envuelve en su proceso tanto el pensamiento como la expresividad y se asienta mayormente en el uso de la vista para su posterior culminación sobre algún tipo de soporte físico (Ching 1990: 5). Su práctica se vale del hecho de que el hombre utiliza mayormente el sentido de la vista y a través de este sentido trata de comprender aquello que lo rodea, su realidad inmediata. Teniendo en cuenta que es una disciplina que se apoya en el sentido de la visión, cabe resaltar lo que Rudolph Arnheim sostiene de los sentidos y su relación con la percepción y que según él equivale a una fase más del pensamiento y no es ajena a este, es decir, al ejercer la percepción visual uno también acciona lo que él llama “pensamiento visual” y que está relacionado al aparato cognitivo en el cual se llevan a cabo las operaciones de recepción, almacenaje y procesamiento de toda información visual que llega a nosotros y que consecuentemente nos lleva a su posterior comprensión (Arnheim 1986:27). Arnheim no se queda allí sino que además sostiene que es el sentido de la visión el medio primordial del pensamiento, debido a su rango tan amplio de captación de información relevante sobre nuestra realidad.

El dibujo entonces es un acto y una herramienta que permite al hombre el razonar sobre aquello que está viendo y comprender esta realidad o

entorno. La primera señal de esto es que aproximadamente hacia los 15,000 ó 12,000 a.C. el primer medio visual que el hombre utiliza, para ya sea tratar de comprender o comunicar algo, es el dibujo en las cuevas de Altamira, Lascaux y otras más que no gozan de tanta fama. Estos dibujos son la primera muestra de la experiencia visual humana dentro del proceso de comprensión de la realidad (Dondis 1980: 15). Si bien estos ejemplos son escasos, variantes posteriores como petroglifos o relieves van apareciendo conforme las culturas se van tornando en sociedades más complejas. Aun así, estos medios visuales se mantienen por mucho tiempo, hasta la aparición de la escritura en Sumeria hacia el 3,300 ó 3,200 a.C. esto debido tal vez, a la necesidad de encontrar un medio gráfico menos complejo y que permitiese el almacenamiento de información de una manera más dinámica y que no requiriese tanto esfuerzo físico como uso de tiempo para su realización.

El uso del dibujo como medio para comprender, comunicar algo y posteriormente el uso de la escritura son dos pasos que se repiten en la manera en que el ser humano cuando niño, aprende a comunicarse. Un caso atípico se da por ejemplo con las culturas ágrafas y que además no practican la comunicación con otros medios visuales, estas son culturas principalmente orales y que prontamente se ven a sí mismas aisladas del proceso evolutivo común en la culturas que si cultivan estas prácticas de comunicación.

En los primeros años de vida del niño, cuando entra a un nido, por lo general se comienza a nutrir de imágenes, la educación inicial se suele centrar en el uso del dibujo como medio de aprendizaje de percepción visual y de comunicación. Lastimosamente, al pasar al colegio, esta práctica se ve truncada debido a que las materias vinculadas al conocimiento de las letras y números toma preponderancia. Arnheim hace ver que es en este periodo cuando se comienza a dar una división clara entre lo que es pensamiento y percepción, los sentidos poco a poco comienzan a entrar en un estado de letargo que se va agravando cuando las horas prácticas de educación artística se reducen a favor de otras asignaturas y además son vistas por lo general como simples tareas artesanales, subestimando claramente su potencial para el desarrollo de la capacidad creativa, dominio de nuestras capacidades perceptuales y desarrollo del “pensamiento visual reflexivo”. Probablemente sea el desconocimiento de este “pensamiento visual” lo que genera esta especie de menosprecio hacia las artes visuales en general dentro de la educación. Esto tiene un motivo que se ha ido arrastrando e incrementando la distorsión de su valor a través de la historia y es que, se le ha otorgado al “razonamiento” un lugar privilegiado dentro del conocimiento humano y a la “percepción” se le tenía más bien como engañosa, en cuanto se valía de los sentidos para su ejercicio (Arnheim 1986: 17).

Regresando al dibujo, con el transcurrir del tiempo y gracias a los diferentes descubrimientos en materia visual y expresiva, el dibujo se va complejizando y hoy, se habla más bien del dibujo como un proceso que engloba la necesidad de comprender lo que está a nuestro alrededor y posteriormente expresarlo visualmente mediante la gráfica. Para Ching, en este proceso de comprensión y expresión se hacen presentes tres actos principales:

1) El “ver” algo, esto es un acto selectivo que utiliza el sentido de la vista. Susan Langer en su libro “Nueva Clave de la Filosofía”, enfatiza que el ver es un sentido dirigido y ejecutado mentalmente, sosteniendo con esto que el ver es un proceso activo, dinámico, y que a través de este comienza nuestro primer entendimiento de lo visible convirtiéndose aparte de un proceso, en un logro cognitivo. Por lo general el común de personas, detiene su aprendizaje visual cuando llegan a relacionar un objeto con una palabra para así denominar dicho objeto, por ejemplo al ver una mesa o silla. El conocimiento visual se completa cuando posterior al “ver” algo, lo “observamos”, esto es más complejo que simplemente ver, aunque se inicia en este punto. El observar va mucho más allá de la relación con el reconocimiento de un objeto y su vínculo con un nombre, nos aporta detalles e información sobre estos como: la forma, el tamaño, el color, la textura, etc. Inclusive mediante la práctica

nos ayuda a articular visualmente, mediante imágenes, aquello que estamos viendo concretando así el proceso visual (Eisner 1984: 13). Un ejemplo simple sobre la diferencia entre ver y observar está en si podemos describir con algo de precisión los rasgos faciales de algún amigo. Si uno es observador esto no será tan difícil pero, si uno solamente ha ejercitado el aspecto de relacionar con un nombre a la persona, es decir solo el ver, entonces esta descripción será más que difícil y probablemente la descripción de los rasgos no pase de tener un carácter muy general y hasta ambiguo.

Hay un punto importante a considerar y es que entre el “ver” y el “observar” hay un paso que por lo general se obvia o incluye en el ver, y es el de “mirar”, es muy común tomarlos por sinónimos pero en verdad el “mirar algo” infiere un poco más de atención que el simplemente “ver algo” sin embargo, no llega a ser tan detallado como el observar. Podríamos decir entonces que vemos lo general en su amplitud, por ejemplo un paisaje, luego miramos parte de este paisaje, una porción que llama nuestra atención y posteriormente observamos dicho punto en detalle, qué hay contenido en él, cuánto espacio abarca, cómo inciden la luz y la sombra, etc. Aquí hay un orden sistemático y si bien el ver no significaría mirar y observar, lo cierto es que, tanto el mirar como el

observar dependen indudablemente del sentido de la vista y el ver es el primer paso en este proceso.

Harold Speed con respecto a la visión, la separa en “visión táctil” y “visión ocular”. La primera está vinculada a los primeros años de nuestra existencia y se da utilizando tanto el sentido de la visión como la del tacto, aquí el niño empieza a conocer y vincular términos y objetos, es decir, comienza a darse cuenta que es áspero, suave, duro, blando; se comienza a dar cuenta de la forma de los objetos. Algo que solo utilizando el sentido de la visión sería imposible. La “visión ocular” o “visión perceptual” como también la llama, está relacionada con el aspecto visual de los objetos tal y como son proyectados sobre nuestra retina. La “visión táctil” es la más utilizada por el general de las personas que no han optado por desarrollar sus capacidades visuales perceptivas, un claro ejemplo de esto es cuando se le pide a alguien sin conocimientos visuales, que dibuje por ejemplo un hombre o una mujer, el resultado por lo general es muy similar al que plantearía un niño, esto debido a que el sentido que utiliza para la realización del dibujo no es el de la vista sino el táctil (Speed 1972: 43-45).

2) El visualizar ese algo, es decir pensar en términos visuales mientras se dibuja, nos ayuda justamente a comprender visualmente las proporciones, formas y detalles que conforman un objeto, aquí nuestra

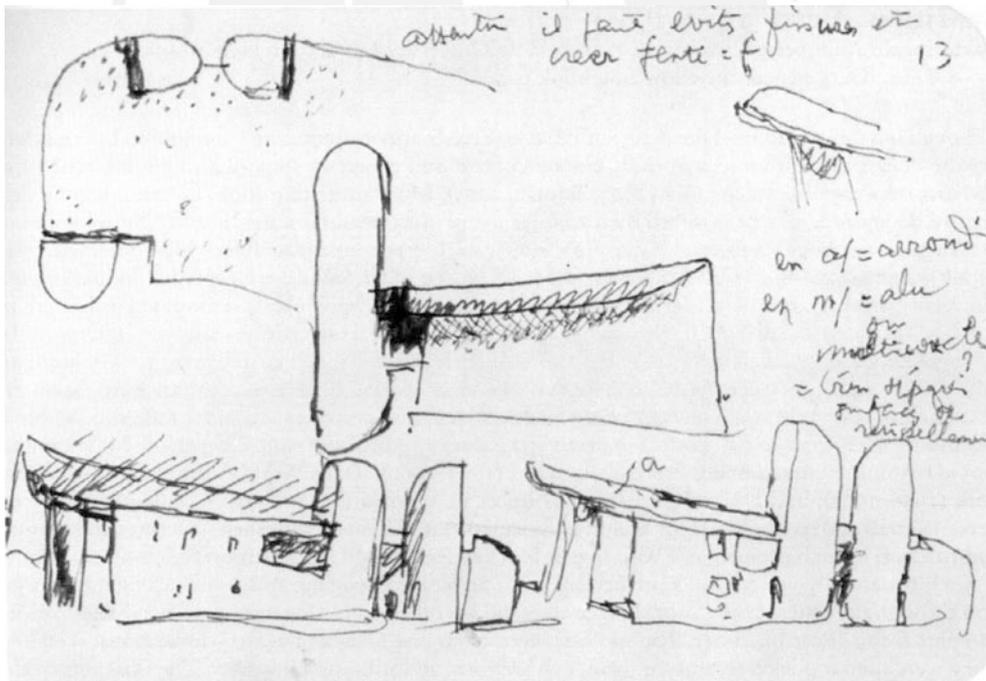
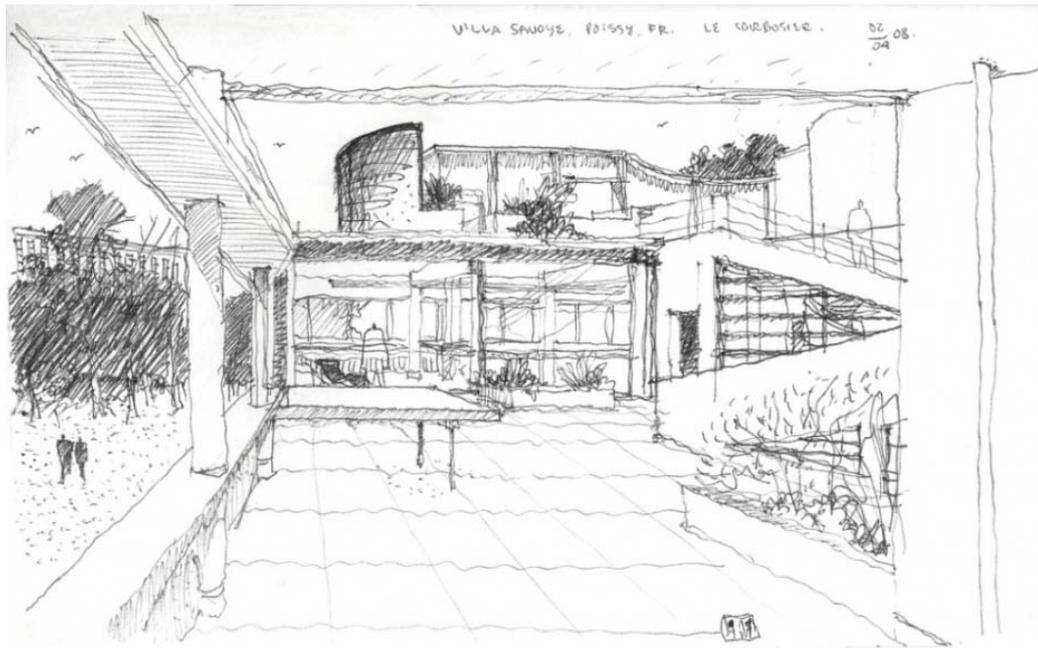
percepción de lo visto se ejercita. Este paso es al igual que el ver y observar, mayormente mental y aparte del sentido de la visión, utiliza lo que algunos denominan: el ojo de la mente. Es por lo general común, que personas que han ejercitado las capacidades de “observar” y “visualizar” puedan describir objetos con sumo detalle y aquellos que añaden a esto un vínculo concreto entre las capacidades mentales y manuales, se pueden convertir en muy buenos dibujantes mediante la práctica constante.

Para los interesados en las artes gráficas el desarrollo de capacidades perceptivas visuales es muy importante para el planteamiento de imágenes concretas y coherentes visualmente, pues no dibujamos concretamente lo que vemos sino la percepción de lo que vemos. Esto debido a que la percepción es una actividad cognitiva y mediante esta no vemos simplemente lo que podemos tomar de la realidad, sino además qué es lo que hacemos de dicha realidad después de comprenderla. “Esto requiere además que nuestra mente ejecute operaciones imaginativas capaces de dominar incluso experiencias emocionales” (Eisner 1984: xii).

3) El expresar o representar aquello que ha sido observado y visualizado a través de un medio gráfico. Este es el resultado final del proceso del dibujo y conlleva el plasmar una imagen mental o una idea sobre un soporte mediante la utilización de uno o varios materiales. Cabe aclarar

que si bien es el resultado final, el dibujo físico, palpable, no es la finalidad de este acto sino más bien parte de un todo, del proceso en sí. (Ching 1990: 11).

En este paso, la representación es esencial para llevar a cabo la expresión, teniendo en cuenta que una idea o imagen mental suelen ser evasivas a ser graficadas, aquí el dibujo se vuelve importante pues ayuda a visualizar gráficamente dichas ideas o imágenes mentales. En pocas palabras, hace estable la representación de estas en forma material, dando cabida a un dialogo con la imagen plasmada para su posterior comprensión total dentro de parámetros visuales. Un claro ejemplo de este proceso de representación de ideas es llevado un paso más allá con Édouard Jeanneret- Gris, mejor conocido como Le Corbusier (1887-1965), quien en su método de explicación escrita (dibujo taquigráfico) introducía dibujos o pequeños croquis explicativos y con los que él sostenía, la idea se expresaba mejor. Este método está muy relacionado con lo que Ignacio Escobar plantea como Especiografía, es decir tomar al dibujo como una “escritura de la mirada” y por ende relacionada con el proceso de percepción visual (Escobar en: Arte, individuo y sociedad 2002 vol.14: 159-182).



14. Le Corbusier utilizó el dibujo no solo para la realización de bocetos, sino también para la explicación más clara de las ideas que necesitaba transmitir para sus proyectos.

Así también, mediante el dibujo como medio de representación gráfica, podemos manejar la imagen plasmada de acuerdo a nuestro criterio, este paso dentro del proceso de representación se denomina “edición” y mediante ésta edición se pueden definir armonías, ritmos, movimientos, contrastes, etc. que ayudarán a que la imagen funcione en su totalidad. En pocas palabras, es un proceso en el cual se tratará de alcanzar la precisión y la fuerza que cada individuo busca transmitir a través de su obra. Gracias a esta edición, se logra un tercer punto crucial en la representación de ideas o imágenes: el de comunicar. Aquí se trata de articular un mensaje por medio de esta obra visual, de hacerla entendible al público, mediante el lenguaje visual.

Así pues para Eisner, la representación incluye: la inscripción de la idea en medios materiales, un dibujo por ejemplo; la edición, que es donde se pule, donde se le da el acabado pertinente a este dibujo; y el lograr comunicar a través de este dibujo, un mensaje, la idea que se pretende propagar al público (Eisner 1984: 7).

Este proceso de reproducción de ideas o imágenes es igualmente dinámico y en su transcurso, surgen soluciones y opciones con las cuales el artista puede jugar y alimentarse para producir un mejor resultado o simplemente generando sorpresas inesperadas que contribuyen a posteriores trabajos.

Un dibujo entonces, utilizado como medio de representación gráfico, se convierte en la concreción de una imagen que en cualquier caso sería virtual, inexistente si es que se deja pasar mucho tiempo sin ser plasmado.

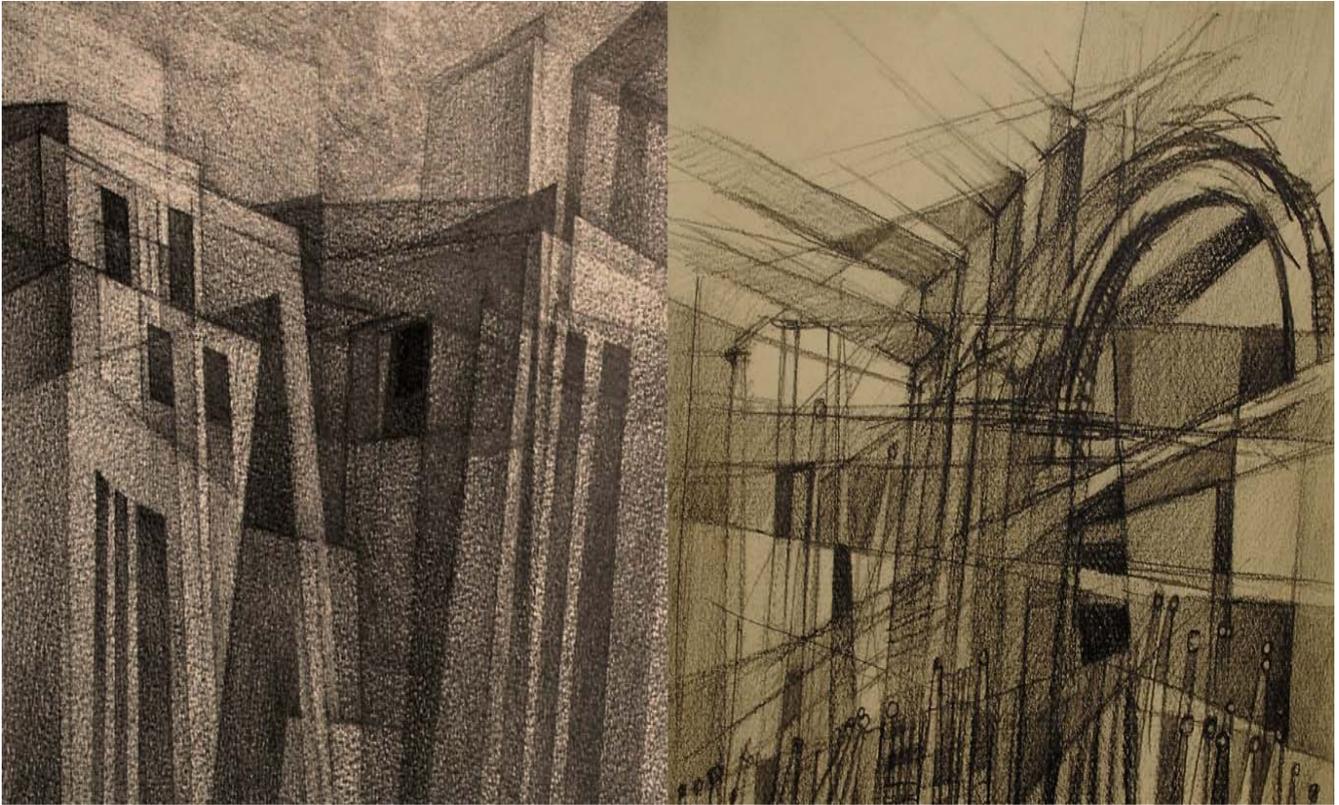
Entonces al dibujar, no solo se ejercita el sentido de la vista sino también nuestra capacidad de percepción. Más aun, para el artista plástico, el dibujo es importante pues nos ayuda a ver y comprender estructuras, proporciones, profundidad, espacios, texturas, etc. Mientras más desarrollado esté nuestro sentido de la visión y nuestras capacidades perceptivas, comprenderemos mejor aquello que es objeto de nuestra observación y por consiguiente, la representación posterior de este será más acertada, correcta y detallada, conjugando adecuadamente cada uno de sus elementos. Así mismo, debido al constante ejercicio del dibujo, podremos utilizar mejor todos los elementos visuales necesarios para hacer que la ilusión visual de profundidad y volumen en la obra resulte convincente. No debemos olvidar que estamos tratando en algunos casos, de llevar a un soporte de dos dimensiones (alto y ancho) un objeto u objetos de una realidad que tiene tres dimensiones, alto, ancho y profundidad. Esto quiere decir que el problema de la perspectiva es resuelto mayormente mediante el uso de una ilusión visual, o mejor dicho un “efecto visual”, capaz de engañar al ojo sugiriéndole la idea de profundidad.

Para el uso acertado de estos efectos visuales es importante no solo el conocer sino dominar el uso de los elementos formales del dibujo. Kandinsky en su libro: "Punto y línea sobre el plano" define dos de los elementos más importantes del dibujo: La línea y el punto. Dondis los incluye en sus "elementos básicos de la comunicación visual" (Dondis 1980: 53).

Por su parte, Harold Speed en: "The Practice and Science of Drawing", también incluye estos elementos pero en el concepto de Ritmo, es decir: en la sugerencia de fuerza, movimiento a través de líneas, manchas, tonalidades e incluso color con la finalidad de tocar nuestra sensibilidad y hacer efectiva dicha sugerencia (Speed 1972: 127). Ambos plantean el uso de estos elementos en la construcción de la composición artística.

Pero estos elementos son complejos, partiendo desde el hecho que su existencia es solamente gráfica y gracias a su utilización hacemos posible la representación de aquello que queremos plantear como imagen visual. Entonces, la línea y el punto en términos visuales no existen en la realidad visual, sino que son creaciones del hombre para lograr sugerir los contornos de las formas y posteriormente tras la comprensión del fenómeno de luz y sombra descubierto por Leonardo, estos pasan a enriquecer mucho más las calidades expresivas de trabajos posteriores,

teniendo en cuenta que se pueden sugerir movimientos, pausas, distancias, armonías y vibraciones mediante su utilización.



15. Dos ejemplos de la capacidad expresiva de la línea, en el trabajo de la izquierda es casi imperceptible y muy sutil, mientras que en el de la derecha se ha hecho énfasis en la fuerza y movimiento que puede generarse agravándola (dibujos del autor, 2007).

Un ejemplo significativo es lo que en arte se denomina la expresividad de la línea, Ching aclara aquí sobre las virtudes del trazo, la fuerza, la variedad en el grosor de la línea, la longitud, características que aportan un aditivo de expresión gestual y que instan al espectador a utilizar sus capacidades perceptivas (Ching 1990: 46). Una línea, puede estar formada por muchos puntos, una mancha formada por muchas líneas y así, mediante su mezcla y combinaciones, se llega a desarrollar lo que

Kandinsky denomina como un lenguaje propio, el cual no puede ser expresado en palabras.

Con respecto al uso de materiales para la realización de dibujos, podríamos sugerir que este no se ve limitado por el uso de uno u otro material para ser llamado dibujo como normalmente se suele pensar sino que, traspasa esa frontera y se plantea como un medio dinámico y que está en constante cambio. A diferencia de otras disciplinas como por ejemplo la pintura, el dibujo no es clasificado como tal debido a los materiales, técnicas, medios o instrumentos con que está hecho, es decir, no se limita al cómo y con qué está realizado sobre una superficie, esto debido a que el dibujo es también un acto o ejercicio y como tal trasciende estas fronteras; es más, incluso cuando uno pinta el acto de dibujar está presente. Uno dibuja mediante líneas y/o manchas con la finalidad de dar consistencia, volumen a formas y esto puede ser utilizando color o sin él (Escobar en: Arte, individuo y sociedad 2000 Vol. 12: 244).



16. El dibujo aquí es determinado por sus características formales y no debido a los materiales con que está hecho. El uso del color tampoco representa un alejamiento de dichas características sino más bien un ejemplo claro de los aportes explorativos propios del dibujo (dibujos del autor, 2003).

Pero más allá de sus características tanto técnicas como de ejercicio para el desarrollo de nuestras capacidades perceptivas y creativas, el dibujo presenta otra complejidad, esta es abordada directamente en “Las lecciones del dibujo” cuya estructuración fue realizada por José Gómez Molina e incluye la participación de varios exponentes sobre esta disciplina. Aquí se expone fundamentalmente que el dibujo ha dejado de lado su tradicional enfoque como herramienta de estudio por una con enfoque propio. El dibujo actual busca resolverse en sí mismo, ya no es

un simple medio preparativo para la creación de una obra, destinada a ser realizada en otra disciplina como la pintura, escultura, etc. El dibujo se ha transformado en una obra en sí.

Así mientras que el dibujo clásico buscaba mayormente la representación del natural y/o la preparación previa de una obra, el dibujo actual busca y ha comprendido que dicha representación solo puede ser obtenida tras la recreación de la realidad, así como el de encontrar en esta más de lo que se ve a simple vista. En ese sentido, el dibujo crea relaciones nuevas, significativas y busca opciones con las cuales crear a su vez nuevos ámbitos creativos, su significado pues, no yace en lo meramente dibujado sino también en el significado oculto resultante del propio proceso de dibujar; así mismo ha descubierto que su fin se encuentra en el dibujo mismo, en su producción como tal.

Se podría decir incluso que, el estudio del natural del ámbito académico se vuelve limitativo en cuanto al aporte creativo básico, si simplemente busca la representación de lo natural a manera de ejercicio para la mejora técnica y de observación, dejando de lado la exploración mediante ejercicios que refuercen el carácter creativo y expresivo del estudiante.

Con esto no se quiere decir que el estudio del natural es innecesario, todo lo contrario, es vital para el desarrollo de las capacidades técnicas y de observación, del proceso de síntesis de la realidad inmediata. Sin el

dominio de la “observación”, del análisis riguroso del natural, resulta imposible la recreación de esta. Debemos de acordarnos que el artista no busca copiar la realidad, lo cual es tarea imposible desde que planteamos un dibujo sobre un plano bidimensional y porque la realidad se encuentra en constante movimiento. El dibujante ante todo es un creador de ilusiones en la medida que plantea ante nosotros una realidad nueva, alterada, traducida por medio de su ser, de sus ojos.

Cuando el dibujo, en cuanto a herramienta técnica, es dominado por el artista después de una práctica intensiva y a su vez, es conjugado con el dominio expresivo, dará como resultado una capacidad estructuradora capaz de brindarle sentido y orden a su obra.

II.2. El dibujo como parte del proceso creativo

En este subcapítulo nos centraremos principalmente en la creatividad y el dibujo como parte del proceso creativo relacionado a las artes plásticas y visuales para así, evitar prolongarnos demasiado en un tema que es muy amplio y en muchos casos complicado.

La creatividad, para comenzar, significa para algunos la capacidad del ser humano de dar a luz, de producir, de crear un “producto” (un servicio, un sistema, un dibujo, etc.) por así llamarlo, desde un punto inicial, pasando por un proceso en que se llega a una conclusión, esto es la creación de dicho producto. En otras palabras, creatividad es un proceso que incluye un origen y una meta en particular. Esta es probablemente la definición más común del concepto de creatividad, para algunos sin embargo este concepto es en demasía simplista, por ejemplo para Manuel Sánchez Méndez y Alfonso López Quintás la creatividad es además, una faceta de la inteligencia y también una característica de todos los seres humanos; es algo que se aprende y que puede ser desarrollado y potenciado con un ejercicio constante. López Quintás incluso sugiere que la forma en la que el hombre concibe y ejercita su creatividad, decide su personalidad y lo define como “un ente pensante” (López Quintás 1998: 61).

Sir Ken Robinson, en una exposición para TED (Technology, Entertainment & Design) sobre la educación dijo: “Creativity is the

process of having original ideas worth of value, more often than not, comes about through the interaction of disciplinary ways of seeing things”.

Para Mihaly Csikszentmihalyi, la creatividad, más que nacer de la mente de las personas, nace de una interacción de los pensamientos de la persona y un contexto sociocultural. Así mismo plantea diferentes tipos de creatividad según las características de la labor que se desempeñe, por consiguiente, no es lo mismo la creatividad empleada para realizar un negocio de manera exitosa que la utilizada para modificar o recrear un ámbito simbólico perteneciente a una cultura determinada.

Sobre la Creatividad y el proceso creativo se han escrito incontables ensayos y libros exponiendo investigaciones desde distintos enfoques y proponiendo algunas de las fases que conforman dicho proceso. Si bien durante mucho tiempo la creatividad estaba vinculada mayormente al arte, hoy en día es claro que no escapa a las demás actividades humanas, la diferencia está, como diría Csikszentmihalyi, en el tipo de creatividad y las complejidades que esta conlleva. Al respecto puede decirse que este proceso puede darse de dos formas, uno mediante una organización estructurada y otro de manera más inconsciente donde el orden sucede más repentinamente. Algunos de estos procesos están planteados desde la visión científica, y el proceso se determina para la solución o el aporte

de soluciones a un problema en particular. Aquí Csikszentmihalyi también propone un cambio, y es que para él, el proceso creativo -a diferencia del sugerido por Wallas (1926) que presenta un estructura analítica clásica- no es lineal sino que propone uno con carácter recurrente y de diferentes tiempos en los cuales el artista va, por así decirlo, recordando algunas ideas que ayudan a desarrollar y finalizar el proceso dependiendo del tema tratado. Así, si Wallas propone en su proceso 4 fases:

- 1) Aparición del problema o problemas, donde se define el problema a resolver.
- 2) La incubación, donde se busca la solución de manera inconsciente.
- 3) La iluminación, es cuando la solución emerge repentinamente, aun inconscientemente pero es forzada al nivel consciente.
- 4) La verificación, cuando se comprueba si dicha solución funciona adecuadamente ya puesta en práctica.

Csikszentmihalyi propone un quinto punto que es la Elaboración y que encierra en sí misma: el prestar atención al trabajo durante su desarrollo; prestar atención a metas y sentimientos; mantener el contacto con la cultura y sus reglas simbólicas y; prestar atención a las críticas que otras personas puedan otorgar a la obra durante el proceso. Csikszentmihalyi pues, no se limita al aporte de la persona sino que también le presta igual

importancia tanto al campo cultural o simbólico que él denomina “Dominio”, como al aspecto social que posteriormente validan lo creado con sus opiniones y que llama “Ámbito” (Arte, Individuo y Sociedad 2005, vol. 17: 65-69).

Aun proponiendo un paso más en el proceso creativo, Csikszentmihalyi no reconoce las fases de este con la lógica secuencial y racional que Wallas propone, sino que sostiene que este proceso se torna complejo debido al condicionamiento ejercido en la persona tras la integración de ámbito y dominio, sugiriendo que en vez de la lógica secuencial de las fases, el proceso puede saltar de fase en fase sin un orden del todo racional, incluso llegando a repetir fases debido a los descubrimientos que surgen en el camino.

Si bien existen más propuestas de procesos creativos como el modelo de Durkin (1937); Dewey (1910); Arnold (1959), etc. Casi todos presentan una estructura poco flexible, que en muchos aspectos se puede vincular más a un proceso de tipo científico que a uno de carácter artístico, aun así, algunos aceptan la posibilidad de que estas fases pueden sobreponerse pero no renuncian a la necesidad de esquematizar dichos procesos. El proceso creativo descrito por Csikszentmihalyi trata justamente de escapar en estructura y desarrollo a los procesos

establecidos desde la tradición psicológica.

Este método toma singular efectividad si es que lo enfocamos a las artes visuales o plásticas, debido a que no necesariamente debemos hablar de resolución de problemas sino tal vez de planteamiento de ideas y su consiguiente método para reproducirlas visualmente. El plantear un proceso rígido puede en cierta forma llevar a algunos a una especie de frustración si es que solo se trata de cumplir las fases, mientras que un proceso más flexible y por momentos no racional ni controlado, puede ayudar a que las ideas fluyan, así también la solución de representación de estas. El artista plástico, por más disciplinado que sea, no limita su producción al cumplimiento del proceso creativo sino que éste se hace en lo posible imperceptible y más bien está ya interiorizado en su accionar productivo, sin necesidad de recurrir al esquema rígido que Csikszentmihalyi trata de modificar.

Un punto importante en lo referente al proceso de trabajo del artista es que las artes plásticas o visuales de por sí ofrecen, en su práctica, una oportunidad de afinar nuestros sentidos y de ejercitar nuestras capacidades imaginativas. Conceden una especie de licencia para expandir nuestra experiencia personal y de embarcarnos en una exploración constructiva de aquello que el proceso creativo pueda generar (Eisner 1984: 4). Así pues, las artes en sus diferentes disciplinas

se parecen en actitud al juego, desde el punto de vista de López Quintás, es decir: “como un creador de posibilidades, de ámbitos de respuesta”. Mientras más flexible sea el proceso creativo, más abierto a posibilidades de respuestas se torna el artista.

El dibujo como medio visual y como herramienta en el proceso creativo concede una característica significativa con respecto a otras disciplinas, esta es su inmediatez y simpleza de desarrollo. El dibujo puede ser realizado con una mínima cantidad de materiales, incluso podemos dibujar sobre la tierra o arena utilizando simplemente nuestras manos, aquí hay un cierto grado de limitación impuesto por el material escogido pero que justamente debido a esa limitación, el artista crea soluciones pertinentes para otorgarle sentido a su obra. Por otro lado, esta sencillez en la realización del dibujo no significa en absoluto una imagen pobre sino que brinda a su vez un posible desarrollo de ideas mucho más numeroso que el que obtendríamos usando otra técnica. En la continua producción de dibujos y donde además está presente un proceso de análisis reflexivo y expresivo, es donde las ideas se van estructurando, modificando, solucionando para que el contenido sea legible.

Como anteriormente se expuso, el proceso creativo empleado para el desarrollo de trabajos personales tiene al dibujo como herramienta esencial para la creación de obras, esto además se sustenta en que el

mismo dibujar es un proceso que engloba el ver, visualizar y expresar ya sea una idea, una imagen, etc. Al igual que la creatividad, el dibujar es también un proceso mental y que busca resolver un asunto en particular, el problema de representación de ideas o imágenes mentales sean cuales sean sus motivos.

Si bien el proceso descrito por Csikszentmihalyi nos ha sido útil para ilustrar un proceso creativo, podríamos aventurarnos a decir que el dibujo cumple un papel en cada uno de estos puntos, primeramente como bocetos para plantear el problema o idea y mediante la diversidad de opciones que van naciendo de este planteamiento se decide desarrollar una o más opciones que puedan posteriormente otorgar la respuesta más acertada al problema en cuestión, también podría trabajarse sobre una sola superficie, haciendo de la obra una acumulación de bocetos, con correcciones una sobre otra hasta lograr el resultado deseado.

Es más, el resultado puede aún ser modificado puesto que como obra artística es por lo general abierta al cambio. Todo esto enriquece el proceso creativo pues obliga a buscar información no solo visual sino también emotiva, racional, a tratar de comprender la realidad del problema en sus diferentes aspectos. El dibujo como proceso y el proceso creativo se nutren entre sí, uno debido al carácter analítico de la

realidad formal y el otro impulsado por las respuestas que se van generando en su transcurso a manera de imágenes y que poco a poco van adquiriendo un sentido más claro.

Si bien las imágenes dibujadas son la respuesta formal y en cierta forma el resultado final del proceso creativo, no lo son de un proceso personal más amplio y que busca no solo la respuesta a un problema en particular, sino, a los cuestionamientos posteriores que surgen con la supuesta respuesta a dicho problema.

Las imágenes desarrolladas durante el proceso, si bien buscan solucionar una inquietud, no pueden ser tomadas entonces como una respuesta total a dicha inquietud sino como parte de un grupo de respuestas que irán surgiendo a medida en que se analice la obra y se desarrollen más, como medio de comprensión.

El pretender que en una obra se encuentre la respuesta absoluta a una interrogante dejaría de lado toda la complejidad obtenida en ella y que no es clara a simple vista, en otras palabras, todo aquello que fue surgiendo inconscientemente en la obra o por “error” y que representaría otro plano de análisis se desecharía con el solo motivo de concluir la búsqueda y dejar de lado el constante flujo de ideas que en un momento del proceso creativo nacieron, tal vez no como respuesta a la resolución del problema planteado en un inicio, sino como una nueva interrogante por resolver.

El último paso que describe Csikszentmihalyi sería llevar a crítica dichas obras para comprobar si su contenido tiene un sentido válido y concorde a lo que se pretende transmitir. Sin embargo, si miramos el proceso, dichos pasos antes descritos se confunden entre sí y muchas veces parecen reducirse, esto debido a que un proceso creativo artístico, como expusimos anteriormente, no define sus límites y más bien retrocede de cuando en cuando para retroalimentarse de las ideas nuevas que surgen a lo largo del proceso. Es pues un proceso holístico que deja de lado lo lineal o secuencial.

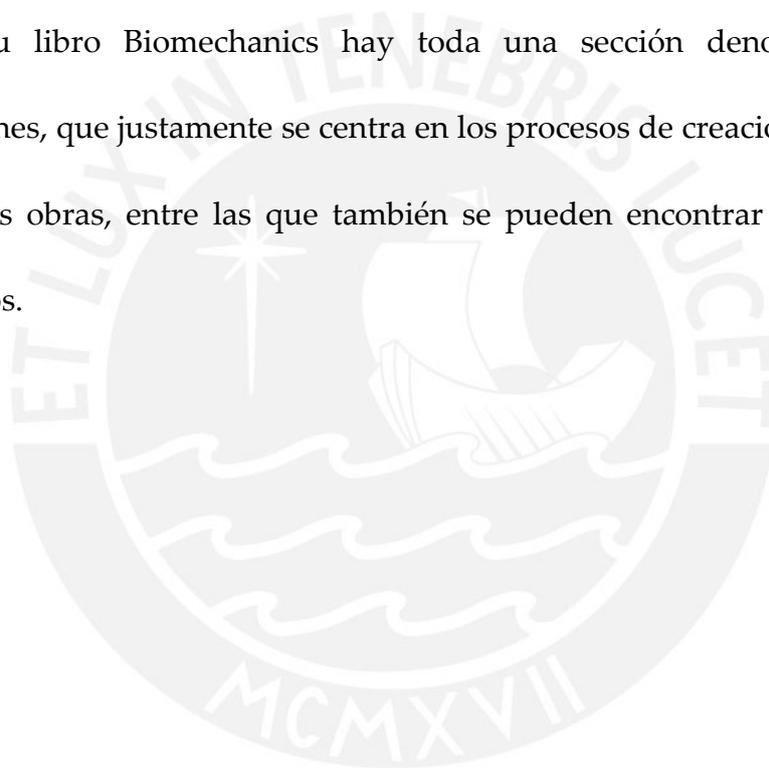
El proceso creativo artístico si bien lleva a la realización de obras, es sobre todo un método disciplinado de creación y en cuyo transcurso se van ejercitando nuestras capacidades tanto creativas, expresivas y de análisis, este proceso no representa de por sí un resultado, si más bien una parte importante en lograrlo. Aunque podemos decir que se divide en etapas o pasos, el proceso creativo conlleva mucho más que estos pasos y muchas veces los límites entre cada uno de estos es indefinido, inclusive anterior a plantear una idea por medio del dibujo, nuestros pensamientos, incluso lo que vemos, escuchamos, percibimos durante el día aportan elementos importantes que pueden alimentar nuestros procesos creativos.

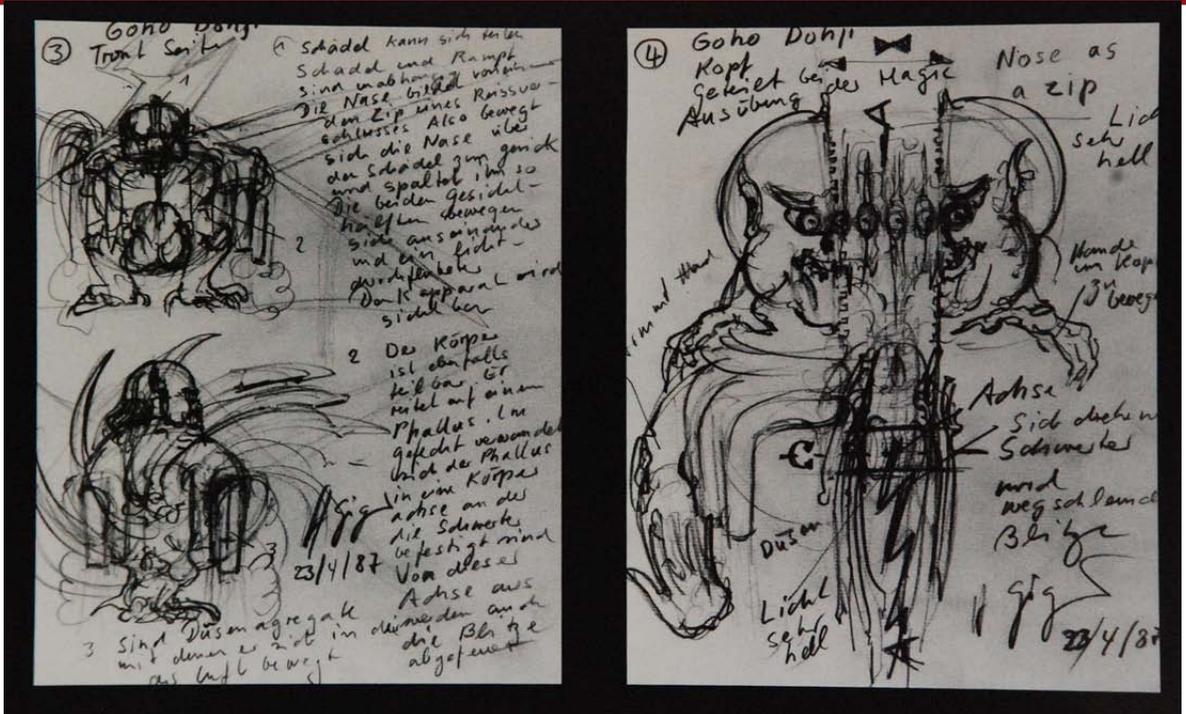
También puede darse el caso que el proceso creativo no tenga un carácter tan definido y que surja acorde al estado anímico del artista, esto es muy común y en mi experiencia personal, sucede a menudo pues el proceso de crear una obra no es un acto meramente mecánico sino que cumple una función de catarsis al plasmar en la obra aquello que conmueve o atribula. En otras ocasiones puede llegar a cumplir el solo acto de crear, de dar a luz algo nacido del alma del artista. Zdzislaw Beksinski (1929-2005) un artista polaco representante del “Realismo fantástico” sostenía que sus personajes surgían de su propio mundo pero sin un sentido exacto de lo que pretendía decir, sin embargo en lo referente a crear decía: “Considero la creación como único camino disponible para combatir la inevitabilidad de pasar inadvertido. Dejar algo permanente después de mi muerte es el motivo por el que pinto. Me gustaría que la obra sobreviviera. Ciertamente, absurdo es el deseo. Todo está condenado a desaparecer conmigo. Mantener a mis pinturas alrededor, ayuda a preservar mi ilusión de realmente, haber creado objetos permanentes” (letraslibres.com)

A continuación se presenta como ejemplo de un proceso creativo, una serie de bocetos que el artista H. R. Giger hizo previos a la realización de la obra Goho Dohji, se trata de una serie de dibujos a mano alzada que se

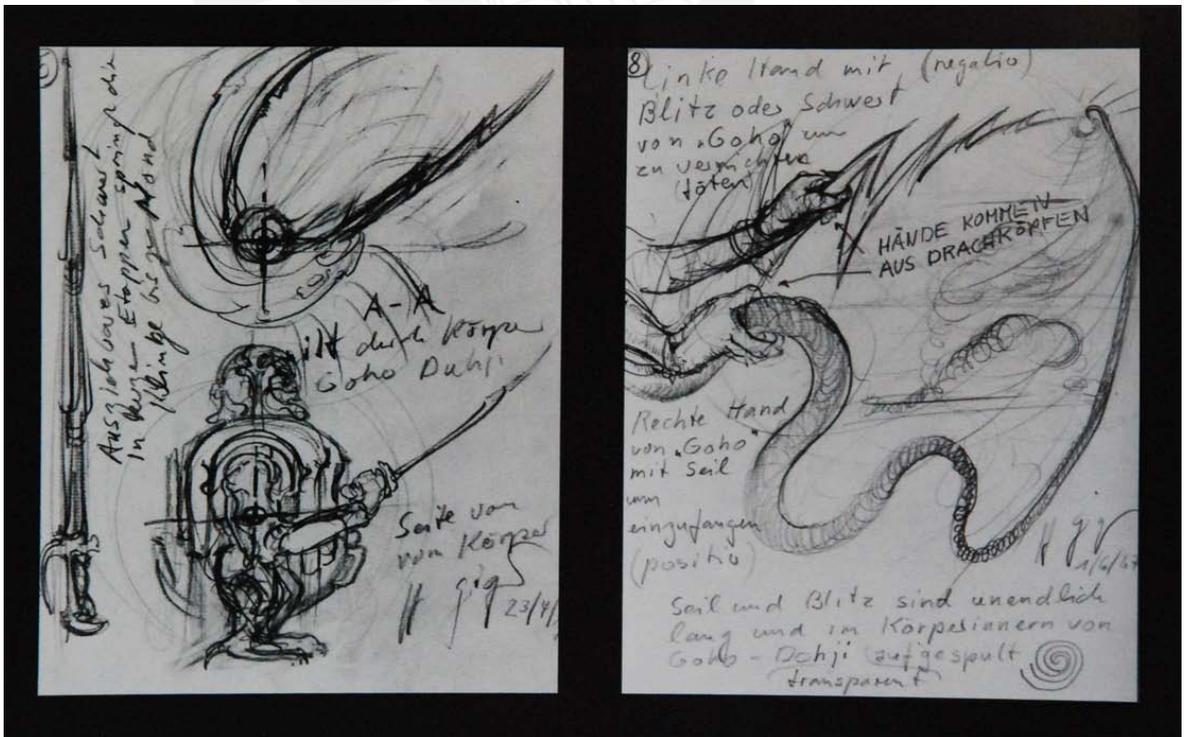
centran en la búsqueda de características que su personaje debía tener hasta llegar a la obra final. Tanto los dibujos como anotaciones escritas están mezclados y apuntan a describir unos procesos, creativos y de producción, disciplinados. Si bien la obra final la realizó en acrílicos, se resalta la importancia que el dibujo cumple en este proceso creativo y el uso del cuaderno de anotaciones.

En su libro *Biomechanics* hay toda una sección denominada *The Sketches*, que justamente se centra en los procesos de creación de algunas de sus obras, entre las que también se pueden encontrar diseños para trofeos.

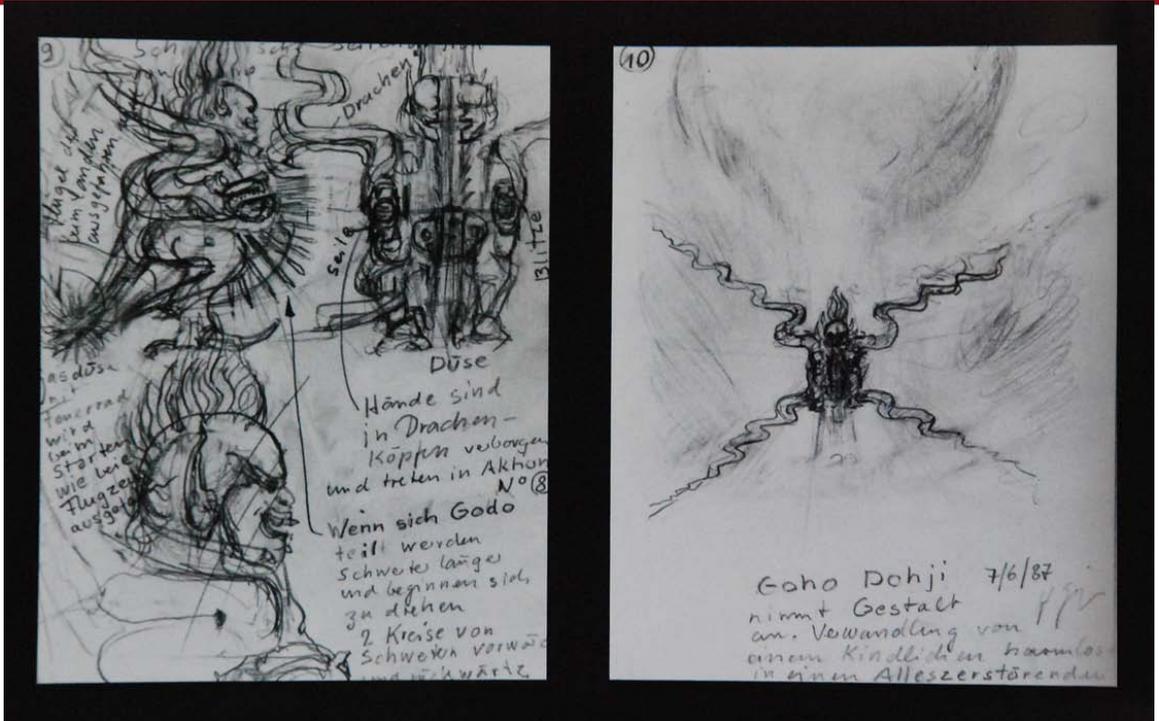




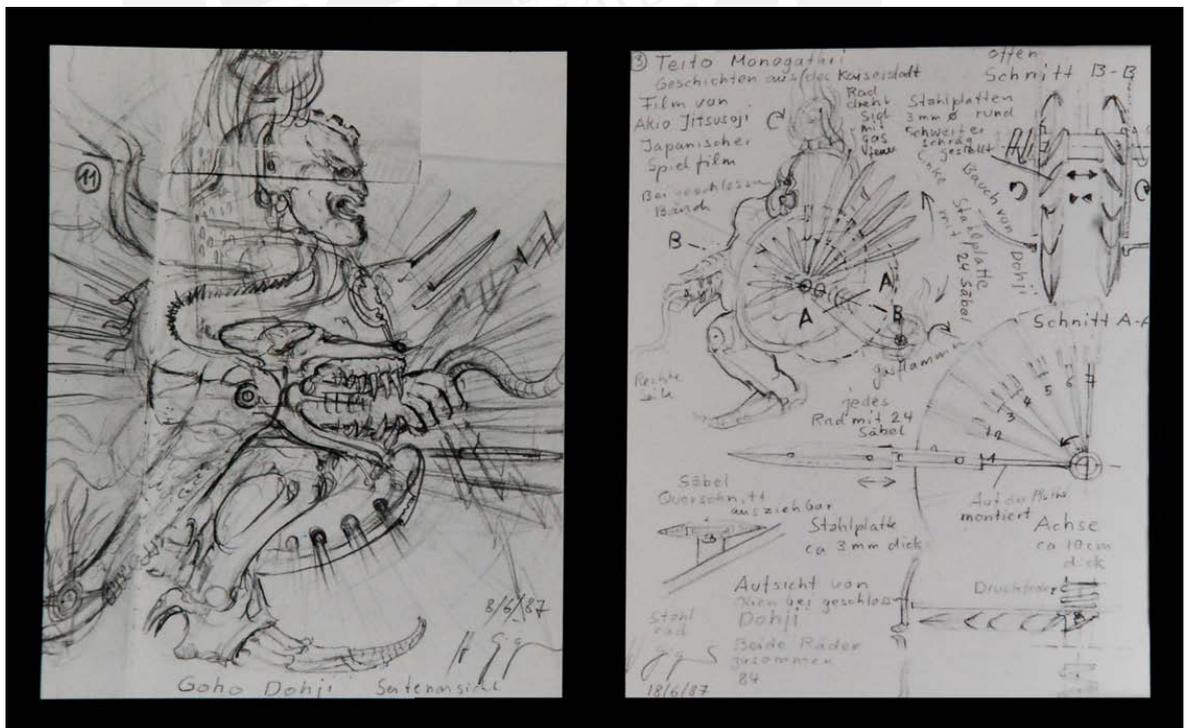
17



18



19



20



21. H. R. Giger, Gohjo Dohji #18, acrílico sobre papel, 140 cm x 100cm, 1987

II.3. El dibujo como boceto y obra final

En la experiencia personal, muchas veces haciendo grabado y disponiéndome a utilizar un dibujo producido sin la intención de llevarlo al grabado, me daba cuenta que frecuentemente, dicho dibujo no encajaba, no resultaba convincente para mí mismo. Es ahí donde poco a poco entraba en conocimiento de que, no todos los dibujos pueden ser bocetos y tampoco todos los bocetos son un dibujo concreto, si bien tal vez solo la idea era la importante para luego llevarla al grabado. En ese momento entendí, aunque no tan claramente como ahora, que el dibujo no solo es una obra en sí misma, sino que también es sumamente difícil el pretender traspararlo mediante otra técnica a una obra nueva, sin perder en el transcurso la frescura y vitalidad con que el dibujo fue hecho.

El dibujo como boceto, podría ser comprendido como la manera en que razonamos una idea, le vamos dando estructura, ordenamos la composición, pero que no llega a concretarse sino hasta ser trasladada a una disciplina diferente, como por ejemplo un grabado; el dibujo como tal, no necesita de ese traslado pues encuentra en sí mismo sus respuestas. Así dejé de utilizar dibujos que estuviesen muy trabajados por otros bocetos cuya finalidad era ayudarme a estructurar mayormente la composición y dejaba que el trabajo en la matriz culminara el proceso de creación de una obra, en muchos casos incluso

trabajé el grabado directamente sobre la piedra litográfica, el metal, la madera sin la utilización de bocetos, dejando de esta forma que el mismo material, mediante experimentación fuese sugiriendo opciones para solucionar el trabajo en su totalidad; el único gran problema que este proceso mantenía era que el tiempo de producción de cada obra era muy extenso, lo cual en cierta forma hacía lento el proceso de auto-comprensión.

El dibujo en este aspecto es mucho más dinámico, y también más económico, tanto en materiales como en tiempo (Sale & Betti 2008: 9), otorgando así muchísimo espacio para la experimentación y la reflexión del trabajo y del proceso creativo. Esto lógicamente es una opción personal basada en la necesidad que fui alimentando por generar a través de mi obra un proceso que me ayudase a definir más aún ciertas ideas y posteriormente también a realizar un análisis de la realidad circundante con las complejidades que esto engloba.

El boceto ordena, estructura las bases de una idea que será llevada a otra disciplina. El dibujo tiene un sentido final en sí mismo, no necesita de otro medio o disciplina para su culminación. Lógico es que para llegar a esto se requiera como en toda disciplina, trayectoria, experiencia y mucha práctica para consolidar, no solo el uso apropiado de la técnica sino un método o proceso de trabajo adecuado para otorgar sentido a toda la obra.

El Boceto cumple un rol importante, en el boceto los estudiantes van encontrando el sentido, el orden necesario para poder posteriormente plasmar una idea. Sobre todo en los años de formación el uso del boceto otorga una ayuda sin igual en los procesos de aprendizaje visual y creativo del alumno lo cual dirigirá su camino hacia la estructuración de un estilo propio y una disciplina creativa.

Un ejemplo muy claro de una diferencia entre dibujo final y boceto se puede apreciar en el uso del cuaderno de anotaciones o bitácora personal del artista (sketch book, cuaderno común, etc.), en esta se pueden encontrar ideas de proyectos, memorias íntimas, intereses personales de diferentes ámbitos, etc., todos estos “datos” acumulados alimentan al artista no solo durante su realización, sino también en el repaso que este hace de dichos “datos”. Por lo general se encontrarán anotaciones gráficas a manera de bocetos, aunque muchos artistas suelen escribir en sus bitácoras, la mayor parte de sus ideas están representadas de manera gráfica; aquí son muy pocas las veces en que un dibujo como obra final será realizado, salvo que represente una idea concreta que no busca desarrollarse posteriormente. Sin embargo es posible que el nacimiento visual de ideas se genere a manera de bocetos, de anotaciones y que inmediatamente pasen a ser trabajadas de manera más concreta en una obra externa a la bitácora, esta tiene un rol en el desarrollo de la obra del

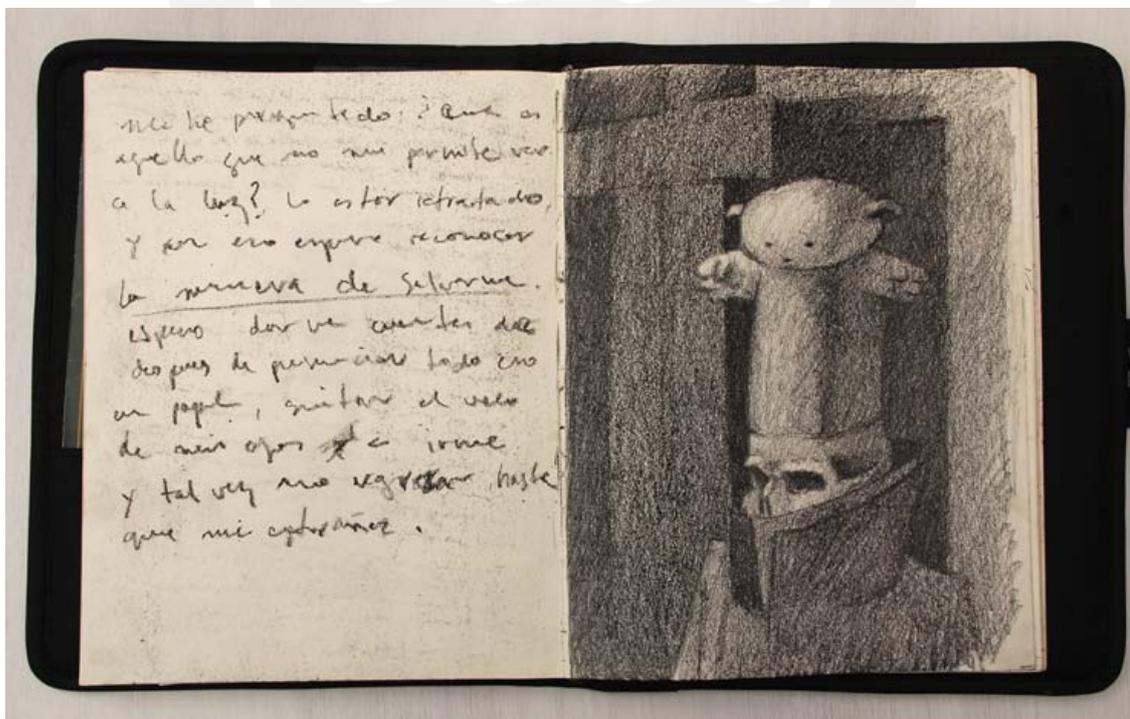
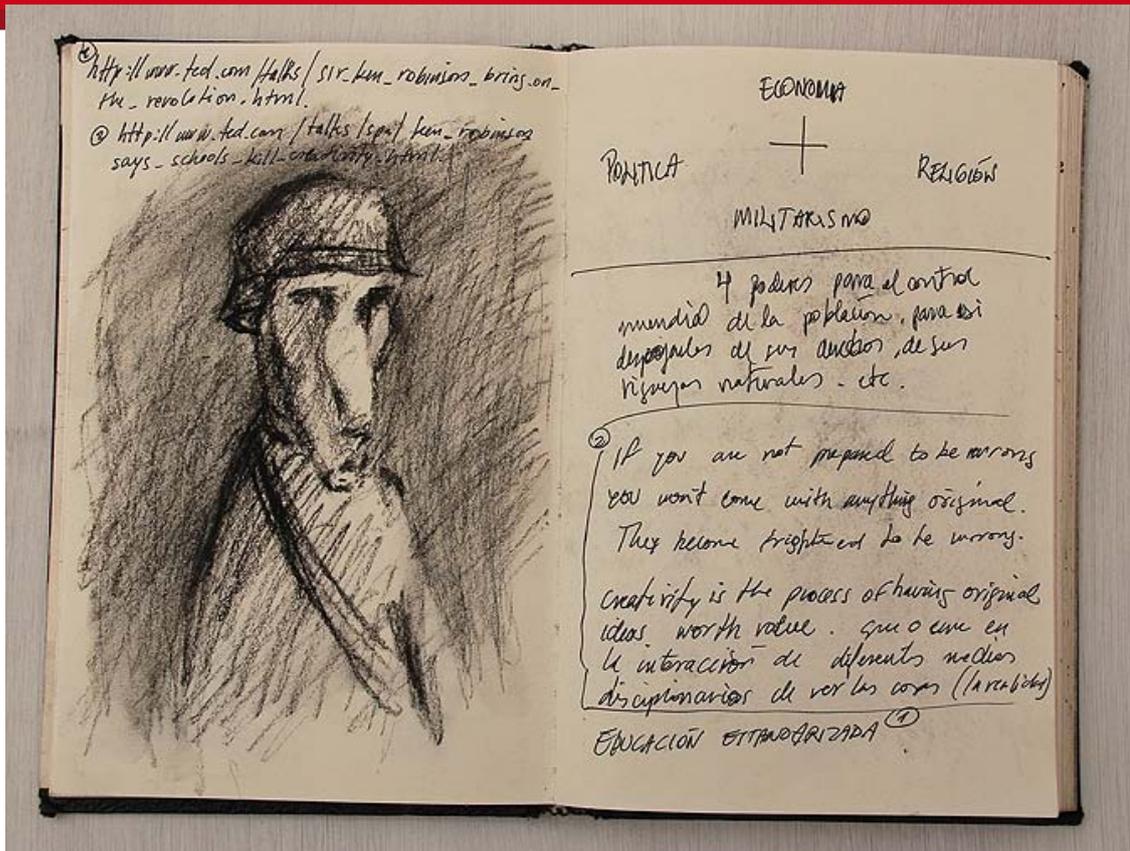
artista, en su proceso creativo, en ésta se va definiendo, a la par con su trabajo concreto, el carácter y la finalidad de su obra.

El artista y arquitecto suizo Le Corbusier (1887-1965) acumuló a lo largo de su vida alrededor de 32,000 dibujos, entre apuntes, croquis, bocetos, etc. fue un asiduo usuario de los cuadernos de notas en los cuales almacenaba todas sus ideas, sus interrogantes y que posteriormente le ayudó a concebir ideas revolucionarias, como el buscar una síntesis entre hombre, máquina y naturaleza. En sus cuadernos de notas guardó interrogantes sobre el contacto y relación con la naturaleza, la historia y su legado cultural para con el hombre, las formas y las leyes geométricas, la estética de la maquina y la tecnología (tema que lo apasionaba), etc.

Pero Le Corbusier fue más allá en la utilización del dibujo y es que inclusive al momento de explicar sus ideas a otras personas, se ayudaba de este para concretar mejor su explicación, los croquis eran comunes en sus notas y también en reuniones grandes o asambleas. Él sostenía que: “el dibujo era una especie de taquigrafía, un soporte simbólico de fases sucesivas y complementarias de la transmisión del pensamiento”. Fue creador así del “dibujo taquigráfico”, el cual utilizó constantemente durante su vida productiva. El procurar hacer un resumen de su obra resultaría por demás extenso, pero tal vez habría que resaltar que en lo que al dibujo y su utilización concierne, es más que un claro ejemplo de lo que debería significar su uso como un medio imprescindible para ir

bosquejando no solo una obra futura, sino también para bosquejar ideas claras y precisas del proceso creativo y del trabajo global del artista (Gómez Molina 2006: 99-112).

Personalmente, la mayoría de bitácoras con las que trabajo tienen una peculiaridad, la cual es, comenzar desde lo que sería nuestra última página. Comenzar desde el final. Esto cumple el propósito de realzar la importancia de la memoria mediante el repaso constante de aquello que fue plasmado en la bitácora hace tiempo, al terminar la bitácora se destina a revisar de forma tradicional, es decir, de adelante hacia atrás con lo cual el análisis de las ideas se hace contrastando lo creado o anotado recientemente con lo hecho en tiempos anteriores, así el presente se vuelve pasado y el pasado una especie de futuro conforme se avanza en la revisión de la bitácora, como si se leyera un libro. Es en otras palabras una especie de regresión grafica de imágenes y notas que conllevan a un auto-análisis constante de la memoria. El boceto en casi toda la bitácora se da a la par con dibujos cuya concreción es obvia, lo importante una vez más vuelve a ser el proceso que se marca no por fechas sino por los elementos gráficos propios de cada boceto o dibujo, el material, si hay color o no, la expresividad del trazo, si hay más escritura o no, etc.





22. Tres ejemplos de anotaciones dentro de mi bitácora, en algunos casos más detallados que otros y siempre alternados con escritura, la cual nace en muchos casos tras la reflexión del dibujo o boceto concluido.



I.3. Referentes Visuales

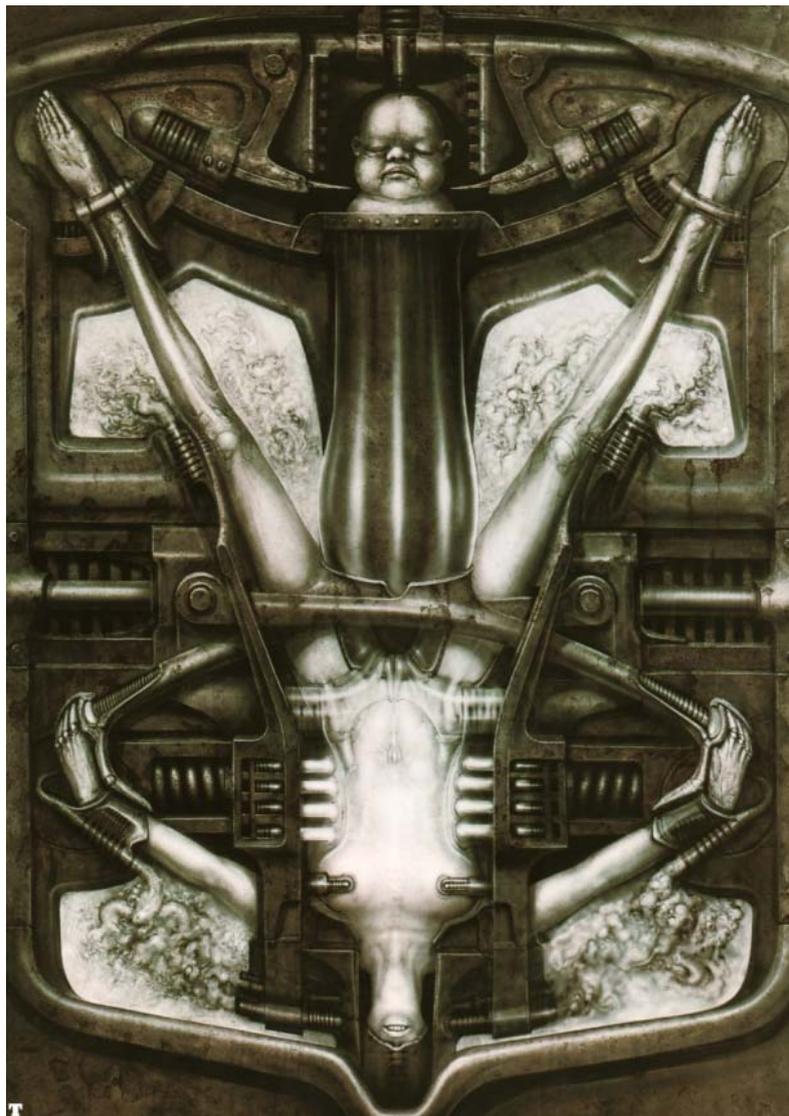
La elección de los referentes visuales se presenta en base a tres criterios principales:

1. La utilización de herramientas visuales mayormente vinculadas al dibujo para la realización de la obra, sea esta en dibujo u otra disciplina plástica. Esto es, el uso de la línea, la mancha, el punto, etc.
2. La valoración del dibujo como obra final.
3. La utilización del dibujo en el proceso creativo y de enriquecimiento de las cualidades expresivas y experimentales.

Aunque estos tres criterios han sido los esenciales para la elección de mis referentes visuales, cabe destacar que la temática de la obra de cada uno de ellos fue también importante en este proceso electivo pues, como anteriormente se mencionó, la libertad de optar por un obra con una temática personal es uno de los factores por los cuales el dibujo y demás disciplinas plásticas se enriquecieron al ser desplazadas por la fotografía como registro de la realidad y tener que buscar nuevos ámbitos de representación gráfica. Sin embargo, el análisis de dicha temática será dejado de lado debido a las complejidades que esto significa y nos centraremos mayormente en el aspecto formal/técnico de la realización de la obra.

H. R. Giger (1940 Chur, Suiza).

El hecho de que Giger elija la pintura mayormente monócroma, nos deja entrever lo importante que es el dibujo para él, no solo en su obra final sino dentro de su mismo proceso creativo.



23. Death bearing machine I, acrílico sobre panel de madera, 1976.



24. Death bearing machine II, acrílico sobre panel de Madera, 1976

Estudió en la Escuela de Artes Aplicadas de Zurich de la cual egresó en 1965. El arte de H. R. Giger abarca el dibujo, el grabado, la historieta, la técnica mixta, la pintura, la escultura y el diseño industrial. Su arte se ha exhibido en muchos países e incluso ha participado en el diseño de escenografías y personajes de películas como Aliens y Poltergeist II.

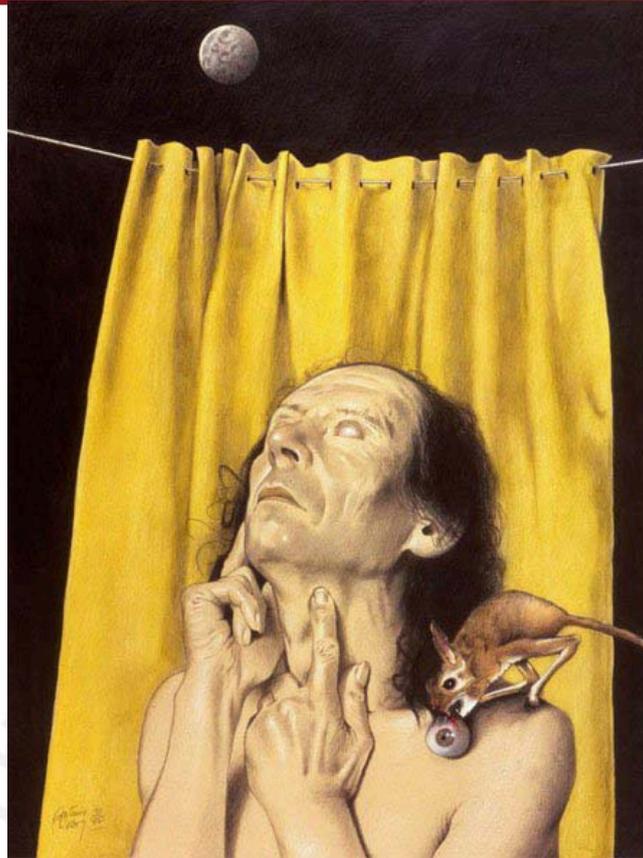
Arturo Rivera (1945 México).

La selección de la obra de Arturo Rivera es por su carácter íntimo y de características más próximas a la idiosincrasia latina. Esto ha hecho que valore su obra y provoque mi interés por entenderla, además de analizar su técnica.

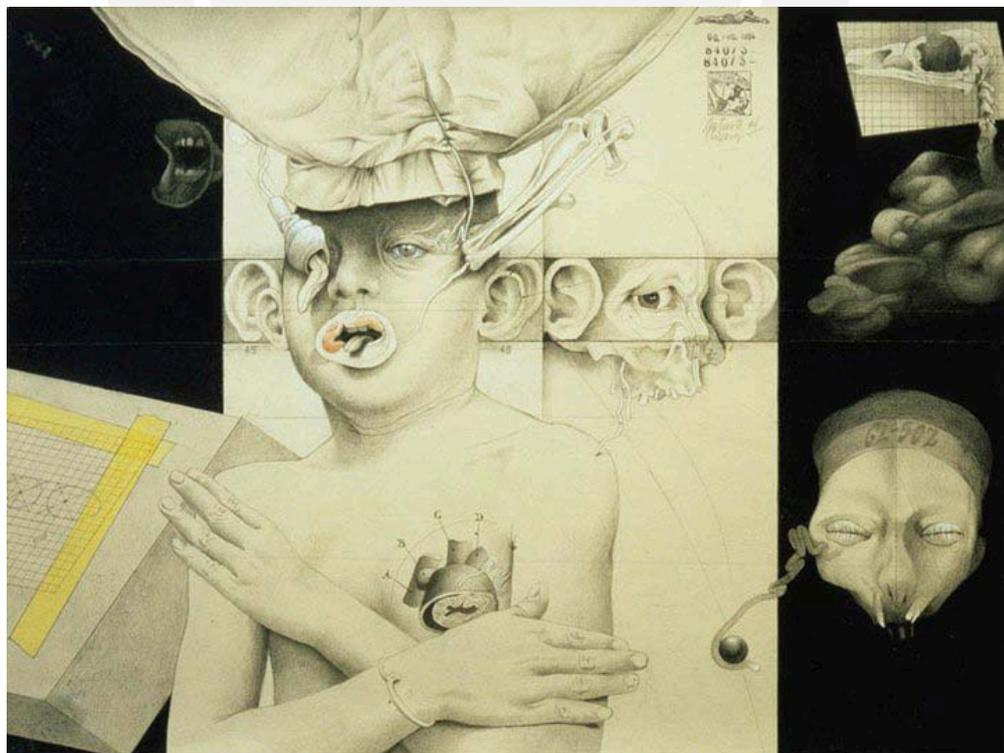
Rivera estudió en la Real Academia de San Carlos entre 1963 y 1968 y luego en The City Lit Art School de Londres entre 1973 y 1974.

Su arte está cargado de simbolismo y dramatismo y ha sido denominado por los críticos como “la belleza de lo terrible”.

El dibujo, al igual que en la obra de Giger está presente, pero incluso de una manera más marcada; esto se puede apreciar en la importancia que tiene la línea dentro de su obra no solo para delimitar espacios y objetos, sino también para otorgarle dinamismo y drama a la imagen, incluso en su pintura, la presencia de la línea es constante. Cabe recordar que Rivera comenzó como dibujante y poco a poco fue integrando el color y la pintura a su obra, con resultados asombrosos.



25. Tiresias, dibujo y oleo sobre lienzo, 1990. De la serie "Historia del ojo"

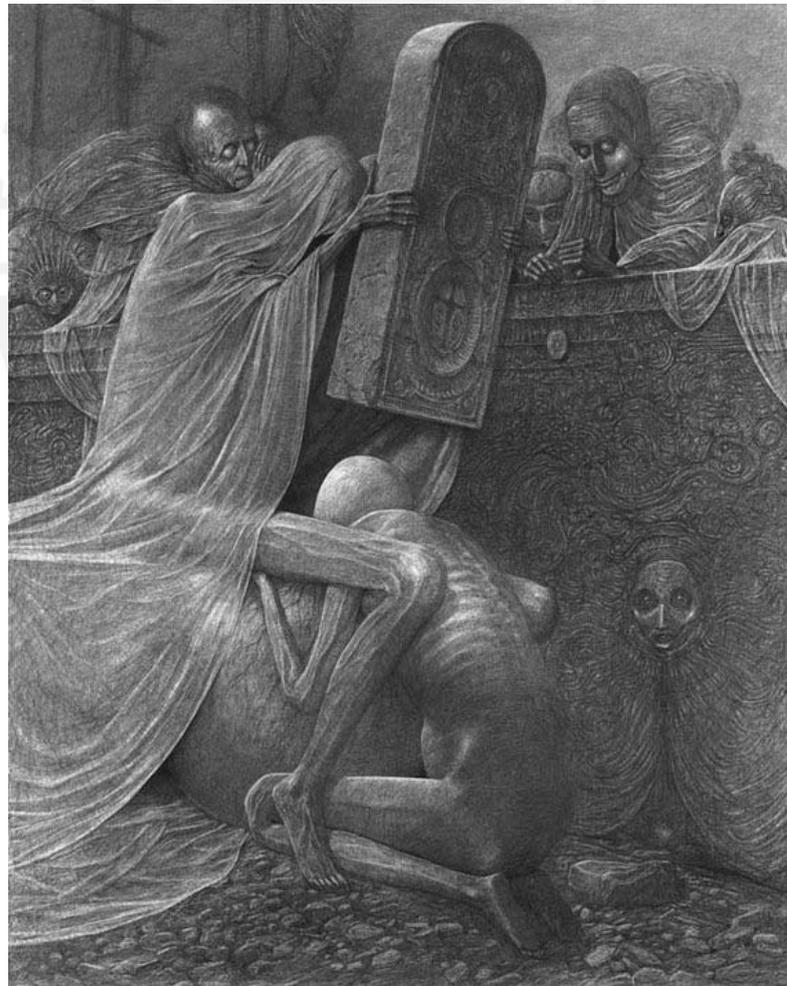


26. El niño orejas, dibujo sobre lienzo, 1984. De la serie "El rastro del dolor"

Zdzislaw Beksínski (1929-2005).

Nacido en Varsovia, Polonia. Su obra abarcó el dibujo, la pintura, la escultura, la fotografía y el arte digital

En Beksínski, al igual que en Rivera se cumple a cabalidad el hecho de concebir el dibujo como obra final, dado que muchísima de la obra de ambos es realizada en esta disciplina sin derivar en otra para su posterior culminación.



27. Dibujo, S/T, 1972-1974 de una serie de aproximadamente 24 dibujos



28. S/T, oleo sobre tela, 1984

Hans Bellmer (1902-1975)

La obra de Bellmer abarca la fotografía, escultura, grabado y dibujo, en estos dos últimos, la preponderancia de la línea es frecuente. La fuerza y a la vez sutileza de los trazos generan en muchas obras distintos planos que se entremezclan creando ritmos y formas sugerentes.



29. Hans Bellmer, *Donna Dalle Braccia Articolate*, Aguafuerte. 1965



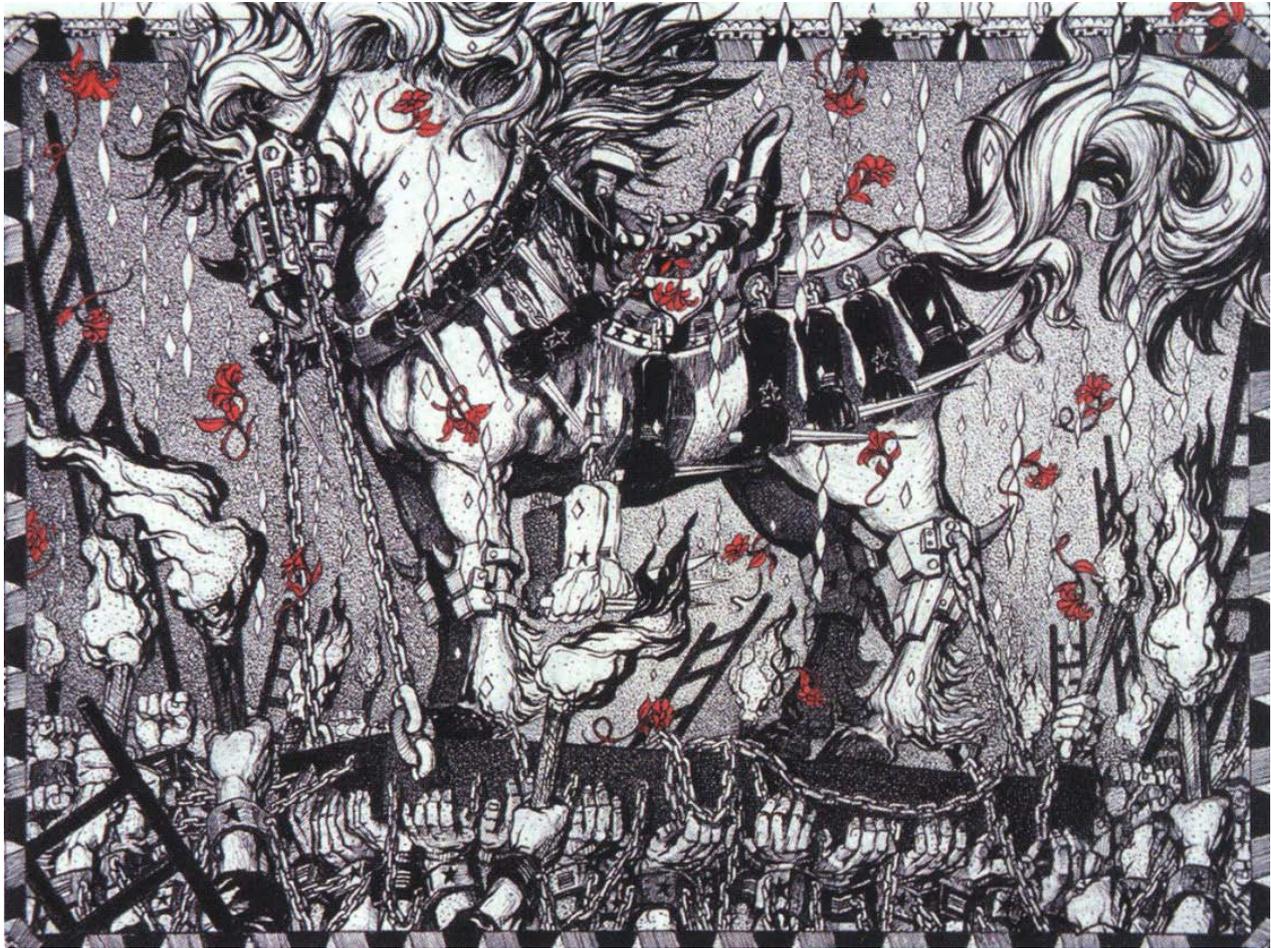
30. Hans Bellmer, *Bicyclette*, agua fuerte y aguatinta, 1968.

Duat Vu (1972)

Nacido en Vietnam, luego emigra a Canadá a la edad de 7 años, en su dibujo se puede apreciar el dominio del claroscuro con predominancia de la línea y el punto.



31. Duat Vu, *Immigrants*, tinta china sobre papel, 2004.



32. Duat vu, Boat People, a chain of circumstances, tinta china sobre papel, 2004.

MCMXVII

Tabla de análisis comparativo del dibujo como obra en los referentes visuales.

Esta tabla está diseñada para aportar una herramienta para el análisis del dibujo. Si bien aquí se utiliza para examinar específicamente las obras seleccionadas de los referentes visuales, también se podría emplear para el análisis de otras obras que tengan al dibujo como principal medio gráfico.

El promedio de puntaje es numerado del 1 al 5, con las siguientes equivalencias:

1. Nula.
2. Poco.
3. Medianamente.
4. Importante.
5. Muy importante.

Los elementos que se llevan a análisis pertenecen al aspecto gráfico y visual del dibujo, estos son:

La Línea: en relación a la presencia de la línea como elemento gráfico del dibujo con sus variaciones correspondientes, tales como: valoración lineal mediante intensidad o presión sobre la superficie, longitud del trazo, vibración por saturación, ritmo (Speed 1972: 137).

Claroscuro: en relación al efecto de la luz sobre los elementos que conforman la obra, valoraciones o gradaciones tonales con la finalidad de aportar volumen a estos y un uso adecuado del espacio.

Perspectiva: en relación al uso de distintos indicadores de profundidad para lograr el efecto de tridimensionalidad sobre un formato tradicional bidimensional como un papel o lienzo (alto y ancho). Estos indicadores de profundidad pueden ser:

El uso de puntos de fuga reconocibles.

Superposición de elementos para sugerir qué está adelante o atrás.

Variación de los tamaños conforme se quiera sugerir alejamiento (más pequeños) o cercanía (más grandes).

Disminución de la cantidad de detalles de los elementos más lejanos.

Variación de las texturas, a mayor cercanía la textura será más obvia.

Expresividad de la representación gráfica: en relación a lo que Eisner sostiene sobre la capacidad expresiva que aporta el uso de los elementos gráficos, en este caso del dibujo, para brindarle a la obra una lógica visual y a su vez transmitir aquello que su autor pretende (una idea, un sentimiento, etc.). Los elementos gráficos pueden ser: la línea, el punto, la mancha, la textura, en algunos casos el color, etc.

Composición: en relación al orden que ocupan los elementos del dibujo dentro del espacio de la obra.

Dibujo como obra final: en relación a lo que Gómez Molina sostiene con referencia al dibujo, esto es, que éste se ha convertido en una disciplina con fin en sí misma y que la elección del dibujo como medio gráfico para culminar una obra es tan válida como la elección de otra disciplina gráfica.

	H. R. Giger	Arturo Rivera	S. Beksinski	H. Bellmer	Duat Vu
La línea	4	5	2	5	5
Clarooscuro	5	5	5	4	4
Perspectiva Profundidad	3	4	5	3	3
Expresividad de la representación gráfica	4	5	5	5	5
Composición	5	5	5	4	5
Dibujo como obra final	4	5	5	4	5

Conclusiones

El hombre a través del dibujo ha mostrado, desde su primera aparición hace ya más de 15,000 años, una progresiva evolución y continua mejora en el aspecto técnico, expresivo y creativo, proporcionándole una herramienta visual que con el transcurso del tiempo ha sido adaptada y utilizada en muchos campos como la educación, psicología, el arte en general, matemáticas. Así mismo, ha pasado a formar parte de nuestro vocabulario cotidiano. Su trayectoria no solo nos cuenta la historia de una disciplina de marcada evolución e innovación, sino que también nos guía por los senderos de la evolución del pensamiento humano y de su necesidad por entender su entorno por medio de su uso.

6 puntos importantes a considerar:

1. El dibujo en la Historia:

La necesidad del hombre por encontrar medios adecuados para expresarse lo llevan a dibujar, originando así una búsqueda por medios adecuados para “graficar” aquello que escapaba a su comprensión de la realidad o con la intención de dejar una huella de su paso, sean uno u otro, los motivos pueden ser muy diversos.

Conforme se van consolidando las civilizaciones, y se marcan las diferencias entre una cultura y otras, el uso del dibujo también va variando, evolucionando. Se comienzan a perfeccionar la técnica al

mismo tiempo que la síntesis, con el continuo entrenamiento visual. El hombre entonces deja de simplemente ver y por primera vez, observa conscientemente aquello que es objeto de su atención.

Esta es una constante en el recorrido del dibujo por la historia de la humanidad, conforme los conocimientos pasan de cultura a cultura, se va adquiriendo un nuevo conocimiento visual, ya sea la proporción adecuada del ser humano, el descubrimiento del escorzo, las leyes de la perspectiva, el claroscuro, la expresión en su realización, etc.

2. Factores de cambio en el uso y concepción del dibujo:

Son cuantiosos los factores que determinaron los cambios en materia tanto técnica como expresiva, estas parten desde los intercambios culturales que se dieron a lo largo de la historia, algunos de manera pacífica y otros no como por ejemplo la absorción del arte Helenístico al arte Romano tras la caída de Macedonia. Un factor importante también fue la preponderancia de la iglesia cristiana después que Constantino la institucionalizara, lo cual marcó la subordinación de las artes a los mandados de la religión en occidente.

Sin duda un factor importantísimo es el Renacimiento y los variados cambios sociales y culturales que engendró, probablemente este es un periodo donde el uso del dibujo llegó a estándares no solo técnicos y compositivos, sino de creatividad y producción altísimas para la época,

adquiriendo para algunos como Vasari el título de: “Núcleo de las Artes”.

Si bien el Renacimiento dio inicio a una etapa muy favorable, no solo al dibujo sino a las artes en general, no es sino hasta 1839 con la aparición del Daguerrotipo y la evolución de la fotografía que se desplaza a la pintura y el dibujo de su hasta entonces privilegiada posición como medios de representación de la realidad. Este último factor, desencadena la entrada del dibujo y otras disciplinas plásticas hacia la experimentación gráfica y sobre todo a la temática, con lo cual se termina de romper la dependencia del dibujo al proceso productivo de obras para ser ejecutadas en otra disciplina.

3. Evolución e innovación constante.

El desplazamiento del dibujo como medio de representación formal de la realidad, antes que limitar su uso al tradicional estudio previo de una obra, dejó abierta la opción de comenzar a utilizarlo como medio de experimentación técnica y, más importante aún, como un medio visual con fin en sí mismo en manos de artistas con un alto nivel de creatividad y curiosidad por abarcar temas más personales.

Los temas se comenzaron a presentar diversos, en algunos casos psicológicos, críticos, satíricos, etc. Esto a su vez potenciado por un ejercicio constante de la creatividad, lo cual incluso llevó la

experimentación a la elección de los materiales para su realización. La constante evolución en la experimentación y exploración, es abierta a los cambios que se van dando y se va adecuando a los nuevos medios tecnológicos como lo es hoy en día el arte digital, y la virtualidad del soporte que le caracteriza.

4. El dibujo y el proceso creativo.

Diferentes estudios sobre creatividad han logrado determinar que esta es una capacidad humana innata y que esta define al ser humano como ente pensante, como tal, capaz de ser ejercitada. El dibujo, siendo un medio grafico versátil y si se quiere, muy económico en su producción, se puede convertir en una herramienta valiosísima para ejercitar dicha creatividad. Esta disciplina, practicada frecuentemente, enriquece la creatividad del hombre al mismo tiempo que le otorga conocimientos visuales y técnicos con los cuales enfrentarse a composiciones y temas más complicados para posteriormente, resolverlos en una obra con sentido.

5. El concepto “Dibujo”.

Más allá del acto de plasmar una imagen sobre un soporte mediante el uso de uno o más materiales, el concepto “Dibujo” ha ampliado su significado con el transcurso del tiempo, debido a su evolución constante que lo ha convertido en herramienta, medio de expresión o comunicación.

Siendo esta una de sus definiciones formales, este estudio ha servido para profundizar en otros igualmente cercanos al arte plástico, pero no ligados solo al acto físico de dibujar.

El significado del dibujo también puede ser el de un proceso mental en el cual, según Harold Speed, las capacidades perceptivas visuales y táctiles del ser humano están activa y dinámicamente presentes. Joseph Beuys va más allá e incluye el sentido de balance y audición a los sentidos conjugados en el dibujar (Temkin & Rose 1993: 73). Para Rudolph Arnheim, el ejercicio de la percepción visual, es un indicio del “pensamiento visual”, con lo cual podríamos decir que el dibujo al ejercitarla, queda incluido como parte del proceso de este pensamiento. Los pasos que Ching considera como parte del proceso del dibujo, el Ver (en su ecuación completa ver, mirar y observar), Visualizar (comprender lo observado), y Expresar (llevar a la representación gráfica lo visualizado), no hacen más que reforzar la posición del concepto del dibujo como un proceso mental.

Siguiendo estos puntos podemos llegar a decir que el dibujo también es una herramienta gráfica que puede ayudar a potenciar nuestras capacidades creativas mediante el ejercicio constante y además, puede ayudarnos a estructurar un proceso creativo disciplinado.

Así mismo, gracias a la práctica del dibujo podemos desarrollar un método de análisis de la realidad tanto objetiva como subjetiva, tras la sucesiva reflexión sobre tanto el proceso del dibujo, como el resultado final gráfico.

Estos puntos no hacen más que apoyar aquello que Gómez Molina dice sobre el dibujo: que es una disciplina que ha dejado de estar subordinada a otras y que encuentra su significado y final en sí misma. Esto quiere decir que el dibujo como obra gráfica es también “Obra Final”.

6. El dibujo en la educación general.

Aunque este estudio no ha estado destinado formalmente al papel del dibujo como medio de educación visual, no se puede negar su importancia en este campo. La práctica formal del dibujo, no solamente ejercita las capacidades técnicas de los estudiantes, sino también y sobre todo, sus capacidades perceptivas, creativas y expresivas.

De la misma forma, ayuda a conocer y poner en práctica pautas básicas de composición, con la finalidad de estructurar la obra gráfica acorde a sus decisiones. Con el tiempo estos conocimientos ya interiorizados les permitirán ir explorando y experimentando no solo con diversos materiales sino con respecto a trabajos que presenten mayores

dificultades de ser representados gráficamente.

El dibujo es como diría Ignacio Escobar, “Especiografía”, escritura de la mirada. Como futuros artistas plásticos o visuales, los estudiantes con el ejercicio constante del dibujo, adquieren el dominio de las capacidades antes mencionadas, siendo como se expuso antes, un medio bastante económico de registrar e interpretar la realidad.

Lo importante para adquirir destrezas en esta disciplina es el ejercicio constante, haciendo de su práctica un hábito pues, en su constante uso nuestros recursos y conocimientos visuales se irán fortaleciendo logrando la representación gráfica de la visualización o elección de algún tema en particular.

De la mano con la práctica existe también la necesidad del estudiante y docente (para el aprendizaje y enseñanza) de nutrirse visualmente con obras de otros artistas, para ir entendiendo en sus trabajos cómo se resuelven los problemas compositivos, creativos y expresivos.

En mi experiencia personal, el dibujo se ha convertido, no solamente en un medio gráfico primordial, sino también en la herramienta y proceso por medio del cual desfogo, doy libertad a mi mundo interno pero al mismo tiempo organizo, recreo y conjugo con la realidad en toda su extensión.

Se ha convertido en la herramienta que cumple, entre muchas funciones, la de ordenar y exponer aquello que deseo expresar y que por medio de palabras me veo imposibilitado de hacer. Esto no quiere decir que otras disciplinas no puedan ser utilizadas de manera similar, pero en mi caso particular, el dominio técnico y compositivo a través del dibujo confiere también mayor control sobre cómo representar los elementos sobre la superficie, aparte de ofrecerme distintas opciones con las cuales experimentar. Aun así, como he aclarado anteriormente, el buscar de jugar con otros medios es básico para forzar la creatividad y la imaginación pues presenta retos distintos, el artista que no busca experimentar con medios que probablemente no domine, se priva de posibilidades diversas para resolver, no solamente un mismo proyecto sino para desarrollar distintas capacidades de producción que pueden generar un mejor aprovechamiento de la interdisciplinariedad de las artes.

Bibliografía.

- ARAUJO ESPEJEL, Iván
 2000 *“La percepción. El dibujo y la visión”* En: Arte, individuo y sociedad. 2000, Vol. 12, Madrid, pp. 273-280.
- ARNHEIM, Rudolf
 1986 *El pensamiento visual*. Barcelona. Paidós.
- BIEDMA, Carlos J.
 1960 *El Lenguaje del dibujo*. Buenos Aires. Editorial Kapelusz.
- De TOLNAY, Charles
 1983 *History and Technique of Old Master Drawings*. New York. Hacker Art Book.
- DIETERICH, Anton
 1980 *Goya, Dibujos*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili, S.A.
- DONDIS, Donis A.
 1976 *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona. Gustavo Gili
- EARLS, Irene
 2004 *Artists of the Renaissance*
 Londres. Greenwood Press
- EISNER, Elliot W.
 2002 *Arts and the Creation of Mind*
 New Haven & London. Yale University Press
- ESCOBAR, Ignacio
 2002 *“Especiografía. El dibujo como escritura de la Mirada”*. En: Arte, individuo y sociedad, 2002, Vol. 14. Madrid, pp. 159-182

- CHING, Francis D K.
1990 *Drawing. A Creative Process.* New York. John Wiley and Sons, Inc.
- GÓMEZ MOLINA, Juan José (Coord.)
1999 *Las lecciones del dibujo.* 2da. Edición. Madrid. Cátedra.
1999 *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo.* Madrid. Cátedra
- GOMBRICH, E. H.
1989 *The Story of Art.* Fifteenth Edition. New Jersey. Prentice-Hall, Inc.
- HUTTER, Heribert
1968 *Drawing. History and Technique.* Londres. Thames & Hudson.
- KANDINSKY, Wassily
1991 *Punto y línea sobre el plano.* Barcelona. Editorial Labor, S.A.
- LÓPEZ QUINTÁS, Alfonso
1998 *Estética de la creatividad.* Madrid. Ediciones Rialp.
- MENEGUZZO, Marco & MARINONI, Augusto
1981 *Leonardo da Vinci. Dibujos.* Madrid. Editorial Debate.
- MONNIER, Geneviève & ROSE, Berenice
1979 *History of an Art. Drawing.* New York. Rizzoli International Publications, Inc.
- ORDOÑEZ, Javier & VERGARA, María
1999 *"Paginas sobre la expresión artística"*. En: Arte, individuo y sociedad, 1999, Vol. 11. Madrid, pp. 39-46.

- PASCALE, Pablo
2005 *“¿Dónde está la creatividad? Una aproximación al modelo de sistemas de Mihaly Csikszentmihalyi”*. En: *Arte, individuo y sociedad*, 2005, Vol. 17. Madrid, pp. 63-86.
- PIGNATTI, Terisio
1981 *El Dibujo. De Altamira a Picasso*. Madrid. Ediciones Cátedra.
- RUSKIN, John
1912 *The Elements of Drawing and Perspective*. New York. E.P. Duttons Co.
- SACHS, Paul J.
1954 *Modern Prints and Drawings: A Guide to a Better Understanding of Modern Draughtsmanship*. New York. Alfred A. Knopf.
- SALE, Teel and BETTI, Claudia
2008 *Drawing. A Contemporary Approach*. California. Thompson Wadsworth.
- SPEED, Harold
1972 *The Practice and Science of Drawing*. New York. Dover Publications.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw
2002 *Historia de seis ideas*. 7ma. Edición. Madrid. Editorial Tecnos.
- TEMKIN, Ann & ROSE, Berenice
1993 *Thinking is Form. The Drawings of Joseph Beuys*. New York. Thames and Hudson.
- TRACHTENBERG, Marvin & HYMAN, Isabelle
1990 *Arquitectura. De la Prehistoria a la postmodernidad*. Madrid. Ediciones Akal S.A.
- VASARI, Giorgio
2005 *Vasari's Lives of the Artists*. New York. Dover Publications.

Letraslibres. com *Zdzislaw Beksinski: El anónimo embozado* en:

http://letraslibres.com/beta/blogs/zdzislaw_beksinski_el_anonimo_embozado

Necrodomo.com *Manuscritos iluminados* en:

<http://www.necrodomo.com/2010/11/manuscritos-iluminados.html>



Lista de imágenes.

1. Detalle de un petroglifo sobre una roca cerca de la zona de los Frailones en Cajamarca-Perú: Foto del autor.
2. La obra de Guamán Poma de Ayala “Nueva Corónica y Buen Gobierno” en:
<http://www.kb.dk/permalink/2006/poma/552/es/image/?open=id2689376>
<http://www.kb.dk/permalink/2006/poma/529/es/image/?open=id2689376>
3. Ostraka u Ostrakón egipcio que muestra una bailarina, Imperio Nuevo, Dinastía XIX (1292-1186 a.C.) en:
<http://www.flickr.com/photos/soloegipto/3704146500/>
4. Ejemplos de Lekythos griegos, s.V a.C. aproximadamente, en:
<http://www.lasalle.es/santanderapuntos/arte/grecia/pintura/lekitos.htm>
5. Dibujos y diseños de Villard de Honnecourt en:
http://en.wikipedia.org/wiki/file:Villard_de_Honnecourt_Silhouetes.png
6. Obra de Pisanello en:
http://commons.wikipedia.org/wiki/Codex_Vallardi_2227.jpg
http://commons.wikipedia.org/wiki/Codex_Vallardi_2037.jpg
7. Posible ejemplo del sistema de perspectiva de Brunelleschi en:
<http://medioevoyrenacimiento.blogspot.com/2011/07/brunelleschi.html>
8. La Santa Trinidad, la Virgen, San Juan y los donantes de Masaccio en:
<http://smarthistory.org/holy-trinity-santa-maria-novella-florence.html>
9. Leonardo Da Vinci, diseños y anotaciones diversas, en:
<http://www.bl.uk/onlinegallery/ttp/leonardo/accessible/images/page7full.jpg>

<http://www.bl.uk/onlinegallery/ttp/leonardo/accessible/images/page23full.jpg>

10. Bocetos previos a la realización de la Capilla Sixtina, Miguel Ángel en:

<http://www.elefantesdepapel.com/dibujos-2>

11. Obra de Goya en:

<http://www.elefantesdepapel.com/dibujos-de-goya-en-el-prado>

12-13. Laurie Lipton en:

<http://www.laurielipton.com/drawings/>

14. Bocetos y dibujo taquigráfico, Le Corbusier en:

http://www.plataformaarquitectura.cl/wp-content/uploads/2008/08/640286582_ville-savoie.jpg

<http://www.elefantesdepapel.com/croquis-de-arquitectura>

15. La capacidad expresiva de la línea, dibujos del autor.

16. Los materiales en el dibujo, dibujo del autor.

17- 21. Bocetos y obra final de H. R. Giger, Goho Dohji en:

H. R. Giger, Biomechanics 1992, Morpheus International pg. 88-90.

22. Tres ejemplos de anotaciones dentro de la bitácora:

Bitácora personal del autor.

23-24. H. R. Giger: Death bearing machine I y II, en:

http://www.arts-wallpapers.com/fantasy_galleries/giger_hr/

25-26. Arturo Rivera: Tiresias 1990, de la serie “Historia del ojo” & El niño orejas 1984, de la serie “El rastro del dolor” en:

<http://www.arturorivera.net/entrar/g1990tiresias.html>

<http://www.arturorivera.net/entrar/g1984orejas.html>

27-28. Zdzislaw Beksinski: Dibujo y pintura S/T en:

<http://www.twilightsite.com/fantasy/old/Beksinski/Beksinski.html>

29-30. Hans Bellmer: Donna dalle braccia articolate 1965, Aguafuerte & bicyclette 1968, Aguafuerte y aguatinta en:

<http://www.picsearch.es/imagenes/celebridades/artistas%20y%20pintores/artistas%202/hans%20bellmer.html>

31-32. Duat Vu: Immigrants, tinta sobre papel & Boat people, tinta sobre papel en:

Bluecanvas Magazine, Vol. 7, 2011, pg. 40-41.

