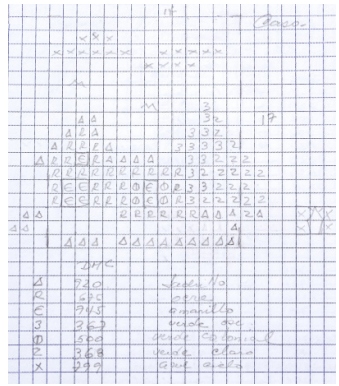


HILVANANDO LA CUARTA HOJA DEL TRÉBOL

Conocimiento cotidiano a través del dibujo prosaico





HILVANANDO LA CUARTA HOJA DEL TRÉBOL
Conocimiento cotidiano a través del dibujo prosaico

OSCAR GIOVANNI MONROY PIEDRA

Trabajo de tesis para optar por el título de Magister en Estudios Artísticos

Directora
Elizabeth Garavito

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS
FACULTAD DE ARTES - ASAB
MAESTRÍA EN ESTUDIOS ARTÍSTICOS

NOTA DE ACEPTACIÓN:

_____

Jurado 1

_____

Jurado 2

_____

Jurado 3

Bogotá, agosto de 2015

TABLA DE CONTENIDO

AGRADECIMIENTOS.....11

HILVANADO GENERAL.....15

Capítulo 1
APREHENDIENDO A TRAZAR
El dibujo en mi vida 30
El dibujo y la práctica artística contemporánea 36
El dibujo en la educación artística universtaria.....40
Experiencia y lenguaje 44

Capítulo 2
LOS DIBUJOS DEL DIBUJO
La práctica del dibujo 54
Algunos tipos de dibujos 57
Dibujos de observación... 62
Dibujos de especulación.....44
Dibujos de memoria 71

Capítulo 3
EXPERIENCIA Y DIBUJO EN LA COTIDIANIDAD
Experiencia.....78
Experiencia cotidiana 83
Experiencia de trazar y conocer 87
Dibujo prosaico 90

Capítulo 4
TRÉBOL DE TRES CORAZONES 96

Capítulo 5
CONOCIMIENTO EN LOS DIBUJOS PROSAICOS DE SIXTA Y JULIO
Dibujos posaicos analizados.....108
Sixta, creadora de objetos.....111
Julio, dibujante de servilletas y papelitos.....126
Última puntada, dibujo más allá del trazo.....132

Capítulo 6
OTRA OPORTUNIDAD PARA LAS BOTELLAS.....140
BIBLIOGRAFÍA 160

Agradecimientos

A mi madre, Sixta, por ser guía natural de quien se acerque a ella, y por mostrarme día a día que vida y estética son lo mismo. A Lore, mi compañera, por la grandeza que le imprime a cada gesto de su vida; por calentar amorosamente mi pijama, sin falta, todas las noches. A toda mi familia: la pequeña y la grande por soportar mi procaz proceder. A mi abuelo que me enseñó a sembrar...

A mis incondicionales amigas: Elizabeth Garavito, por sus lecturas pacientes y lúcidas del texto y de la vida, y Sonia Castillo, que sigue formándome a través de su ejemplo. A los irremediables románticos Juan Carlos Ricardo y Fredy González, con quienes compartimos el misterio de ejercer la ternura.
A los profesores Manuel Santana, Nathalie Dussan, Manuel Romero, Fernando Escobar, Andrés Gaitán, Jaime Cerón, Humberto Junca... que con su práctica pedagógica honesta me enseñaron a dudar de lo que creía saber.

A Braulio Ruiz, -guía precoz-, por recordarme siempre el valor del sentir. A Julio Cortés por su incondicional generosidad, imposible de retribuir.

A Ivonne Merchán por permitirme vivir la experiencia de ser aprendiz de mi estudiante.

A todos los compañeros y profesores de la Maestría de Estudios Artísticos, mil gracias de corazón y sepan disculparme por la nadería que les devuelvo.

HILVANANDO LA CUARTA HOJA DEL TRÉBOL

Conocimiento cotidiano a través del dibujo prosaico

HILVANADO GENERAL

"Nos encontramos en una encrucijada. Y la perplejidad frente a la realidad en que hemos desembocado, luego de décadas de progreso y desarrollo, por momentos nos paraliza. Estamos obligados a definir caminos al andar, desde un desafío de alguna manera similar al que, en el origen, enfrentaron los primeros habitantes en sus cavernas, sin ninguna tradición y desde la escasez de lenguajes. Tenemos que volver a dibujar en la penumbra, al abrigo de nuestras pequeñas comunidades, los signos que puedan simbolizar nuestra comprensión de una realidad amenazante y facilitar la creación de alternativas. Estamos enfrentados al riesgoso momento de la creación. Ineludiblemente debemos interrogar a lo visible o a lo que somos capaces de visualizar, y desde allí hacer visible lo posible, desde sueños que tal vez parezcan imposibles."

Manfred Max-Neff.

Inicio esta indagación con un recuerdo de mi cotidianidad a los siete años, que aunque borroso y elusivo, es recurrente: dibujo en un cuaderno sobre la cama de mi madre, arrodillado en el piso mientras ella me acompaña y guía. En este ejercicio de evocación, coinciden dimensiones que considero importantes en el desarrollo de este proyecto: la dimensión afectiva, la experiencial, la cognitiva y la cotidiana. Todas ellas son detonantes para esta investigación en la que estudio las experiencias de dibujo de Sixta, mi madre, y Julio, amigo y vecino. Sus dibujos actúan como formas de conocimiento para mediar en sus vidas cotidianas. De igual forma, me apoyo en mi propia experiencia como dibujante y profesor de dibujo para configurar esta investigación y presentar aquí los resultados de estas confluencias.

Las madres suelen ser maestras naturales que inician y guían nuestras primeras experiencias, descubrimientos e interpretaciones del mundo. Con Sixta inicié desde muy niño mis exploraciones con el dibujo y hoy, cuatro décadas después, soy yo quién devuelve este afectuoso gesto, analizando e interpretando un rincón de su vida cotidiana a través de algunos de los dibujos que realiza como ama de casa. Sixta vive sola, cerca de La Calera, el pueblo más cercano a Bogotá por el oriente. Adquirió una pequeña casa campesina hace 5 años, con la venta de la casa que tenía al sur de Bogotá y que pagó durante 25 años, con el trabajo de toda su vida, como secretaria en una empresa de muebles de madera. Aunque ella cumplió con más del tiempo establecido por ley para recibir su modesta pensión , hoy a sus 65 años de edad, y a 10 de haber dejado de trabajar, ella no recibe ninguna pensión; ni siquiera la rara enfermedad que la aqueja, y que ha venido deteriorando su calidad de vida hace décadas, sirvió para que se la reconocieran.

A pesar de las dificultades, Sixta se trazó el propósito de convertir su espacio en un "jardín total" -según sus propias palabras-; en un lugar donde pueda vivir tranquila, tenerlo "todo" y vivir la belleza de la naturaleza. En ese sentido el economista y premio Nobel alternativo Manfred Max-Neef, plantea que: "(…) conocer el mundo significa conocer primero la casa en que se habita, sus veredas y su jardín. Porque si es cierto que todas las casas y todos los jardines, y todas las veredas hacen un mundo, también es cierto que el mundo se desdobla para depositarse entero en cada casa, en cada vereda, y en cada jardín. (...)" (Max-Neff, 2007, P. 10). De esta manera, Sixta decidió enfocar todos sus esfuerzos para construir allí su espacio vital, su morada (Imagen 1).

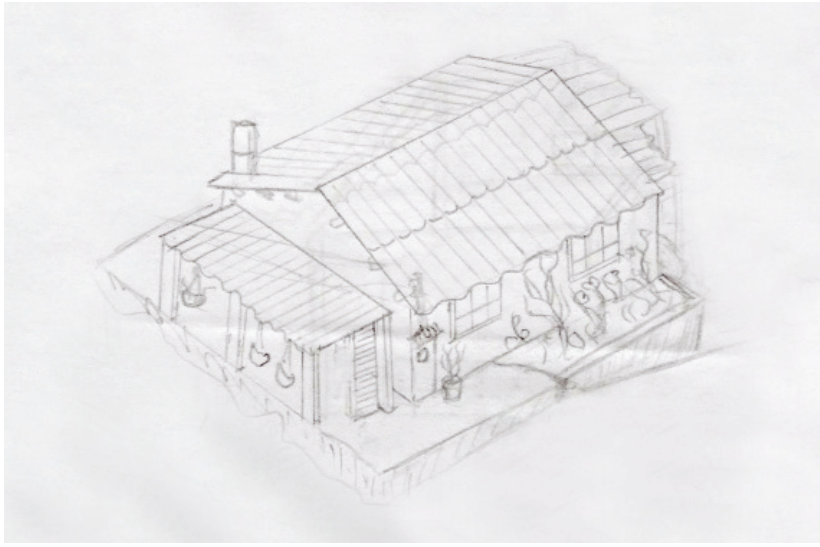


Imagen 1. Dibujo de Sixta Piedra.

Vecino de aquel lugar está Julio, quien también dibuja para solucionar algunas de las necesidades que enfrenta en su día a día; en los oficios varios que le demanda su vida de comerciante y padre de familia. Es oriundo del municipio de La Calera, ha vivido allí sus 35 años de vida. Cursó sus estudios básicos y de secundaria en escuelas y colegios públicos del municipio. Lo conocí hace 12 años, cuando decidimos, junto con mi pareja y mi madre, salir de Bogotá e ir a vivir a La Calera. Julio siempre ha tenido un local de venta de carnes: 'fama', como suelen llamar en los pueblos a este negocio. Con él coincidimos en lo que llamamos el "espíritu cacharrero", que, para nosotros, implica la curiosidad y disposición para hacer y reparar cosas por nuestra propia cuenta. Julio relataba que heredó

esta actitud de sus padres campesinos, cuenta que "*ellos me habían hecho entender el valor de hacer las cosas por uno mismo, de ser curioso y recursivo*". Con el paso del tiempo nos hemos hecho amigos. En alguna de las conversaciones, mencionó el eventual uso del dibujo en los procesos de elaboración, arreglo o adaptación de algunas cosas para su negocio y su casa. He visto cómo adaptó una casita a varios kilómetros del pueblo así como los cambios que ha tenido con su local de carnes; también, cómo creó una miscelánea-tienda que hace poco vendió. En cada uno de estos casos Julio ha recurrido a sus capacidades de inventar y adaptar usando el dibujo. Usualmente, no guarda los "*garabatos o esquemas*" –como los llama él- que realiza sobre algún papel o servilleta que tenga a la mano (Imagen 2).

Con ellos realicé esta investigación. Para Sixta y Julio sus dibujos son simples formas de proceder en su día a día, pero vi en ellos potenciales medios de conocimiento para crear en el ámbito cotidiano. La academia sigue sin hacerse la pregunta sobre el rol que juega el dibujo y su conocimiento para crear en el ámbito cotidiano, pues el contexto académico sigue viendo y pensando el dibujo como un conocimiento específico ligado a él. Este proyecto puede contribuir a reducir esa brecha que ha creado la institución académica entre los conocimientos producidos en sus escenarios y otros conocimientos generados fuera de su ámbito, los cuales están integrados a la vida y son útiles para nuestro trasegar diario; podríamos asimilar estos contrastes al estudio de la lengua vernácula en relación con los idiolectos, las jergas, los sociolectos en los estudios de la lingüística.

Aquí abordamos unas prácticas de la cotidianidad en las que se puede indagar sobre nuevas formas de conocimiento, siendo cuidadosos en el respeto por las personas, sus espacios y su vidas, y teniendo claro que la visibilización y/o el reconocimiento de estas prácticas no implica igualdad o sometimiento frente a los

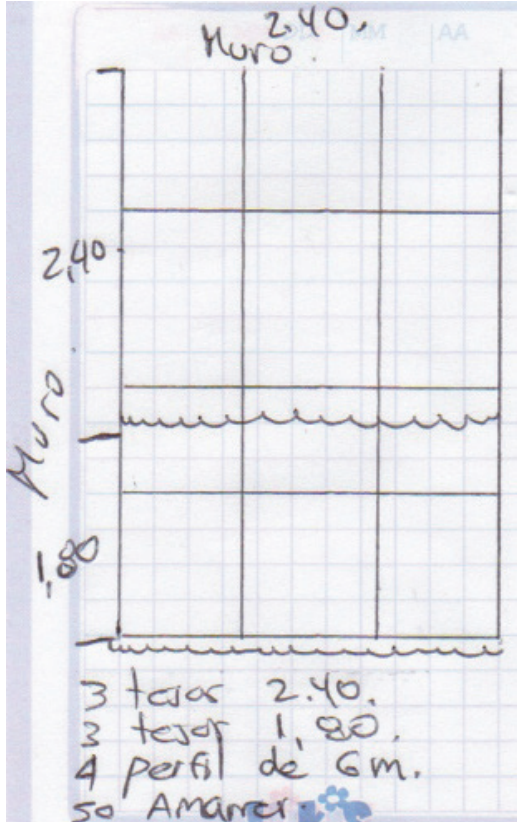


Imagen 2. Dibujo de Julio Cortés.

conocimientos académicos, sino unas sinergias que valoran sus diferencias y permiten su progresivo enriquecimiento.

Desde el inicio del proyecto procuré cuidar que los encuentros, intercambios e interpretaciones que tuve dentro del proceso, no afectaran el transcurrir normal de los días de mis dibujantes estudiados y que, de hacerlo, fuera lo mínimamente posible. Les informé y aclaré el tipo de indagación que realizaría con sus dibujos, y estuvieron de acuerdo; aclaré que las indagaciones que haría no estaban enfocadas en enseñarles dibujo, ni en implantar juicios de valor estético sobre ellos; sino que trataría de establecer, a través del uso del dibujo en sus vidas cotidianas, pistas sobre los conocimientos que allí acontecen y los saberes que devela. A medida que avanzaba en la investigación les fui contando y pidiendo aprobación de todo lo que pensaba hacer, luego les mostraba los avances y solicitaba su aprobación.

Para entender cómo en la experiencia de dibujar encarna diversos conocimientos, registré algunos de sus dibujos, realicé entrevistas, tomé apuntes en mi bitácora y elaboré comparaciones entre la enseñanza y práctica del dibujo artístico universitario -en el que trabajo hace poco más de una década- y la práctica cotidiana realizada por Sixta y Julio. Primero busqué, recogí y registré, en fotografías y videos, dibujos realizados por Sixta y Julio en los dos últimos años; luego clasifiqué y escogí algunos dibujos que -por aspectos y características formales- actuaban como conocimiento que sería empleado luego en su vida cotidiana. Posteriormente, analicé e interpreté esos dibujos a la luz de conceptos y categorías que elaboré cruzando información que obtuve en conversaciones con ellos, con mi propia experiencia en el dibujo y con algunas ideas de artistas y autores de otras disciplinas que me ayudaron a entender y alimentar mi indagación. De igual manera, me apoyé en autores de diferentes campos de conocimientos como la biología, neurociencia, pedagogía, sociología, filosofía, estética y pragmática, todos ellos coincidentes en sus objetos de estudio sobre experiencia, dibujo, conocimiento y cotidianidad.

Teniendo en cuenta que lo expresado por Umberto Eco acerca de la homogenización que hace la ciencia para estudiar los fenómenos que: "(...)se ejerce sobre cantidades, no sobre cualidades, que, por definición, es lo que escapa a toda homogenización(...)" (Eco, 1990, P. 91, 284) y que en la práctica (dibujística) en cambio entra en relaciones sinérgicas con otras actividades y otros intereses, asumí que el proyecto tendría una orientación metodológica cualitativa caracterizada por tener, en palabras del investigador mexicano Miguel Martínez Miguélez (...) dos cualidades indispensables: ser sensibles a la complejidad de la vida humana actual, por un lado, y, al mismo tiempo, por el otro, aplicar procesos rigurosos, sistemáticos y críticos para analizar el conocimiento (...)" (Martínez, 2006, P. 9).

El enfoque de la investigación es de tipo interpretativo. Me apoyé en la observación participante, en conversaciones permanentes y en la recolección de datos e imágenes que registré y luego analicé e interpreté. Realicé algunas entrevistas con Sixta y Julio. Conversamos sobre aspectos generales y particulares de su experiencia con el dibujo, y de su uso en los proyectos emprendidos por ellos. De allí extracté algunas consideraciones relevantes para el análisis y la interpretación de los dibujos y de sus posteriores realizaciones. Utilicé el registro fotográfico para recolectar dibujos de los cuadernos de Sixta y algunos de los que Julio realizó en diversos soportes, como papeles y servilletas, posteriormente los utilicé para analizar su proceso de elaboración, para clasificarlos y categorizarlos, también registré fotográficamente algunos de los productos finales elaborados a partir de los bocetos y diagramas de los que partieron, con el propósito de hacer una comparación entre la visualización previa o proyección que generó el dibujo y las coincidencias y diferencias con el objeto realizado. Aclaro que hay cierta desigualdad en el análisis de los dibujos de Sixta frente a los de Julio debido a lo mencionado, que ella recoge y guarda sus dibujos, y él los desecha una vez realizado el proyecto, lo que dificultó la simetría en los análisis.

También, registré a Sixta dibujando para observar de qué manera ella procede en esta acción: postura corporal; variaciones de velocidad y ritmo; visualizaciones previas, decisiones para iniciar y finalizar los trazos; relación entre partes y forma general; tiempos en los trazos, etc. En mi libreta de apuntes y bitácora tomé notas de forma aleatoria sobre autores, procesos de dibujo, diversas reflexiones, también realicé algunos mapas conceptuales sobre los autores y esquemas para las categorizaciones de los dibujos.

Para el desarrollo de este proceso, fueron fundamentales los aportes de diferentes espacios de la Maestría en Estudios Artísticos en los que pudimos construir una postura crítica frente a la construcción de nuestra mirada y de nuestras propias ideas. Poner en perspectiva y duda nuestros propios puntos de vista, en mi

caso, con la localización e indagación del dibujo cotidiano (prosaico): engañosamente elemental y básico; de poco interés e impacto dentro de investigaciones académicas encerradas, frecuentemente, en su visión endogámica de la realidad.

Mediante este trabajo, pretendo pensar el dibujo en su dimensión social; de otro lado, cuestionar la mirada que algunos ámbitos académicos universitarios bogotanos tienen sobre este campo problémico. Desde la Maestría en Estudios Artísticos también enriquecí mi visión del conocer y el investigar la realidad desde las artes, contribuyendo así a entender el valor y la necesidad de entablar diálogos fértiles entre disciplinas, desde perspectivas inter y transdisciplinares en voces como las de Manfred Max- Neef, Edgar Morin, Nelson Goodman, VílemFlusser, entre otros. Perspectivas que permiten abordar problemáticas y fenómenos complejos de la realidad a través de diálogos y sinergias entre teoría y práctica.

Mi interés inicial al ingresar a la Maestría de Estudios Artísticos se desplazó. Inicialmente estaba enfocado en tratar de establecer cuáles eran los cruces metodológicos existentes entre las prácticas artísticas contemporáneas de las Artes Plásticas y Visuales y la pedagogía artística actual en el contexto universitario bogotano. De este interés comparativo, centrado en el ámbito académico y el circuito artístico, pasé a mirar la dimensión pedagógica de enseñanza del dibujo artístico de la academia, y de allí a trabajar en el territorio de la práctica del dibujo, bordeando el campo académico y por fuera del circuito artístico. Para esto me ubico desde una postura crítica frente a estos escenarios, con el interés de operar reflexivamente sobre y desde el territorio de lo cotidiano y de los usos sociales del dibujo.

Fue determinante la visión ampliada y expandida que sobre el dibujo propone el arte contemporáneo, especialmente en su por qué y para qué. La visión contemporánea del dibujo incluye lo artístico y lo no artístico; también incluye diferentes clases de dibujo, algunas de ellas usadas en otros campos de conocimiento. En los Setentas autores de otras disciplinas planteaban el dibujo como herramienta, en el caso del etnógrafo y etnólogo español Julio Caro Baroja, 1979 escribía en su cuaderno de campo:

> "(...) el dibujo me ha parecido una herramienta de trabajo indispensable y lo he considerado como elemento fundamental para comprender. Nada de cosa auxiliar complementaria o subsidiaria. No. Fundamental: y creo que ahora, cuando los artistas buscan abstracciones y cuando mucha gente torpe cree que la fotografía cumple todos los requisitos que se necesitan para obtener buenos documentos gráficos, somos los profesionales de distintas ciencias los que tenemos que combatir en defensa de lo que es el Dibujo en general y los buenos dibujos en particular." (Caro, 1979, P. 617).

Caro aclara que hay tantas realidades como ojos y que el dibujo implica siempre selección y plantea que la Ciencia no es más que la multiplicación consciente de estas realidades; pero que el Arte, lo fue antes que ella. (Caro, 1979).

Pero a pesar de esta apertura y expansión del dibujo, la práctica artística contemporánea sigue concibiendo su uso especialmente para obras artísticas, tales son presentadas, exhibidas o expuestas en lugares tradicionalmente pensados para la circulación artística, como: galerías, museos, casas o misceláneas culturales, etc. Sin embargo mi interés está centrado en darle importancia al uso del dibujo en su lugar natural de práctica, en este caso, los hogares de Sixta y Julio en su cotidianidad, y ver cómo terminan materializándose

estas proyecciones para vivirlas in situ, en el espacio real.

Considero importante para la visión de este proyecto, la desmitificación del artista, acorde a las ideas del pensador francés, Alain Badiou, que plantea dentro de las condiciones principales que delimitarían lo contemporáneo en la práctica artística: la posibilidad del anonimato (...) resumiéndose, así, todo lo que atañe a la figura del artista. (Badiou, 2013). Así, el artista ya no es un técnico superior y virtuoso, lo que cambia la noción romántica del artista genio instalada por el romanticismo y la modernidad. Cuestionando la figura sagrada del artista y proponiendo que de alguna manera, cualquier persona puede ser artista. Esta revolución la inicia Marcel Duchamp cuando plantea qué instalar un objeto cualquiera (cotidiano, industrial...) era en sí un gesto artístico que todo el mundo podía realizar. Dicho gesto artístico no estaría determinado por los medios, el arte no es una técnica particular y la elección de medios no está determinada de antemano; podemos dibujar y cantar al mismo tiempo, sin que lo uno prime sobre lo otro; podemos mezclar variadas técnicas y así desdibujar las fronteras artísticas disciplinares. Este proyecto se enmarca en esta visión, porque el suceso creador es posible en todos los seres humanos. Jaime Sabines, el escritor mexicano, en su poema El peatón, lo plantea así:

"Se dice, se rumora, afirman en los salones, en las fiestas, alguien o algunos enterados, que Jaime Sabines es un gran poeta.
O cuando menos un buen poeta. O un poeta decente, valioso. O simplemente, pero realmente, un poeta.
Le llega la noticia a Jaime y éste se alegra: ¡qué maravilla! ¡Soy un poeta! ¡Soy un poeta importante! ¡Soy un gran poeta!
Convencido, sale a la calle, o llega a la casa, convencido. Pero en la calle nadie, y en la casa menos: nadie se da cuenta de que es un poeta. ¿Por qué los poetas no tienen una estrella en la frente, o un resplandor visible, o un rayo que les salga de las orejas?
¡Dios mío!, dice Jaime. Tengo que ser papá o marido, o trabajar en la fábrica como otro cual-

quiera, o andar, como cualquiera, de peatón.
¡Eso es!, dice Jaime. No soy un poeta: soy un peatón. Y esta vez se queda echado en la cama con una alegría dulce y tranquila." (Sabines, 2013, P. 201).

Durante el proceso de la maestría entendí la imposibilidad de mirar desde una postura neutral cualquier fenómeno o problemática, porque tenemos una mirada construida para todo. Humberto Maturana plantea que las certidumbres que tenemos sobre las cosas pueden convertirse en una suerte de pátina que no nos deja ver y conocer. Estamos habituados a creer que lo que sabemos sobre algo ya está dado, finalizado, completo, que por lo tanto, no hay nada nuevo que descubrir o revisar sobre ese algo (Maturana, 1984). Pues bien, mi experiencia y mirada de dibujante fue, en algunos momentos, un obstáculo para poder ver esas otras opciones y potencias contenidas en los dibujos de Sixta y Julio.

Igualmente, entendí que aunque resulte complejo, es necesario tomar cierta distancia del propio conocimiento, verlo desde afuera para poder conocer lo extraño en lo obvio. En este caso, pendular constantemente entre dos visiones, la primera es la visión del dibujo del campo artístico académico que entiende y valora el dibujo desde una perspectiva poética y estética, que la investigadora de estética mexicana Katya Mandoki asocia con el Síndrome de Plangos, aquel en el que sólo se desea tratar con lo bueno y hermoso de las cosas; la segunda es la visión del dibujo en el ámbito cotidiano, que generalmente recurre a su uso, con el fin de abordar problemas de la vida diaria y darle solución a través de sus trazos. El interés central de este proyecto valora la riqueza de lo prosaico, es decir la estética de lo cotidiano (Mandoki, 2006).

El diseño y la diagramación de este documento completan el sentido y la postura que presento sobre la equivalencia e imbricación entre texto y dibujo. En esta tarea se reconocen y valoran sus diferencias, evitando que alguno de ellos sea visto como apéndice explicativo del otro, o como simple ilustración. Por estos motivos, las relaciones entre texto e imagen, a lo largo del documento, proponen diferentes sinergias: algunas veces de diálogo equivalente, otras de complementariedad, y en un par de ellas de autonomía: como en el caso de los ensayos visuales presentados.

Someto a consideración esta visión sobre el valor del dibujo prosaico, término que adopto para el dibujo, a partir de los planteamientos y el estudio de Katya Mandoky; para abordar el conocimiento y la creación en el ámbito cotidiano de Sixta y Julio, y las implicaciones que tiene esta práctica en el enriquecimiento de sí mismo.

Los seres humanos vivimos prosaica y poéticamente; prosa y poesía además de ser géneros literarios, expresan dos modos existenciales de ser, a través de ellos potenciamos la capacidad de descubrir nuevos sentidos de lo real y pendulando entre uno y otro construimos y habitamos la realidad: "(...) saber vivir con levedad lo prosaico y con entusiasmo lo poético es indicativo de una vida plenamente humana. (Boff, 2009). Este proyecto es una invitación a despertar la potencia creadora propia de todo ser humano, tan adormecida en estos tiempos; liberar esta potencia creadora, que el sociólogo irlandés John Holloway denomina *poder hacer,* es avanzar en la reivindicación de la propia dignidad humana. (Holloway, 2002).



Capítulo 1
APREHENDIENDO A TRAZAR

En algún lecho del golfo de Corinto, una mujer contempla, a la luz del fuego, el perfil de su amante dormido.En la pared, se refleja la sombra. El amante, que yace a su lado, se irá. Al amanecer se irá a la guerra, se irá a la muerte. Y también la sombra. Su compañera de viaje, se irá con él y con él morirá. Es noche todavía. La mujer recoge un tizón entre las brasas y dibuja, en la pared, el contorno de la sombra. Esos trazos no se irán. No la abrazarán, y ella lo sabe. Pero no se irán.

Eduardo Galeano

El dibujo en mi vida

En nuestro contexto los infantes[1] inician su relación con la acción de trazar y dibujar en casa; luego este proceso de introducción en el lenguaje del dibujo continúa su avance en la escuela. Es poco lo que podemos recordar de esta iniciación y aprendizaje doméstico, siendo más frecuente recordar su aprendizaje en la etapa escolar básica en la que el dibujo cumple un rol importante por su versatilidad de usos y por su capacidad social comunicativa[2]; hasta el punto de no resultar extraño, ni problemático que cualquier área de conocimiento se apoye en él.

.....

1 Planteo el concepto de infante desde la relación que se establece con el lenguaje, especialmente desde la perspectiva propuesta por el filósofo italiano Giorgio Agamben, que propone al in-fante como un ser no-hablante; sin habla, porque aún no la aprende, porque aún no ha entrado en el sistema del leguaje. "*Infancia e Historia*", 2011

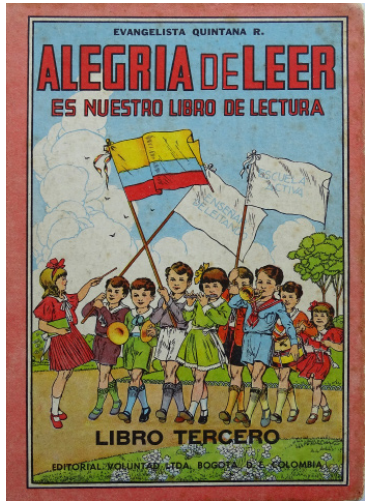
2 De acuerdo con lo postulado por Lev Vigotsky (1978), el ser humano aprende a través de las interacciones que establece con aquellos de su grupo social, entendiendo e internalizando los símbolos y signos de la cultura de dicho grupo, para nuestro caso, los que corresponden al aprendizaje del dibujo.

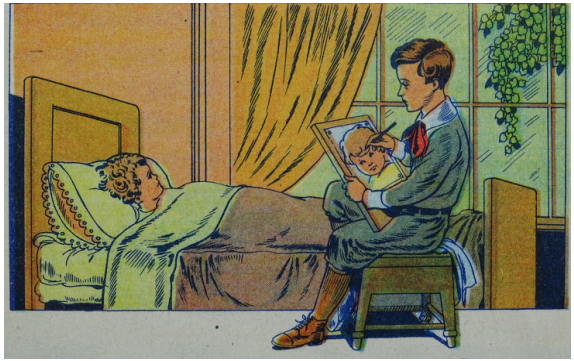
Gran parte de mi propia etapa escolar la olvidé y, de los pocos recuerdos que conservo, varios tienen relación con mi experiencia de dibujar. Dibujar siempre fue vital para mí en la escuela. Era una herramienta con la que podía enfrentar mejor los problemas que allí se planteaban. Las ideas que me resultaban demasiado complejas o abstractas las garabateaba, bocetaba, dibujaba y así reducía su dificultad. Recuerdo haberlo usado en diferentes asignaturas: biología, geografía, historia, matemáticas, sociales y, claro, en educación artística. Su práctica habitual resultaba relajante y me ayudó a sobrevivir ese espacio miedoso, que para mí fue la escuela.

En esa época las imágenes clásicas de las cartillas escolares eran dibujadas (Imágenes 3 y4) y coincidían en su estética formal realista con las contenidas en la única enciclopedia que había en casa, adquirida con mucho esfuerzo por mi abuelo: la enciclopedia española Salvat (Imagen 5).

Este tipo de cartillas, con imágenes dibujadas, eran las mismas que habían usado dos décadas antes en su corta etapa escolar mis familiares mayores (padres y tíos) y que con el tiempo terminamos compartiendo. Al igual que muchas personas de mi generación, yo disfrutaba copiando ese tipo de imágenes. Aprendí a dibujar con ellas y formaron buena parte de mi mirada. Esos dibujos obtuvieron algunos reconocimientos en mi propia familia. Para esta época, ser un buen copista era equivalente a ser artista, y esa creencia influyó en mi decisión de estudiar Bellas Artes.

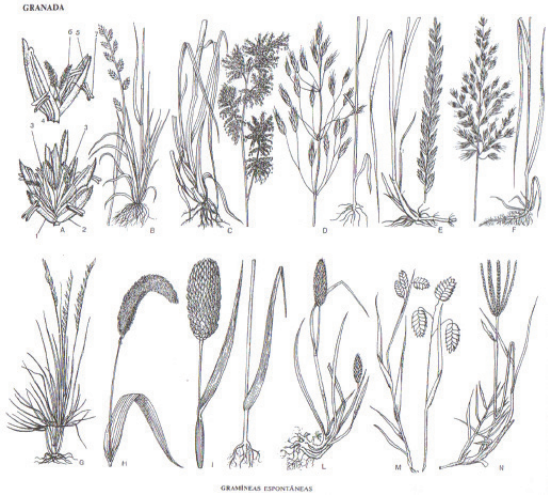
Inicié mi pregrado en la Universidad Nacional de Colombia a finales de los ochenta, en medio de una transición entre una academia de corte *tradicional* y otra, enfocada en una visión *contemporánea*. La primera, entendía al artista desde una visión fuertemente individual, centrado en su yo personal de *genio creador,* en ella las Bellas Artes estaban conformadas por disciplinas claramente delimitadas: dibujo, pintura, grabado,





.....

Imagen 3 y 4. Foto de la Carátula de cartilla escolar y página interior "La alegría de leer" Editorial Voluntad LTDA Bogotá D. E. Colombia



.....

Imagen 5. Foto del Diccionario Enciclopédico Salvat. Edición 1965

cerámica y escultura, ámbitos cerrados que no dialogaban entre ellos, y mucho menos con otras disciplinas. La segunda, la contemporánea, propendía por que el artista fuese un ser más consciente de su entorno social, que el yo y la propia creación fueran un asunto menos individual, más relacional. Allí las Artes Plásticas y Visuales[3]debían estar más sintonizadas con su momento y contexto, proponían gran interacción entre las propias disciplinas y con otros lenguajes y recursos, como la escritura, las imágenes en movimiento, el sonido etc.

En el año 2004, la colega Silvia Juliana Suárez, egresada de la Facultad de Artes de la Universidad Nacio nal, realizó como proyecto de grado un ensayo sobre el proceso de reestructuración curricular de Bellas Artes (1989-1993) y a propósito de la visión del artista y el arte, señalaba que dicha reforma: "(...) tenía como propósito central considerar el arte como una forma de conocimiento (...) como un criterio diferente al del simple rigor científico (...) y hablaba que el objetivo era la formación y no adiestramiento". (Suarez, 2007, P. 47; 48). Esta diferencia fue expresada como una dicotomía entre el arte como profesión y el arte como actitud, en la que la noción del arte como actitud otorga al artista, como particularidad principal, la capacidad de tomar posición frente a lo circundante y de transmitir su mirada a sus receptores, "poner al artista en contacto directo con su sociedad" (Suárez, 2007, P. 49) a pesar del valor de este enfoque, no garantiza que el ámbito académico, realmente, entre en diálogo con la cotidiano -prosaico-, ni que se deje afectar por él.

Este cambio de perspectiva marcó mi paso por la universidad. Inicié mis estudios con la primera visión, el enfoque tradicional, y los culminé con la contemporánea, que a pesar de su mirada hacia el arte como

.....

3 Es hasta los ochentas cuando el término "Artes Plásticas y Visuales" empieza a predominar en el vocabulario, pues resulta más adecuado para un arte contemporáneo fuertemente influenciado por los cambios planteados desde las Artes Visuales a fines de la segunda Guerra Mundial, cuando los artistas europeos que habían emigrado a New York asientan una producción artística relacionada con la libertad expresiva y formal propiciada por las vanguardias de fines del S. XIX.

actitud dialogante con su entorno, su centro seguía siendo a través de la figura del artista. Una vez graduados del pregrado, con un grupo de compañeros, iniciamos un trabajo colectivo que abarcó 12 años. Teníamos un particular interés por la tensión entre los espacios habituales oficiales y reconocidos como el museo y la galería, y los lugares alternos como la calle y la casa, donde veíamos posible rescatar visiones ajenas que nutrían la posibilidad física del *otro*. También nos interesó cuestionar la mercantilización del arte y la histórica -y excesiva- importancia del trabajo individual en las artes plásticas, de su culto por el nombre propio y a la posibilidad de realizar proyectos de tipo colectivo y colaborativo. No obstante, sin duda continuábamos instalados, aún, dentro del circuito artístico local y nacional.

Simultáneamente, inicié mi período de labor en la pedagogía artística, que en un principio no fue ni calculado, ni deseado; sin embargo, terminó convirtiéndose en una actividad vital para mí. En la práctica pedagógica artística continué afianzando la posibilidad de relativizar las verdades absolutas con las que nos hemos formado, y la posible participación activa de todas las personas en la construcción de la (su) realidad.

Hoy, las clases de dibujo que tengo a mi cargo en una universidad, son un ejemplo de esto. Con los estudiantes de artes plásticas y visuales, hemos venido desarrollado planteamientos críticos frente la propia visión del dibujo en la academia. En el taller hablamos de expandir la gramática del dibujo[4], para lo que indagamos de forma abierta en los elementos constitutivos del dibujo que viven como conceptos amplios en y más allá de los medios tradicionales del dibujo, y pueden dialogar con otros conocimientos y saberes.

.....

4 Esta visión partió de una charla sobre clases de dibujo que dictó el artista plástico colombiano Juan Mejía en el Mambo de Bogotá en el año 2005. Agradezco a Juan la motivación que generó en mí su visión, ya que desde esa arista emprendí mi propia ampliación de la comprensión del dibujo.

Dicha expansión de la gramática la abordamos de cuatro formas: indagaciones en el campo del arte; indagaciones en otros campos de conocimiento; indagaciones en la experiencia cotidiana; y aplicación plástica de lo explorado, discutido y comprendido. En otros momentos de este proceso, revisamos la noción de dibujo artístico, tratando de verlo más allá del calificativo que lo señala como un dibujo estilístico y estilizado, entendiéndolo, más bien, como un acto de conciencia[5] nutrida por cualquier tipo de dibujo. Para abordar esta revisión iniciamos con la construcción de una lista de dibujos existentes e inventados realizada por los estudiantes en clase. Dicha lista se distribuye al azar entre ellos y se inicia una indagación sobre el dibujo que le correspondió del campo del arte, fuera de él y los inventados. Los dibujos se socializan y discuten en plenaria las indagaciones de cada uno y, finalmente, se aplican en soluciones y propuestas plásticas. De la relación entre el dibujo y el dibujo artístico hemos ido encontrando las dimensiones inter y transdisciplinar que, también, se pueden considerar: patrimonio gestual y gráfico de la humanidad.

La pedagogía artística es, para mí hoy, un poderoso campo de pensamiento, de acción y de construcción de conciencia crítica frente a la realidad, que desborda el propio escenario académico y que también puede abrirse en distintos sentidos. Con esto se supera la concepción estereotipada expresiva y estilística del artista plástico que se complementa con aportes del pensamiento y del conocimiento en su formación integral. Este perfil procura la formación de personas capaces de desbordar, constantemente, los límites que le traza su propio campo y de relacionarse con otras disciplinas y ámbitos, como el cotidiano.

.....

5 La artista y crítica colombiana Beatriz González planteó en un conversatorio al que asistí en el Museo Nacional en el año 2008 que "el dibujo es la conciencia del artista", a lo que yo agregaría que de ser esto cierto, también aplicaría para cualquier persona que dibuje.

El dibujo y la práctica artística contemporánea

Gracias a las experiencias propuestas por las vanguardias de principios del siglo XX (que incluyeron estrategias como el collage, el frotagge, los fotogramas, entre otros, dentro de su ejecución configuradora), el dibujo ha tenido un papel preponderante dentro de la práctica artística contemporánea y es innegable su autonomía como medio. A propósito de esto, el crítico colombiano Jaime Cerón plantea : " (...) no hay que olvidar que fue en el contexto del arte moderno donde se comenzó a valorar masivamente esta actividad, que hasta entonces se consideraba una etapa del trabajo artístico (...) Desde ese entonces hasta ahora hemos visto que los límites del dibujo se han ampliado dramáticamente"(Cerón,1998, P. 2). Las tradicionales clasificaciones y distinciones históricas del dibujo en categorías cerradas como el artístico, técnico, libre, científico y tantas otras, distan de la realidad actual en su comprensión y usos. Adolps Volker señala que: " (...) El dibujo se ha convertido en un medio integral de producción y registro de imágenes, es reflexión de la línea y narración del mundo, abarca formas como el esbozo, la notación, el diagrama y el ornamento (...)" (Volker, 2013, P. 15).

El dibujo hoy desempeña una función más cercana a ser una herramienta de pensamiento, que a la de género históricamente establecida. La curadora del MOMA Bárbara Rose, planteaba en 1992 que: "(…) el dibujo, con su conocida falta de terminación, su trasparencia y su capacidad para sobreescribir, ha proporcionado los medios ideales para examinar las preocupaciones contemporáneas, tales como el desarrollo personal y el estatus del mismo arte, ofreciendo un punto de entrada y una posibilidad de transformación, ofreciendo un camino accesible al cambiado territorio del arte contemporáneo" (Rose, 1992, P. 35).

La condición de inacabado, inexacto, transitorio de algunos tipos de dibujo puede ser considerada valiosa en algunas formas de trabajo. Por eso cuando Sixta (mi dibujante cuyos dibujos estudio) me prestaba su cuader-

no de bocetos de dibujo para mirarlo, me hacía una aclaración en ese sentido: "*(…) recuerde que son solo apuntes, bocetos; ideas provisionales (...) como la vida misma en la que todo es provisional*". En los dibujos de ella, al igual que en los de Julio se percibe que sólo querían tomar nota de su idea para que no se les escapara. Hacían apuntes *imperfectos*, con errores y correcciones. Para ellos, dibujar es una necesidad desligada de la pretesión de visibilidad del artista. En la experiencia de estar vivos los gestos más tenues, los signos más leves los aprehendemos de forma directa e inmediata, como estos apuntes, al fin y al cabo: vivir es una sumatoria de apuntes (Imagen 6).

La expansión del dibujo en la práctica artística contemporánea es un valioso punto de referencia para este proyecto, especialmente en lo relacionado con sus usos y sentidos. Sin embargo, mi interés no se centra en establecer si esta práctica es o no arte, o si está dentro del campo artístico. Mi propósito es evidenciar cómo fluye el dibujo en la vida cotidiana de Sixta y Julio desde su particular condición indisciplinar, pues como lo cita Serrano: "(...) las notas personales, las instrucciones, los diagramas, los mapas, las partituras, las señales y los informes han pasado a engrosar el concepto de dibujo, al igual que los tipos de notación convencionales en disciplinas como la ingeniería, la antropología, le geografía, la astronomía y la lingüística" (Serrano, 1996, P.15).

Mi experiencia como dibujante y profesor de dibujo ha permitido que mi concepción de qué es y para qué sirve el dibujo se haya ampliado, entre otras cosas, por los necesarios cambios que marca su enseñanza y por la curiosidad y necesidad de cambiar de óptica, buscando nuevas alternativas de procesos y visiones, tanto dentro como fuera del arte. A este respecto, Marcel Proust (1925) planteaba que un auténtico viaje de

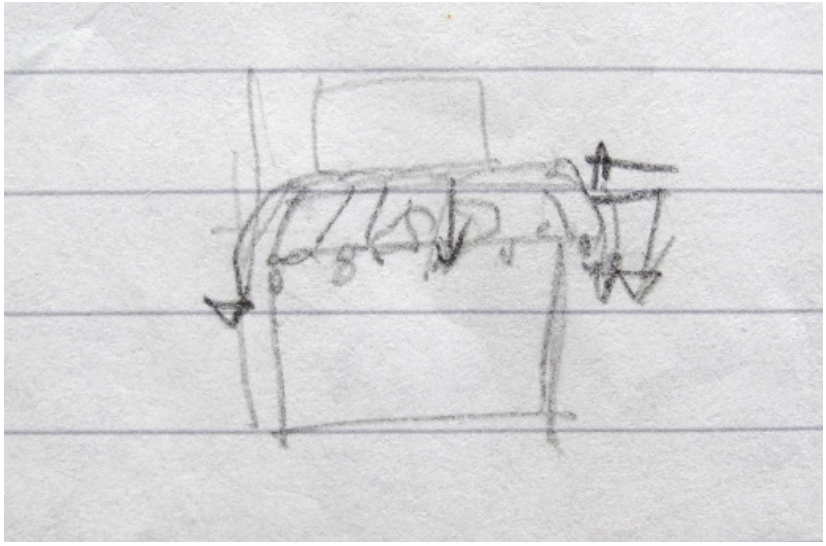


Imagen 6. Dibujo de Sixta Piedra.

descubrimiento implica, realmente, tener un ojo nuevo. La expansión que ha tenido el dibujo me ha permitido hacer pendulaciones entre la concepción y la práctica tradicional y distintos campos de conocimiento con interlocutores que conciben y usan el dibujo con propósitos distintos al académico.

Mi interés por comprender el sentido de dibujar es permanente. Recuerdo que mi madre hacía posible, a través de múltiples trazos, que aquellas cosas que las palabras creaban pudieran permanecer, la flor, la casa, la fruta, el árbol... estos objetos cobraban vida con sencillas líneas que además tenían el raro poder de hacerlos realidad y darles estabilidad. Luego, en los primeros años de escuela, todos en el salón usábamos el dibujo con propósitos diversos como recordar la familia, la casa; apren-

der la correspondencia gráfica de los sonidos de las letras del abecedario; reconocer los animales, las plantas y los paisajes; manifestar emociones de las personas y el mundo; imaginar y representar realidades así como otros mundos que nuestros ojos no podían ver. Eran tantas las cosas para las que servía el dibujo que me pregunto por cuánta de esta magia conserva hoy la práctica del dibujo en la escuela. Este sistema de símbolos, este lenguaje, con leyes y gramáticas propias, puede operar de forma efectiva en campos de conocimiento aparentemente disímiles como el botánico y el industrial, o el económico y el artístico, por mencionar solo algunos.

Los motivos y razones profundas por las que los seres humanos dibujan (imágenes) conservan, para mí, un halo de misterio. Sin embargo, algunas de esas elaboraciones se han naturalizado, al punto de ser tan cotidianas que resultan invisibles o las consideramos menores por pertenecer a la esfera de lo cotidiano, aparentemente contraria a campos disciplinares reconocidos y validados. Generalmente entendemos la noción de campo como una esfera de la vida social que ha ido ganado autonomía a través de la historia alrededor de cierto tipo de relaciones sociales, de intereses y de recursos propios, diferentes a los de otros campos (Bourdieu, 1989). Si alguien dice que dibuja, su práctica la asociamos regularmente con el campo artístico o alguno afín, difícilmente con el ámbito cotidiano o doméstico.

El dibujo en la educación artística universitaria

Considero conveniente plantear, como punto de referencia, un panorama general de la enseñanza y aprendizaje del dibujo en las facultades de artes plásticas y/o visuales, en la última década. Lo haré basado en mi experiencia como profesor de dibujo en las universidades bogotanas[6], tanto en los niveles básicos como en las profundizaciones de los programas. El propósito de esta revisión es establecer algunas diferencias y coincidencias entre la comprensión y la práctica de la enseñanza del dibujo en el ámbito profesional universitario y el uso que se hace en la vida cotidiana a partir de los dibujos de Sixta y Julio.

En las facultades de artes bogotanas el dibujo es pensado, asumido y enseñado, particularmente, desde una visión copista, centrada en el desarrollo de la destreza técnica que, aunque valiosa, desconoce otras potencias que la experiencia de dibujar. De esta manera, se deja de lado la posibilidad de indagar, conocer, crear, entre otras, y no quedarse solo en las dimensiones estilísticas formales.

Revisando los libros disponibles en algunas librerías de la ciudad de Bogotá, para la enseñanza del dibujo[7], así como en los Syllabus y programas del área de dibujo de la Facultad de Artes ASAB[8], se refleja la tendencia hacia una enseñanza del dibujo enfocada en aspectos formales técnicos e instrumentales de la representación a través de ejercicios de copias y reproducciones de los grandes maestros de la historia del arte. En

6 Hago referencia a las Facultades de Artes en las que he trabajado como profesor desde el año 2003: Universidad Jorge Tadeo Lozano, Universidad Javeriana, Universidad Pedagógica y Universidad Distrital.

7 Consulté: Librería Lerner, Librería Nacional, Librería de la Universidad Nacional, Librería Alejandría.

8 Esta es la lista de libros guía de la clases de dibujo I- II- III- IV obtenida de los Syllabus del área de dibujo del Programa de Artes Plásticas y Visuales de la

otros casos, se hace copia desde la observación, centrados en el propósito de buscar en unos casos la copia ideal y en otros un estilo personal. Al analizar algunos libros con esta misma perspectiva puedo establecer, que paradójicamente, lo que parece una búsqueda de individualidad termina siendo una práctica homogeneizadora tanto de los aspectos gráficos formales, como de lo perceptual, en el caso de la construcción de una mirada signada por una matriz impuesta desde el circuito artístico bogotano, nacional y global.

Otro aspecto característico es que la mayoría de textos que se ocupan de la enseñanza y/o práctica del dibujo, hacen referencia exclusiva al arte. Algunos proponen usos del dibujo centrados en la visualización de representaciones particulares para cada campo de conocimiento académico específico: diseño arquitectónico, industrial, gráfico, de interiores. No encontramos tampoco, en lo revisado de Bogotá, que se propongan que el dibujo contribuya al diálogo entre disciplinas, campos de conocimiento o a estudiar su uso en el ámbito cotidiano.

.....

Asab. Barcsay, Jeno. Anatomía Artística del cuerpo humano. Barcelona: Idea Books, S. A / Camp, Jeffrey (1981) Dibujar coin los grandes maestros. Madrid: Editorial Blume. /Cortés, Valerià (1994) Anatomía, Academia y Dibujo Clásico. Madrid: Catedra /Eco, Humberto (2004) Historia de la Belleza. Barcelona: Editorial Lumen. / Clark, Kennet (1996) El desnudo. Madrid: Alianza Editorial. / De Fiore, Gaspar (1984) Curso de Dibujo. Barcelona: Ediciones Orbis. / Edwards, Betty (1984) Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Barcelona:Editorial Urano. Gómez Molina, Juan José (2003) El Manual del Dibujo. Madrid: Editorial Cátedra. / Günter, H. M. (1987) Manual de Dibujantes e Ilustradores. Barcelona: Gustavo Pili. / Hayes, Colin (1980) Guía Completa de Dibujo y Pintura. Madrid: Editorial Blume. / Hogarth, Burne (1996) El Dibujo anatómico a su alcance. Singapur: Editorial Evergreen / Loomis, Andrew.(1997) La figura humana en movimiento. Madrid: Editorial Edicial. / Parramón, José María (2003) Dibujo de Figura Humana. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A. / Parramón, José María (1989) El gran libro del Dibujo. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A. / Pérez Rincón, Héctor (1994) Imágenes del Cuerpo. México: Fondo de Cultura Económica. / Pipes, Alan (19) Dibujo para Diseñadores. Barcelona: Editorial Blume. Simblet, Sarah (2002) Anatomía para el artista. Toledo: Editorial Blume. / Szunyoghy, Andras (20066) Escuela de Dibujo de Anatomía. Slovakia: Ed Könemann / Torreano, John (2008) Dibujar lo que vemos. Barcelona: Editorial Blume. / Wright, Michael (1995) Introducción a las técnicas mixtas. Barcelona: Editorial Blume. / PARRAMON, José M. El Gran libro del dibujo. Barcelona. 1989. / -READ, Herbert. Imagen e Idea. Fondo de Cultura Económica. 8ª Edición, México 2003 /-SMITH, Stan. Dibujar y Abocetar. Ediciones Blume. 1ª Edición, España, 1983. / EDWARS, Betty. Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro. Ediciones Blume. Madrid. 1984 / CHING, Francis D.K. Dibujo y proyecto. Editorial Gustavo Gili, México, 1999. / CAMP, Jeffery. Dibujar con los grandes maestros. Ediciones Blume, . Madrid, 1982 / DANTZIC, Cynthia Maris, Diseño Visual. Introducción a las artes visuales, Editorial Trillas, México 1994./ DE FIORE, Gaspare. Curso de Dibujo. Vol. I y Vol. II Ediciones Orbis. Barcelona.1984

Algunos autores han empezado a plantear preguntas frente al dibujo y sus posibilidades de generar conocimiento. Por ejemplo, el profesor Oscar Moreno en su libro *Dibujo y Conocimiento* (2010) reflexiona sobre la enseñanza y el aprendizaje del dibujo en la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en cuyos programas (Diseño Industrial, Gráfico Artes Plásticas y Arquitectura de interiores) hacen uso de él (Imágenes 7 y 8). En el libro de artista de Francisco López: *Dibujar para ver y no al revés* (2010) el autor plantea su forma particular de dibujar en sus propuestas artísticas. (Imagen 9)

En el libro: *Pedagogía especial de dibujo* (2012) Armando Villegas enfoca su visión histórica de la enseñanza del dibujo desde y para el arte y la educación artística. Por otro lado, la serie de libros[9] que coordina el español Juan José Gómez Molina tienen una amplia visión del dibujo dentro del campo artístico, otros campos de conocimiento y su relación con los últimos avances tecnológicos. Ésta es una valiosa referencia para la visión ampliada que se ha venido dando sobre el dibujo.

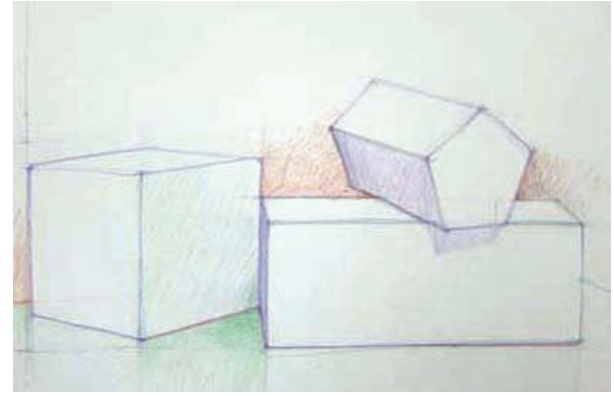
Estos textos han empezado a enriquecer el debate y a desarrollar la idea del dibujo, los procesos de enseñanza y aprendizaje y cómo funcionan sus maneras de conocer. Sin embargo, plantean el dibujo desde y para los ámbitos institucionales educativos o circuitos artísticos que, como ya señalé, dialoga poco o nada con la realidad cotidiana de las personas y la vida real.

Dado que este último planteamiento es la preocupación central de este trabajo en tanto busco develar los procedimientos, las significaciones, los sentidos y los usos del dibujo en la vida cotidiana, los apartes que vienen a continuación se constituyen en argumentos sobre esta perspectiva.

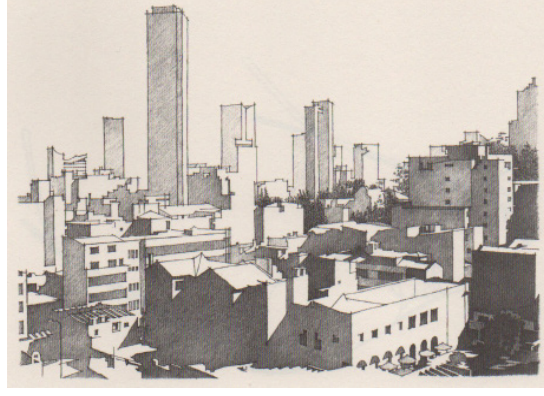
.....

9 La serie de extensos libros coordinados por Juan José Gómez Molina incluye: *Las lecciones del dibujo (1999); Estrategias de dibujo: estrategias de su enseñanza en el siglo XX (2001); Máquinas y herramientas de dibujo (2002); Los nombres del dibujo (2005); La representación de la representación* (2007)





.....
Imágenes 7 y 8. Foto libro "Dibujo y conocimiento"
Sentidos del dibujo en la universidad
Óscar Moreno



.....
Imagen 9. Foto libro "Dibujar para ver y no al revés"
Francisco López

Experiencia y lenguaje

Las vivencias humanas inician con las sensaciones, producidas y generadas por estímulos que entran en contacto con nuestros sentidos. A este respecto, en su propuesta metodológica el filósofo y pedagogo estadounidense John Dewey, considera que la experiencia es una de las más importantes: primero se tienen consideraciones de alguna experiencia actual y real; luego se da la identificación de algún problema o dificultad surgidos de la experiencia y luego las inspección de datos y su abordaje (Dewey, 1938).

Cuando esas sensaciones se integran en nuestro cerebro decimos que son percepciones, a las que damos una interpretación basados en nuestras experiencias y conocimientos acumulados. Por lo tanto, la percepción es la interpretación que hacemos de una sensación, a la que otorgamos una organización y un significado. De ésta manera, estructuramos nuestro conocimiento, siendo este un proceso fascinante que cada sujeto realiza y construye de forma personal y única.

Las imágenes juegan un papel fundamental en ese proceso perceptual: ayudan a entender cómo las maneras de representar la realidad cambian a través de la historia, desde las pinturas rupestres en la cueva de Altamira hasta los rasgos trazados por un niño o los dibujos de algún artista contemporáneo. En este orden de ideas, el dibujo, la escritura, la pintura, el collage, la fotografía, el cine, la televisión, el video etc. van modificando la forma en que vemos el mundo y nos relacionamos con él. Las imágenes son un producto social y su interpretación no es solo perceptual, también depende de convenciones arbitrarias a las que hemos aprendido a atribuirle sentido y significado a partir de patrones culturales ya elaborados con los que configuramos nuestro mundo simbólico, la representación de nuestra realidad más vital: lo que pensamos, sentimos y creemos que somos.

Existe un imposible en la representación de la experiencia a través del lenguaje, pues, aunque podemos volver la experiencia comunicable, a veces, si ésta es oral por ejemplo, es irrecuperable. Sobre esto, el filósofo italiano Giorgio Agamben plantea que cualquier intento por recobrar la experiencia genuina está condenado al fracaso, por ser una manera de referirse a la condición imaginaria de la infancia previa a la adquisición del lenguaje. O sea, nos constituimos como sujetos -en buena medida- en el lenguaje y a través de él. La entrada en él aleja la posibilidad de generar una experiencia consciente, en el sentido de una inmediatez o de una presencia plena. El leguaje, como *herencia exosomática* que es, funciona como un sistema ajeno a quienes lo usan. No nacemos con él y su aprendizaje y práctica implica despojarse de la infancia, de la condición de no hablante (Agamben, 2010). Dicho esto, es posible que podamos localizar la representación de la experiencia en una zona de tránsito entre nuestra interioridad individual y lo que podemos compartir con otros: exterioridad colectiva, a través de diferentes tipos de lenguaje.

Solemos asociar el elusivo concepto de *experiencia*[10]con situaciones que nos han sucedido. Aunque la experiencia no pueda ser transmitida ni definida a plenitud, intentamos representarla con símbolos[11] : signos, palabras, gestos. Lo que hacemos, al representarla de variadas formas, es construir nuevas realidades con los diferentes lenguajes como lo ha denominado el filósofo Nelson Goodman, para quien cualquier acceso que tengamos con lo real se enmarca en alguna de las versiones con las que hacemos mundos: "El irrealismo no sostiene

.....

10 Concepto que Gadamer llamó "uno de los más oscuros que tenemos"

11 Símbolo proviene de dos palabras griegas syn, que significa "a la vez", y ballo, "arrojar". Los símbolos tienden un puente entre patrones tangibles, naturales o artificiales, e intangibles, patrones cognitivos, perceptivos o emocionales. El significado se produce a través de una relación abstracta entre representaciones simbólicas. Los símbolos adquieren significado por su capacidad de correspondencia con los objetos, propiedades y relaciones con la realidad. Ernst Cassirer, en su Filosofía de las formas simbólicas, define al hombre como "animal simbólico" frente a la posición cartesiana del hombre como "animal racional". Antonio Rabazas. Máquinas y herramientas de dibujo. Edicione Cátedra. 2002. P. 514.

que todo sea irreal, o incluso que algo lo sea, pero considera que el mundo se disuelve en las versiones y que las versiones hacen mundos (...)" (Goodman, 1990, P. 57). En conclusión diríamos que lo representado, sin importar el lenguaje usado, no es la vivencia experimentada en sí, si no su calco, traducción, equivalencia o versión. Además, estas formas de traducción de las experiencias las ha venido desarrollando y utilizando el ser humano, desde siempre, como estrategia de aprendizaje y conocimiento.

Examinando otros planteamientos sobre el concepto de experiencia el diccionario DRAE[12] contiene acepciones que hacen referencia por un lado a la huella o la habilidad que deja una vivencia en quien la ha experimentado (Conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias o situaciones vividas / Práctica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo) y, por otro lado, a la vivencia en sí misma (Circunstancia o acontecimiento vivido por una persona).

El idioma alemán, en cambio, separa en el concepto de experiencia en dos: Erlebnis, vivencia, que designa el acontecimiento o la relación que produce una impresión emocional interior y Erfahrung, experiencia, que hace referencia a un acontecimiento, acción o relación que vuelca el sujeto al exterior y que requiere más destreza que sensibilidad. Ya sea en uno u otro idioma es razonable pensar que los dos sentidos van juntos, se completan -como plantean los pragmatistas-, evitando así quedar atrapados en el mero instrumentalismo de medios y fines para el caso de la sola impresión de la vivencia interna. Para nuestro caso, vamos a entender la impresión y la expresión de forma sinérgica, complementaria e integradora con nuestro contexto y con los demás.

12 Diccionario de la Lengua Española (2014)

El dibujo es experiencia con el mundo interior y exterior; es un medio integral que produce y registra imágenes; es narración del mundo que incluye variadas formas: garabatos, apuntes, bocetos, esbozos, notaciones, diagramas, ideogramas, etc. Al respecto el crítico alemán Adolf Volker dice: "(...) hoy la división entre funciones autómatas y serviciales del dibujo, en 'artístico' y 'técnico', en 'libre' y 'científico' ya no coincide con la realidad actual." (Volker, 2014, P.15) En ese sentido, pensar el dibujo de forma amplia es dar un paso en torno a una comprensión más ajustada a nuestra realidad circundante.

Los seres humanos conocemos a través de experiencias directas (vivencias propias) y mediatizadas (representaciones, símbolos), así como de las relaciones entre unas y otras. Hoy estamos tan habituados a representar las experiencias, que con frecuencia pasamos por alto, nos resulta invisible el rol que juegan esas representaciones dentro de nuestras vivencias en el mundo. El lenguaje es la forma de representación (traducción) más invisible de las experiencias vividas cotidianamente. El aprendizaje y uso del lenguaje se da tempranamente en nuestras vidas, es poco lo que recordamos de su proceso y de nuestras entradas en él. Instalados en él, dejamos de percatarnos de forma clara, que el lenguaje no es, ni remplaza lo real, de forma íntegra; si no que es parte de la construcción humana, de la realidad. Para el sociólogo francés Pierre Bourdieu toda definición social de la realidad es una construcción efectuada a través del lenguaje, que no sólo dice cosas sino que al decirlas las hace. (Bourdieu, 1989)

El lenguaje es experiencia mediatizada. Nos iniciamos en él, habitualmente, con nuestra familia, en la casa y posteriormente lo complementamos en la escuela. La educación que recibimos de las instituciones educativas se da especialmente con y desde el lenguaje, su aprendizaje y uso es participativo, colectivo. Para cumplir su función de ser un medio de comunicación debe ser conocido y usado por diversas personas. En nuestro contexto, la educación -con el lenguaje como principal herramienta- centra su función en la adquisición de

conocimiento[13]. Desde la perspectiva de Norbert Elias el lenguaje humano es un acervo de conocimientos que se transmiten gracias a la mediación de los símbolos que lo constituyen. Las teorías del conocimiento no tienen en cuenta que existe una transmisión de conocimiento de persona a persona y de generación a generación que se da a partir de la comunicación lingüística y de las diferentes formas de comunicación.

El proceso de socialización a través del cual un niño crece se lleva a cabo a través del lenguaje, que garantiza la introducción en el mundo de la cultura. Al aprender un lenguaje, el niño no solo adquiere una forma de comunicación sino que tiene acceso al fondo social de conocimiento que la sociedad edifica (Elias, 1990).

En estos procesos en donde el lenguaje construye la realidad cotidiana, quiero traer una voz del dibujante Julio, cuando dice: "*(...) para intentar algo en mi trabajo, para intentar hacer un mueble o cualquier cosa que tuviera que ver con mi trabajo o con mi casa, yo decidía ponerlo primero en un papel, así como si fuera una lista del mercado*". Y continúa: "*Si uno lleva en la mente algo se le olvida (...) entonces tengo la idea, un problema: quiero hacer la conexión del agua de una esquina de la casa, para que no se me olvide lo que necesito, lo anotaba y hacía la lista sobre: ¿qué materiales voy a necesitar? ¿dónde van a ir ubicados? Cuando no hacía esto, me equivocaba, me ponía a comprar cosas que me imaginaba de las conexiones del agua, iba y las compraba y me sobraban cosas. Entonces qué hacía yo: dibujaba; decía, acá va una unión, aquí va un codo, pero entre la unión y el codo va un pedazo de tubo, y así, no me sobraban partes porque*

13 Para el planteamiento de Norbert Elias, lo que llamamos conocimiento "es el significado social de símbolos construidos por los hombres tales como palabras o figuras, dotados con capacidad para proporcionar a los humanos medios de orientación. Estos, en oposición a la mayoría de las criaturas no humanas, no poseen medios innatos, o como más frecuentemente se dice, medios instintivos de orientación. Los seres humanos tienen que adquirir durante su desarrollo mediante el aprendizaje los conjuntos de símbolos sociales con sus correspondientes significados y, por tanto, retoman de sus mayores un fondo social de conocimiento. Específicos conjuntos de símbolos sociales significativos tienen a la vez la función de medios de comunicación y de medios de orientación y, sin el aprendizaje de los símbolos sociales dotados de esta doble función, no podemos convertirnos en seres humanos" (Elias, 1994: 55).

tenía el papelito, tenía el dibujo" (Imagen 10).

La forma en que Julio enfrenta la construcción o el cambio de una conexión de agua de una esquina de la casa que reconstruyó lo llevó a buscar precisión en el dibujo para solucionar el ensamble de las piezas, que nada le sobre ni le falte. Es su forma de enfrentar la dificulcultad que implica organizar, estructurar y desarrollar esta tarea.

Las formas que tenemos de representar y nombrar las cosas inciden en la forma en que las entendemos, y viceversa. Esto resulta especialmente cierto en el caso de la visión. El artista y crítico británico John Berger, nos siembra esta inquietud con un sencillo y contundente ejemplo cuando plantea que: "Todas las tardes vemos ponerse el Sol. Sabemos que la tierra gira alrededor de él. Sin embargo, el conocimiento, la explicación, nunca se adecua completamente a la visión (...)" (Berger, 1972, P. 5). Es poco lo que comprendemos de la relación entre lo que vemos y lo que sabemos de lo visto. El sol no se altera -en sí mismo- con la forma en que decidamos referirnos a él (idioma, lengua, símbolo, etc.), pero esto sí afecta la forma en que lo concebimos, experimentamos y conocemos.

Aunque nos hemos habituado a pensar con y desde el lenguaje, podemos pensar sin palabras. En un programa televisivo actual, de los que ofrecen reflexiones a través del cruce entre ciencia y aspectos de la vida cotidiana, proponían un ejercicio que permitiera establecer qué tanto podría incidir el lenguaje escrito (letras) frente a la visión de las imágenes. Proponían a 10 participantes decir el nombre de 20 animales mostrados en imágenes fotográficas, pero sobre estas imágenes estaba escrito el nombre de otro animal en palabras (con letras). Tenían solo un minuto para lograrlo. Ninguno de los participantes -todos adultos- superó exitosamente

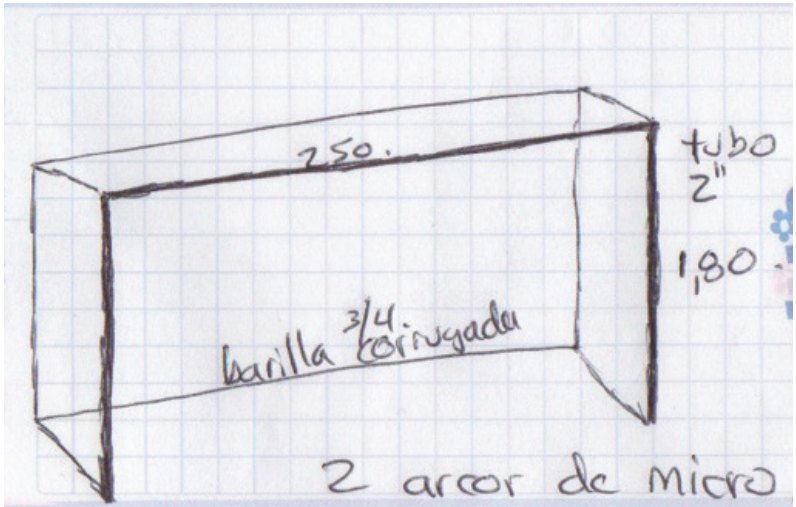


Imagen 10. Dibujo de Julio Cortés

la prueba. La dificultad parecía radicar en que todos priorizaban la lectura del nombre escrito, las palabras, sobre la imagen fotográfica. Luego invitaron a una niña de 3 o 4 años a realizar la prueba. Ella la superó con suficiencia. Al final, explicaba el presentador, que la niña pudo cumplir el propósito porque aún no sabía leer ni escribir. Este ejemplo da pistas sobre lo habituados que estamos al lenguaje (escrito y oral) frente a la experiencia de la imagen. No debemos olvidar, sin embargo, que también pensamos sin palabras. Hace más de medio siglo el filósofo ruso Leonid Leontiev, en su libro *El Lenguaje y la Razón Humana*, se hacia la pregunta: es posible pensar sin palabras. La respuesta fue que sí, podemos pensar sin palabras, aunque estemos habituados a ellas.

Esta perspectiva se puede ampliar al plantear la afirmación: el dibujo es un lenguaje (visual) gráfico no verbal. Cuando dibujamos el cerebro funciona en un modo no verbal. La profesora de dibujo norteamericana, Betty Edwards en su libro "*Aprender a Dibujar con el Lado Derecho del Cerebro*", apoyada en algunos estudios de neurociencia, plantea que cuando dibujamos la parte verbal del cerebro izquierda se adormece. Recordemos que la ciencia ha mostrado que el lado izquierdo del cerebro se encarga de los aspectos verbales (nombrar, describir, definir, etc.) y de los lógicos, analíticos y lineales (solución paso a paso, parte a parte, convergencias, etc.)y que el derecho se encarga de los aspectos intuitivos (perceptuales, no verbales) y de los holísticos (la totalidad en conjunto, divergencias). Lo cierto es que este fenómeno se da de manera integrada y complementaria entre las dos partes del cerebro estableciendo, quizá, un énfasis, o una jerarquía de la una sobre la otra, pero con la indudable participación de ambas.

La cultura, occidental en particular ha priorizado las funciones cognitivas por encima de otras posibilidades. Además, la razón se ha encumbrado por encima de las funciones intuitivas o perceptuales utilizando el lenguaje escrito, como su medio más usado. En este sentido, dibujar también es una experiencia mediatizada que usamos para aprender y conocer. Aunque buena parte del arte contemporáneo reconoce de la práctica del dibujo su dimensión performativa, relacional y conceptual, en este proyecto centró el interés en la dimensión básica y tradicional de trazo, así como sus implicaciones cognitivas, pues tanto el dibujo como la observación son mucho más que almacenadoras de información. En este caso el dibujo y la observación están al servicio de exploraciones y operaciones mentales, donde la experiencia y la propia memoria que cada persona tiene contribuye a su propia comprensión de construcción de la realidad. En este orden de ideas, para nosotros el dibujo es otra forma de conocimiento igual que las palabras. De igual manera, contiene unas gramáticas, unas sintaxis, unos usos y unos elementos centrales comunes para comunicar, conocer y expresar.



Capítulo 2
LOS DIBUJOS DEL DIBUJO

Una página en blanco de un cuaderno de dibujo es una página vacía. Hagamos una marca en ella,
y los bordes de la página dejarán de ser simplemente el lugar por el que se cortó el papel;
se habrán convertido en los límites de un microcosmos (...)
John Berger

La práctica del dibujo

El dibujo existe porque los seres humanos lo inventaron; crearon gramáticas que se han venido aplicando y complejizando con el paso del tiempo. El dibujo no le pertenece específicamente al campo del arte, ni a ninguna disciplina o campo de conocimiento particular, pero si contribuye integrándolos, relacionándolos, y/o complementándolos. El dibujo es un patrimonio gestual, gráfico y cognitivo de la humanidad. Este trabajo aporta un estudio de estos vestigios que refuerzan la comprensión de esta visión.

La sociología plantea la práctica como el resultado de la capacidad de acción, de elección y de reflexión que tienen agentes sociales sobre lo que hacen y el por qué lo hacen (Bourdieu, 1989). La práctica del dibujo es entendida, tradicionalmente, como la habilidad y experiencia que se consigue con la realización continuada de la actividad de trazar y representar gráficamente, sobre alguna superficie o soporte, lo que se observa, se recuerda o se imagina. En el presente estudio se alternan la visión, la imaginación y las imágenes dibujadas: la visión aporta a nuestra capacidad de dibujar, y el dibujar potencia la propia visión; nuestra mente genera constantemente imágenes, las imagina, y podemos a través del dibujo representarlas. Al dibujo

no solo le concierne la forma, también la manera de verla. La práctica del dibujo no se reduce a la simple destreza manual, comprende nuestro pensamiento visual que incita constantemente a nuestra imaginación, que espoleada detona nuestro deseo de dibujar.

El dibujo es una actividad básica que realizamos los seres humanos, ya sea artista o no. Es un medio sencillo y versátil. El uso de su elemento configurador más básico: la línea, nos permite desarrollar aspectos complejos de pensamiento y forma. Para Adolphs Volker la línea es "(…) materialmente modesta, abarca desde el movimiento directo de la improvisación hasta lo representación del mundo en múltiples capas, del dibujo de la experiencia individual a la gráfica utilitaria en la cultura cotidiana, del concepto al reportaje (...)" (Adolps, 2013, P. 9). En cualquier momento y lugar podemos trazar líneas, signos y símbolos, y con ellos: mostrar, aprender, enseñar, conocer, entender, comprender. El dibujo permite superar los límites de las culturas y por su relación con el símbolo y la propia escritura ha sido planteado como un lenguaje visual comunicativo. En algún momento de nuestras vidas hemos necesitado dibujar. "El dibujo es un medio democrático y comprometido, tan privado como público (...)" (Adolps, 2013, P. 14) y subyace en casi todas las actividades humanas. Por lo demás tiene la capacidad de recordar e imaginar formas, tamaños, relaciones, contenidos, sentidos. Al nacer llegamos a una realidad ya construida, determinada por acuerdos sociales hechos por otros que en su momento participaron y experimentaron lo mismo; acuerdos que incluyen variadas formas de representación: imágenes, lenguajes, símbolos, pero también costumbres y prácticas, el dibujo es una de ellas y aporta en la configuración de lo que somos.

La idea que tenemos de la realidad es una imagen que construimos para tratar de darle un orden y entenderla. El dibujo es una manera de recorrer y escoger lo que queremos ver y entender; también es una forma de volver a mirar atenta y conscientemente el mundo real, y el imaginario, que hoy devoramos con

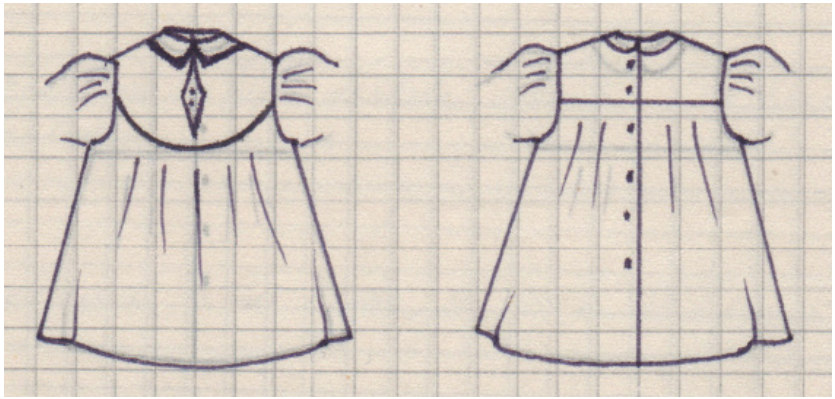


Imagen 11. Dibujo de Sixta Piedra.

indiferencia y premura. El dibujante y artista bogotano Manuel Romero alguna vez comentaba que todo merecía el afecto de la mirada, a lo que yo agregaría: todo merece el afecto de la mirada y el tiempo necesario para hacerlo. El dibujo es una eficaz herramienta que nos puede ayudar a entender que somos parte de la realidad y que la transformamos. El dibujo es un constructor de realidades mediante el cual, Sixta y Julio (mis dibujantes estudiados), se apoyan frecuentemente en la construcción de su realidad día a día (Imagen 11).

"Cualquier lugar dibujado es al mismo tiempo un aquí y un en otra parte. Estos lugares no se parecen en nada; solo se encuentran en los dibujos. (...) Aquí representa la necesidad; en otra parte ofrece libertad. La condición humana comienza cuando los dos elementos se encuentran frente a frente.(...) Y solo el dibujo puede describir cómo sucede esto en el espacio y, por consiguiente, cómo se ensamblan -necesidad y libertad- para cobijar la necesidad humana."

John Berger

Algunos tipos de dibujos

El concepto de dibujo habitualmente es entendido de forma genérica y universal, pero paradójicamente en su práctica, enseñanza y aprendizaje priman las clasificaciones disciplinares que reducen la posibilidad de utilizarlo de forma abierta y libre. La clasificación que propongo intenta superar este escollo y potenciar sus propósitos y usos desde perspectivas distintas a las idealizaciones técnicas -estilísticas y poéticas- del campo artístico o a las fórmulas de producción de otros campos de conocimiento.

El escritor y crítico Juan José Gómez Molina planteó que el aprendizaje de dibujo debe enfocarse principalmente en potenciar las capacidades gráficas del aprendiz, de tal forma que le permitan solventar las necesidades de cualquier proyecto, ya que la sola imitación de los modelos formales predominantes empobrecen sus posibilidades para afrontar nuevos e inesperados problemas. Añade luego que, para comprender y desarrollar las capacidades gráficas del dibujo, es necesario sentirlas como necesidad (Gómez, 2000). En la práctica del dibujo, de no haber problemas -reales o imaginarios- difícilmente habrá posibilidades de desarrollar técnicas que tengan que ver con ellos, con su abordaje y solución.

Es importante establecer las implicaciones y usos del dibujo prosaico en la vida de Sixta y Julio, en el siguiente

capítulo nos ocuparemos de eso, por ahora plantearé de forma general, que lo prosaico es la estética de lo cotidiano (Mandoki, 2006) que valora las acciones y los acontecimientos mínimos e intrascendentes de la vida diaria, usualmente invisibles e invisibilizados tanto por la cultura, como por la academia que no las valora o aborda como expresión humana posible de ser estudiada.

Hablar de dibujo prosaico es apostarle a rescatar, en este lenguaje, la posibilidad común, abierta, libre, y cotidiana de su uso, alejándolo de la exclusividad, dificultad y temor con la que lo han cargado las distintas disciplinas, en especial las del campo artístico. Si pensamos en las clasificaciones que del dibujo existen en la matriz artística encontramos algunas centradas en formas ideales de belleza (estilísticas y poéticas), validadas históricamente desde el gran arte universal y que se refieren de forma general a temáticas demarcadas: anatomía, retrato, paisaje...; a escuelas o movimientos artísticos: Art Deco, Bauhaus, Renacimiento, Barroco, pop, etc; a funciones disciplinares: científico, botánico, médico, geológico, técnico, etc; a diferentes nivel de abstracción o iconicidad: realista, hiperrealista, abstracto, geométrico etc.

Propongo una revisión centrada en las implicaciones de la experiencia perceptual, racional y emocional de quien dibuja, ya que algunas veces queremos experimentar, explorar, sentir y cuestionar lo que está frente a nuestros ojos, pero en otras, nos interesa exponer y compartir nuestras ideas, emociones y pensamientos, y otras veces el interés está en evocar, en activar y producir desde nuestra memoria. Estas experiencias diferencian la observación, la imaginación y la recordación, con implicaciones e imbricaciones temporales distintas del presente, del futuro y del pasado. También podemos revisar velocidades y tiempos de la acción al realizarlas y las correspondientes asignaciones que la cultura les ha dado: garabato, apunte, boceto, esquema, etc. Es posible estudiarlas de acuerdo al propósito de su realización: tomar con rapidez la idea general de algo, organizar o darle estructura a un proceso, resolver un problema de forma gráfica, crear nuevas posibilidades o cambios para una idea, etc.

Mi práctica con el dibujo ha hecho que encuentre en estas categorizaciones formas para entender algunos aspectos de la *experiencia* de dibujar y el conocer que encarna su realización. En mi adolescencia un dibujo marcó fuertemente mi interés y funcionó como detonador de inquietudes sobre las diferentes formas con las que se puede representar gráficamente lo visto, lo imaginado y lo recordado. Tenía trece años, cuando llegó a mis ojos la reproducción del dibujo de un anciano que llamó fuertemente mi atención por su particularidad técnica, con pocos y preciso trazos. En ese momento ignoraba quién era su autor y a quién representaba. El dibujante consiguió a través del triangulo expresivo del rostro (ojos, nariz y boca) un énfasis realista sorprendente a pesar de la poca definición en la configuración general de la cabeza y el torso. Me inquietaba la mirada de aquel anciano. Dibujé aquella reproducción varias veces, encontrando en la repetición de ese gesto una forma de ejercitar la observación. También, pero con menos conciencia, imaginaba y reconstruía el proceso seguido por el autor en la realización del dibujo, aprovechando la 'transparencia' que ofrece el dibujo dejando ver los pasos de su realización. Mientras copiaba lo más exactamente posible aquella imagen, me preguntaba si ese anciano había sido dibujado desde la observación directa por alguien, o si era un autorretrato, que al no devolver la mirada al espectador, podría haber sido realizado con el artilugio de un espejo.

Tiempo después supe que aquel dibujo era un autorretrato en sanguina de Leonardo Da Vinci hecho en el año 1512, cuando tenía 60 años (Imagen 12). De esta manera, mi inquietud de si fue hecha a través de observación directa o no, parecería despejarse si asumimos que la realizó con un espejo. Pero, también, podría complejizarse si la pensamos como producto de (todas) las opciones que inicialmente me planteaba, porque si teóricamente podemos hacer diferencias definidas y claras entre observar, recordar e imaginar, en la experiencia de dibujar es posible que todas confluyan, aunque con matices, jerarquías o énfasis diferentes.

Cuando observo no estoy exento de recordar e imaginar; cuando recuerdo tampoco me libro de observar o imaginar; y cuando imagino difícilmente me alejo de recordar y observar. Los dibujos de aquel anciano estuvieron pegados en la pared de mi cuarto por largo tiempo y luego desaparecieron, no así las inquietudes generadas, que fueron cambiando y se convirtieron con el tiempo en intuitivas formas de pensar la práctica del dibujo, inicialmente en casa, luego en espacios académicos y ahora en los cruces entre ambos.

Los dibujos en los que centro mi interés en este proyecto son parte de los procesos de creación que elaboran y reelaboran constantemente Sixta y Julio dentro de sus estrategias cotidianas para encontrar maneras de solucionar sus necesidades en el día a día. Obviamente estos dibujos son de naturaleza diferente a aquellos que son un fin en sí mismos, con propósitos de exhibición y apreciación por sus calidades técnicas, formales, expresivas etc.

En este apartado desarrollaré algunas clasificaciones de dibujo y en la parte final del documento me apoyaré en ellas para analizar e interpretar los dibujos de Sixta y Julio.

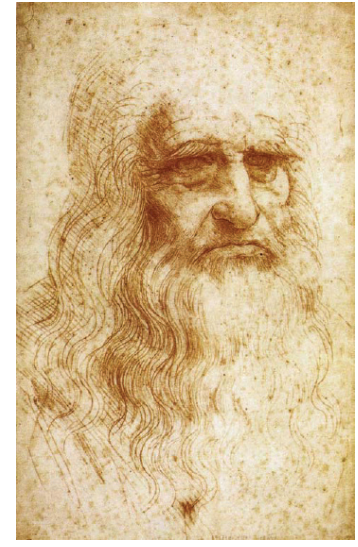


Imagen 12. Foto obtenida de internet
Autorretrato de Leonardo Da Vinci

La clasificación de dibujos que propongo está motivada por una reflexión que John Berger hace sobre la mirada, el recuerdo y la imaginación en un par de dibujos de Picasso y Goya, en su libro "*Sobre el dibujo*", y que planteamos desde las experiencias corporales y racionales del ser humano de observar, recordar, e imaginar en la práctica del dibujo, reiterando que, difícilmente, cada una de estas experiencias se da de forma aislada, pero que las diferenciamos para facilitar su análisis y posterior uso en la interpretación de los dibujos de Sixta y Julio.

Dibujos de observación: llevar al papel lo que está frente a nuestros ojos... (Veo esto).
Dibujos de especulación: llevar al papel lo que imaginamos... (Imagino esto).
Dibujos de memoria: llevar al papel lo que recordamos... (Vi esto).

"(...) pero dibujar a fin de descubrir, ese un proceso divino; es encontrar el efecto y la causa (...)"
John Berger

Dibujos de observación: llevar al papel lo que está frente a nuestros ojos

Siendo niños (2 a 5 años) empezamos a rayar y garabatear, en esta etapa estamos tan inmersos en la sensación placentera de mover la mano y el lápiz al azar sobre una superficie, que no sentimos la necesidad de mirar ningún referente o modelo para trazar estás líneas; tampoco nos preocupa que lo representado deba tener relación o similitud con algo observado. El pedagogo belga Georges Rouma plantea que esta etapa del garabato es para el niño un simple juego muscular, antes de aproximarse a lo simbólico. (Rouma, 1912) (Imagen 13).

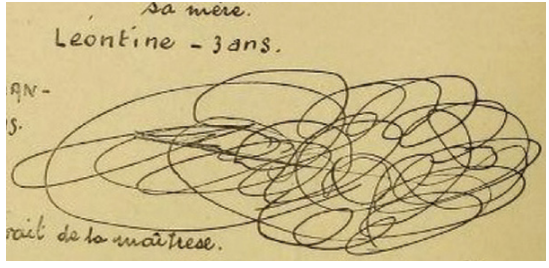


Imagen 13. Foto obtenida de internet del libro "Le langage graphique de l'énfant" (1912). Georges Rouma

En etapas posteriores de la evolución de nuestro lenguaje gráfico[14], generalmente en la escuela, empezamos a establecer relaciones entre las cosas que observamos y los dibujos que de

14 Para ampliar el tema del desarrollo del lenguaje gráfico en los niños, ver perspectivas desarrolladas por el pedagógo belga Georges Rouma: *Le langage graphique de l'énfant* (1912) y el pedagogo alemán Georg Kerchensteiner: *El problema de la educación pública* (1925).

ellas realizamos; en esta acción la mirada va de lo que miramos a lo que trazamos, establece un tránsito de ida y vuelta en el que interrogamos "eso" que observamos; lo desconocido, sin importar lo común o cotidiano que nos resulta esta experiencia. "(...) solo podemos hacer una abstracción si somos capaces de generalizar una experiencia y sacar conclusiones de muchas de sus representaciones para realizar una que dé una idea de aquellos rasgos que son comunes a todas ellas" (Gómez, 1999, P. 49).

En esa etapa del dibujo infantil[15]vamos adquiriendo el hábito de observar las cosas y representarlas. El tiempo que nuestra mirada recorre y examina lo observado para luego dibujarlo es variable y depende de qué tan acostumbrados estemos a mirar con detenimiento o premura las cosas; también del nivel de desconocimiento, reconocimiento o recordación de una experiencia similar de lo visto. En la acción de dibujar lo que observamos descubrimos, estudiamos, y cuestionamos lo visible a través de una incitación particular y atenta del *ver,* dejando de lado los modelos mentales que tenemos sobre las cosas. El biólogo Humberto Maturana nos advierte que si queremos realmente *ver* tendremos que evitar la "(…) tentación de la certidumbre", (Varela, 2003, P. 5); es decir, poner en duda lo que sabemos frente a eso que vemos, porque allí está la información que nuestros modelos mentales no nos dejan ver.

En una de las conversaciones con Sixta sobre su experiencia de observar y dibujar algo, le pregunté:
-Cuando sumercé mira algo y lo dibuja ¿qué siente? ¿qué piensa?
- Mmm, como gusto, como la ansiedad porque me quede muy bonito, como muy real.
- Y ¿cómo entiende lo real?

15 El dibujo infantil ha sido estudiado por varias disciplinas y autores de los que vale la pena señalar: de la psicología Alfred Binet y Edward Thorndike; de la psicología evolutiva, Arnold Gesell y Jean Piaget de la pedagogía Georg Kerchensteiner y Ovide Declory, entre otros.

- Ah, que si yo, por ejemplo, dibujo esa flor -señala un pensamiento de su jardín-... qué cuando yo la vuelva a ver, cuando vea el dibujo y la vea en la naturaleza sean la misma cosa.

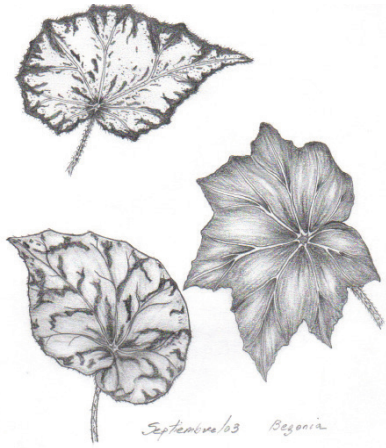
Para Sixta es importante que esta forma de dibujar lo que observa le permita conocer las características particulares de las distintas especies de plantas de su jardín. De este tipo de dibujo (botánico) los espectadores suelen valorar aspectos formales y estilísticos de la imagen asociados a la semejanza con el referente, dando poco valor a la capacidad de indagar, descubrir, conocer que implica el proceso de dibujarlo. Este valor está reservado, especialmente, para quien tiene la experiencia de realizarlo, para quien dibuja.

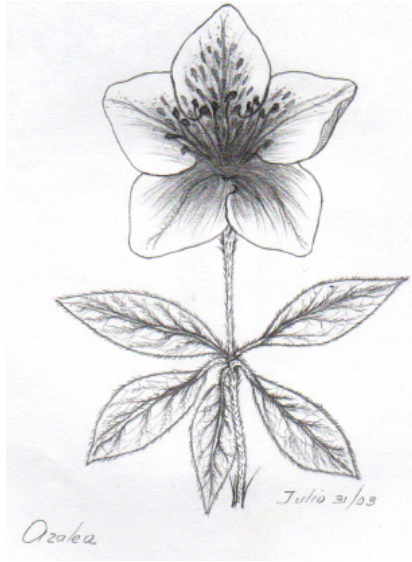
Más adelante, en la conversación Sixta agrega:
"*(...) Sí, en eso si toca que sea igual, porque si hay una flor de equis pétalos, y le hago más o menos, pues va a ser diferente (...) en ese campo la hoja y la flor tienen que ser iguales a como son en la naturaleza para yo poder distinguirla después. Decir: ésta es tal... Lo mismo ocurre con un pájaro, en su color, su forma...todo tiene que ser igual o si no ¿cómo lo reconozco después?*" (Imágenes 14,15 y 16).

En la explicación de Sixta, sobre su uso del dibujo para representar lo real, establece una analogía con el método de investigación científico que abstrae los hechos particulares de lo indagado, recurriendo a la esquematización de las partes más distintivas de los cuerpos. El etnógrafo y etnólogo julio Caro Baroja, en férrea defensa del dibujo como una herramienta de trabajo indispensable para comprender, planteaba en sus cuadernos de campo que un dibujo supone siempre elección, realce de elementos significativos y exclusión de los que no lo son, y supone un acto mental complicado y dirigido a algo; a un objeto en sí. (Caro, 1979) Con esto, la explicación de Sixta: "*(...) que me quede muy bonito, como muy real*", permite afirmar que existen coincidencias con el planteamiento idealista clásico, que señala, entre otros aspectos, que la belleza de la representación está en la perfección de su conocimiento.

En algunos de los dibujos estudiados inferimos que el propósito central del dibujo de observación, que reproduce lo que estamos viendo, es el re-conocimiento de lo observado a través de su recorrido y su re-presentación, contribuyendo a indagar, cuestionar, descubrir de forma personal lo visible.







Imágenes 14, 15 y 16. Dibujos de Sixta Piedra.

"A mí me gustan las imágenes de ruinas, porque uno se puede imaginar lo que eso fue, me imagino vivir eso."

Sixta Piedra

Dibujos de especulación: llevar al papel lo que imaginamos

En una conversación sobre el dibujo con Julio le pregunté:

-Cotidianamente, ¿cómo usa el dibujo en su vida?

Contestó:

-"*(...) Yo uso el dibujo para intentar hacer algo en mi trabajo: hacer un mueble o accesorio que no tengo, cualquier cosa que necesite en mi trabajo o en mi casa (...) Utilizo el dibujo para que no se me pase ningún detalle, y que esa idea que se me ocurrió en un momento no se me vaya, no se me vuele (...) porque siempre pasaba que al otro día olvidaba qué hacer, pero si llegaba con mi dibujo en un papelito ya tenía noción de lo que iba a hacer. Aunque nunca los guardo, siempre termino y alzo el reguero, iban a dar a la basura junto con los sobrantes.*" (Imagen 17).

Lo que señala Julio, indica que no siempre que emprendemos la realización de un proyecto o adaptación (necesidad), tenemos definido previamente los pasos que seguiremos y la manera en que procederemos. Cuando estamos pensando esas eventuales posibilidades, el dibujo puede ayudar a materializar nuestras ideas, haciéndolas visibles, evaluables y susceptibles de manipulación. Las formas de lo que desarrollaremos gradualmente sobre el papel, van cobrando vida por sí mismas, guían la exploración de un concepto-forma en sucesivos viajes de ida y vuelta entre la mente y el papel, entre el pasado, el presente y el futuro. Estos dibujos especulativos, se van transformando en bocetos de nuestras ideas (latentes) puestas sobre papel, que al materializarse permiten que indaguemos sobre ellas, que encontremos poco a poco formas de organizarlas, de informarlas[16].

16 En filosofía el concepto de informar es entendido como una manera de dar forma sustancial a algo.

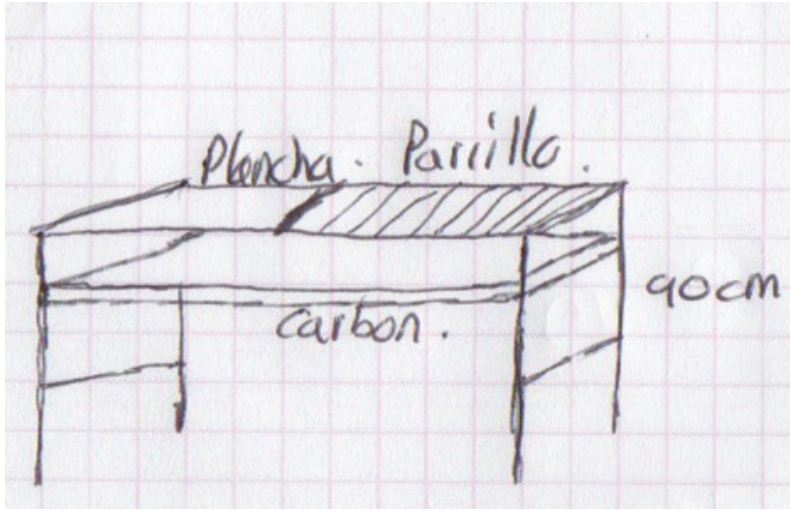


Imagen 17. Dibujo de Julio Cortés.

Julio, como adulto, cuenta con un extenso archivo de experiencias e imágenes. Manifiesta en los modelos mentales[17] que el filósofo y psicólogo escosés Kenneth Craik define como un mecanismo de pensamiento a través del cual los seres humanos, y otros animales intentamos explicarnos y entender el funcionamiento del mundo real que habitamos, es un tipo de símbolo interno que representaría la realidad externa con un rol central en la cognición. (Craik, 1943). Cuando dibujamos recurrimos a este archivo de imágenes, por lo que este tipo de dibujo es especulativo, a diferencia del de estudio o indagación directa de lo visible planteada en el dibujo anterior.

En esta forma de dibujo el ojo no realiza el desplazamiento de ida y vuelta sobre el objeto o situación observada. De haber desplazamiento, se daría entre las representaciones mentales que a través

17 Antes de Craik, George-Henry Luquet inició esta idea del modelo mental en su libro Le dessinenfantin (1927), en el que argumentaba que los chicos construyen modelos internos, sin embargo, la creación del concepto: modelo mental se le adjudica a Kenneth Craik, en su libro The Nature of Explanation, (1943), está visión influyó, entre otros, a Jean Piaget.

de la visión entregan la información que se le encomienda, modelando así de forma simultánea lo recordado, lo imaginado y lo representado. Esto posibilita la construcción de un mundo alternativo imaginado que podemos usar para estructurar, reorganizar y re-inventar lo percibido y experimentado.

Es habitual que la realización de este tipo de dibujo produzca más dudas que el de observación. Como dibujantes, dudamos en trazar líneas porque sentimos y pensamos que aún no tenemos configurada plenamente la idea en la cabeza, lo que hace difíciles los primeros trazos. En la búsqueda de posibilidades, y en el dibujo de alternativas, confiamos en la guía que nos ofrece la intuición; intuición que, a su vez, es respaldada por la experiencia adquirida, ya que no podríamos dibujar lo que, de alguna manera, no esté en nosotros. Es difícil concebir un dibujo completo, acabado de una forma cuya estructura desconozcamos del todo; sin embargo, el intento de dibujarla nos lleva, en principio, a entenderla de forma intuitiva.

Sin desconocer lo insuficientes que nos puedan parecer, en principio, estos dibujos, ellos nos brindan valiosas pistas e información sobre la forma en que opera nuestro pensamiento, permitiéndonos explorar diferentes alternativas, a pesar de que, como señala el nobel de medicina, Eric Kandel, "(...) los mecanismo que subyacen a la visión no resultan obvios ni para el que percibe, ni para el que estudia la percepción, ya que la manera en que nuestro dispositivo visual organiza sus propósitos con patrones que son innatos o producto de la experiencia" (Kandel, 2002, P. 415). Este tipo de dibujo imaginativo, al no centrarse en indagar o cuestionar lo visible, tiende a depender de forma más notoria del lenguaje visual de cada época, que tiene una manera específica de registrar datos.

Los cruces de imágenes mentales propios del pensamiento visual serían la forma en que este dibujo operaría, algo que no necesariamente obedece a la lógica lineal con la que tendemos a ver el pensar. El

historiador y ensayista francés George Didi-Huberman ha planteado en sus trabajos acercamientos a la forma del "*pensamiento por montaje*". Para él, las fuerzas del pasado concurren en la imagen, por lo que la imagen se compone de otras imágenes que se imbrican en una dialéctica de repetición y diferencia en la que lo pasado no desaparece del todo, ni regresa igual a como era; por esto el pasado sería nuevamente creado desde el presente, desde la memoria creadora que viaja en el tiempo para transformarse y alojarse en las formas. "El montaje es una exposición de anacronías porque, precisamente, procede como una explosión de la cronología (...)" (Didi-Huberman, 2008, P. 159).

Cuando Julio comenta que "*imaginaba las posibles conexiones de agua, y cuando iba y las compraba siempre le sobraban o faltaban piezas, entonces dibujaba y me planteaba: acá va una unión, aquí va un codo, pero entre la unión y el codo va un pedazo de tubo y no me sobraban partes... tenía el papelito, tenía el dibujo*". Esta forma de solucionar Julio sus problemas requiere montar lo que ya tiene en su archivo mental para cruzarlo con las necesidades de su presente y la visualización futura, es a la larga una opción válida para desarrollar y entender que el dibujo imaginativo (especulativo) es un 'constructor de realidad' en la medida en que nos permite visualizar con anterioridad las cosas que finalmente materializaremos, y minimizar los posibles errores en su elaboración.

De forma similar Sixta plantea este tipo de dibujo como una forma de experimentar primero con la representación gráfica sobre papel, para luego actuar directamente en lo que va a trabajar, para que, en sus palabras: "*(...) la experiencia salga bien*" (Imagen 18).

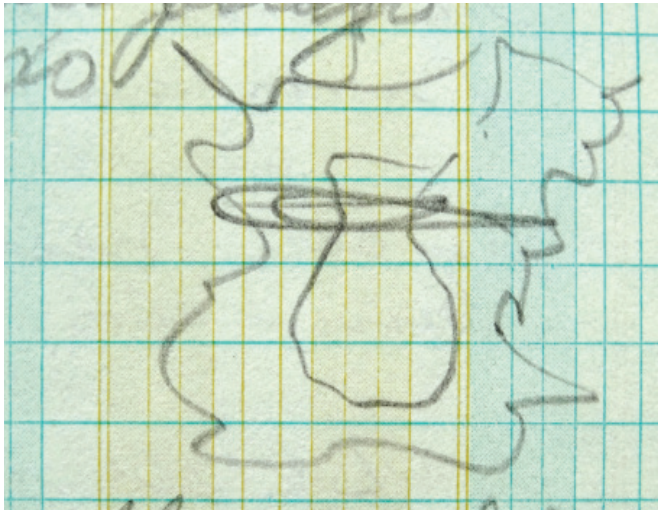


Imagen 18. Dibujo de Sixta Piedra.

Una característica del dibujo imaginativo (especulativo) es que difiere, por su funcionalidad y naturaleza, del considerado 'finalizado' o 'terminado' y que, usualmente, son presentados o expuestos al público. El dibujo imaginativo habita en el universo infinito de posibilidades. Podríamos identificarlo con la expresión "*qué pasaría si...*". Nos valemos de él para incitar y ensanchar nuestro pensamiento.

Sixta, en un ejercicio distinto del dibujo de plantas, dice encontrar en el dibujo "*(...) las posibilidades que hay para transformar las botellas en desuso en otra cosa...*" Las líneas preliminares que traza son de sondeo. Representan el inicio de la búsqueda para desarrollar ideas a través de las formas. Las posibilidades que ofrece este tipo de dibujo, en cualquier proceso de creación, brinda nuevas formas de afrontar el asunto o problema que tenemos entre manos, y enriquecer, de paso, nuestro conocimiento.

"(...) frente a un dibujo, los cinco sentidos se convierten en agrimensores (...) el modelo te recuerda unas experiencias que solo puedes formular y, por consiguiente, recordar dibujando (...) y esas experiencias se añaden a la suma total de tu conciencia del mundo tangible, tridimensional, estructural (...)"

John Berger

Dibujos de memoria: llevar al papel lo que recordamos

Es diferente la percepción sensorial de algo que vemos (impresión) y su conocimiento mediante la descripción o la traducción -visual u oral- que hagamos de esa impresión. Nuestro cerebro depura la información que recibe de 'algo' archivando lo más significativo o lo que más le ha impresionado de sus características de forma, tamaño, color, olor, textura, sonido... Cuando almacenamos información visual la guardamos resumiendo sus características particulares en función de las generales.

Las imágenes hechas a mano son únicas, es imposible repetirlas exactamente mediante la simple acción muscular, con ellas realizamos descripciones particulares dentro de generalidades, distinto a como lo hacemos con las palabras. El historiador de arte William Ivins, advertía que la palabra no es el instrumento adecuado para una descripción, definición o clasificación de objetos de carácter único, decía que: "(...) identificar el emplazamiento, la función o algún rasgo particular de un objeto, no es describir ese objeto" (Ivins, 1975, P. 216). Salvo en el caso de nombres propios o de artificios sintácticos, la palabra es simplemente un nombre que designa una clase de relaciones, cualidades o acciones.

En las imágenes que llevamos al papel, sacadas de nuestra memoria, reducimos las particularidades de la generalidad dentro de esa particularidad. Cuando dibujamos lo almacenado en el recuerdo, trazamos paso a paso, por partes, lo memorizado, este proceso es diferente al que realizamos con una cámara fotográfica, con la que registramos de una sola vez lo que está frente a su lente y lo muestra de la misma forma. Con la cámara 'vemos' de un golpe algo, cuando dibujamos de memoria hacemos *recorridos visuales* distintos: ya sea entre las partes, recorriendo lo general de un todo o yendo y viniendo entre las partes y el todo. La simple visión de un objeto se registra de forma casi instantánea, en fracciones de segundo pero la visión cuando dibujamos el objeto, es distinta: lo examina, lleva más tiempo realizarla. La imagen dibujada contiene la experiencia de mirar y la registra con distintos niveles de detalle.

El dibujo hecho con recuerdos funciona como síntesis de nuestra experiencia visual construida y almacenada a lo largo de años, evidencia que todos tenemos en la memoria, de alguna forma, la síntesis de los objetos que hemos percibido, conocido y experimentado. Dicho esto, podríamos tomar en cualquier momento, un lápiz y dibujar una casa, una silla, un árbol, una mesa, o lo que deseemos (Echeto, 1999).

En el dibujo de memoria hay un recorrido entre los elementos -y partes- del archivo de recuerdos y los trazos que vamos colocando en el papel al recuperar la información almacenada (Imagen 19).

Usualmente el dibujo de memoria tampoco es considerado 'finalizado'. Nos valemos de él, entre otras cosas, para recuperar recuerdos y usarlos para un determinado propósito. Suelen ser dibujos sencillos, que se mezclan, en buena medida, con los ya mencionados modelos mentales en los que el símbolo interno que representa la realidad externa. Este tipo de dibujo no indaga o cuestiona lo visible y al igual que el de ima-

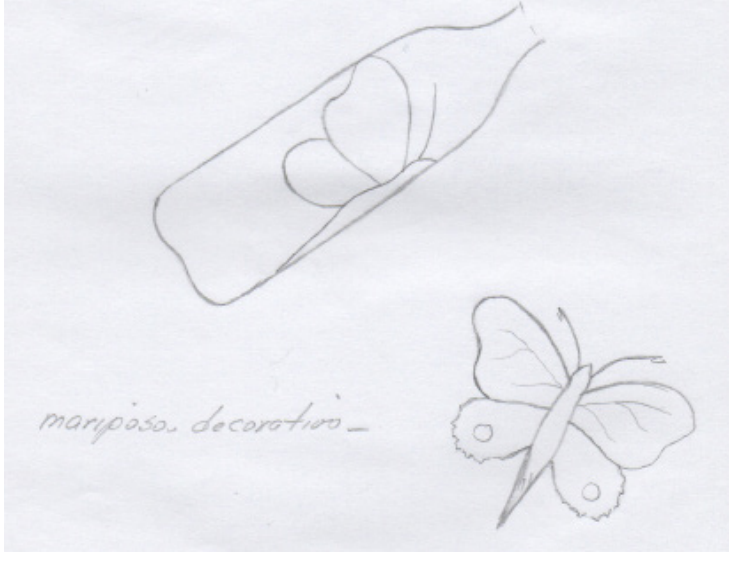
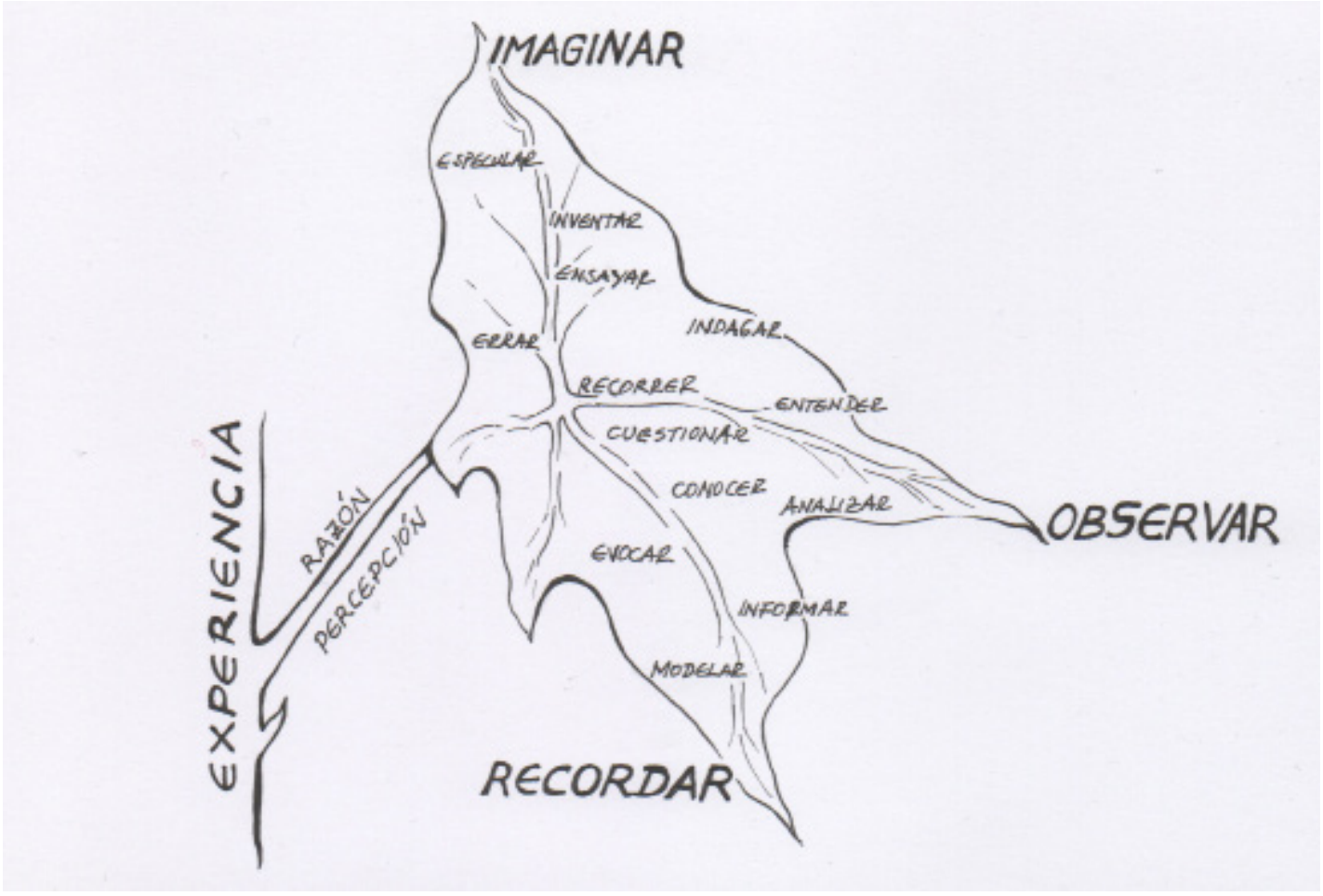
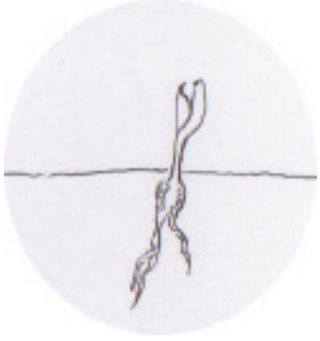


Imagen 19. Dibujo de Sixta Piedra.

ginación depende de las formas específicas que desarrolla cada época para registrar datos de acuerdo al lenguaje visual. El dibujo de memoria es materia prima para imaginar, comunicar y crear, lo usan Sixta, Julio y cualquier persona que evoque y dibuje.


IMAGINAR
ESPECULAR
INVENTAR
ENSAYAR
ERRAR
INDAGAR
RECORRER
ENTENDER
CUESTIONAR
CONOCER
ANALIZAR
OBSERVAR
EVOCAR
INFORMAR
MODELAR
RECORDAR
EXPERIENCIA
RAZÓN
PERCEPCIÓN



Capítulo 3
EXPERIENCIA DE DIBUJO EN LA COTIDIANIDAD

"(...) Nos realizamos en un mutuo acoplamiento lingüístico, no porque el lenguaje nos permita decir lo que somos, sino porque somos en el lenguaje, en un continuo ser en los mundos lingüísticos y semánticos que traemos a la mano con nosotros (...)"

Humberto Maturana

Experiencia

A continuación haré una aproximación a la noción de experiencia y su relación con el dibujo, revelando qué formas de conocimiento encarna su práctica, para las personas en general, y para Sixta y Julio en particular. Me apoyaré en mi experiencia con el dibujo y con algunas ideas de artistas y autores de otras disciplinas que me ayudaron a entender y alimentar mi indagación. Dichos autores coinciden en su estudio sobre la experiencia, el conocimiento y la cotidianidad en tanto plantean perspectivas valiosas que me permitan dar algunas pistas sobre la complejidad que la experiencia del dibujo cotidiano implica. Al final de este apartado plantearé la categoría del dibujo prosaico, con la perspectiva propuesta por Katya Mandoki en sus estudios estéticos, en los que propone abrir el estudio de la estética, tradicionalmente limitada al arte y a lo bello.

El sicólogo Jerome Bruner diferencia para su estudio del aprendizaje a través de la experiencia dos formas de darse: una, con *experiencia directa* y otra, con *experiencia mediatizada*, la primera posibilita unas determinadas habilidades (aptitudes, las llama él) que no genera la segunda. La experiencia personal directa (acción) la resume con el siguiente postulado: "las consecuencias de nuestros actos son la fuente principal de la aptitud y/o

del "conocimiento"; la segunda, la experiencia mediatizada, la plantea como el aprendizaje hecho gracias a la observación, utilizando información codificada: palabra oral o escrita, imagen, dibujo, diagrama. Se reemplaza la experiencia directa para aprender por fuera de un contexto, mediado, además, por pensamientos abstractos. Él propone dos formas de experiencia mediatizada: la icónica (por modelos, observación y aprender imitando) y la simbólica (por sistemas de símbolos y códigos) (Bruner, 1973. En este orden de ideas, Bruner aclara que:

> (...) Desde luego, la expresión «experiencia directa» es algo inexacta, en la medida en que todo conocimiento se adquiere gracias a una actividad. Pero si consideramos a la vez el conocimiento de los objetos y de los acontecimientos que resulta de la experiencia y la estructura de las actividades que están ligadas a esta experiencia, podemos aproximarnos a una concepción adecuada de la experiencia directa. Estamos, entonces, en mejores condiciones para diferenciarla de la experiencia mediatizada o, más precisamente, de la experiencia adquirida por otros y traducida en símbolos que desempeñan tan importante papel en la culturización. (Bruner, 1973, P. 2)

Se puede aclarar la prerspectiva propuesta por Bruner con la emblemática obra *Tres sillas* del artista conceptual Joseph Kosuth (Imagen 20). Recordemos que el artista presenta simultáneamente una silla de madera, una foto de la misma silla de 'tamaño real' y la definición del diccionario de la palabra silla. La presencia directa del objeto silla nos recuerda cómo se nos presentan los objetos como tales (experiencia directa), y cómo se diferencian de su representación o de su definición (experiencias mediatizadas) lo que nos lleva a analizar las diferentes tipos de formas con las que experimentamos los objetos o sus representaciones. Esta obra conceptual evidencia el conflicto entre realidad y representación. Presentar el objeto por el objeto, luego la fotografía como representación de contenidos socioculturales e icónicos del objeto, y la definición como acotación simbólica. La tripartición del significado referencial coincide con la metáfora platónica de las tres camas: concreta, figurada y conceptual, si para Platón el valor conceptual iría primero, para los prag-

matistas, defensores de la experiencia, lo concreto, podría ir primero.

Bajo esta perspectiva del campo psicológico propuesta por Bruner, el dibujo de trazo es básicamente una forma de experiencia mediatizada con elementos e implicaciones icónicas y simbólicas; es decir, que se pueden hacer y conjugar imágenes figurativas y abstractas para acercarse, lo máximo posible, a la idea a realizar. En el dibujo los trazos, al igual que en la escritura, aluden a un referente, figurativo o no; y es claro que estos trazos no son lo que están representando: ni su existencia, ni su experiencia, pero ayudan a pensar ese referente, a entenderlo y aprender de él a través de su representación gráfica. Dibujar es una experiencia mediatizada tanto icónica como simbólica. "(...) El dibujo es toda una forma de conocimiento cuya naturaleza se nos presenta alterna y paralela a las palabras. Tanto es así que su presencia (como toda verdadera institución intelectual) goza de una estructura capaz de dar cuenta de lo percibido, de lo que nuestra curiosidad nos llama a conocer a través de él" (Echeto, 1999).



Imagen 20. Foto obtenida de internet
Obra: Tres Sillas. Joseph Kosuth

Esta perspectiva que diferencia las experiencias directas y las mediatizadas la podemos ejemplificar con una escena del film chino *Ni uno menos* del director Zhang Yimou,". En ella Gao, maestro de una alejada escuela rural, debe marcharse para cuidar su madre enferma y será reemplazado por la joven inexperta sustituta llamada Wei, a quien le explica que la tiza (material muy preciado por las difíciles condiciones económicas del lugar) debe ser bien aprovechada, por lo que solo podrá usar una por cada clase. La instrucción que le da es que cada ideograma -letra- que dibuje en el tablero no debe exceder el tamaño del excremento del burro, (experiencia directa previa que él había tenido como hombre del campo que era) y cuyo tamaño explicó mediante un gesto con las falanges de los dedos de su mano (experiencia mediatizada) y que Wei entendió.

La educación no ha escapado al fenómeno contemporáneo de vivir -sobre todo- desde experiencias mediatizadas que notamos cada vez menos debido el bombardeo diario de información a través de los medios de comunicación y las redes sociales. Hemos convertido todo en espectáculo, lo que no ocurra y se muestre desde allí, parecería no existir: "(...) la prensa diaria habla de todo menos del día a día (...). Lo que realmente ocurre, lo que vivimos, lo demás, todo lo demás, ¿dónde está?" (Perec, 2010, P. 22). Las experiencias mediatizadas son estrategias privilegiadas con la que nos relacionamos y nos referimos a lo real, pero es importante recordar que ni son lo real ni lo sustituyen.

Vale la pena recordar que otra perspectiva sobre el fortalecimiento de la experiencia directa, en los procesos de aprendizaje y conocimiento, ha sido propuesta por autores como Jean Jacques Rousseau quien a través de su obra *El Emilio* planteó, de forma novelada, el proceso educativo de un niño con quien su profesor utiliza experiencias directas para aprender y conocer. En los pocos apartados del Libro II, que se ocupan de forma general de la educación de los sentidos, plantea una perspectiva pedagógica experiencial del dibujo, por considerarlo importante en la formación integral de la

persona. El dibujo que plantea Rousseau para su alumno no es precisamente el tradicional[18] para su momento, lo que hizo que tuviera que cambiar su forma de enseñarlo proponiendo como único maestro la experiencia directa con la naturaleza. En un apartado en el que hace referencia al dibujo, Rousseau plantea:

> "Los niños, grandes imitadores, todos prueban a dibujar: Yo quisiera que el mío cultivara este arte, no precisamente por el arte en sí, sino para ajustar la vista y hacer flexible la mano; que en general poquísimo importa que sepa este o el otro ejercicio, con tal qué adquiera la perspicacia del sentido, y el buen hábito del cuerpo que se logra con ese ejercicio. Muy bien guardaré de tomarle un maestro de dibujo que sólo imitaciones le dé a imitar, y sólo dibujos le haga dibujar; quiero que no tenga otro maestro que la naturaleza, ni otro modelo que objetos: que tenga presente el original mismo, no el papel que le representa; que copie una cara de una cara, un árbol de un árbol, un hombre de un hombre para que así se acostumbre a observar bien los cuerpos y su apariencia, no a creer que mentiras e imitaciones convencionales son imitaciones verdaderas". (Rousseau, 1762, P. 113).

Tradicionalmente la enseñanza del dibujo se ha centrado en *el cómo* del dibujo, descuidando el valor vital que tiene el *para qué*. Esto es relevante para valorarlo como lenguaje gráfico y visual con amplias posibilidades para conocer y crear tanto en los campos que históricamente han hecho uso de él, como en el escenario de la vida cotidiana.

.....

18 En esta época el método académico obligaba a copiar primero de dibujos o estampas antes de recurrir al natural, lo que implicaba muchos 'filtros' previos.

"Lo que ocurre cada día y vuelve cada día, lo trivial, lo cotidiano, lo evidente, lo común, lo ordinario, lo infraordinario, el ruido de fondo, lo habitual, ¿Cómo dar cuenta de ello, cómo interrogarlo, cómo describirlo?"
George Perec.

"(...) la vida humana cotidiana, el acoplamiento social más corriente, está tan llena de textura y estructura que, cuando se lo examina, asombra."
Humberto Maturana.

Experiencia cotidiana

Cada experiencia, incluso las que parecen reiterarse cada día, suelen darse de forma única e irrepetible. Nuestra relación primaria con el entorno está hecha, en buena medida, de acciones repetitivas presentes también en las labores domésticas diarias: tender la cama, cepillarnos los dientes al despertar, bañarnos en las mañanas, mirarnos al espejo antes de salir... Nos acostumbramos a estas acciones repetidas, las volvemos y sentimos rutinarias, creamos una cierta capa inconsciente que no permite *ver* la experiencia que ellas encarnan, pero nos hacemos conscientes de su existencia si algún cambio imprevisto nos las deja ver: se acabó la crema dental y no hay reserva; no hay agua para tomar la ducha diaria; el espejo no está en su habitual lugar.

No es frecuente que nos interroguemos sobre lo cotidiano, sobre lo *endótico*, como lo llama George Perec, quién para proponer otra forma de abordarlo nos invita a fundar "(…) nuestra propia antropología: la que hablará de nosotros, la que buscará en nosotros lo que durante tanto tiempo hemos copiado de los demás. Ya no lo exótico sino lo endótico" (Perec, 2008, P. 23). Esta invitación a interrogar lo cotidiano nos puede ayudar a comprender qué papel tiene lo cotidiano en la comprensión de nuestra realidad. Sin lugar a dudas podría ser una gran aventura.

Las acciones repetidas en la vida cotidiana son una forma de aprendizaje y generan conocimiento. Cuando Sixta dice: "*(...) yo repito dibujos, en mi caso, por un poquito de inseguridad, o perfeccionismo... porque no quiero que quede chueca la botella, por ejemplo (...)*" El ejercicio de repetir un mismo dibujo puede parecer, en principio, infructuoso, pero genera una nueva experiencia, sin importar si se dibuja la misma cosa. Algunas formas de aprendizaje privilegian la repetición como forma de conocer. Cada repetición es una experiencia nueva y diferente que contribuye tanto en el desarrollo como en el pulimiento de la destreza en esa actividad; también en el ensanchamiento de nuestro conocimiento sobre lo percibido y representado: la repetición es diferencia. Para Richard Sennett "(…) cuando una persona desarrolla una habilidad, lo que repite cambia de contenido (…)" (Sennett, 2009, P. 54). Con frecuencia, los intentos gráficos para representar una experiencia solemos hacerlos después de sucedido el acontecimiento, por lo que podemos plantear que trabajamos con *evidencias,* pero seguramente en ellos anida también, de forma latente, la creación de futuros acontecimientos y experiencias: una suerte de *videncia creativa*.

Con el paso del tiempo, en muchos campos, se han ido perdiendo los ritmos de los procesos naturales en la elaboración de las cosas que el ser humano usa. Las repeticiones en la elaboración de objetos se aceleraron con la entrada de las máquinas industriales, situación que lamentablemente nos lleva a mer-

mar el uso de nuestras capacidades motrices y, de paso, de nuestras infinitas posibilidades creadoras.

Para Hannah Arendt "(...) esta aceleración específicamente moderna es, por desgracia, apta para hacernos despreciar el carácter repetitivo de todo laborar (...)" (Arendt, 2005, P. 140). Aunque no se puede negar que la tecnología facilita y acelera mayor transmisión de información cada día, no garantiza un conocimiento incorporado, que a la larga, es el tipo de conocimiento que identifica la experiencia.

Las acciones repetidas y cotidianas se enmarcan y han sido estudiadas por el pragmatismo que ha tenido como interés central encontrar y develar el sentido profundo de la experiencia. Charles Pierce emprendió inspirado en Hume- la búsqueda de pistas para comprender cómo en la vida cotidiana se dan gestos cognitivos que pueden ser analizados e interpretados. Para Pierce el pragmatismo era un método para resolver confusiones conceptuales relacionando el significado con las consecuencias prácticas de los efectos de la cosa concebida (Pierce, 1905).

Por otra parte, John Dewey, el más representativo de los pragmatistas del primer momento de esta corriente, se centró en la condición del *Animal laborans*[19] para defender la mejora de la calidad de la experiencia en el trabajo. En su libro *Democracia y Educación* señala que:

> "(...) desde el punto de vista psicológico el trabajo no es más que una actividad que incluye conscientemente la consideración de sus consecuencias como parte de sí mismo; se convierte en

19 Para Hannah Arendt la labor está asociada a la necesidad de nuestro cuerpo, a nuestros procesos biológicos, al nacimiento, la reproducción y la muerte. Por lo tanto la labor es la actividad necesaria para la supervivencia de la especie y del hombre concreto. Como "la labor es la vida misma" se identifica con los procesos naturales. Para el "Animal Laborans" no existe el mundo. Vive concentrado, disfrutando y sufriendo, sus procesos biológicos.

> trabajo coaccionado cuando sus efectos quedan al margen de la actividad, como un fin para el cual ésta sólo es un medio. El trabajo que se mantiene impregnado de juego es arte." (Dewey, 1916: 241).

Dewey insistió además, en su cuestionamiento sobre el beneficio económico como único fin de la calidad del trabajo. Del segundo momento de la corriente pragmatista, tanto Hans Joas como Richard Sennett retomaron y continuaron con esta perspectiva representativa del pragmatismo que centra su esfuerzo y compromiso vital con las diversas actividades humanas en la vida cotidiana, que está llena de experiencias y conocimiento que ameritan ser indagados.

Esta última perspectiva sobre la experiencia cotidiana en el uso del dibujo y las maneras de percibir y concretar realidades en los trazos, es la que es pertinente en nuestras inquietudes. De otro lado, estas experiencias requieren del develamiento en su intencionalidad y los conocimientos que portan en los casos que aquí nos ocupan.

"Percibir significa ante todo conocer"
Henri Bergson

Experiencia de trazar y conocer

Los seres humanos compartimos la capacidad de trazar. Cualquier trazo es huella de la acción que la genera y puede devolvernos al instante en que la realizamos, a su materia prima: la experiencia, "(...) cada uno de su trazos hace evidente la velocidad, las dudas, y la ansiedad con que fueron ejecutados, nos los 're-presenta' nuevamente" (Gómez M. 1999, P. 49). A pesar de ser un acto sencillo que asumimos con naturalidad, trazar implica una compleja coordinación entre visión, mente y mano que resulta difícil de esclarecer y comprender, incluso para la ciencia. El sociólogo norteamericano Richard Sennett plantea que "a causa de su complejidad, el cerebro procesa más bien paralelamente que en forma sucesiva, (...) simultáneamente, las regiones geográficas del cerebro procesan al mismo tiempo su propia información y se comunican con otras regiones" (Sennett, 2009, P. 217). De ahí la necesidad de insistir en la imbricación de las categorías mencionadas de observación, memoria e imaginación.

Esto pone fin a la idea, más o menos generalizada dentro del campo de la enseñanza del dibujo, que se refiere a que las triadas ojo, cerebro y mano son secuenciales, para el caso del dibujo de observación y la triada, cerebro, ojo y mano para los dibujos de memoria e imaginación. En ese sentido lo que nos aportan los autores es que estas triadas operan de manera simultánea en los diferentes casos. La explicación sobre este funcionamiento paralelo no aclara la capacidad que tiene el cuerpo humano de anticiparse a lo que hace y piensa (previsión), la anticipación que aprende el cuerpo durante el recorrido del lápiz sobre el papel, tampoco la dimensión extraordinaria y mágica que implica trazar líneas sobre un papel.

Cuando movemos nuestra mano sobre el papel, las ideas o imágenes intuidas de forma imprecisa adquieren consistencia en el trazo haciendo del dibujo parte de un proceso de ideación que puede transformarse en una invención, en creación o un dibujo más acabado. En consecuencia, si concebimos de esta manera el trazar, entonces dibujar es pensar sobre papel: es sentir sobre papel.

Al trazar fluimos y disponemos los medios adecuados para alcanzar un propósito: trazamos para describir algo real o imaginario. Trazamos para representar una idea. Trazamos para representar un modelo, sus partes, cualidades y circunstancias. Trazamos para hacernos conscientes de la propia acción de trazar. Trazamos por el simple placer de trazar, etc. Trazar es una forma de indagar, pensar, recordar, entender, saber, imaginar, concienciar, disfrutar...Trazar es una forma de conocimiento, porque nuestro entendimiento trabaja representaciones y conceptos a través de los cuales abstraemos la realidad. En el trazar entran en juego las tres facultades cognitivas: la percepción sensorial, las emociones y la razón, planteadas por el filósofo danés contemporáneo (Soren Kjorup, 2006).

Los trazos son materia prima del dibujo. A través de ellos podemos evidenciar el conocimiento particular o general sobre lo que dibujamos. En alguna medida, los trazos funcionan como sismógrafos y traductores de nuestras percepciones, emociones, experiencias e imaginaciones y permiten a los demás acceder a ellas y conocerlas. Sennett plantea cómo los movimientos de la mano influyen en nuestra forma de pensar que a través de:"(...) una red neuronal de ojo-cerebro-mano hace posible el funcionamiento coordinado del tacto, la presión y la vista" (Sennett, 2009, P. 215) y aclara su planteamiento con tres ejemplos de artesanos expertos en el uso de sus manos.

Es poco frecuente, en el ámbito doméstico y cotidiano, que la acción de trazar sea educada para volver-la práctica experta, virtuosa -qué Sennett y otros autores calculan en, aproximadamente, 10.000 horas

acumuladas de práctica-. Sin embargo, la triada mencionada le ocurre igualmente a cualquier ser humano que dibuje. La falta de experticia –sin que esto sea una norma- sería una de las características del dibujo prosaico practicado por Sixta y Julio y cualquier persona que quiera crear. En el dibujo prosaico de imaginación, en rigor, no dibujamos lo que imaginamos, sino lo que conocemos de lo que imaginamos. Y en la interpretación de eso que conocemos, tenemos la restricción de poder hacerlo con los conocimientos técnicos que tengamos. En este ejercicio imaginativo resulta paradójico que la falta de modelos existentes pueda llevar al error pero que a su vez puedan potenciar la imaginación, la invención. El artista e inventor renacentista, Leonardo Da Vinci, escribía que "(…) si el pintor quiere ver bellezas para enamorarse de ellas, está en su mano producirlas".

"(...) lo que somos surge directamente de lo que nuestro cuerpo puede hacer. Las consecuencias sociales están inscritas en la estructura y el funcionamiento del cuerpo humano, así como en las operaciones de la mano humana."
Richard Sennett

Dibujo prosaico

La estética es un concepto difícil de definir y comprender, podemos compararla con la idea que prevalece sobre la pertenencia del dibujo al campo del arte; en el caso del estudio de la estética, comúnmente se entiende como perteneciente al campo de la filosofía. El concepto de estética se refiere a mucha cosas: a veces se refiere a características de los sujetos o a efectos que tienen sobre ellos; en otros se refiere a las cualidades del objeto u acto; o al análisis de una práctica social como el arte, e incluso a cierto periodo o estilo de esta práctica (Mandoki, 2006). A pesar de las incertidumbres o dificultades para definir este concepto la estética está relacionada con la experiencia; experiencia como la dimensión viva de la realidad, sin que implique necesariamente relación alguna con la belleza.

Mandoki plantea la necesidad de entender la estética como el estudio de la condición de estesis, aclara: "Entiendo por estesis la sensibilidad o condición de abertura, permeabilidad o porosidad del sujeto al contexto en que está inmerso (...)" (Mandoki, 2006, P.67) y de forma contundente afirma que no es posible que haya estesis sin vida, ni vida sin estesis. Se trata pues, de una condición fundamental de todo ser viviente.

En una época de apertura por la que estamos cruzando en el ámbito académico universitario artístico, donde la interdisciplinariedad y la transdisciplinariedad, entre otros abordajes investigativos, están perme-

ando cada vez con más fuerza las actividades académicas e investigativas; es válido preguntarse por qué el concepto de estética sigue siendo asumido constantemente de forma reduccionista, circunscribiéndolo al mundo del arte, al de lo bello. Para Mandoki esto se debe al temor de la estética tradicional -de los estetas- de perder sus privilegios discursivos y al supuesto deterioro en la legitimidad de esta disciplina, "(...) ante la posibilidad de justificar la experiencia de cualquier sujeto con cualquier objeto, y el consecuente deslizamiento en el relativismo de valores estéticos y su democratización" (Mandoki, 2006, P. 51). Esto ayuda a entender en buena medida, el por qué las prácticas cotidianas no son consideradas como estéticas.

El universo de lo estético va mucho más allá de lo bello y lo artístico, se extiende hacia todo lo que posea cualidades que provoquen emociones disímiles; se extiende a todos los objetos, procesos, actos, que en condiciones determinadas suscitan sensibilidad, ya sea que se den en la naturaleza o en la vida cotidiana con sus creaciones producto de la práctica humana. En la vida cotidiana lo estético se vincula a la dimensión viva de lo real, a la experiencia, sin que implique necesariamente la idea de lo bello.

La visión del dibujo en el campo artístico académico ha permeado la mirada casi generalizada que tiene la sociedad sobre él. Esta visión valora en el dibujo solamente la dimensión estética mencionada, la de lo bello y, cuando aparecen otras cualidades que no entran en esa idea de belleza, son dejadas de lado: "(...) lo insignificante, lo banal, carecen de estudios en la estética" (Mandoki, 2006, P. 52). En nuestro estudio, los dibujos de Sixta y Julio se dan en el ámbito de lo cotidiano y tienen la riqueza de lo prosaico, son dibujos hechos en casa, que analizaremos en la acción de develar y revelar los procesos que le subyacen a la forma de estructurar y desarrollar sus creaciones.

Los dibujos prosaicos de Sixta y Julio están expandidos en la vida misma, amparados en los gestos y trazos que se dan en lo cotidiano, desbordando la sola racionalidad que el ámbito académico privilegia. En la

elaboración de estos dibujos prima la precariedad básica formal que se torna potencia (sobre cualquier papel y lápiz que esté a la mano). Su naturaleza inacabada le da su gran valor (pocos trazos para alcanzar la mayor síntesis); la inmediatez del boceto se origina más en la necesidad (sin demasiada preparación previa); se realiza sin restricciones de tiempo ni espacio (en cualquier momento y lugar). En ellos mente y acción corporal son conocimiento tácito: aplicación de una habilidad que se ejerce sin esfuerzo, producto de haberla cultivado (Sennett, 2009).

Sixta y Julio realizan sus dibujos en distintos espacios del ámbito cotidiano, no tienen un lugar específico para hacerlo. Sixta dice realizar sus dibujos en cualquier parte de su casa. *"A veces dibujo en la mesa del comedor, otras en la cama, a veces en la cocina o en el jardín: no tengo un lugar fijo para realizar esta labor"*. Julio, a su vez, realiza sus bocetos en el lugar que esté realizando su creación: *"Yo dibujo donde pueda, cuando estoy realizando el objeto o la reparación garabateo sobre la vitrina, en la casa (...)"*

Pensar en el dibujo prosaico es rescatar la posibilidad del uso común, abierto y cotidiano del dibujo; es ampliar su exclusividad artística y académica; es superar el temor de su aparente dificultad. En los dibujos prosaicos habitan sentidos emocionales, corporales, cognitivos, son creación latente contenida en las acciones y los acontecimientos mínimos de la cotidianidad que expanden la vida misma y construyen realidades.

Recuerdo que en el primer taller de pintura en la Universidad Nacional, el profesor contó, refiriéndose al pintor renacentista italiano Tiziano -poeta del color- que era tal el realismo de sus cuadros que los colibríes llegaban a intentar libar el néctar de las flores de sus pinturas, intentaba exaltar el perfecto uso del color en la representación de la realidad de este artista. Una tarde soleada, al final del año pasado, pasé a saludar a Sixta y la encontré creando una flor con un recorte de plástico anaranjado que hilvanaba. Le pregunté:

¿cómo aprendió a realizar esa flor?. Dijo: "*(...) en la escuela cuando era niña una profesora me enseñó*". Una hora después disfrutábamos viendo a un colibrí explorando la rústica flor de plástico y bebiendo el 'néctar' sobre el que Sixta colocó la flor. Los seres vivos habitamos la tierra de forma prosaica y poética (Imágen 21).

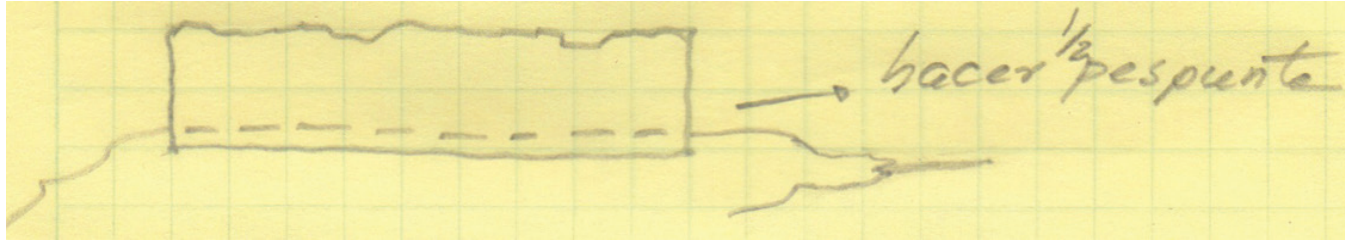
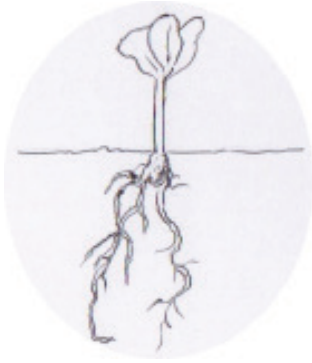
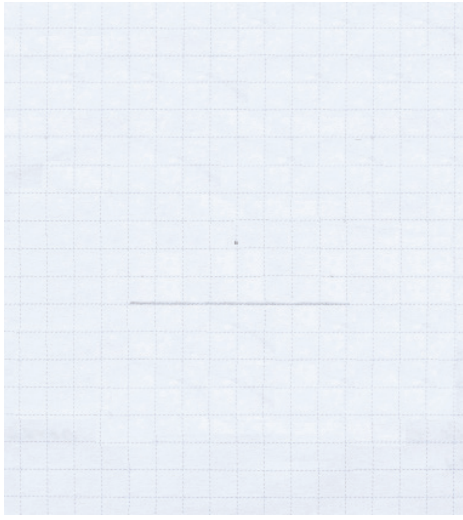
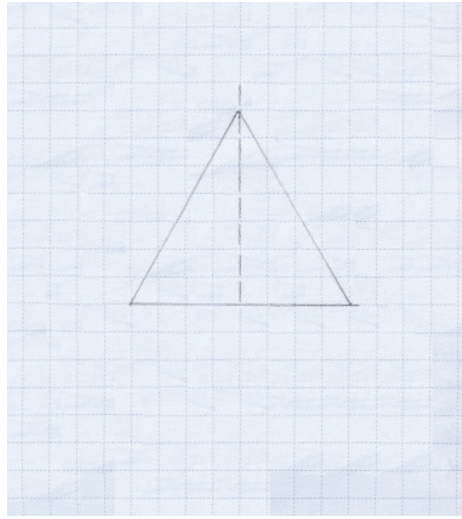


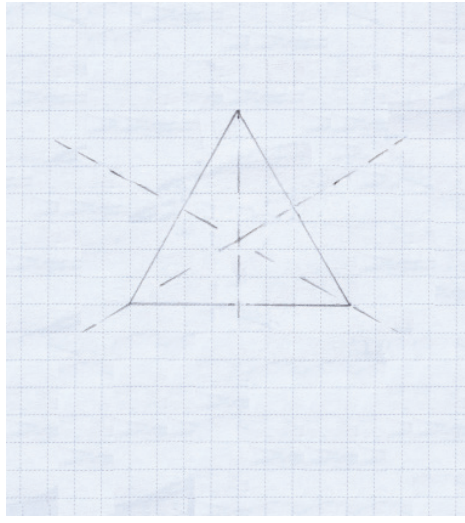
Imagen 21. Dibujo de Sixta Piedra

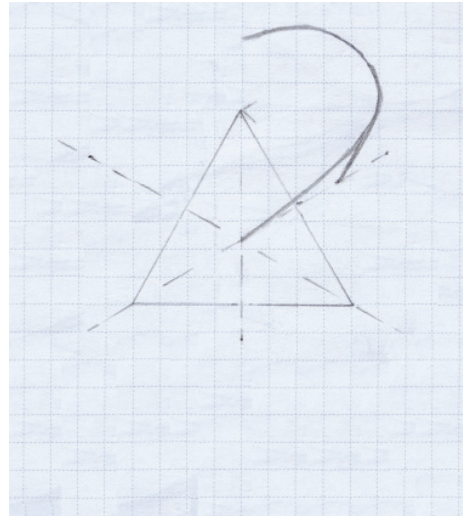


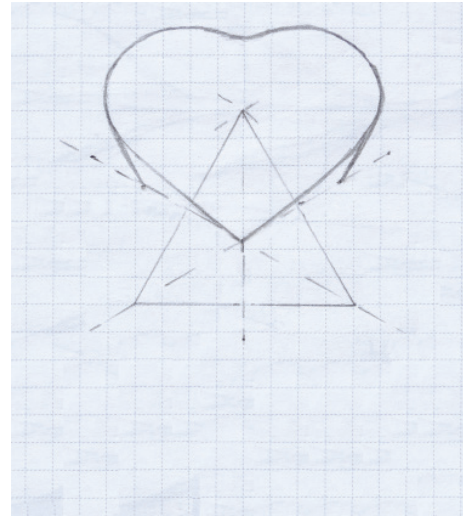
Capítulo 4
TRÉBOL DE TRES CORAZONES

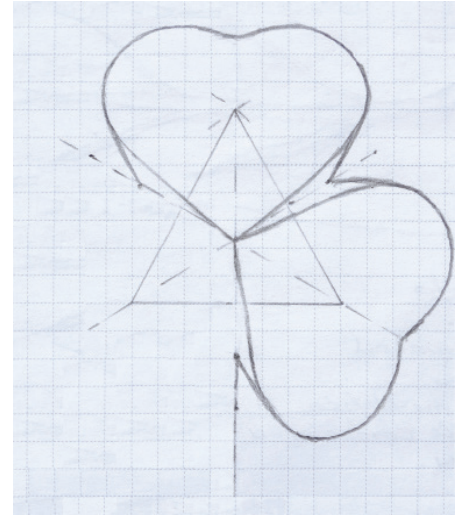


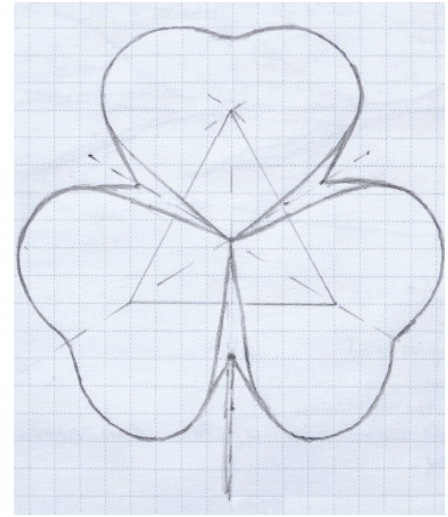






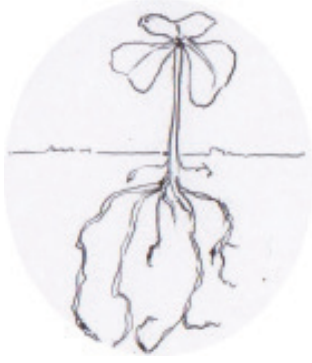












Capítulo 5
CONOCIMIENTO EN LOS DIBUJOS PROSAICOS DE SIXTA Y JULIO

"Para abordar el mundo, el dibujante no se vale de ideas categóricas sino que en muchos casos se preocupa por consignar procesos, más que resultados (…) el dibujo recobra su vigencia en la medida en que no tiene la pretensión de constituirse en un producto finalizado ni de sentar verdades absolutas".
Carmen María Jaramillo

"No debemos olvidarnos que la creación es siempre un paso nuevo pero hecho con materiales 'viejos' (...)"
Humberto Maturana

Dibujos prosaicos analizados

Los dibujos prosaicos realizados por nuestros dibujantes fueron creados en los últimos dos años con una intención pragmática. Estos dibujos son una fuente importante para indagar en distintos contextos, funcionan como punto de partida para explorar profundamente las implicaciones sociales del dibujo.

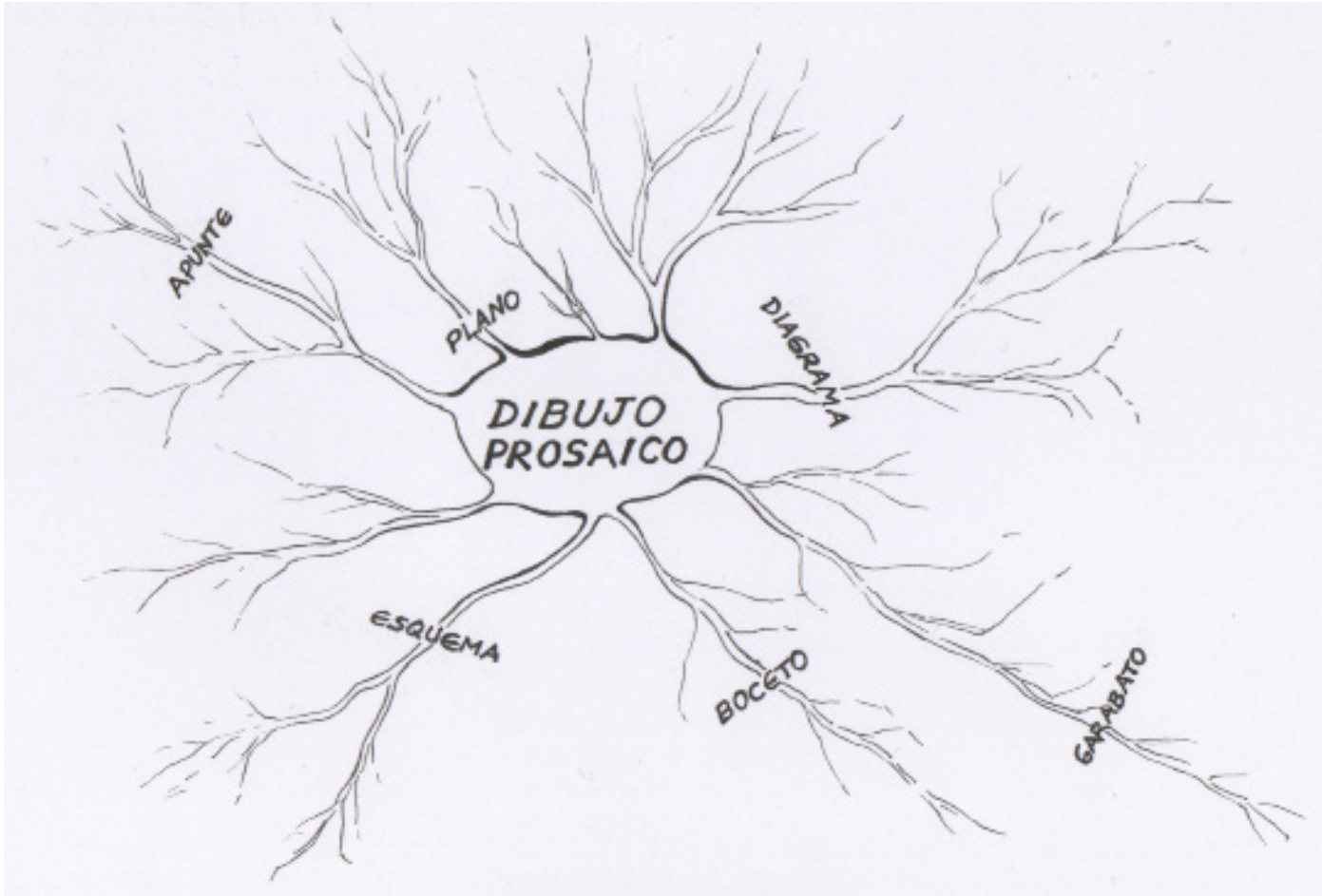
Frente a los dibujos revisados podríamos enunciar algunas características en común, diríamos que son dibujos con poco detalle e información general, producto de un pensamiento rápido y especulativo, cuyo valor principal radica en ser dibujos de proceso. A veces están mezclados con signos o palabras complementarias

que dejan ver parte de su proceder estratégico. Estos dibujos prosaicos no suelen mostrarse, a veces, por su carácter personal e íntimo y, otras, porque quienes los elaboran no piensan en exhibirlos por considerarlos como 'simples garabatos personales' que poco interesan a los demás, y porque no creen que tengan algún valor más allá del aporte en el desarrollo de sus creaciones.

Estos dibujos tienen doble condición prosaica: una, dada por su elaboración básica e inacabada y, otra, por ser realizados en el ámbito cotidiano. Este espacio de lo prosaico es visto, con frecuencia, con poco interés para el conocimiento. Nosotros estudiamos estos vestigios, rasgos y gestos del dibujo en tanto contienen elementos de misterio que asombran. Si nos atrevemos a mirar lo extraordinario que contiene lo cotidiano, encontraremos elementos importantes y susceptibles de ser estudiados.

Para tal efecto, diseñé un diagrama que sirvió de apoyo en los análisis e interpretaciones de los dibujos prosaicos de Sixta y Julio, el diagrama incluye algunos de los nombres de diferentes tipos de dibujo, de acuerdo al nivel de información y complejidad que contienen (garabato, apunte, boceto, esquema, diagrama, plano...) también contempla algunas características como el tiempo de la acción del dibujo, así como la síntesis, detalles, la abstracción... formales de su construcción. Características que se cruzan con la experiencia perceptual y racional (observar, memorizar e imaginar) establecida anteriormente.

Me apoyaré en algunos dibujos facilitados por Sixta y Julio para analizar e interpretar el proceso que subyace en la forma de estructurar y desarrollar sus creaciones. Soy consciente de lo insuficiente que resulta cualquier intento por comprender los fenómenos que experimentamos los seres humanos, en este caso los de dibujar y crear, pero esta condición de complejidad antes que desalentarme me motiva a seguir tratando de ver y comprender las dimensiones extraordinarias que contiene el ámbito cotidiano.


DIBUJO PROSAICO
APUNTE
PLANO
DIAGRAMA
ESQUEMA
BOCETO
GARABATO

Sixta: creadora de objetos

Para hablar de Sixta como dibujante es preciso, también, conocerla en su dimensión humana en tanto su cotidianidad está repleta de actos creadores que pasan por el fragor del dibujo. Ella vive al borde de una carretera sin pavimentar que flanquea el pequeño lote en el que está su casa, a tres 3 kilómetros del pueblo. Por esta vía pasan incansables colectivos viejos que recorren las veredas que conforman el municipio de La Calera. El pequeño lote, de media fanegada, es muy quebrado, con excepción del espacio donde fue construida la casa. Cada vez son menos los campesinos que viven en la vereda El Rodeo y, de ellos, cada vez son menos los que dedican su trabajo a la otrora pujante actividad lechera.

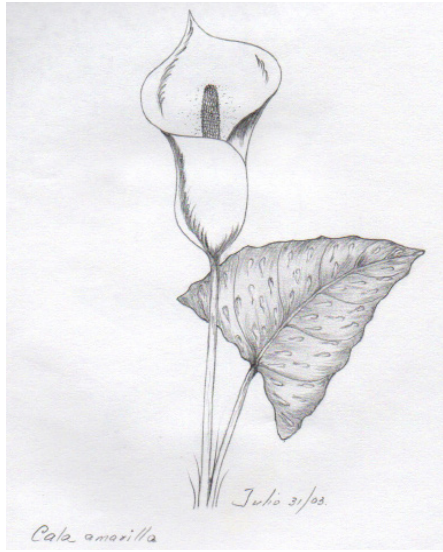
El Trébol es el nombre con el que Sixta bautizó este espacio, influenciada, en parte, por algún recuerdo que tenía de esta planta durante su niñez en el campo. En el año 2012 empezó la adecuación de su casa-lote y una de las determinaciones centrales fue que la transformación se daría con lo que contaba: mínimos recursos económicos y materiales, e inagotables recursos volitivos e imaginativos. Entonces, el bricolaje y reciclaje se convertirían en las estrategias escogidas para asumir la ardua tarea. Eventualmente yo le ayudo en el proceso de adecuación de éste su espacio vital -que aún no termina-. En este acompañamiento descubrí el uso frecuente que le daba al dibujo tanto para imaginar y proyectar el espacio como para proyectar e imaginar los nuevos objetos. Con frecuencia, aunque no siempre, hacía una visualización previa a través de dibujos o diagramas, algunos sencillos, otros complejos.

Así surgió mi interés en las creaciones realizadas por Sixta en su vida cotidiana. Son muchas las cosas que ella realiza día a día en ésta adecuación, y en la necesidades básicas de su vida, y del disfrute estético de la vida cotidiana. Este disfrute y deleite de lo cotidiano es considerado, en algunos casos, suntuoso si es pensado

desde una perspectiva estilística dominante de la alta cultura. No obstante, para nuestro caso, la dimensión estética tiene una implicación más procaz, más prosaica, entendida desde posturas que valoran lo pragmático por encima de los discursos.

Sixta comenta que en una época de su vida, cuando vivía y trabajaba en Bogotá, realizaba dibujos de las plantas que cultivaba en materas; que aprendió a conocerlas un poco más de esta manera. La mayoría de estos dibujos se extraviaron, sólo conserva una libreta del 2003, año en que ya vivía en La Calera y proyectaba este espacio. Estos dibujos, en aquel entonces, fueron vistos por el artista plástico Manuel Santana quien al verlos la invitó a participar en su proyecto *Echando Lápiz*[20](Imágenes 22, 23 y 24).

20 El proyecto *Echando lápiz* liderado por Manuel Santana y Graciela Duarte propone una práctica de dibujo en diversas comunidades que genere una reflexión sobre sus saberes alrededor de las plantas de su entrono, sus propiedades medicinales, simbólicas, etc.







Imágenes 22, 23 y 24. Dibujos de Sixta Piedra.

Estos dibujos se caracterizan por ser cuidadosos, minuciosos, con información precisa sobre el modelo dibujado en los que usa líneas y sombras para hacerlos más realistas. Son dibujos de observación directa.

Hay otros dibujos prosaicos que Sixta recoge en distintos cuadernos; algunas veces por temas específicos: modistería, bordados, tejidos, cocina... y otros, por varios temas en un 'cuaderno de apuntes' los llama ella. En la tarea de clasificación, identifiqué tres tipos de dibujos prosaicos: *bocetos, diagramas y planos,* de acuerdo al nivel de información y complejidad que tienen:

Bocetos

Son dibujos prosaicos hechos con trazos rápidos (garabatos); bocetos de las primeras ideas y formas de sus proyectos: "*(...) son solo apuntes rápidos, para que la idea no se escape (...)*" - plantea Sixta-. Estos dibujos son de tipo imaginario que se arman con recuerdos y modelos mentales, con un carácter altamente especulativo (Imagen 25).

Diagramas

Son dibujos prosaicos en los que se muestran las relaciones entre las diferentes partes de un todo. Recurre, en algunos casos, al uso de la geometría. Sixta los plantea como "*(...) dibujos generales con proporciones tentativas, pero sin medidas exactas (...)*". Estos son dibujos de tipo imaginario, con mayor información y elaboración que el boceto, pero con un carácter especulativo menor (Imagen 26).

Planos

Son dibujos esquemáticos en dos dimensiones y escala precisa de una construcción o artefacto, que Sixta define como:"*(...) dibujos finales, como moldes de medidas exactas y a escala real del objeto que quiero hacer (...)*". Estos dibujos son resultado del montaje entre memoria e imaginación en los que la información es muy precisa y no hay posibilidad especulativa (Imagen 27).

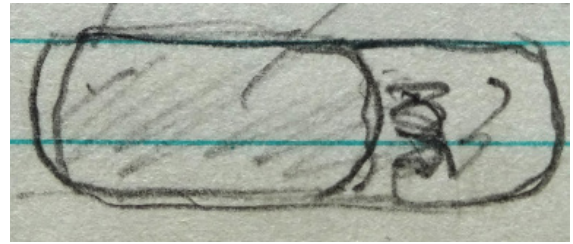


Imagen 25. Dibujo (Boceto) de Sixta Piedra.

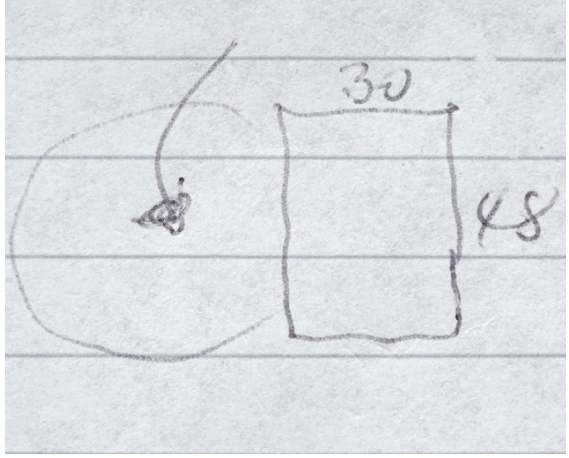


Imagen 26. Dibujo (Diagrama) de Sixta Piedra.

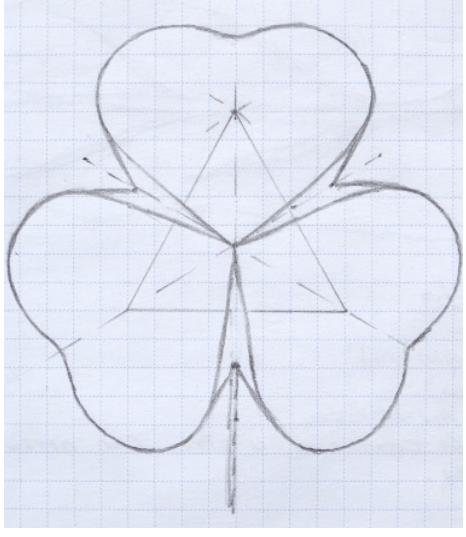


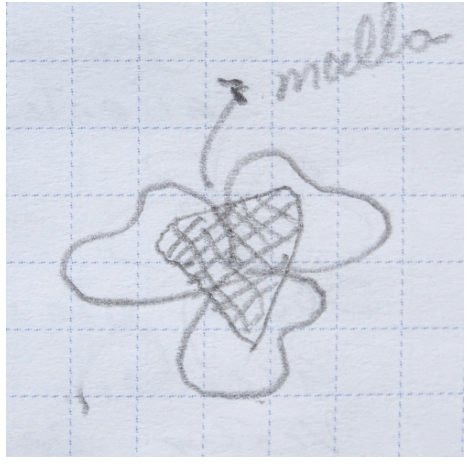
Imagen 27. Dibujo (Plano)de Sixta Piedra.

Estos tres tipos de dibujo prosaico imaginario se apoyan fuertemente en la memoria y una variable que se puede establecer es que a mayor información y elaboración en el dibujo, menor posibilidad especulativa tiene. Esta es una de las razones por la que escogí *bocetos y diagramas* del proceso para su análisis.

Analizacé 3 bocetos y 3 diagramas con los que Sixta creó 3 objetos: baldosas en cemento con forma de trébol, puff con tela en forma de pera y flores para bebederos de colibríes en plástico. Estos dibujos prosaicos contienen buena parte de la esencia del proceso de creación y ofrecen valiosas pistas de la estrategia mental y la acción corporal seguidos por ella.

Baldosa (Trébol)







Imágenes 28, 29. Dibujos de Sixta Piedra.
Imagen 30. Foto Baldosa Trébol de Sixta Piedra

Descripción y análisis del proceso seguido por Sixta para crear baldosas en forma de trébol

El dibujo prosaico diagramático frontal del trébol (Imagen 28) que Sixta realiza tiene dos momentos:

En el primer momento Sixta inicia el proceso de dibujo en una hoja cuadriculada que facilita la ubicación de ángulos y paralelas. Usa los rudimentos geométricos euclidianos que implican el uso de puntos, líneas, ángulos, figuras con superficies cerradas y planas: triángulos, cuadrados, rombos, rectángulos, círculos y figuras de volúmenes sólidos: cubo, conos, cilindros, pirámides, esferas... Ella parte de una ubicación central en la que proyecta un triángulo equilátero (tres lados y ángulos de igual tamaño). De la mitad de cada uno de los lados proyecta una recta que conecta con el vértice contrario dividiendo los tres ángulos en seis iguales (30°). Luego traslada las distancias (centro del triángulo al vértice) por fuera del triángulo. Hasta aquí se hace visible el apoyo tanto de la cuadrícula del papel, como de algún instrumento recto (regla o escuadra) para la construcción del triángulo y la proyección de las rectas mencionadas. El uso de estas guías e instrumentos le permite trazar líneas sin interrupciones, de forma fluida y rápida; líneas regulares y continuas: seguras y en un solo intento.

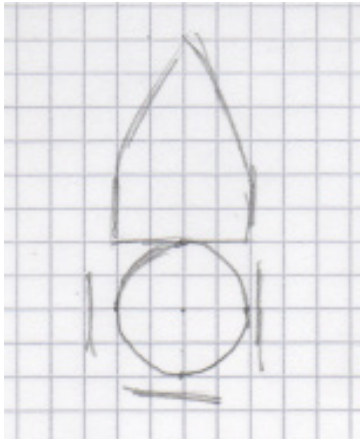
En el segundo momento es más 'orgánico', lo hace a pulso. En tres de los seis puntos externos trazados por fuera del triángulo, traslada la distancia (centro del triángulo al vértice) y ubica el punto de lo que será la parte interna de una de las hojas del trébol, luego calcula -en las tres líneas proyectadas en los vértices del triángulo- una distancia tentativa sugerida por la forma redondeada de la hoja. Traza a pulso una de las curvas redondeadas de la hoja del trébol, repitiendo el mismo procedimiento en las otras dos hojas para completar la estructura general, que son 'tres corazones idénticos', -dice ella-. Posteriormente traza una cuña

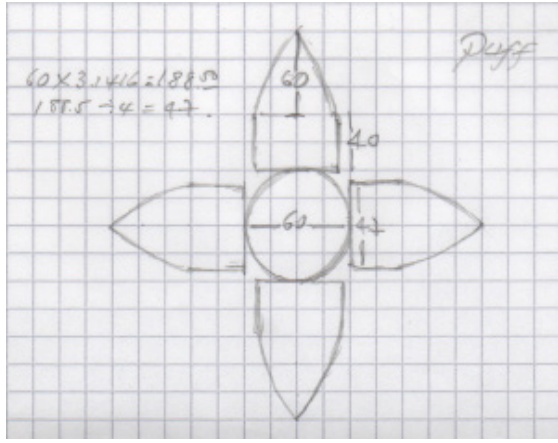
alargada entre las hojas que robustece la forma general del trébol, por asuntos prácticos -plantea-, teniendo en cuenta que será una baldosa que debe soportar el peso de personas que pasarán sobre ella. Aunque el apoyo en la cuadrícula del papel continuo en este momento, los trazos hechos a pulso dejan ver varias correcciones en los empalmes de las curvas. No usó instrumentos (compas o curvígrafo), por lo que las líneas son irregulares y discontinuas, con evidencias de interrupciones, trazadas de forma lenta, con varias repeticiones. Todo el procedimiento evidencia los conocimientos técnicos, tácitos y reflexivos que le permitieron la proyección de una baldosa con forma de trébol para su prado, que en época de invierno tiende a encharcarse por ser una zona de abundante lluvia.

Con este diagrama Sixta procedió a realizar la baldosa manualmente, ayudada de un palustre sobre un plano de papel que elaboró a escala. Dejó el cálculo del grosor para el proceso material de la baldosa que en el primer intento le falló por ser muy delgado. A continuación engrosó un poco la baldosa y bocetó un dibujo prosaico que anexó posteriormente en su cuaderno (Imagen 29).

Este ya no es frontal, está hecho a pulso, sin ayuda de instrumentos geométricos y plantea la posibilidad de colocar algún tipo de malla para reforzar la baldosa. El último detalle que incluyó sobre la marcha el día que realizó la baldosa fue texturar la suerficie; decidió colocar hojas de plantas de su jardín con nervaduras sobresalientes (geranio, breva...) en la superficie del cemento antes del secado final (Imagen 30).

PUFF PERA







.....

Imágenes 31 y 32. Dibujos de Sixta Piedra.
Imagen 33. Foto Puff de Sixta Piedra

Descripción y análisis del proceso seguido por Sixta para crear un puff pera

En el primer diagrama (Imagen 31), Sixta se apoya en una hoja cuadriculada que le facilita ubicar proporciones y las figuras geométricas planas que usará en este caso: el círculo y un rectángulo sumado a un triángulo que "*forman un gajo*" -en sus palabras-. Inicia trazando un círculo (que será la base del puff), traza una recta del mismo tamaño del diámetro del círculo que lo toca en su borde. De los extremos de esta recta traza dos líneas paralelas entre sí y perpendiculares a la ya trazada, las dos líneas tienen el largo tentativo del radio del círculo, traza un triángulo del los extremos de estas dos líneas, con lo que completa un gajo, que será la parte lateral del puff. Con otras tres líneas, ubicadas al rededor del círculo, sugiere que el mismo procedimiento del gajo realizado, repite esto en cada uno de los tres lados marcados y en los que queda inscrito el círculo. Aunque no incluye medidas precisas, el apoyo de la cuadrícula del papel sugiere una proporción tentativa de las partes. El trazo de líneas es rápido y se van ajustando en su recorrido, aunque resulten irregulares y discontinuas trazadas por cortos tramos y de forma repetitiva hasta consolidar la forma deseada.

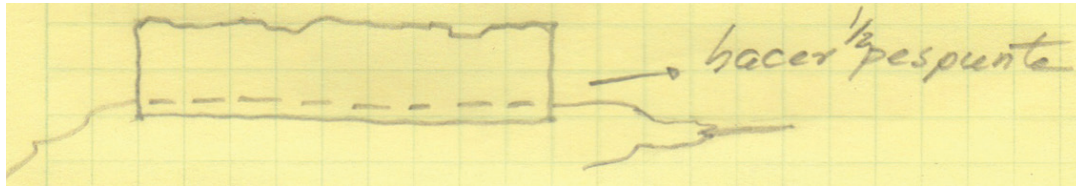
El segundo diagrama, también hecho a pulso (Imagen 32), sigue el mismo procedimiento del anterior, partiendo del círculo e incluyendo los cuatro gajos, con los que completa el diagrama. Incluye las medidas del tamaño final de la tela que usará para hacer el puff, apoyada en la facilidad que ofrece la cuadrícula para calcular esta proporción. Los trazos hechos a pulso dejan ver varios intentos en los empalmes entre las rectas y curvas de los gajos del diagrama, al no usar instrumentos (compás o curvígrafo), las líneas son discontinuas pero rápidas y seguras, con varias repeticiones para configurarlas.

El procedimiento deja ver la proyección espacial que Sixta intuyó inicialmente en su boceto y que luego configuró hábilmente en la estructura circular de cuatro gajos. Ella comentó que: "*un día lo vi en la calle y*

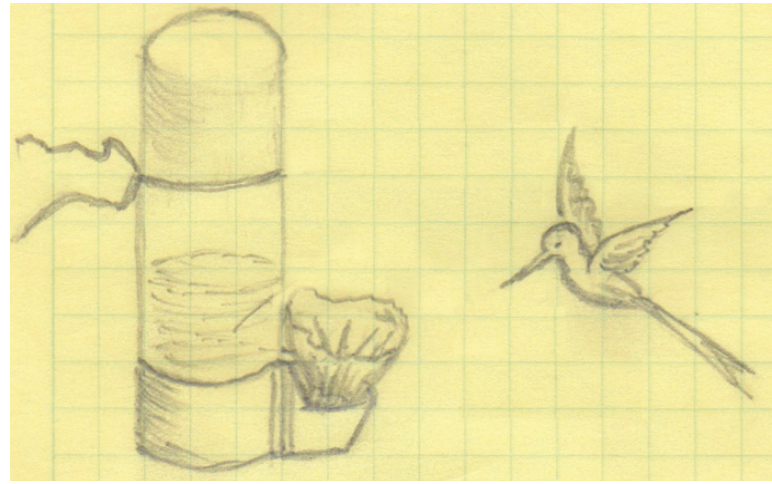
llegué a trazarlo e imaginar cómo hacerlo".

Los conocimientos técnicos de geometría plana aplicados en este esquema dejan ver el constante uso del conocimiento reflexivo en la proyección y construcción de objetos. Manifestó que: "*necesitaba tener un par de sillones de estos: puff, para recibir las visitas (...) me gusta la posibilidad ergonómica para sentarse y recostarse en él*". La dificultad que tuvo en la construcción de este puff fue con los materiales ya que las tela debían ser intermedias, en grosor y caída, para conservar la forma. Dijo que: "*haber podido realizar esta pieza, me produjo gran felicidad y satisfacción, me di cuenta que era capaz de hacer algo sin tener que comprarlo*". (Imagen 33)

FLOR (Bebedero colibríes)







Imágenes 34, 35 y 36. Dibujos de Sixta Piedra.

Descripción y análisis del proceso seguido por Sixta en la creación de una flor para bebedero de colibríes

Este dibujo prosaico, a diferencia de los usados para el trébol y puff, no tiene el carácter geométrico y fue construido en tres fases: los dos primeros son bocetos de instrucción y el tercero representa, de forma esquemática, la visualización general del proyecto.

En la primera fase Sixta realiza, apoyada en la cuadriculada de la hoja, un boceto rápido frontal de forma rectangular alargada "*un plástico de color llamativo, rojo o naranja como algunas flores*", -dice ella-. (Imagen 34) En la parte baja de este rectángulo traza una línea punteada que correspondería a la entrada y salida del hilo que es hilvanado a lo largo del plástico; complementa el boceto con la indicación: hacer pespunte. Los trazos del dibujo son rápidos, pero seguros, con líneas continuas hechas en un solo intento.

En la segunda fase realiza el esquema de la flor que se produce al tirar el hilo de la parte baja del plástico, con lo que crea el cuerpo de la flor en su parte alta (Imagen 35). Sixta comenta: "*La hechura de esta flor es un viejo recuerdo de cuando de niña. En la escuela la profesora me enseñó este truco para hacer flores artificiales en papel crepe para el día de la madre y otras celebraciones (...)*". El dibujo prosaico lo completa un texto que indica cómo tirando el hilo se forma la flor y advierte "*la necesidad de dejar un agujero en el centro, que será el espacio por el que beberán el almíbar los colibríes*". Los trazos que corresponderían a la parte alta de los 'pétalos' son precisos, con líneas regulares y rápidas; los del 'cuerpo' externo de la flor son titubeantes, trazados con lentitud y repeticiones. El esquema total muestra un modelo mental de flor que no correspondería a ninguna especie en particular, pero que abstrae de manera general, la síntesis de su forma.

En el dibujo prosaico de la última fase, Sixta representa de forma esquemática general cómo ella visualiza el final del proyecto que incluye tanto la flor realizada como su ubicación en el bebedero. La imagen final la completa el dibujo prosaico de un colibrí y las indicaciones generales del montaje del bebedero y la indi-

cación del sitio del almíbar (Imagen 35).

El dibujo deja ver el uso de un viejo recuerdo para la realización de una flor artificial vistosa, que ubica en un bebedero para canarios usado, con el propósito de que los colibríes "*pájaro mágicos que poco se veían por aquí*" dice, sean asiduos visitantes de su casa, "*que vengan a alegrame la vida*", agrega. Para potenciar estas visitas, Sixta ha sembrado varios Abutilones, de flores muy apetecidas por los colibríes, además, está experimentando nuevos bebederos con frascos de yogurt.

Estos procedimientos dejan ver los conocimientos tácitos y reflexivos tanto del dibujo como de las acciones posteriores con las que ella aborda sus creaciones. En la actualidad ha identificado cinco tipos distintos de colibríes que llegan a libar el almíbar que les prepara y que cambia cada tercer día para evitar que les haga daño. Sixta dice: "*he sembrado nuevos abutilones y preparo más bebederos, porque están llegando más colibríes y he visto que son muy territoriales. Los verde esmeralda de cola larga atacan a los pequeñitos 'dálmata'coloraditos, por lo que les sembré a ellos en la parte de abajo del lote, a ver si allá no los atacan. También me he dado cuenta que cuando siembran papa, en la parte de arriba de la vereda, los colibríes disminuyen, y hace unos meses vi uno muerto cerca al sembrado después que lo fumigaron, no sé si fue coincidencia, pero yo creo que los pajaritos chupan ese veneno y se mueren, por eso quiero que vengan la mayor cantidad de ellos aquí, que no corren ese peligro*" y sonríe.

Estos dibujos prosaicos son pre-visión de cada creación. Los caracteriza el uso de algunas convenciones con símbolos conocidos y compartidos con lo que nos familiarizamos usualmente en la etapa escolar, ya que algunos procesos de aprendizaje de dibujo tienden a partir de figuras geométricas simples con las que se construyen las formas que se quieran representar a través de este ejercicio matemático y geométrico, reconociendo la "(…) cualidad científica que tiene el dibujo geométrico como disciplina que tiene como objeto de estudio el concepto de espacio y de las figuras que en él se pueden imaginar" (Lino Cabezas, 2001).

Finalmente, los dibujos prosaicos de Sixta, dan pistas de la estrategia mental y la acción corporal seguidas por ella, del conocimiento tácito al que se refiere Sennett cuando plantea la aplicación de una habilidad que se ejerce sin esfuerzo, producto de haberla cultivado (Sennett, 2008).

Julio, dibujante de servilletas y papelitos

Julio siempre ha tenido un negocio de venta de carnes. Cuando lo conocí, tenía el local en una esquina de la plaza principal, a pocos metros de la iglesia y la alcaldía. Recién llegué a vivir en La Calera, mercaba los fines de semana, aprovechando que en esta población los sábados bajan los campesinos de las diferentes veredas a vender los productos que siembran en sus pequeñas parcelas y a comerciar los huevos, quesos y amasijos campesinos. Luego del mercado campesino, comprábamos la carne para la semana. Allí conversábamos con Julio sobre asuntos cotidianos, como suele hacerse en los lugares que aún escapan de la velocidad contemporánea.

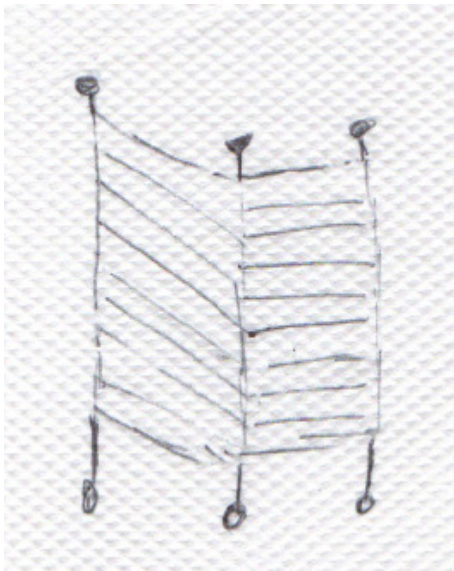
Con el paso del tiempo empezamos a hablar de fotografía y dibujo, temas de nuestro interés y que por aquella época eran asignaturas que yo trabajaba en la universidad. Coincidimos en la curiosidad, no solo por el ejercicio fotográfico, sino por el eventual uso del dibujo para crear objetos y muebles. Julio desecha sus dibujos por considerar que una vez realizado el objeto o arreglo, no tiene ningún sentido guardar partes del proceso, esto llamó mi atención teniendo en cuenta que en el escenario académico terminamos desarrollando casi una 'obsesión' por registrarlo y analizarlo casi todo, un elemento distintivo del ámbito cotidiano.

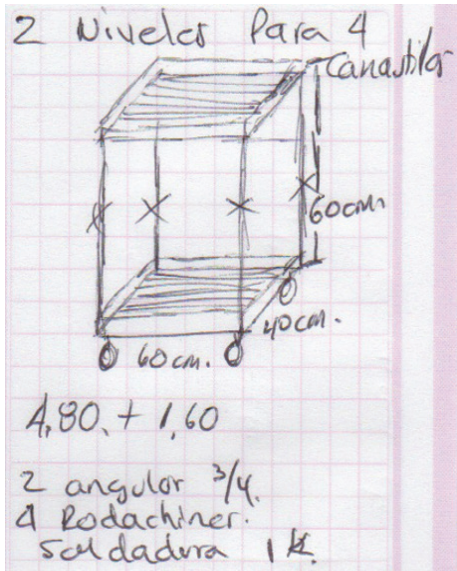
Cuando hablamos de mi interés por realizar esta indagación accedió, amablemente, a guardar un par de ellos y dejarme registrarlos. En estos dibujos, Julio toma ideas rápidas de sus visiones interiores y los diagrama de forma general. Posteriormente inicia, apoyado en ellos, la elaboración de sus proyectos; a veces los usa para hacer adaptaciones o reparar de forma '*hechiza*' -en sus palabras-, desperfectos o roturas. Él realiza sus dibujos prosaicos en papelitos sueltos: servilletas y hojas de cuaderno o libreta que normalmente bota.

En la tarea de clasificación, identifiqué dos tipos de dibujos prosaicos: *bocetos y diagramas*. Recordemos que los primeros, los bocetos, son garabatos rápidos de las primeras ideas y formas de sus proyectos con un carácter altamente especulativo; y los segundos, los diagramas, se muestran las relaciones entre las diferentes partes de un todo, con proporciones aproximadas y con mayor información y elaboración que el boceto. En estos dos tipos de dibujo está la variable que a mayor información y elaboración en el dibujo, menor es la posibilidad especulativa.

Escogí para analizar 2 bocetos y 1 diagrama con los que Julio creó un carrito metálico para canastillas de mercado y adaptó un espacio en su negocio para escurrir bandejas.

CARRITO (Para transportar canastillas)







Imágenes 37 y 38. Dibujos de Julio Cortés
Imagen 39. Foto Carrito de Julio Cortés

El boceto dibujado con esfero sobre una servilleta muestra dos caras de la estructura general: la frontal y la lateral, con varios trazos paralelos que sugieren unas canastillas de mercado organizadas en columna para optimizar la cantidad de canastillas a desplazar y el uso del espacio (Imagen 37). En el boceto no completa el objeto, seguramente porque con la información allí contenida es suficiente para recordar que el resto de la forma general del objeto -por ser regular- se repite.

Julio comenta que no encontró en el mercado un producto que le solucionara esta necesidad, "*la que vi, solo permitía montar una canastilla sobre otra. En ese carrito podemos montar varias canastillas, las que quepan por la altura de la puerta del negocio*". Las líneas de este boceto inicial son fluidas y rápidas; líneas regulares y continuas, hechas en un solo intento. Lo único que interrumpe el recorrido de los trazos es el material texturado del soporte, por ser una servilleta.

El diagrama hecho sobre papel cuadriculado muestra la estructura completa del mecanismo (Imagen 38). Es ortogonal e incluye medidas y una lista de los materiales a usar para su construcción. Las líneas de este diagrama son hechas con gran velocidad, son fluidas y estructuran de forma general el objeto pre-visualizado. Julio al final vio que la estructura que había dibujado contenía las canastillas por todos lados, pero tenía el problema de restringir la entrada y salida de las canastillas "*(...)viendo esto, decidí solo realizar la estructura inferior del dibujo*", luego dijo que para compensar el cambio del proyecto "*me inventé un mecanismo como de tren; de esos que unen los vagones, para poder llevar el doble de canastillas al mismo tiempo, y con buena maniobrabilidad*" y sonrió (Imagen 39).

Todo el procedimiento evidencia los conocimientos técnicos, tácitos y reflexivos que le permitieron la proyección y realización de su carrito para canastillas y optimizar así el uso del espacio y el desplazamiento de la carga en su negocio.

ESCURRIDOR BANDEJAS

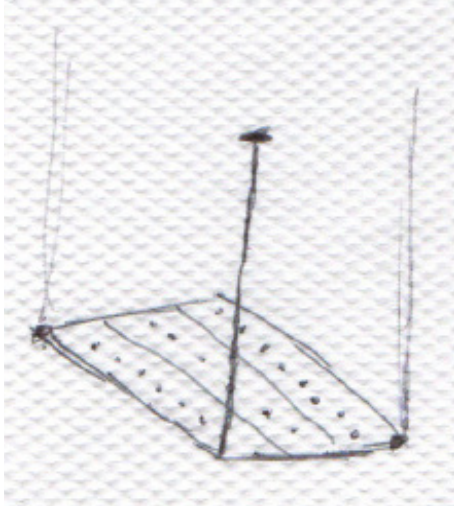






Imagen 40. Dibujo de Julio Cortés
Imagen 41 y 42. Foto Escurridor Bandejas de Julio Cortés

Este boceto también lo realizó con esfero en una servilleta (Imagen 40). En él maneja la misma forma ortogonal del dibujo anterior. Plantea una estructura general, de la que solo traza el soporte inferior y la vertical con la que sostendrá las bandejas. Incluye sobre esta superficie unos puntos separados a la misma distancia, que representan los remaches, que llamó: '*antideslizantes*' con los que evita que las bandejas se deslicen (Imágenes 41 y 42).

Julio comentó: "*le 'cacharrié' mucho a esta idea, que es muy simple... porque las alternativas que había contemplado acumulaban agua en alguna de las caras de las bandejas, pero con esta idea lo solucioné. A veces lo más difícil se resuelve con lo más sencillo*". Las líneas de este boceto son entrecortadas, hechas rápidamente. Estructuran de forma general la adaptación que realizó en el rincón de la fama para escurrir y secar las bandejas. Los dibujos prosaicos de Julio dejan ver parte de su manera de proceder y del conocimiento asimilado de habilidades para el uso básico de dibujo y su potencia en la construcción de objetos y adaptaciones que realiza.

"El hombre sólo aprende moviéndose de lo conocido a lo desconocido"
Claude Barnard
"El creador no ama lo que conoce sino lo que desconoce"
Javier Gil

Última puntada, dibujo más allá del trazo.

Es frecuente que los medios hegemónicos y la publicidad elogien las industrias que se amparan en ideas equívocas de progreso e inducidas más por intereses económicos que por necesidades reales de la especie. La idea de progreso centrado en el consumo (tener) afecta el equilibrio de los recursos naturales, y de paso mina la confianza en la capacidad creadora del ser humano. Como sociedad seguimos ayudado a fortalecer este propósito, cediendo a su obsesión de ofrecernos una vida fácil, ociosa y ligera: de espectáculo.

Vivimos una época obsesionada por consumir, por tener, para el filósofo y sociólogo francés Gilles Lipovetsky, "(...) podemos caracterizar 'la sociedad de consumo' bajo diferentes aspectos: elevación del nivel de vida, abundancia de artículos y servicios, culto a los objetos y diversiones, moral hedonista y materialista, etc..." (Lipovetsky, 1990, P. 179). El consumismo nos ofrece solucionar necesidades de todo tipo: corporales, sicológicas, afectivas, sociales, fetichistas, creativas, etc, incluso también nos 'crea' necesidades que son inexistentes. El escritor colombiano William Ospina plantea que nuestra época sabe ofrecer al ciudadano el consumo pero no sabe proponerle la creación, sabe ofrecer novedades pero no sabe conservar tradiciones, sabe dominar y transformar la naturaleza pero no sabe respetarla ni conservarla (Ospina, 2014).

Hace tiempo se instaló la idea del derroche en nuestra sociedad, se disparo la relación ente cantidad y calidad de los objetos producidos industrialmente y que consumimos de forma desproporcionada. El Homo Faber

de la era industrial que elaboraba bienes duraderos para ser usados, con el paso del tiempo y la tecnología y economía de consumo han hecho que el Animal Laborans ahora realice bienes no para usar sino para consumir (como los alimentos) bienes de consumo (Arendt, 2005). Los productos se realizan para tener una vida útil corta y, con frecuencia, esos productos se desechan antes de llegar al final de su vida útil. Los consumidores terminamos siendo más estimulados por las expectativas que genera un producto, que por sus posibilidades reales de uso, "(...) tener lo último que ha salido es más importante que hacer uso duradero de ello. De una u otra manera la posibilidad de disponer tan fácilmente de cosas nos desensibiliza ante los objetos reales que tenemos en la mano." (Sennett, 2009, P. 139). El panorama resulta aún más alarmante si hasta el científico, considerado el genio del momento, Stephen Hawking, comenta que la tierra es insuficiente para las necesidades inmediatas de la especie humana, por lo que debemos explorar otros planetas que puedan servirnos (Hawking, 2013).

Este panorama mina la confianza en la capacidad creadora del ser humano, la perturba. Cada vez es más evidente la dependencia de los seres humanos en los otros, ya sea porque pueden hacer lo que no queremos hacer, o porque lo pueden hacer mejor. Esto se percibe, incluso, en las actividades más personales y cotidianas como el arreglo corporal personal (cabello, uñas, piel...); la presentación y apariencia (ropa, zapatos accesorios...); la alimentación (desayunos, almuerzos, comidas...); el aseo y arreglo de la casa (aseadoras, plomeros, albañiles, cerrajeros...) hasta en los paseadores de mascotas... La creciente tendencia a delegar o que otros hagan lo que antes hacíamos, afecta la confianza de las personas en su capacidad de actuar y hacer. En una conversación con Julio, el dibujante, planteaba que "*(...) con frecuencia yo me lleno de dudas sobre lo que me gusta hacer -hacer y reparar cosas- frente a lo que la industria nos ofrece y mete por los ojos todos los días (...) nos dicen que ya todo está hecho y que nosotros no tenemos nada que hacer frente a eso. Creo que nos falta confianza en lo que somos capaces de hacer.*"

Sixta y Julio ejemplifican la capacidad de los seres humanos por ser curiosos frente a la posibilidad de conocer. Es importante estimular nuestro interés por conocer, para los griegos el asombro era el principio del conocimiento, decían que si dejábamos de asombrarnos corríamos el riesgo de dejar de conocer. Lo que consideramos rutinario, obvio, cotidiano puede restringir nuestra capacidad de asombrarnos. El poeta persa Rumi aconsejaba vender la inteligencia para comprar el asombro. La experimentación sensorial es materia prima para conocer, para imaginar, para crear; experimentando salimos de los caminos conocidos estableciendo relaciones nuevas para producir conocimiento. La posibilidad de ser creadores se construye a través de la riqueza de la experiencia y de la interacción social.

La forma en que captamos información del mundo tiene, para el biólogo Francisco Varela dos enfoques: uno cognitivista y otro conexionista. Para los cognitivistas, percibimos la información que se procesa en el cerebro mediante operaciones de selección, categorización conceptual y asociaciones de memoria y acción; esta perspectiva es simbólica, concibe la realidad como un mundo pre-existente, dado. Para los conexionistas el mundo natural carece de límites exactos, por lo que no existe un mundo predefinido de antemano, el conocimiento se da de forma indisoluble con la experiencia corporal; esta perspectiva es interpretativa, la realidad no está dada, se construye a través de la experiencia (Varela, 2005). Aprehendemos el mundo de forma parcial a través de la experiencia y la representación es una de las formas de operar en él. Esta forma de conocimiento pragmática nos vincula con la historia individual y colectiva que interpreta la representación de ese mundo dado, y no dado al mismo tiempo. Piaget afirmaba que el conocimiento es adaptación (Piaget, 1973), pero entendamos que esa adaptación se soporta en el contacto de las personas con el mundo, en la experiencia. El conocimiento proporcionado en la experiencia no consiste simplemente en recuperar lo dado, sino en poder reutilizarlo y reformarlo para transformar la realidad. Sixta y Julio transforman de diversas maneras su realidad cotidiana, y el dibujo prosaico cumple un papel importante en este propósito.

Sixta reutiliza los emvases plásticos de los productos que consume, les encuentra variados usos, nuevas funciones. Algunas veces realiza dibujos rápidos de esas posibilidades de transformarlos, de alargarles su vida útil, dice: "*(...) me duele botar sin más los recipientes, sabiendo que pueden seguir siendo útiles.*" Ella no ve desechos en estos recipientes, ve potenciales creaciones; hace con ellas, materas, riegos, casas para aves, porta-objetos, pequeños viveros, también elementos decorativos: mariposas, aves, etc. En otras ocasiones los transforma sin un plan previo, a la manera del *bricoleur* que se expresa en la vida diaria de las personas, sin que incluso ellas mismas valoren el gesto que implican estas transformaciones. Sixta en tono afectuoso dice: "*hay que darle otra oportunidad a las botellas (...) este planeta no aguanta más de nuestro abuso.*" El bricolaje es para el antropólogo francés Levi-Strauss una especie de ciencia primera, que no primitiva[21], y el *bricoleur* es aquel que trabaja con sus manos pero utilizando medios desviados, "(...) es el que obra sin plan previo y con medios y procedimientos apartados de los usos tecnológicos normales. No opera con materias primas sino ya elaboradas, con fragmentos de obras, con sobras y trozos (...)". (Levi-Strauss, 1964, P. 35). Bajo este presupuesto todo bricolage implicaría un reciclaje, pero no todo reciclaje implica bricolage por no siempre operar solo con lo que se tiene a la mano. Esta práctica autosuficiente se convierte en una técnica de trabajo doméstico radicalmente opuesta a los procesos de producción industrial y nos recuerda que la vida requiere sencillez, alegría y una ética frente al equilibrio del planeta, no podemos seguir cediendo terreno ante las luces del consumo y del gran espectáculo.

En el uso que hacen Sixta y Julio del dibujo prosaico se da una constante interrelación entre el conocimiento tácito (habilidad que se aplica sin esfuerzo producto de haberla cultivado) y el reflexivo (conocimiento acom-

21 Vale la pena comentar que uno de los propósitos del libro de C. Levi-Strauss *El pensamiento salvaje* fue criticar la idea aceptada hasta ese momento de que el pensamiento de los denominados "salvajes" era un pensamiento primitivo (inferior) frente al pensamiento occidental considerado como moderno y racional (superior).

pañado de un regreso crítico sobre sí mismo, sobre su origen, sus condiciones, su método, sus límites y valor), generalmente el conocimiento tácito sirve como ancla, y el reflexivo cumple una función más crítica y correctiva en la labor emprendida (Sennett, 2009). En los dibujos prosaicos, la habilidad básica para dibujar desde sus rudimentos es conocimiento asimilado y transmitido por la cultura y la tradición y su uso se va especificando, ampliando y configurando a través de la historia en los diferentes ámbitos, principalmente el académico y con menos participación, el cotidiano.

Con el uso del dibujo prosaico: lenguaje común, abierto y cotidiano, Sixta y Julio potencian las creaciones latentes que encarnan las acciones y los acontecimientos mínimos de la cotidianidad, enriqueciendo sus vidas y contribuyendo en transformar la realidad y construir otras.

En la última conversación con Sixta sobre sus dibujos, señaló de manera concluyente que, para ella, "*el dibujo es una manera de conocer y explorar la realidad, de sentirla (...)*". Le pregunté si las cosas que dibujaba siempre las realizaba, las materializaba, dijo: "*(...) yo soy feliz dibujando e imaginando cosas, aunque no las haga (...) a veces resuelvo cosas o problemas con el dibujo, y puedo dormir tranquila.*"(risas). Julio, por su parte, describió el dibujo como la forma de organizar sus pensamientos: "*(...) yo lo asocio con el ajedrez y las infinitas posibilidades de jugar... así son las alternativas para la vida misma, hay que mirarle el ladito a los problemas en la vida. El dibujo me instruye sobre cómo manejar mi vida, los pasos a seguir*".

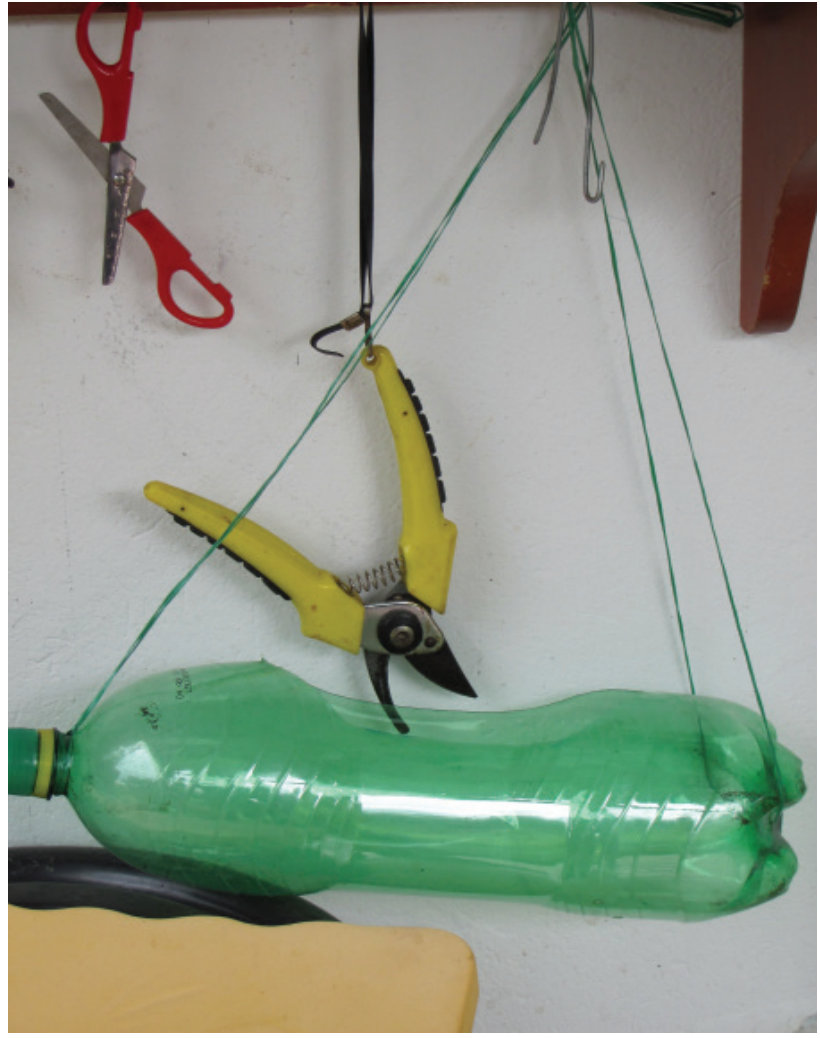
Cada ser humano hace uso de sus conocimientos para transformar su realidad. Los conocimientos cotidianos tienen mucho de inciertos, allí radica su poder, ya que esta inseguridad les permite recrearse constantemente. En estos procesos incorporamos lo que la experiencia nos va ofreciendo y lo que en ella vamos encontrando, por lo que se fortalece el conocimiento reflexivo en cada práctica, así "la gente puede aprender de sí misma a través de las cosas que produce" (Sennett, 2009, P. 19).

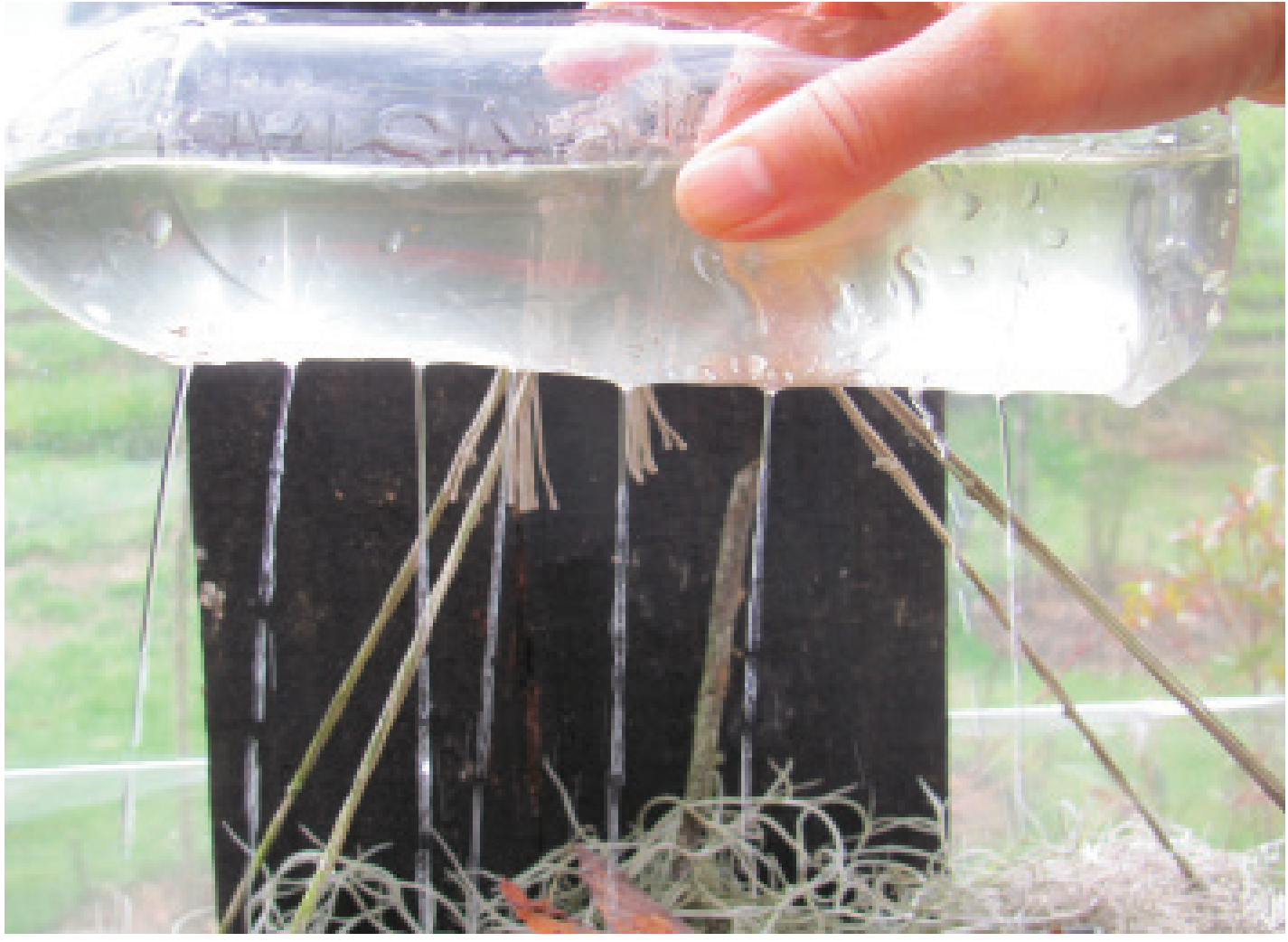
Las dimensiones humanas: razón, emoción, intelecto, práctica e intuición... participan de la forma en que aprehendemos el mundo. Vivimos el mundo con sus colores, olores, sonidos, con toda su encanto y misterio, con todas sus posibilidades prosaicas y poéticas; dos dimensiones con valores inestimables que se cruzan y alternan todo el tiempo y nos ayudan a llevar vidas más plenas. El escritor y ecologista brasileño Leonardo Boff plantea que la cultura del entretenimiento ha desnaturalizado la vivencia poética, al domesticarla le ha quitado su éxtasis, la ha convertido en disfrute sin encantamiento. Lo prosaico ha sido trasformado en simple lucha por la supervivencia, las personas viven extenuadas en trabajos desgastantes y monótonos, todo es artificiosamente inducido provocando un triste vacío existencial (Boff, 2009).

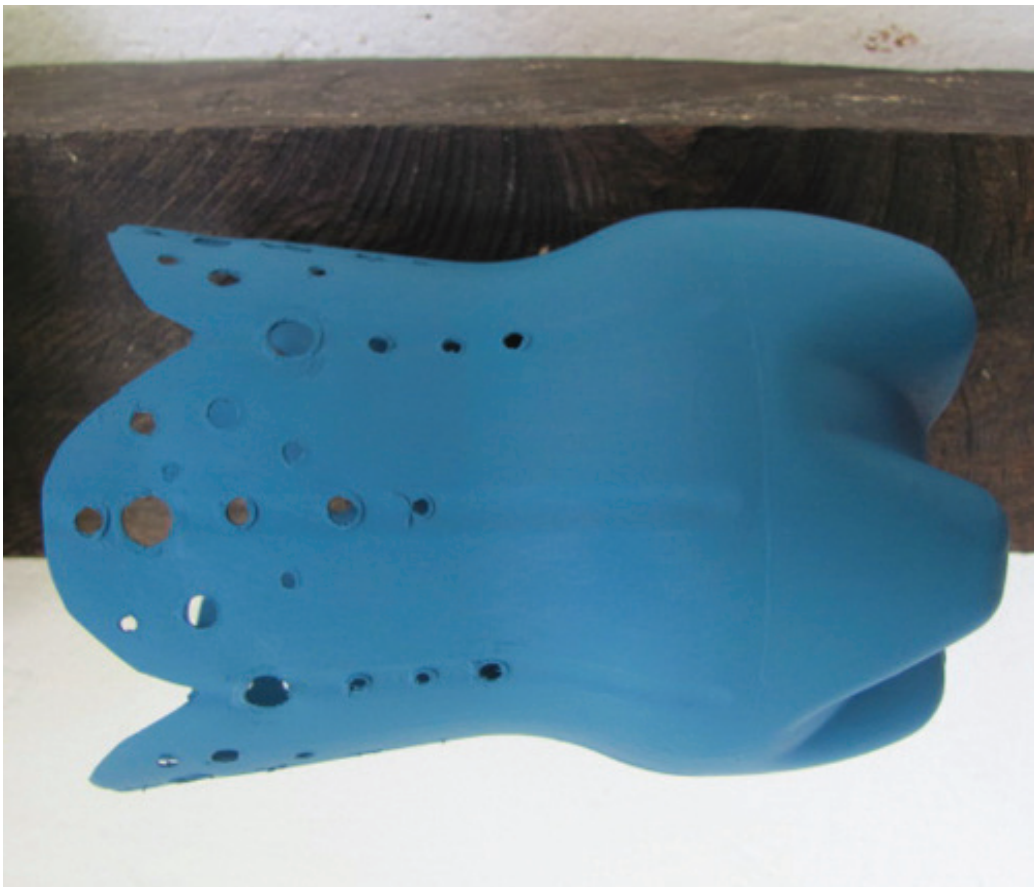
Recuerdo que una vez culminé mi pregrado en Bellas Artes en la Universidad Nacional, decidí irme a acompañar a mi abuelo Agustín Piedra -que fue también mi padre- por una temporada que se alargó casi dos años. En esa época él vivía solo en una apartada vereda del municipio de Guatavita, en una casa pequeña de bahareque y paja hecha por sus abuelos y adaptada por él. En el mes de enero, que solía ser muy seco en esa época, emprendimos una siembra de papa que mi abuelo amenizada con rancheras mexicanas que entonaba a viva voz, y con poesías de Julio Flórez y José Asunción Silva que declamaba mientras me explicaba qué distancia debía llevar cada semilla para que las plantas crecieran lo suficiente y se protegieran entre ellas del pertinaz viento. Aproveché un momento de silencio y le pregunté cómo hacían ese proceso de siembra cuando lo realizaban industrialmente. Él se detuvo, miró en dirección al embalse del Tominé y me dijo: yo no sé de tecnologías y tampoco creo en ellas, hay cosas que la naturaleza sabe hacer bien y el ser humano, en su arrogancia, cree poder hacerlas mejor. Soltó el par de semillas que tenía en su mano, se agacho y tomó un puñado de tierra negra y seca, me la mostró y dijo: "*mijo, el día que el hombre sea capaz de hacer esto -acercó un poco la manotada de tierra a mi cara- me quito el sombrero y empiezo a creer en la tal tecnología, mientras tanto, solo creeré en Dios, el Creador...*" Hace poco más de un año recordaba esta anécdota mientras daba el último beso a mi abuelo -el imposible de responder- mientras él llevaba con orgullo un gran crucifijo sobre su frío pecho.

Capítulo 6
OTRA OPORTUNIDAD PARA LAS BOTELLAS































BIBLIOGRAFÍA

Libros

Acaso, M. (2009) *La educación artística no son manualidades.* Catarata. Madrid.

Agamben, G. (2011) *Infancia e Historia*. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires.

Arendt, H. (2005) *La condición humana*. Ediciones Paidós. Barcelona.

Berger, J. (1987) *Modos de ver. Editorial* Gustavo Gili. Barcelona.

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

Berger, P. (2011) *La construcción social de la realidad*. Editores Amorrortu. Buenos Aires.

Boff, L. (2009) *La sostenibilidad.* Sal Terrae. Cantabria

Bourdieu, P. (1989) *La sociología de la cultura*. Grijalbo. Ciudad de México.

Bronislao, Y. (1980) *Dibujo Geométrico y de Proyección*. Ediciones Don Bosco. Bogotá.

Ching, F. (1999) *Dibujo y proyecto.* Gustavo Gili. Barcelona

Dennett, D. (1996) *Contenido y conciencia*. Editorial Gedisa. Barcelona.

Dewey, J. (2008) *El arte como experiencia*. Ediciones Paidós. Barcelona.

Didi-Huberman, G. (2011) *Ante el tiempo*. Editora Adriana Hidalgo. Buenos Aires.

Dussel, E. (1984) *Filosofía de la producción*. Editorial Nueva América. Bogotá.

Efland, A. (2004) *Arte y Cognición. Octaedro-EUB*. Barcelona.

Edwards, B. (1999) *Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Urano. Barcelona.

Elias, N. (1994) *Teoría del símbolo*. Ediciones Península. Barcelona.

From, E. (1989) *Del tener al ser.* Ediciones Paidós. Barcelona.

García, N. (1990) *Culturas Híbridas*. Editorial Grijalbo. Ciudad de México.

Gómez, J. J. (2000) *Las lecciones del dibujo*. Ed. Cátedra. Madrid.

Gómez, J. J. (2001) *El manual de dibujo.* Ed. Cátedra. Madrid.
Gómez, J. J. (2007) *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo.* Ed. Cátedra. Madrid.
Goodman, N. (1990) *Maneras de hacer mundos*. La Balsa de la Medusa. Madrid.
Holloway, J. (2003) *Cambiar el mundo sin tomar el poder.* Intervención cultural. Barcelona.
Ivins, W. (1975) *Imagen impresa y conocimiento*. Gustavo Gili. Barcelona.
Kandel, E. (2002) *Neurociencia y conducta*. Prentice Hall. Madrid.
Kenneth, C. (1943) *The Nature of Explanation.* Cambridge University Press. New York.
Laignelet, V. (2011) *Encuentro "creación, pedagogía y políticas de conocimiento".* U. J. T. L.
Levi-Strauss, C. (1964) *El pensamiento Salvaje. Fondo de cultura económica.* Ciudad de México.
Lipovetsky, G. (2009) *El imperio de lo efímero.* Editorial Anagrama. Barcelona.
López, F. (2010) *Dibujar para ver y no al revés.* Jorge Tadeo Lozano. Bogotá.
Mandoki, K. (2006) *Prosaica uno. Siglo veintiuno editores*. Ciudad de México.
Mandoki, K. (2006) *Prosaica dos. Siglo veintiuno editores.* Ciudad de México.
Martínez, M. (2006) *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. Editorial Trillas. C. de México.
Maturana, F. (2003) *El árbol del conocimiento.* Editorial Lumen. Buenos Aires.
Moreno, O. (2010) *Dibujo y conocimiento, sentidos del dibujo en la universidad.* U. J. T. L.
Morin, E. (2007) *Introducción al pensamiento complejo.* Gedisa. Barcelona.
Ospina, W. (2013) *La lámpara maravillosa*. Mondadori. Bogotá.
Perec, G. (2008) *Lo infraordinario*. Editorial Impedimenta. Barcelona.
Piaget, J. (1973) *Estudios de psicología genética*. EMECE, Buenos Aires.
Ranciere, J. (2003) *El maestro ignorante.* Editorial Laertes. Barcelona.
Reguillo, R. (2004) *Los Estudios Culturales.* Barcelona.
Rouma, G. (1947) *El lenguaje gráfico de los niños.* Editorial El Ateneo. Buenos Aires.

Rousseau, J. (1762) *Emilio*. Editorial Campana. Madrid.

Ruskin, J. (1999) *Técnicas de dibujo*. Editorial Laertes. Barcelona.

Sennett, R. (2008) *El Artesano*. Anagrama. Barcelona.

Varela, F. (1988) *Conocer*. Editorial Gedisa. Barcelona.

Villegas, A. (2012) *Pedagogía especial del dibujo*. Fundación común presencia. Bogotá.

Wenger, R. (2011) *Arte y Conocimiento*. Ediciones Universidad del Atlántico. Barranquilla.

Revistas

Bruner, J. (1973) *Aprendizaje por experiencia directa y por experiencia mediatizada*. Revista Perspectivas. UNESCO. Madrid.

Escobar, F. (2009). *El lugar del arte en lo político: Posibilidad y promesa de transformación social desde el arte*. Revista de Artes Visuales Errata. Bogotá.

Catálogos

Exposición: *Algunos dibujantes. Planetario de Bogotá*. Galería Santa Fe. 1998.

Exposición: *Y en el monte nada. El dibujo según...* Planetario de Bogotá. Galería Santa Fe. 1996.

Exposición: *Linie Line Línea dibujo contemporáneo*. Biblioteca Luis Ángel Arango. 2013.

Artículo

Ospina, W. (2014) *"El descubrimiento del paraíso. La hora de América Latina"* Encuentro Federal de la Palabra, Buenos Aires, Argentina.

Documentos en internet

Bruner- Olson (1973) *Aprendizaje por experiencia directa y por experiencia mediatizada* Revista Perspectivas. UNESCO. Madrid. www.riic.unam.mx/01/AprendizajePorExperienciaDirecta_Bruner.pdf

Max-Neef, M. (2004) Fundamentos de la Transdisciplinariedad. Valdivia, Chile. En www.max-neef.cl/.../Max_Neef-Fundamentos_transdisciplinaridad.pdf

Morin, Edgar. (1994). *Carta de la transdisciplinariedad* Convento de Arrábida, noviembre de 1994. En red http://www.filosofia.org/cod/c1994tra.htm

Nicolescu, Basarab. (1999). *La transdisciplinariedad.* Una nueva visión del mundo. Universidad Nacional Autónoma de México. En http://basarab. nicolescu.perso.sfr.fr/ciret/espagnol/visiones.htm

Fotografías
Oscar Monroy
Ivonne Merchán

Diagramación
Ivonne Merchán

Corrección de Estilo
Elizabeth Garavito y Fredy González

