

# Del dibujo como estrategia y fenómeno comunicativo.

Desde sus propiedades distintivas a lo imaginario del social media

Mtro. Octavio Cuéllar Rodríguez\*

## Resumen

Este texto es una reflexión sobre los dibujos, una división de sus atributos que son: su identidad o representaciones; sus dimensiones sintáctica, semántica, pragmática y también sobre los realizadores del dibujo artístico en los talleres.

El primer apartado, la identidad o definición del dibujo, comprende el estudio de varios autores teóricos y prácticos sobre sus teorías o conceptos; el segundo es un razonamiento sobre sus dimensiones: sintáctica, semántica y pragmática, y el tercero trata sobre los dibujantes, los talleres y los espectadores; con un recorrido desde el paleolítico superior a la actualidad en la era de las imágenes digitales.

\* Profesor investigador, Departamento de Teoría y Análisis,  
Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco  
Correo: ocuellar@correo.xoc.uam.mx

**Palabras clave:** pragmático, semántico, sintáctico, comunicación, heurística, social media.

## Introducción

La base y génesis del dibujo debe situarse en los albores de la prehistoria, puede ser según estudios paleontológicos entre los 50 mil y 40 mil años como manifestaciones de arte mueblar y parietal principalmente. Es posible advertir el devenir sinuoso y de rupturas, pero que en principio sirve de instrumento y expresión en la transmisión de información para la supervivencia. De acuerdo con Abraham A. Moles (2009):

[...] sirve para la comunicación, para la transferencia de una experiencia vicaria de un individuo a otro [...] comprender una imagen (un dibujo) es captar un mensaje significativo con el objeto de extraer comportamientos ulteriores.

El hombre del paleolítico superior dibujó en las profundidades de las cuevas prehistóricas, con algún fin: el de rayar por rayar, el de asociar signos y figuras con la realidad de la supervivencia social y humana, J. Fortea (2008) y sirvieron, según una explicación funcional (L. Binford y F. Bordes) a una utilidad económica, (Francis Hours, 2014). Los antropólogos han encontrado, además de los dibujos: pinturas parietales, arte, mueble y utilaje.

El dibujo es sobre todo un arte de representaciones animales, (Clottes, 2010), desde la época de los cazadores arcaicos sin armas como arcos, flechas y recolectores; el dibujo parietal es ideoforno, gestual, metafórico y el arte mueble contiene adornos personales; hace alrededor de 32,000 años, con técnica aerográfica y rayado, (Kozlowsky, 1997) expresaban rituales de magia de caza; otros dibujos representan signos sexuales sobre la procreación, la apropiación de sus habilidades cazadoras con pinturas zoomórficas (Breuil y el conde de Begouën, 1929), en menor cantidad el dibujo antropomórfico con características a la vez humanas y animales, (Jean Clottes y

## Abstract

This text is a reflection about drawings, a division of their attributes which are: their identity or representations; its syntactic, semantic, pragmatic dimensions and also about the directors of the artistic drawing in the workshops.

The first section, the identity or definition of the drawing, includes the study of several theoretical and practical authors about their theories or concepts; the second is a reasoning about its dimensions: syntactic, semantic and pragmatic, and the third deals with the draftsmen, the workshops and the spectators; with a journey from the Upper Palaeolithic to the present in the era of digital images.

**Keywords:** *pragmatic, semantic, syntactic, communication, heuristic, social media.*

David Lewis-Williams, 2010) y el de manchas o líneas pintadas y grabados aparentemente sin intención definida. El dibujo es de marcaje e interacción sexual, de apoyo a teriántropos y hechiceros, para representaciones Ideogramáticas, iconográficas, de esquematizaciones lingüísticas alfanuméricas, religiosas, científicas, artísticas. Para Juan Acha (1999) es varias cosas a la vez: un producto, una actividad manual, una técnica, varios procesos y un sistema artístico; en este contexto, este estudio intenta decodificar en taxón y en cada una de las subdivisiones una clasificación, según un tipo de organización a formular.

Este texto está dividido en tres partes, la primera, trata de la identificación de las definiciones y palabras clave de varios autores, como Aurelio de los Reyes, Betty Edwards, Juan Acha, Luz del Carmen Vilchiz, Rudolf Arnheim, entre otros, con los comentarios pertinentes (véase cuadro 1) dando paso a la argumentación y a su ordenación jerarquizada y sistemática que tenga relación con otros taxones y otorgar un nombre en una tabla de valor general. Proporciona un nivel jerárquico que está en relación con su grupo, tipo, instrumentos y materiales de aplicación, soportes, técnicas y valores sintácticos, para posteriormente, en la segunda parte, discernir sobre las propiedades o dimensiones, como son lo sintáctico, lo semántico y lo pragmático.

Finalmente, la tercera parte trata sobre los dibujantes artistas, los talleres y los espectadores; el trabajo simple de dibujar se repetirá desde el paleolítico superior a la actualidad con diferentes materiales, herramientas y tecnologías propias de cada época, hasta la era de la digitalización de imágenes, de *dibujo-medía*, de los *social media*, de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (nics), que extienden los sen-

tidos e intensifican el punto de vista singular del dibujante y del *media-espectador* "mediatizado" que se fascina por los *mapping*, en fachadas, paredes, montañas, en el aire y proyecciones en las multiplataformas digitales.

### **Primera parte: sobre la identificación**

El dibujo tiene un principio comunicativo para decirle a otro "algo" de uno mismo, puede no decir nada, solamente un rasgo en el espacio físico entre el volumen sólido y su aire, pero de todas formas algo dice. Puede ser que sirva para marcar, adornar, puede ser gestual, de propiedad; aparece con el hombre que empezó a dibujar las sombras de sí mismo o las huellas de los animales, posteriormente éstas serán vinculadas a la magia con algún propósito, por lo que se puede afirmar que el dibujo tiene un principio comunicativo. (Acha, 1995)

En una revisión bibliográfica y documental de estudiosos de la disciplina, profesores especialistas, artistas y teóricos, como Cennino Cennini (siglo xv) y los comentarios de Franco Brunello (1988), Leonardo Da Vinci (siglo xv), Luca Pacioli (siglo xvi); lo transcrito en el Plan General de Estudios de la República Mexicana Real Academia de San Carlos (1843), Wassily Kandisky (Weimar 1923, Dessau 1926, México, 1994), Aurelio de los Reyes (2010), Francis Hours (1985), Juan Martínez Moro (2008), Betty Edwards (2011), Juan Antonio Ramírez (1986), Ida Rodríguez Prampolini (1988), Abraham A. Moles (2009), Juan Acha por Luz del Carmen Vilchiz (1999), Rudolf Arnheim (1999); los coordinadores del coloquio "Imágenes que representan saberes" por Mario Casanueva y Bernardo Bolaños (2009), entre otros, la identificación de palabras clave y comparación de las definiciones, se deriva que se puede dividir en tres grandes dilataciones.

Cuadro 1		
Definiciones del dibujo por diversos autores		
<p>Trazar líneas es reproducir la forma que ha determinado la razón y esa forma no puede ser nunca impersonal porque la razón que la piensa es una razón concreta ubicada en un contexto social determinado.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Instrumento que ayuda a pensar</li> <li>Es un adelanto de la realidad</li> <li>Extensión de la mano</li> <li>El trazo determina la forma</li> <li>Crea el porvenir</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Ida Rogriguez Prampolini</b> 1988</p>	<p>Estudios preparatorios correspondientes a las carreras ciencias naturales cursadas en Minería</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ciencias Naturales:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Geógrafos</li> <li>o Naturalistas</li> <li>o Agrimensores, etc.</li> </ul> </li> <li>Estudios de las materias:                             <ul style="list-style-type: none"> <li>o Lógica</li> <li>o Álgebra</li> <li>o Dibujo natural</li> <li>o Geometría elemental</li> <li>o Geometría analítica</li> <li>o Geometría Descriptiva</li> <li>o Teoría de la perspectiva y sombra de los cuerpos</li> <li>o Trigonometría esférica</li> <li>o Dibujo de delineación</li> </ul> </li> <li>Los programas de identificación integral</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Plan General de Estudios De la Republica Mexicana</b> <b>Real Academia de San Carlos</b> (1843)</p>	
<p>La ilustración involucra elementos pictóricos de la producción.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Los dibujos de planta arquitectónica</li> <li>Modelos formales para la construcción de los sets</li> <li>Dibujos a escala</li> <li>Como plan rector y base para la construcción</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Juan Antonio Ramirez</b> 1986</p>		
<p>Lenguaje para expresar ideas, formas y para diseñar las ilustraciones e incursionar en la pintura militar y científica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Principio de la expresión artística</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Aurelio de los Reyes</b> 2010</p>	<p>Es varias cosas a la vez: un producto, una actividad manual, una técnica, varios procesos y un sistema artístico</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Producto técnico, científico, diagramático, escritura, apunte, artístico</li> <li>Actividad manual y pseudo manual (plotter) trabajo simple, en un espacio vital</li> <li>Técnica, verbalizadas y no verbalizadas reglas, métodos, estrategias,</li> <li>Procesos: histórico, psicológico, sociológico, cultural, estético, ideomático, lingüístico, divinización, artístico, pictorizado y el artizado, y el cultural</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Juan Acha por Luz del Carmen Vilchis</b> 1999</p>	
<p>Es una habilidad que puede aprender cualquier persona con una vista y una coordinación manual normales.</p> <p>Es aprender, a procesar la información visual .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estado de conciencia- estado subjetivo alterado</li> <li>Modo de ver- cambio mental</li> <li>Yo creativo- formas de expresarse</li> <li>Un método-abre el acceso a las habilidades</li> <li>Realismo- da confianza, especialización y</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Betty Edwards</b> 2011</p>	<p>El dibujo constituye una técnica manual y lingüística y es un medio de producir imágenes al servicio de cualquier actividad humana</p>	
<p>Elementos básicos y elementos gráficos, teórico-práctico, construcción y composición histórica, examen y desarrollo, valor y aplicación.</p> <p>Punto y línea, y el plano:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Geométrico entre palabra y silencio- interrupción escritura- mudez-minima forma</li> </ul> <p>Pintura</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Choque- lápiz, punzón, pincel, pluma</li> <li>Concepto- tamaño, tiempo y espacio</li> <li>Expresión-cuantitativa, fórmula,</li> <li>Forma-tensión, plano, definición, relatividad, sonido, tiempo</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Wassily Kandinsky</b> (Weimar-1923) (Dessau-1926) (México-1994)</p>	<p>Ilustración como dibujo tiene como significado: iluminar, dar idea, instruir, civilizar, que acompaña al texto, un artículo; es un periodo emancipador de la cultura occidental; parentesco entre el arte y la filosofía, quedando sometido a la misma exigencia de rigor que otras ciencias. Imágenes literarias o figuras retóricas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Iluminar</li> <li>Arte y filosofía</li> <li>Ilustración Vs. Imitación</li> <li>Imagen y conocimiento</li> <li>Categoría estética</li> <li>Pensamiento e imagen</li> <li>Información</li> <li>Preceptos o unidades de percepción</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Juan Martínez Moro</b> (2008)</p>	
<p>Representación de lo imaginario, la captación de elementos formales, cromáticos o ambientales; la observación de las propiedades distintivas de las cosas.</p> <p>Por sus condiciones técnicas y estilísticas Compila circunstancias fácticas y perceptuales Fragmentación espacio/tiempo de lo diverso Interpretación del sentido</p> <p>Es la materialización en superficies, contornos y volúmenes</p> <p>De: Arriba y abajo Dentro y fuera Si y no Permitido y prohibido Grande y pequeño</p> <p>Intuición y analogía Disyuntivas entre percepción y sensación</p> <p style="text-align: right;"><b>Luz del Carmen Vilchis</b> (2008)</p>	<p>Sirve para la comunicación, para la transferencia de una experiencia vicaria de un individuo a otro. Comprender una imagen (un dibujo) es captar un mensaje significativo con el objeto de extraer comportamientos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>De belleza plástica</li> <li>De calidad técnica</li> <li>De implicaciones micropsicológicas</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Abraham A. Moles</b> (2009)</p>	
<p>Sentir y Expresar cuatro dimensiones espaciales, altura, ancho, profundidad y tiempo.</p> <p>Es un ejercicio para toda persona, y para los artistas es fundamental, recupera la audacia, la curiosidad y a despreocupación. Se descubren nuevas cosas propias del dibujo y de uno mismo (del artista).</p> <p>Es una gran carga de energía</p> <p style="text-align: right;"><b>Daniella Brambilla</b> (200)</p>	<p>Requiere un juego recíproco entre las propiedades adoptadas por el objeto y la naturaleza del sujeto observador Intento de distinguir entre concepciones adecuadas e inadecuadas de la realidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Equilibrio</li> <li>Forma</li> <li>La forma</li> <li>Desarrollo</li> <li>Espacio</li> <li>Luz</li> <li>Color</li> <li>Movimiento</li> <li>Dinámica</li> <li>Expresión</li> <li>De implicaciones micropsicológicas</li> </ul> <p style="text-align: right;"><b>Rudolf Arnheim</b> (1999)</p>	
<p>En este cuadro se pueden apreciar las palabras clave, las diferencias y las semejanzas en la denominación de dibujo por diferentes autores.</p>		

**Cuadro 1.** Definiciones del dibujo.

Se pudo apreciar que el dibujo se puede dividir en tres grandes dilataciones que lo distinguen por las disciplinas, que participa de un mundo global por sus valores técnicos y tecnologías y comprende como estrategia para la comunicación. La identificación de palabras clave (de autores estudiados) semejanzas y diferencias en sus definiciones se puede ver en el cuadro 1.

Éstas palabras clave dan al dibujo la cualidad de participar en el mundo global como una estrategia, está imbricado en un devenir no lineal y distingue a las disciplinas. De acuerdo con Luz del Carmen Vilchis, quien tiene claro que el dibujo es la representación de lo imaginario, la captación de elementos formales, cromáticos o ambientales, que permite la observación de las propiedades distintivas de las cosas del arriba y abajo, dentro y fuera, del sí y no, de lo permitido y prohibido, grande y pequeño, intuición y analogía, de las disyuntivas entre percepción y sensación, representaciones de los *escriba-laser*, los *net.artistas* que sincronizan la experiencia, la confusión y los *artbeats* con bromas apocalípticas para los *social media*, los *media-espectadores*, todas son ideas globales ante las nuevas tendencias en la hipermodernidad. Identifica estilos, técnicas y tecnologías. El dibujo trae consigo una elíptica y esquemática iconicidad con vacíos y enrarecimientos que permiten su lectura o interpretación (Acha). Juan Martínez Moro lo define como significado: ilumina, da idea, instruye, civiliza, acompaña al texto; es un periodo emancipador de la cultura occidental, existe un parentesco entre el arte y la filosofía... En lo general y como inferencia:

1) Distingue a las disciplinas como ciencias exactas, naturales, tecnológicas y artísticas.

2) Participa en el mundo global ante nuevas tendencias y valores.

3) Identifica por el tipo de estrategias para la comunicación.

En cada una de sus dilataciones se puede observar el tipo de dibujo en su disciplina por su estilo, técnica y tecnología usada.

### **1) Distingue a las disciplinas como ciencias exactas, naturales, tecnológicas, artísticas**

El cuadro de análisis permite la identificación y aceptación de las diferencias y semejanzas entre los dibujos que se distinguen por disciplinas como ciencias naturales, tecnológicas y artísticas como el dibujo científico, artístico, religioso.

- Las Ciencias duras o fundamentales que se basan en la observación y el experimento... y que necesitan sistematizarse a partir del lenguaje matemático, el dibujo permite representar por significación esquemas lingüísticos idiomáticos.
- Las Ciencias experimentales demuestran sus hipótesis mediante experimentos y son traducidos al lenguaje técnico-científico según el idioma que le corresponda apoyadas con mapas mentales, representaciones ilustradas.
- Las Ciencias no experimentales se explican por medio de deducciones y axiomas nuevos, por ejemplo, la Geometría. La Geometría parte de axiomas para dar lugar a teorías: como la geometría del espacio o la geometría plana con dos representaciones; una: la idiomática de estructura abstracta y otra: la del dibujo de representación.
- Las Ciencias Sociales que están vinculadas a la actividad humana, tanto materiales, religiosas, como simbólicas, por ejemplo, los símbolos de género, las abstracciones lingüísticas como las sinonimias semánticas, las figuras retóricas, etcétera.

- Las Ciencias Naturales están dedicadas al estudio de la naturaleza, las representaciones icónicas de referencia al clima, la cartografía, los mapas las proyecciones y sus representaciones.

- Las Ciencias Biológicas, se centran en estudiar la vida y sus procesos, el dibujo permite representar la simbología aplicables a la construcción de diagramas y nomenclaturas, esquemas de la morfología de las especies.

- Las Ciencias y disciplinas de soporte de otras ciencias como las anteriores se denominan auxiliares, por ejemplo: el dibujo, la iconografía, la heráldica, la tipografía, la ortotipografía, la caligrafía y la ilustración, éstas se encargan de registrar, comprobar o demostrar las ideas o elementos, contextualizan física o simbólicamente los fenómenos estudiados y permiten su interpretación.

- En las artes, el dibujo sirve para bocetar, interpretar, apuntar datos, valores y conceptos.

- El dibujo es en sí arte por derecho propio.

## 2) Participa en el mundo global ante tendencias y valores

La percepción del dibujo se engancha a una realidad propia que de repente establece un diálogo adicional en distintos momentos, pueden ser sin dominio del arte del dibujo y dibujar *gestus* igual que el gesto que llevó a Franz Kafka “[...] dejándolo en su relación con el mundo como impedido [...] dormir, despertar, dormir, despertar, perra vida”, (Montes de Oca, 2001) para lograr metamorfosarlo de cucaracha al dibujo-manuscrito.

Ida Rodríguez, en Aurelio de los Reyes (1988) define al dibujo como: “Trazar líneas es reproducir la forma que ha determinado la razón y esa

forma no puede ser nunca impersonal porque la razón que la piensa es una razón concreta ubicada en un contexto social determinado” (p.17).

Graciela Kasep, curadora del Museo de Arte Moderno (mam), en el folleto de la exposición “Estudiar el trazo”, se refiere al dibujo que provoca revisarlo de lo abstracto a lo figurativo; desde el retrato como lo conocemos tradicionalmente hasta representaciones del entorno urbano en diferentes épocas; el paisaje con intenciones miméticas, hasta la construcción de imágenes ficticias. La línea del dibujo que emplea formas convencionales con signos y significados reconocidos y que transmite información sobre algo, ya sea un tema o dato, es conocida como escritura, y se dibujan los contornos sobre una línea base, con alguna inclinación, con rasgos, aprovechando los espacios en blanco entre caracteres y lo negativo.

El dibujo ha sido considerado como una forma expresiva directa, ejecución de un acto simple y manifestación del pensamiento. [...] El trazo se expandió, las fronteras que lo delimitan se relajaron y ahora se valora más como obra autónoma que como boceto preparatorio. El dibujar ha estado atado a la técnica de diferentes maneras, desde ser instrumento de aprendizaje en las academias, hasta diversificar sus soportes y lenguajes en la era digital. Esta transformación parte de la conceptualización del trazo mismo, es decir, desde la línea de grafito sobre papel hasta un tratamiento más conceptual.

## 3) Identifica por el tipo de estrategias para la comunicación

Esta primera deducción (como estrategia de comunicación) desahoga en el devenir histórico, de alguna linealidad, en la aparición de fenóme-

nos comunicativos y disciplinas sociales; del que se puede inferir en cinco ápices:

1. El dibujo sirve a la comunicación y deviene a transmisión de la información, sea para la comunicación estratégica de supervivencia por la caza, captura y/o para la guerra; por lo tanto, la comunicación es en sí una estrategia. Y como estrategia también puede ser usado para la persuasión mediante la argumentación y el encantamiento a manera de teatro como son las figuras retóricas escenificadas.

El dibujo del paleolítico superior es de representación utilitario que sirve para la creación y diseño de estrategias y tácticas propias de los recolectores y cazadores sin arcos: hace 32,000 y 28,000 años existe la denominada "explosión creativa" del *Homo sapiens sapiens*, con un sistema estructurado teatral de comunicación para la caza, la persuasión y el encantamiento, el dibujo parietal es principalmente ideoforno, gestual y arte mueble, interconectando cuatro inteligencias humanas: técnica, social, natural y lingüística (Mithen, 1995).

2. El dibujo de marcaje e interacción sexual sirvió para la procreación o el apropiamiento, como lo ejemplifica el dibujo parietal ideoforno al ver las manos positivas o negativas (*La gruta de Pech-Merle en Lot*), de iconografía de vulvas (*Relieve de las tres Venus*) o falos y gestual, a veces de siluetas poco definidas como <fantasmas> o el arte mueble con adornos personales de cabezas y cuerpos, sobre todo femeninos. La representación de humanos corresponde principalmente a mujeres esculpidas (La Dama de Brssempouy; las damas parturientas del *Recamier* de la Madeleine, Tarn, Francia) o de hombres pintados (antropomorfo Itifálico, Laxcaux, Francia).

3. El dibujo Mágico religioso.

Un tema especial es el de las criaturas compuestas, a veces llamadas antrozoomorfas de teriántropos y hechiceros. Estos seres presentan unas características a la vez humanas y animales (Mithen, 1995, pp. 51-52).

Para cumplir la misión chamánica los estados de conciencia son alterados con sustancias psicótropas y otras circunstancias naturales; supone entrar a estados alterados en su función persuasiva y de tránsito entre la representación geométrica a la zoomórfica, a la antropomórfica y a la escenificación representada por tres niveles:

El primer estado: el más ligero, se ven unas formas geométricas tales como puntos, zigzags, parrillas, conjuntos de líneas o de curvas paralelas entre sí y de meandros [con] colores vivos que se mueven, se alargan, se contraen y se entremezclan.

En el segundo estado, los chamanes se esfuerzan por racionalizar sus percepciones geométricas. Las transforman, dentro de sus ilusiones en objetos cargados de significado religioso o emocional, a veces en elementos del estado de ánimo del participante. Los occidentales, por ejemplo pueden interpretar una forma redonda y luminosa en una taza de agua si se tiene sed o como una bomba si tienen miedo, mientras que los zigzags en movimiento se transformarán en ondulaciones de serpiente.

En las alucinaciones del Estadio 3, como las formas geométricas del Estadio 1, las representaciones aparecen proyectadas sobre las superficies que rodean a los chamanes, quienes están con los ojos abiertos [...] el individuo siente que

puede volar y se transforma en pájaro [...] Algunas veces el individuo cree transformarse en una imagen geométrica (Clottes, 2010).

4. El dibujo como el logograma de abstracción con significados. Y, del mismo modo que conoció la música, tuvo que conocer el relato oral con chasquidos y sonidos guturales, el logograma es "silbado" atestiguada por silbatos, flautas, zumbaderas y sistros en hueso, pequeñas ocarinas en conchas de gasterópodos, citófonos y osteófonos. En las cuevas, banderas y columnas litoquímicas muestran restos de pintura y señales de percusión debidas a su uso como citófonos (Javier Fortea Pérez). De lo gestual-icónico pasó a lo icónico-sonoro que pasó a ideograma y logograma. Este icono que por su signo lleva a asociaciones culturalmente aprendidas, a una idea o palabra, devino y se convirtió en fonograma; ideograma icono-sinfónico de asociaciones culturalmente aprendidas deviene en lo lingüístico, verbal y posteriormente caligráfico propio de los idiomas y lenguas.

5. El dibujo de marcas de frontera, pasa al logo y a los distintivos, identifican al propietario con su propiedad, afirmándose en el objeto de su autoría.

Cuando da propiedad al grupo con la zona limítrofe, es una "[...] señal como metáfora y símbolo [...] que es utilizado en la práctica de iniciados, de grupos [...]" (Cuéllar J. Octavio), señala de tal manera que tiene la posibilidad de prohibir, restringir, prevenir, obligar, instruir, indicar, informar, ordenar, advertir, dirigir, identificar, ser de emergencia y controlar; y la señal se porta como estandarte, bandera, heráldica o emblema.

A manera de esquematización se puede visualizar en línea continua de cada uno de los cinco ápices, (véase cuadro 2, en la siguiente página).

El cuadro 2 identifica el tipo de estrategias para la comunicación del dibujo en su devenir se debe entender no de forma lineal y cronológico, sino continuo, discontinuo y combinado, donde un ápice está imbricado en otro y puede en algún tiempo histórico ser todo a la vez, ya sea para rayar (maltratar), designar o significar algo o a alguien en algún momento. En resumen, se puede deducir que: distinguen a sus disciplinas como ciencias naturales, tecnológicas y artísticas por su tipología: infografía, señalética, el dibujo sacro (el dibujo de interpretación de la religión) mágico, ornamental...; el dibujo lingüístico: caligráfico, letrista, idiomático; de economía de trazo: el mitográfico, ideomórfico, rasgo, anamórfico (véase cuadro 3, en la página 103).

Temático: erótico, de desnudo, de paisaje; el ritualista: *dèjà vu*; el de registro: onírico; el de las vanguardias: dadaísta, cubista, futurista, surrealista, geométrico, metafísico, *Op art*, cinético [...] de lo abstracto a lo figurativo: desde el retrato mimético como lo conocemos al *selfie*, de lo tradicional, de lo natural hasta representaciones abstractas y conceptuales. De los iconos en diferentes épocas, por sus símbolos y significaciones a los signos con la posibilidad de prohibir, restringir, prevenir, obligar, instruir, indicar, informar, ordenar, advertir, dirigir, identificar, ser de emergencia y controlar la señal como estandarte, bandera, heráldica o emblema.

### **Segunda parte, lo sintáctico, lo semántico y lo pragmático del dibujo**

El dibujo se puede definir por otras propiedades o dimensiones como son lo sintáctico, lo semántico y lo pragmático. El antecedente paleolítico de inicio sintáctico del dibujo en signos y trazos indeterminados superan numéricamente a los zoomórficos, y su importancia simbólica en el



CUADRO 2			
LINEALIDAD DE CADA UNO DE LOS CINCO ÁPICES			
ápice	devenir	PROPOSITO	REPRESENTACIONES
1.- Comunicación	De comunicación estratégica de supervivencia Comunicacional estratégica > didáctico > persuasivo	Para la caza, la captura, para la guerra Para la persuasión, la argumentación y el encantamiento teatral	Representaciones imagotípicas ideoforno, gestual y de función retórica
2.- Marcaje	De interacción sexual Ritualista de interacción sexual, de adorno y seductor	Para el sexo Para adornar en el arte parietal en el arte mueble con adornos personales en el sexo ritualista	Iconografía de vulvas o falos, a veces siluetas poco definidas como <fantasmas> manos positivas o negativas  Ideoforno: mujeres esculpidas y hombres pintados
3.- Mágico	Ritualista mágico, religioso, científico Gestual > ritualista > animista > lingüístico > mágico > religioso Proyectivo > Geometría > Ciencia (matemáticas, física, química) Lineal, curvas y puntos > libre > arte (dibujo, grabado, pintura, escultura, artes visuales)	Para esquematizar > Lineal > libre > arte (dibujo, grabado, pintura, escultura, visuales)  Para proyectar > geometría, > metafísica Ciencia: matemáticas, física, química	Representaciones antropro-zomorfo dibujo de teriantropos y hechiceros con función persuasiva 1.- puntos, zigzags, parrillas, conjuntos de líneas o de curvas 2.- criaturas compuestas, antropomorfa y de teatralidad: dibujos en zigzags en movimiento se transformarán en ondulaciones de serpiente 3.- Pintura corporal: el individuo cree transformarse en una imagen geométrica o zoomorfa
4.- Abstracción con significados	Discursivo de relato oral, musical Protoescritura > Escritura alfanumérica > simbólica ideográfica > ideomática > lingüística	Para el discurso Gestual-icónico y sonoro	Ideogramático, lingüístico, escritural Gestual-icónico Gestual-icónica-sonoro sonoro-sinfónico  ícono-sinfónico lingüístico, verbal y caligráfico propio de los idiomas y lenguas
5.- Identidad	De frontera Identificador > Propiedad grupal > propiedad individual > propiedad como firma (autor) Identificador > límite grupal > límite individual > límite como emblema, heráldica, logo	Para la identificación de propiedad y de firma de autor Distintivo de casa, lugar, región, nación	Representaciones de marcaje: manos positivas o negativas de signos, símbolos y de operación retórica  Marcas Nominativas Marcas Innominativas Marcas Tridimensionales Mixtas

**Cuadro 2.** Linealidad de cada uno de los cinco ápices.

pensamiento de sus autores es imposible de evaluar. Las geometrías parietales realizadas como capas de puntos, bastoncillos rojos, los tactiformes de la región de Les Eyzies, los claviformes de Ariège, los signos del tipo “placard” en la Cherente, algunos autores prefieren llamarlos ideomorfos, ideogramas o símbolos que acompañan siempre a lo zoomorfo.

[..] no podríamos hablar de la temática sin recordar los trazos indeterminados: se trata de manchas o líneas pintadas y grabados aparentemente sin intención definida: bandas rapadas, garabatos de todo tipo que se obser-

van en numerosos paneles, por todas partes y en todas las épocas del Paleolítico. La mayoría de los animales representados son herbívoros de gran tamaño [...]. (Clottes, 2010, p. 41).

Pero también abundan garzas, pájaros, serpientes, lagartos, caballos, renos, bisontes, ciervos, rinocerontes, felinos, mamuts, cabras, osos, los humanos, motivos del arte parietal.

La representación de humanos completos es excepcional: apenas algo más de una veintena, que corresponden a mujeres esculpidas o esbozadas [...].

CUADRO 3 TAXÓN DEL DIBUJO						
GRUPO	TIPO	INSTRUMENTOS Y MATERIALES	SOPORTES	FORMA DE APLICACIÓN	TÉCNICAS	VALORES Y PROPIEDADES SINTÁCTICAS
-1.- COMUNICACIÓN •Comunicación estratégica para la supervivencia caza guerra •Estrategia para la persuasión argumentación	- científico geométrico (plano, esférico, del espacio, descriptivo, analítico, proyectivo) topográfico	pinceles y brochas	Papeles con acabado satinado	gripping o goteado chorreado scratching frottage rasando el material de trazo suavemente de espejo lineado de economía de trazo luces y sombras contornos contornos escueltos contornos modificados espacios positivos espacio en negativo de contraste entre luces y sombras perspectiva perspectiva isométrica el algoritmo microcontrolador o creado como arte algorítmico por las media dibujadas dramatizing gráficos 3D vectoriales o 2D rasterizados de realidad virtual inmersiva "cheatcode" con dibujo-media	Secas semi-secas	punto línea plano volumen alto ancho profundidad orden ritmo secuencia movimiento contraste simetría asimetría saturación degradación transparencia tinte luminosidad matiz concentración rotación traslación reflexión compresión proporción escalamiento movimiento Palimpsesto
		lápices gráfito	Papeles de algodón			
		lápices de color	Cartulinas			
		lápices de cera	Cartones			
		carbón vegetal, mineral, prensado	Tela preparada			
		tiza, en barra	Piedra			
		lápices pastel, óleo	Plásticos			
		bambú, pluma de ave	Paredes preparadas			
		estilógrafos	Paredes sin preparar			
		plumillas	Maderas imprimadas			
-2.- ADORNO Triticum sexuallem •Comida y sexo (ritualista) •Arte mueble con adornos personales mueble escultura arquitectura	- lingüístico catagráfico layout ideográfico anulético onomástico sonoro de interpretación psicológica de interpretación de la religión	borradores	Piel	Húmedas semi-húmedas	Mixtas	
		pluma de cal	Láminas			
		pigmentos y colorantes				
		plumas, plumones, plumines	Calca			
		tintas, negra, sepia, china, sanguina				
		acrílicos, polímeros				
		rotuladores				
		marcadores				
		luz, neón, argón, etc				
		digital				
-3.- MAGICO SUORUM-RELIGIONIS •Ideoformo y gestual lingüístico ritualista animista mágico religioso •lineal esquemático •libre arte (dibujo, grabado, pintura, escultura, artes visuales) •Proyectivo Geometría ritualista topográfico militar	- lingüístico catagráfico letrado ideográfico pictográfico ideográfico ideográfico ideográfico topográfico onomástico zooonómico de rasgo de vaga certeza: Déjà vu Gestalt, praxis artística, Creación espontánea - artístico académico en búsqueda del equilibrio y las proporciones anticonformista basiformes corporal Cineestética gestual el natural de género (desnudo, bodogón, paisaje) de estilo (vanguardista, Pop Art, clásico renacentista, geométrico)	borradores		Húmedas semi-húmedas	Mixtas	
		pluma de cal	Láminas			
		pigmentos y colorantes				
		plumas, plumones, plumines	Calca			
		tintas, negra, sepia, china, sanguina				
		acrílicos, polímeros				
		rotuladores				
		marcadores				
		luz, neón, argón, etc				
		digital				
-4.- ABSTRACCIÓN SIGNUM •En protoescritura alfanumérica, simbólica, ideográfica •Logos, marcas, distintivos	- lingüístico catagráfico letrado ideográfico pictográfico ideográfico ideográfico ideográfico topográfico onomástico zooonómico de rasgo de vaga certeza: Déjà vu Gestalt, praxis artística, Creación espontánea - artístico académico en búsqueda del equilibrio y las proporciones anticonformista basiformes corporal Cineestética gestual el natural de género (desnudo, bodogón, paisaje) de estilo (vanguardista, Pop Art, clásico renacentista, geométrico)	borradores		Húmedas semi-húmedas	Mixtas	
		pluma de cal	Láminas			
		pigmentos y colorantes				
		plumas, plumones, plumines	Calca			
		tintas, negra, sepia, china, sanguina				
		acrílicos, polímeros				
		rotuladores				
		marcadores				
		luz, neón, argón, etc				
		digital				
5.- IDENTITATEM •Propiedad (marcar) dibujo de frontera (señalar) •Propiedad como firma (autor)	- lingüístico catagráfico letrado ideográfico pictográfico ideográfico ideográfico ideográfico topográfico onomástico zooonómico de rasgo de vaga certeza: Déjà vu Gestalt, praxis artística, Creación espontánea - artístico académico en búsqueda del equilibrio y las proporciones anticonformista basiformes corporal Cineestética gestual el natural de género (desnudo, bodogón, paisaje) de estilo (vanguardista, Pop Art, clásico renacentista, geométrico)	borradores		Húmedas semi-húmedas	Mixtas	
		pluma de cal	Láminas			
		pigmentos y colorantes				
		plumas, plumones, plumines	Calca			
		tintas, negra, sepia, china, sanguina				
		acrílicos, polímeros				
		rotuladores				
		marcadores				
		luz, neón, argón, etc				
		digital				
laser lights	Papeles p imp digital					
otros, piedras, clavos, hilos, lija	otros, acrílicos, vidrio					

Esta taxonomía tiene la finalidad de proveer grupos cuya circunscripción sea estricta y logre valor general en la disciplina del dibujo

Cuadro 3. Taxón del dibujo.

Sea cual sea el periodo, los humanos por diversos que sean –y no se trata de un estereotipo-, aparecen borrosos, insignificantes y caricaturizados [...]

Un tema especial es el de las criaturas compuestas, a veces llamadas antrozoomorfas, terántrófos y hechiceros. Estos seres presentan unas características a la vez humanas y animales ( Clottes, 2010, pp. 51-52).

La “explosión creativa” del *Homo sapiens* es principalmente de formas abstractas de formas vocativas no figurativas, tactiformes (Les Eyzies), los cuadriformes tabicados (Las Chimeneas, España), signos (Peche Merle), los trazados simples de puntos, trazados indeterminados, bastoncillos y flechas (Franco-Cantábricos).

Posteriormente, la Revolución del neolítico (Gordón Childe), se da cuando las comunidades de humanos se hacen sedentarias y levantan sus poblados cerca de sus tierras labradas, con la fabricación de nuevos útiles ahora pulidos en piedra, con el desarrollo de una arquitectura, la producción de estatuas y pequeñas figuras, más caras y en general, un arte diferente, es un arte de representaciones animales, costumbres, ritos, mitos, de dimensión semántica preponderante y su practicidad pragmática va en consecuencia lógica, además de la sobrevivencia, de forma didáctica y luego de pertenencia al grupo.

Un bisonte dibujado a la manera del arte parietal de las cuevas de Altamira o El Castillo, resulta que las propiedades especiales de los animales cazados vistos anteriormente en las cuevas (pen-

sando en que fueron vistos e interpretados de alguna manera) el grupo que fue a la cacería después de ver la representación simbólica (según prueban los neurólogos McCabe & Castel, 2005) adquieren propiedades especiales y permiten estar de acuerdo con las instrucciones adquiridas (aumenta el nivel comunicativo al activar la ínsula responsable del enojo, el amor, la indignación, el dolor, la memoria, el lenguaje y la planeación).

El dibujo es sintáctico por su color, forma, la composición, el ritmo, la secuencia, la repetición, la simetría, etcétera; es semántico por significación, y pragmático cuando se justifica aún en su injustificación propia de la expresión del yo interno, para el estudio psicológico del individuo y también lo es por su utilidad. Es tomado como base o esquema de cualquiera de las expresiones ya sean artísticas, para estudiar la realidad, esquematizar la fantasía, lo científico y lo religioso, además es también usado como vía para transformar el comportamiento y la conducta individual.

### Lo sintáctico en el dibujo

El punto, la línea, el plano, el volumen, el orden, el ritmo, la secuencia, el movimiento, la simetría, la asimetría, el contraste, la saturación, la degradación, la transparencia, el tinte, la luminosidad, el matiz, la profundidad, la concentración; el estudio de la geometría del dibujo por su rotación, traslación, reflejo, compresión, proporción, escalamiento y movimiento: se puede deducir que todo dibujo tiene una lectura sintáctica según la academia de la forma.

En lo sintáctico las formas se repiten desde el paleolítico superior a nuestros días, con fórmulas para repetir la tarea y lograr el mismo resultado, el dibujante procurará predecir las

consecuencias o el resultado final, repitiendo la acción indefinidamente, pero el siguiente dibujo (realizado posteriormente), aceptando que el resultado sea igual al propuesto anteriormente, puede no ser igual, lo más lógico, según lo marca la evolución experiencial y el desarrollo de la habilidad psicomotriz, el cerebro cancelará las experiencias y resultados anteriores y cambiará los preceptos modificando la acción de dibujar y reducirá la brecha entre la predicción y la tarea o sea dibujará cada vez más en un sentido abstracto. Pero puede haber dos caminos y un número de posibilidades infinitas habiendo elegido un estilo de dibujar en particular y estereotipado.

Aunque el ser humano tiende a reducir las consecuencias negativas que lo volverá asertivo sobre toda clase de ruidos y sus variantes. El ruido tiene un lugar destacado en la sicomotricidad humana que lo hace ajustar el nuevo enfoque hacia otra línea de acciones futuras.

### La sintaxis de las técnicas

El dibujo va de las técnicas tradicionales del *plomo negro*, del *carbón amorfo* o carboncillo; el clarión en negro, sanguina y el de piedra de cal; el grafito y la tinta a la incorporación de técnicas de pegado, manchado con textura sobresaliente, goteado, chorreado, *scratch*, *frottage*, reciclando, agregando caligrafías, tipografías, rozando con el material de trazo en busca de nuevas experiencias y goces diferentes con personalidad dibujística propia, de la prefiguración a la figuración, como lo plantea Anzaldúa (2016), va de los ejercicios de dibujo a aprender a ver y presenta un conjunto de herramientas para aplicar lo aprendido. Betty Edwards (2011) en su libro *Nuevo Aprender a Dibujar* supone al dibujo como "una habilidad que puede aprender cualquier persona con una vista y coor-

dinación manual normales [...] es aprender, a procesar la información visual de la manera especial en que lo hacen los artistas [...] para representar nuestras percepciones" (p. 31). Wassily Kandinsky (1923), de una geometría básica, coloca su teoría sobre *Punto, línea sobre el plano* entre palabras y silencio-interrupción y escritura-mudez-mínima y forma; choque-lápiz, punzón, pincel, pluma; concepto-tamaño, tiempo y espacio; expresión-cuantitativa, fórmula; forma-tensión, plano, definición, relatividad, sonido y tiempo.

Luis Felipe Ortega, artista invitado a "la Tallera" en el contexto Arte Actual para desarrollar el proyecto "Ocupación" en 2004 contó con una intrincada red de hilos y pelotas para remitir a los postulados de Kandinsky "Punto y línea sobre el plano" reinterpretado en tres dimensiones: paredes, piso y techo. Es una técnica de la indagación y del descubrimiento (heurística) con métodos poco rigurosos y experimentales creativos, a la manera de Picasso "yo no busco yo encuentro" o la de Dadá de un "[...] apoteósico himno a la libertad-dadá, dadá, rugido de colores tensos, entrelazamiento de opuestos y de todas las contradicciones, las extravagancias, las incongruencias: la vida" (Kandinsky, 1960, p. 45).

Sandra Pani (2011), *la yin y yang* del dibujo declara: mis "[...] dibujos trazan un mapa psíquico personal que expresa quien soy. Sin embargo, no son solamente sobre mí ni para mí. Son profundamente personales y arquetípicos a la vez [...] expresa(n) de manera creativa el proceso de desmembramiento-reintegración, y el nacimiento de vida nueva".

### Lo semántico en el dibujo

El dibujo es arte por derecho propio y puede desempeñar el papel de base de otras artes tradicio-

nales o digitales, su orientación puede comprender lo mimético, lo ornamental, de expresión, heurístico, creativo y completamente personal de la dimensión semántica, (Acha, 1999).

Betty Edwards (1999 p. 23) dice en la obra citada que el color además de agregar belleza se considera una etapa de transición a la pintura; es una "progresión lógica para alguien que se inicia en la expresión artística". En primer lugar, las habilidades básicas del dibujo: la línea, contornos, espacios y relaciones. En segundo, el valor representado entre el contraste entre luces y sombras. En tercero: es una habilidad que va del color a la capacidad de pintar.

### Valores: Línea >Color>Pintura

La percepción se engancha a una realidad propia que de repente establece un diálogo adicional en distintos momentos, pueden ser sin dominio del arte del dibujo y dibujar *gestus* igual que el gesto que llevó a Franz Kafka" dejándolo en su relación con el mundo como impedido" (Montes de Oca, 1910, p. 45) para lograr metamorfosear el dibujo-manuscrito a *cucaracha*.

Ida Rodríguez en Aurelio de los Reyes (1988 p. 17) define al dibujo como: "Trazar líneas es reproducir la forma que ha determinado la razón y esa forma no puede ser nunca impersonal porque la razón que la piensa es una razón concreta ubicada en un contexto social determinado".

El dibujo semántico es para el dibujante como el aliento para el moribundo, es a veces tan natural que da cuenta de él el propio dibujo.

Graciela Kasep (2014) curadora del Museo de Arte Moderno (MAM) en el folleto de la exposición "Estudiar el trazo" se refiere al dibujo que

provoca revisarlo de lo abstracto a lo figurativo; desde el retrato como lo conocemos tradicionalmente hasta representaciones del entorno urbano en diferentes épocas; el paisaje con intenciones miméticas hasta la construcción de imágenes ficticias. La línea del dibujo que emplea formas convencionales con signos y significados reconocidos y que transmite información sobre algo, ya sea un tema o dato, es conocida como escritura, y se dibujan los contornos sobre una línea base, con alguna inclinación, con rasgos, aprovechando los espacios en blanco entre caracteres y lo negativo.

El dibujo ha sido considerado como una forma expresiva directa, ejecución de un acto simple y manifestación del pensamiento [...] El trazo se expandió, las fronteras que lo delimitan se relajaron y ahora se valora más como obra autónoma que como boceto preparatorio. El dibujar ha estado atado a la técnica de diferentes maneras, desde ser instrumento de aprendizaje en las academias, hasta diversificar sus soportes y lenguajes en la era digital. Esta transformación parte de la conceptualización del trazo mismo, es decir, desde la línea de grafito sobre papel hasta un tratamiento más conceptual.

### Lo pragmático en el dibujo

Desde los primeros años de la fundación de la Academia de San Carlos, en 1821, para la formación de estudiantes la implementación de los planes de estudio respecto al dibujo se destinó para su aplicación pragmática; se limitó a la "emisión de algunos títulos, en su mayoría ingenieros y agrimensores, en 1847 la enseñanza se llevó a cabo en el ámbito extra-académico por medio de las revistas con sus reproducciones gráficas, revistas como *El Museo Mexicano*, el *Semanario de las Señoritas Mejicanas*" entre

otras, que con carácter instructivo las Bellas Artes formaban parte de aquellos temas, brindando a los lectores la posibilidad de conocer obras de otros artistas, así como el ponerse al día sobre las técnicas de reproducción como la litografía y la fotografía (de los Reyes, 2010, p. 148).

Pero principalmente en el siglo XIX la academia y las publicaciones periódicas se especializaron en temas de carácter familiar, religioso, artes aplicadas, arquitectura, bellas artes, biografías de artistas del Renacimiento y otros, que brindaron la oportunidad de acercar a los artistas al arte y a la cultura europea.

Aurelio de los Reyes (2010), investigador del Instituto de Investigaciones Estéticas de la UNAM, al revisar los decretos relacionados al dibujo como principio de la expresión artística dice: "[...] por su parte en el Colegio Militar, encaminado a proveer el Ejército de oficiales instruidos en las armas de infantería, caballería o artillería o ingenieros [...]" (p. 149) al encaminar sus planes y programas de estudio para proveer al Ejército de ingenieros entre otras disciplinas científicas, estudian: arquitectura militar y dibujo; las materias como dibujo arquitectónico, gramática, geometría especulativa, trigonometría especulativa, trigonometría rectilínea, dibujo al natural, paisaje, delineación y lavado de planos; las considera importantes como lenguaje para expresar ideas, formas y diseñar las ilustraciones, así como incursionar en la pintura científica. El dibujo técnico topográfico que a finales del siglo XIX tenía "como objeto educar la vista y el tacto con precisión" (De los Reyes, 2010), para el ingeniero Agustín Aragón, intelectual del positivismo, representa:

[...] la enseñanza del dibujo no era sólo un apoyo para el método positivista o un medio

de preparación para oficios e industrias, sino que se vinculaba con una formación estética, que [...] era tan necesaria como la enseñanza de la ciencia (Julieta Pérez, en De los Reyes, 2010, p. 149).

El diseño industrial, arquitectónico, los talleres de integración plástica y talleres de artesanos siguiendo los esquemas y modelos de la Bauhaus (1909, 1932) y el Centro de las Artes Aplicadas (1956) en Alemania.

El trabajo de los ilustradores involucra los elementos pictóricos de la producción. Visualizan cómo se verían los sets y cómo se escenificarían las acciones que tendrían lugar en ellos [...] El trabajo de los dibujantes comprendía los elementos de la construcción: dibujos de planta, disposición de elementos, copias heliográficas y otros modelos formales [...] Estos dibujos de trabajo servían (desde siempre) como plan rector y la base a partir de los cuales se llevaría a cabo la construcción o producción (Ramírez, 2010, p. 33).

Los centros de enseñanza constituyen, siguiendo a Juan Acha (1995) el centro de la producción y reproducción de sistematización de la información para la reproducción del conocimiento y de la producción de los diseños (industrial, militar, arquitectónico, gráfico) y posteriormente de las artes visuales: a las “tecnologías comunicativas destinadas a representar realidades visibles, visibles e inventadas, que pueden ser estetizadas o artísticas” (Acha, 1994, p. 66).

El dibujo comercial *layout* de medidas mecánicas y técnicas que en ocasiones es motivo del coleccionismo –entre lo comercial, lo vulgar y el preciosismo– comienza cuando el diseño conceptual se ha completado y existe el visto

bueno del cliente y termina en el dibujo original que será impreso o digital, multi-copiado en algún medio de comunicación digital o analógico como etiquetas, el volante tradicional, refugiatones, el publibuzón, *back light*, *front light*, trivisión o tridinámicas, pendones, estandartes, lonas, cartulinas, carteleras, carteles, inflables, *dummies* publicitarios, botargas. Impresos a la unidad para espectaculares con luz directa, indirecta, led, electrónicos, *billboard* gigantes o en vallas publicitarias. Pueden aparecer estas ilustraciones o dibujos con movimiento (prosopeyas, *gags*, tipogramas) en videos cortos (30 seconds video Ads) para Ads en YouTube (TrueView, In Stream, Mobile, Home page Ads, First Watch, Display Ads), Facebook (Social Ads, Sponsored Ads, Page Post Ads), Instagram (Picture Ads, Multi-Photo Carousel Ads); tipogramas, pictogramas, infografías con movimiento aparecen en los dispositivos: brazalete Apple Watch, en los smartphones, tabletas, pantallas portátiles, como experiencias multi-pantalla o multi-canales y con estrategias: *Influencer marketing*, *neuromarketing*.

### **Tercera parte, de los artistas, los talleres y los espectadores**

Cerca de 40,000 años de prácticas sensitivas o estéticas con sus variantes históricas de Occidente, desde las sociedades tribales, la esclavista y la feudal hasta la contemporánea, los productos dibujísticos forman parte de la producción artística; constituyen un sistema de producción especializada de la cultura estética; en la magia el dibujo existió con fines puramente comunicativos (Acha, 1995), en la religión como ritual y ornamento utilitario, en las artes como representación de lo que son, parte del proceso y medio de expresión; para las artesanías ornamento y jerarquía. Con algunas similitudes per-

tenecientes a distintas épocas y periodos culturales, “dado que el hombre no ha cambiado en su anatomía, fisiología, sensorialidad y manualidad [...] las formas se repiten en su sintaxis” (pecando de objetivista dice Acha) [...] sin tomar en cuenta “los contenidos (o semántica) de las formas y las relaciones que con ellas mantenemos los hombres y que determinan su pragmática” (p. 36). El trabajo simple de dibujar se repetirá, con diferentes materiales, herramientas y tecnologías propias de cada época. Esta actividad manual puede estar singularizada por algunos elementos con fines prácticos de continuidad que requería de un lento aprendizaje manual y sensitivo, con un cuerpo tradicionalista de logias, talleres monacales y gremios.

Los talleres sirvieron para la transmisión del conocimiento

“[...] el trabajo y las prácticas de aprendizaje se realizaban según normas estrictas, dirigidas por monjes que organizaban las tareas con una cierta racionalización en la división del trabajo especializado especialmente orientado hacia la conservación del saberes” (Ramón Díaz Padilla, 2007, p. 13).

El proceso de enseñanza aprendizaje tiene su origen conceptual – dice Luz del Carmen Vilchis (2008)– a partir de grandes paradigmas pedagógicos

[...] en los tratados que escribieron a finales del siglo xv y principios del siglo xvi Alberti, Piero della Francesca, Leonardo da Vinci y Alberto Durero [...] Con un modelo estricto [...] tenía como bases la teoría-fundamentada en el dominio de la geometría, la perspectiva, la anatomía y principios de proporción, color, etcétera (Vilchis, 2008, p. 27).

Escuelas y talleres de dibujo proliferaron a partir de las “antiacademias”, y las escuelas al aire libre, como en México, la primera escuela Santa Anita, en Iztacalco en 1913, con la tesis de que en el arte no hay normas; Luz del Carmen Vilchis, en el capítulo dedicado a las antiacademias, el modelo romántico, describe el método del profesor en el siglo xix, Horace Lecoq Boisbaudran, quien introduce la modalidad de la no intervención, la no corrección ni colaboración de sus estudiantes; menciona a Lowenfeld, quien afirma que para desarrollar la capacidad creadora sólo hay un camino: crear. Muchos tomaron ese camino.

Los talleres de dibujo, tanto libres como académicos, aplican técnicas que comprenden el uso de procedimientos, materiales y herramientas; los procedimientos varían según los soportes, vehículos, colorantes y pigmentos; los materiales van a ser los soportes rígidos, semirígidos o blandos como el papel o la tela; los pigmentos y colorantes pueden proceder de lo orgánico (de animales o plantas) e inorgánico (minerales), sintéticos químicos; los vehículos son el agua, los aceites, emulsiones, vehículos acrílicos, vehículo digital o electrónico.

Del taller local pasa a la sociedad tribal, global, planetaria, en la era de la digitalización (social media) de imágenes, fotografías digitalizadas, la edición electrónica, dibujo con lápiz óptico, el algorítmico microcontrolador y cualquier sistema capaz de ejecutar una imagen digitalizada, utiliza el *software* de plataforma informática con trazo hecho desde una tableta gráfica o un ratón. Este arte fractal, *datamoshing*, creado como arte algorítmico por los media dibujantes están generando gráficos 3D vectoriales o 2D rasterizados de una realidad virtual inmersiva. Artistas de la imagenNet participan “chateando” con Vuk Cosic por ciber net.art para

```
T'envie_Aquest_Vermell_Cadmi...  
I_Send_You_This_Cadmium_Red...  
Te_Mando_Este_Rojo_Cadmio...  
Je_Vous_Envoie_Ce_Cadmium_Rouge...  
Ich_Sende_Ihnen_Dieses_Rote_Kadmium...  
Vi_Trasmetto_Questo_Colore_Rosso_Cadmio...  
Eu_Emito-lhe_Este_Vermelho_Do_Cádmio...
```

Figura 1.

```
Ptqk_zine  
.....  
  
questionando el patriarcado capitalista blanco  
y sus mecanismos de producción de subjetividad  
  
qlik >>>>>>>> http://ptqkblogzine.blogia.com  
  
FEB_05
```

Figura 2.



"*Net art per se*"<sup>1</sup> y comparten como YouTubers globalmente los dibujo-media. Vuk Cosic, Irma Vilà, Rachel Greene proponen tener a la comunicación como comunión: extensión tecnológica de la conciencia y de anomalía dadaísta son los e-mail entre dos amigos, John Berger y John Christie, epistolario aleccionador en los principios del e-mail<sup>2</sup> (véanse figuras 1 y 2, en la página anterior).

Una historia del net.art recuerda: "Cosic, que fue definido por la prensa como un "hacker de Europa del Este", comentó en un principio que el site de la Documenta robado, era su ready-made y proclamó que los net.artistas eran "los hijos ideales de Duchamp".

*Performances* de doce *laser lights* dibujos con sonido quadrofónico, toman a un grupo entero de personas, proyecciones holográficas de tipografías con imágenes editadas, permiten la escritura láser sincronizar la experiencia, confusión, *artbeats*, bromas, indirectas, una perspectiva *Blue Beams* con travesuras apocalípticas. Las nuevas tecnologías extienden los sentidos vista-monitor (McLuhan, 1988) con aplicaciones de interfaces amigables basadas en los materiales y efectos artísticos y la mano-herramienta para tableta-pluma-óptica e intensifica el punto de vista singular del dibujante para su exposición pública o seguidores a través de multi-canales de la *social media* en las tecnologías de la información y la comunicación (TICS).

1. *Net art per se*, tuvo lugar en Trieste, Italia. El contexto directo es el festival "Teatro Telemático" que se dedica a la encrucijada entre el arte y la tecnología, 1989.

2. *envie\_aquest\_vermell\_cadmi*...instalación interactiva y sistema de vida artificial, expresa la conectividad de los usuarios con los mecanismos telemáticos; es una correspondencia que se inició en febrero de 1997.

El *media-espectador* también intensifica su punto de vista singular al quedar fascinado, por la multi-pantalla de estrategias *cross-media* desde cualquier lugar para ver los dibujos, las prosopopeyas, los *gags*, las letragrafías, tipogramas, los gifs (*30 seconds video Ads*) en *YouTube* (*TrueView*, *In Display Ads*), en el *Facebook Social Ads*, *Instagram* (*Picture Ads*), y compartir (*follow*, *linking*, *taggear*, *hashtag*) con sus amigos y seguidores.

## Bibliografía

- ACHA, JUAN (1999). Teoría del dibujo, su sociología y su estética. México, Conaculta. (Ediciones Coyoacán)
- \_\_\_\_\_ (1995). Introducción a la teoría de los diseños. México, Trillas.
- \_\_\_\_\_ (2007). Las actividades de las artes plásticas. México, Trillas.
- ANZALDÚA, ENRIQUE (2016). Prefiguración y configuración, mediante ejercicios de dibujo. México, CYAD, UAM-X.
- BERNAT, Martí Oliver (2008). "El arte neolítico", en Enciclopedia historia del arte universal, vol. I. España, Planeta. (Ars Magna)
- BRAMBILLA, DANIELA (2015). Dibujo de la figura humana: gestos, posturas y movimientos (en papel). México, Promopress.
- CLOTES, JEAN y David Lewis-Williams (2010). Los chamanes de la prehistoria. España, Historia, Ariel.
- CUELLAR, JOSÉ Octavio (2015). Marcas, logos y distintivos, fenómenos particulares de las marcas. México, CYAD UAM.
- DE LOS REYES, Aurelio (2010). "La enseñanza del arte", en La enseñanza del dibujo en planes integrales de educación en el siglo XIX. México, UNAM, IIE.
- DEL ARTE Universal, Ars Magna, "El alba de la ilusión", España, Planeta.
- DÍAZ, PADILLA Ramón (2007). El dibujo del natural,

- en la época de la postacademia. España, Akal Bellas Artes.
- EDWARDS, BETTY (1999). Nuevo aprender a dibujar, el lado derecho del cerebro. España, ediciones Urano.
- KANDISKY, WASSILY (1960). De lo espiritual en el arte. Argentina, Galatea. Nueva Visión.
- MARTÍNEZ, MORO Juan (2008). Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo xxi . México, ENAP-UNAM.
- MCLUHAN, ERIC et al. (1988). Leyes de los medios. México, Alianza Editorial. (Colección los noventa)
- MITHEN, STEVEN (2013). The prehistory of the mind: a search for the origins of art, religion and science. Inglaterra, Phoenix.
- MOLES A. Abraham , (2009). La imagen, Comunicación funcional. México, Sigma / Trillas.
- MONTES DE Oca, Alejandro (2001). Kafka, La atrocidad de la literatura. México, uam-x, cyad.
- PÉREZ MONROY Julieta (2010). "La enseñanza del dibujo en la Escuela Nacional Preparatoria (1857-1907) del libro", en coord. Aurelio de los Reyes, La Enseñanza del Arte. México, UNAM , IIE.
- VILCHIS, E. Luz del Carmen (2008), con la colaboración y dibujos de Gilberto Aceves Navarro, "Método de Dibujo de Gilberto Aceves Navarro", Fundamentos interdisciplinarios. México, UAM.
- (2008) El arte paleolítico, Historia del Arte Universal. España, Planeta . (Ars Magna)
- (1984) ENCICLOPEDIA De Las Bellas Artes, vol. 2, Cumbre, Pérez Javier Fortea et al., (2018), Enciclopedia Historia.
- CUELLAR, OCTAVIO. "Señalización vs. usuarios, la señalética y la señalización como necesidades sociales", en Diseño y Sociedad, 24/08. México, CYAD, UAM-X
- WEB**
- NET ART per se", 31 enero, 2012, <<http://amini-ma.net/wp/?language=es&p=565>>
- REED, ROWENA Kostellow, Elements Of Design, ed. Princeton Architectural Press, eua, 2002.
- REFLEXUS: THE Playmodes interactive, 31 enero, 2012, <<http://www.playmodes.com/> y <http://zzzinc.net/>>
- PTQK\_BLOGZINE, 31 de enero de 2011, <<http://www.nodo50.org/mujeresred/spip.php?article99>>
- ARTÍCULOS**
- LA CUEVA del Penical. J. A. E. Comisión de Investigaciones Paleontológicas y Prehistóricas. Memoria núm 4. Madrid, 1914.
- LAS CUEVAS de La Riera y Balmori (Asturias). J. A. E. Comisión de Investigaciones Paleontológicas y Prehistóricas. Memoria núm 38. Madrid, 1930.
- LA CUEVA de El Buxu (en colaboración con Hugo Obermaier). J. A. E. Comisión de Investigaciones Paleontológicas y Prehistóricas. Memoria núm. 20. Madrid, 1918.
- EL ASTURIENSE. Nueva industria preneolítica. J. A. E. Comisión de Investigaciones Paleontológicas y Prehistóricas. Memoria núm. 32. Madrid, 1923.
- "EL DIAGNÓSTICO de las pinturas rupestres", en Memorias de la Real Sociedad de Historia Natural, II, pp. 781-789. Madrid, 1929.
- NOMENCLATURA DE VOCES técnicas y de instrumentos típicos del Paleolítico (en colaboración con otros investigadores vinculados a la C.I.P.P.). J. A. E. Comisión de Investigaciones Paleontológicas y Prehistóricas. Memoria núm. 10. Madrid, 1916.
- PALEOLÍTICO DE Cueto de la Mina (Asturias). J.A.E. Comisión de Investigaciones Paleontológicas y Prehistóricas. Memoria núm 13, Madrid, 1916.
- "SEÑALIZACIÓN vs. usuarios, la señalética y la señalización como necesidades sociales", en Diseño y Sociedad 24/08. México, CYAD, UAM-X.W