



**Verónica González**

**Trabajo Fin de Grado Bellas Artes  
Ámbito Transdisciplinar  
Septiembre 2016  
Sección de Bellas Artes, Facultad de Humanidades. Cam-  
pus de Guajara. La Laguna.**

**Tutorizado por Juan Francisco Acosta Torres.**



## Resumen

El presente proyecto aborda la importancia del dibujo y su valor a la hora de utilizarlo como método experimental e intuitivo.

Se trata de determinar la implicación del dibujo, y más concretamente, la intervención del trazo libre y creativo del dibujo en la vida cotidiana; y como reflejarlo gráficamente en la vida cotidiana de una persona.

El dibujo ha sido la forma más germinal o instrumento intrínseco en el proceso de cualquier obra artística; ya en el siglo XX se convierte en un elemento independiente y no un trámite previo del trabajo del artista, pues se configura y se reconoce en su propio valor como obra y no como instrumento de otras funciones de la representación. Las últimas corrientes del dibujo muestran un gran paso adelante en este aspecto. Bajo la concepción clásica del artista-genio el dibujo se utilizaba como paso previo y recurso necesario para realizar una creación artística de mayor nivel, de forma que el dibujo requería ser “completado” para considerarse obra. En la época actual, el dibujo ha conseguido tener un valor en sí mismo. El artista ya no ensaya su trabajo, sino que directamente, sobre el soporte elegido, crea, modifica y corrige, descubriendo lo que quiere plasmar con carácter definitivo.

¿Pero como entender entonces el dibujo sin que sea un instrumento disciplinar o una herramienta subyugada del egocentrismo creativo? ¿Cómo crear sin que tus ideas se manifiesten directamente sobre el soporte? Una respuesta posible a estas preguntas es indagando en el dibujo a través de mecanismos que puedan sustituir cualquier idea preconcebida para dibujar y explorar lo involuntario como método a seguir. En efecto, solo un cierto automatismo consigue dejar a un lado el control total del proceso de elaboración de la obra. Por todo ello, este proyecto se vertebra en dos partes fundamentales :

1.- *Especular sobre un movimiento concreto*: (una mecánica de lo involuntario); donde lo cotidiano es el contexto en el que se desarrolla el proyecto. Elaborando para ello mecanismos “indirectos” dirigidos a registrar esos gestos cotidianos, a través del dibujo.

Para ello, nos planteamos la fabricación de unas cajas de madera donde se insertaba un mecanismo dirigido a registrar todos aquellos movimientos y pequeños gestos de mi vida cotidiana. Movimientos generados directamente, sin intervenciones o manipulaciones más allá de los propios registros habituales.

*2-El juego del trazo:* Donde la interacción va más allá del dispositivo sensible o la maquina involuntaria (es decir, automática), al emplear al niño como instrumento independiente. Así, aunque implique un mayor riesgo y complejidad, mantiene una estrecha relación con el anterior, ya que van a entrar en juego factores de difícil articulación artística, como es el factor de la crianza progresiva y cambiante del niño, el juego, sus gestos cotidianos, etc. Por tanto, el juego y lo cotidiano son el lugar donde se desarrolla todo el proyecto, pues las primeras manifestaciones como individuo se representan a través del juego, basándose en un “imaginario” personal: sus imágenes mentales, sus deseos o sus reconocimientos y sus propias percepciones subjetivas de la vida real.

La característica fundamental de este proyecto es que se deriva del proyecto anterior, pero con aportación de nuevos elementos en juego. La relación entre ambos es tan simple como la propia involuntariedad del dibujo implicada en ellos. Ambos proyectos los entiendo como “formas posibles del dibujo involuntario”. Se trata de un trabajo de carácter inédito y hecho expresamente para el Trabajo Final de Grado .

## Abstract

This project approaches the importance of drawing and its value when used as an experimental and intuitive method. Its aim is to determine how the daily life of a person unfolds through stroke. Drawing has been the most primitive form or intrinsic instrument in the process of any artwork. Already in the 20th century, it becomes an independent element and is no longer a previous procedure of the artist's work, but is configured and recognized as the artwork itself.

The latest drawing currents involve a big step forward. Under the classical conception of the artist-genius, drawing was used as a preliminary step of work as a resource for the artistic creation, so that the drawing needed to be "completed" to be considered work of art. At the present time, drawing has managed to have a value in itself. The artist no longer rehearses his work, but directly, on the chosen format, creates, modifies and corrects, discovering what he/she wants to capture in a definite way.

How can we then understand drawing without it being a disciplinary or subjugated tool for the creative egocentrism?

How to create without expressing your ideas directly on the chosen format? By looking at mechanisms that can replace any preconceived ideas of drawing and pursue the involuntary as a method to follow. Because it is only a certain automatism that achieves to get rid of control. Therefore, this project is structured into two main parts:

1. To speculate on a concrete (mechanical involuntary movement); where routine is the context in which the project is developed. To do this, first I proceeded to the manufacture of wooden boxes where a mechanism aimed at recording all movements was inserted. I involves movements of my everyday life, without any variations or manipulation of the norm. Therefore, I transfer my worktable to the table of life.

2- The game of trace: where interaction goes beyond the sensitive device or the involuntary machine (the operator), using a child as an independent instrument. Therefore the project implies a bigger risk and maintains a close relationship with the previous work, since other difficult artistic articulation factors will come into play, in this case, raising a child. Playtime and routine is where the entire project is aimed at, since the first representations as an individual are represented through play, based on a mental and a non-visual representation.

The feature of this new project ranges from work previously completed and a new project, and both are a form of involuntary drawing. It is about an unpublished work and completed expressly for the Final Grade project.

Palabras clave : DIBUJO INVOLUNTARIO,Proceso,JUEGO,TRAZOS, MEDIACION,TRAYECTOS,Rastro, LIBERTAD,HUELLA,EXPERIENCIAS,PLACER,NATURALEZA,INVESTIGACIÓN, SINTESIS,EXPRESION artistica.

Keywords : DRAWING involuntary Process , Game, TRAZOS , MEDIATION , PATHS , Flea Market, FREEDOM, FOOTPRINT, EXPERIENCES , pleasure , nature,RESEARCH SYNTHESIS,ARTISTIC EXPRESSION .



# in- dice

EL CÁRACTER EXPERIMENTAL DEL DIBUJO	13
Introducción	14
La huella gráfica y su aplicación en el mundo artístico	15
Un concepto clave : El Índice	17
El diagrama y su aplicación	21
La obra de Susan Morris y el tratamiento de la imagen	26
EL SIMBOLISMO Y LA RELACIÓN CON EL INCONSCIENTE EN EL ARTE	30
Sobre símbolos y arquetipos	31
Creatividad e inconsciente	33
Los arquetipos primitivos en la actividad plástica de los niños y los artistas del siglo XX	34

ESPECULAR SOBRE UN MOVIMIENTO CONCRETO	37
Introducción	38
Metodología	40
Fabricando la caja	42
Lo cotidiano para algunos autores	58
Inventario de cotidianidad	59
EL JUEGO DEL TRAZO	66
Introducción	68
Breve aproximación del dibujo como juego	70
Metodología del dibujo indirecto	72
El recorrido del proceso	74
El dibujo directo o una interpretación de los dibujos de un niño	94
El libro de los 75 dibujos	112
CONCLUSIONES	117
BIBLIOGRAFIA	118
CV	120
ANEXO I CATALOGO	123
ANEXO II DOCUMENTACIÓN FOTOGRÁFICA	130



el ca-  
acter  
exper-  
imen-  
tal del  
dibujo

## Introducción

Para empezar, cabe señalar que una de las principales características del dibujo es, sin duda, su carácter experimental. Este carácter se hace evidente no solo en las técnicas y los procedimientos materiales que lo conforman sino que se refleja también en los juegos y e indagaciones intuitivas propias de un lenguaje simbólico, tan simple pero a la vez complejo, como el que se observa en los dibujos de los niños, los cuales trazan líneas independientes que se unen y se separan, dejando paso a la imaginación y a la obra creativa. Esto significa que no hay dibujo correcto o incorrecto, sino un trazo libre y desinteresado sin conciencia de lo que se está realizando. Hay dos maneras de desarrollar el dibujo, directamente por mediación de la expresión y el juego, es decir, realizado de forma indirecta o automática, a través de medios involuntarios de trabajo.

Así pues, tanto el juego como el automatismo, se convierten paradójicamente en elementos azarosos y por tanto, con una tendencia a la visceralidad, sobre todo cuando hablamos del dibujo. Si admitimos que en la propia actividad gráfica el juego converge habitualmente en un mismo plano, porqué no admitir entonces que el automatismo y el juego, bajo ese carácter no estrictamente racional y controlado del dibujo, se parecen entre sí mucho más de lo que se podría pensar a primera vista.

Estamos refiriéndonos a que, del mismo modo, que el trazo de los niños no tiene conciencia sobre la técnica del dibujo, tampoco se tiene una intención explícita de comunicar (y del mismo modo tampoco las máquinas de dibujo creadas para el proyecto) a los espectadores y, sin embargo, consigue comunicarse directa o indirectamente. De este modo, vemos claramente que el dibujo está presidido por actos involuntarios, mediante los que se logran reflejar nuestro propio carácter y personalidad y, no solo eso, sino también cómo mostramos e interpretamos el mundo que nos rodea de forma subjetiva. Ambos mecanismos tanto en uno como en el otro, juego *versus* automatismo, nunca son totalmente inocentes. Siempre habrá una contextualidad influenciada tanto frente a la máquina como al método del juego, y ambos no son verdades absolutas.

Con todo ello, el dibujo nos puede servir a todos y cada uno de nosotros como medio útil en el que plasmar nuestra experiencia en el contexto en el que vivimos.



Fotografía Detalle máquina Automatismo 1-8



Dibujo sobre papel Dina5 - Ceras 8-0

## La huella gráfica y su aplicación en el mundo artístico

Sin duda alguna, una de las ideas más importantes es entender la huella gráfica como un tipo de representación, lo que implica un dualismo entre la abstracción del diagrama y la percepción de lo que aporta. En este, el índice supone una conexión táctil con el objeto en cuestión y, por su parte, el diagrama, supone una abstracción estadística del mismo. Tanto los gráficos como los diagramas (de líneas, de barras, de círculos....) nos permiten obtener datos a nivel estadístico. Estos datos son de gran utilidad, ya que nos permiten conocer las relaciones temporales y espaciales que se dan entre ellos.

Partiendo de algunos conceptos que hemos tratado anteriormente destacaremos a dos autores que nos han aportado algunas claves importantes para la elaboración de este proyecto.

En primer lugar, uno de los autores que puede ayudarnos a entender el concepto de primitivismo del que hablábamos antes es, sin duda, el poeta alemán Rainer María Rilke, autor del ensayo “Primal Sound”, del año 1919. Con él, se logra explicar mediante unas prácticas realizadas en clase de física, cómo el gramófono abrió un inconsciente audible, comparable a la misma inconsciencia del dibujo y su trazo libre<sup>1</sup>.

En segundo lugar, el método gráfico del autor francés Étienne Jules Marey, fisiólogo y cronofotógrafo, tuvo una importante repercusión en el mundo de la fotografía y de la captación del tiempo en la misma. De él destacan sus importantes ensayos de imágenes en movimiento, obtenidas mediante el “cegado” de la cámara y el obturador del disco giratorio. Estos estudios basados en el campo pictórico suponen un claro antecedente del cubismo<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Rainer Maria Rilke, ‘Primal Sound’, in Rainer Maria Rilke, *Rodin and Other Prose Pieces*, trans. en G. Craig Houston. Londres, 1986, p.130.

<sup>2</sup> Walter Benjamín, ‘La Obra de arte en la Edad de su Reproducibilidad Tecnológica’, en Walter Benjamín, *La Obra de arte en la Edad de su Reproducibilidad Tecnológica y otras Escrituras sobre Medios de comunicación*, editores. Michael Jennings, Brigid Doherty y Thomas Levin, Cambridge, Massachusetts y Londres 2008, p.37.

## Un concepto clave: el índice

Por otra parte, para conocer el concepto de huella gráfica tenemos que tratar, a su vez, un término muy ligado a este, que es el del índice, concepto abordado por el filósofo americano Charles Sanders Peirce. El autor explica el concepto a partir de la división tripartita entre icono, símbolo e índice, de los cuales dice que se sirve cualquier signo. El icono tiene una relación de dependencia con el concepto de semejanza; el segundo, el símbolo, con la convención; y, el índice, con una conexión existencial o física. Según esta teoría, el signo más importante es el índice, ya que es el único capaz de establecer una relación causal o existencial con un objeto, dirigiendo y centrando la atención. A propósito de esto, Mary Anne Doane, autora del ensayo “El indexado y el Concepto de la Especificidad del Medio” se centra en la relación temporal, explicando cómo la atención se dirige hacia algo que estuvo presente en el pasado: “La huella no se evapora en el momento en que sucede, sino que permanece como testigo del pasado”<sup>3</sup>.

En esta misma línea, Rosalind Krauss aborda en su trabajo los dos tipos de índices. Para ella, las imágenes resultantes de situar los objetos en papel sensible a la luz son “huellas fantasmales de objetos pasados”<sup>4</sup>.

El artista Félix González-Torres utiliza el término de índice asociado a la idea de huella o testigo del pasado. Un ejemplo claro lo vemos a través de la obra “Untitled” (1991), en la que se muestra una imagen de dos almohadas iguales, que simbolizan la duplicidad de las huellas indiciales. Además, este autor aplica el concepto de índice al de huella, no solo para referirse a la presencia pasada, sino también para hacerlo en torno a la ausencia en el presente.(Fig.1)



**Fig.1 Felix Gonzalez-Torres. “Untitled” 1991. Printed billboard.**

<sup>3</sup> Mary Ann Doane, ‘The Indexical and the Concept of Medium Specificity’, *Differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, vol.18, no.1, p.134.

<sup>4</sup> Rosalind Krauss, ‘Notes on the Index: Part 1’, 1977, in Rosalind Krauss, *The Originality of the Avant-Garde and Other Modernist Myths*, Cambridge, Massachusetts and Londres 1986, p.203.

Por otra parte, en cuanto a la capacidad del índice, resulta muy interesante el estudio de la obra del artista búlgaro Nedko Solakov, titulada Fear 2002<sup>5</sup>. El autor ejemplifica esta capacidad a través de dos pequeñas bolas de arcilla que llevó consigo en varios viajes de avión. Con ellas, pudo mostrar fácilmente las convulsiones nerviosas surgidas en el vuelo. Esta creación plasma la involuntariedad del acto, así como sucede en el dibujo realizado por los más pequeños, donde no hay una toma de conciencia de lo que se está realizando y tampoco, de lo que se está transmitiendo a los espectadores del mismo. (Fig.2)

5 Nedko Solakov, 'Fear', 2003, [http://nedkosolakov.net/content/fear/story/index\\_eng.html](http://nedkosolakov.net/content/fear/story/index_eng.html), paragraph 5, consultada el 6 Octubre 2012.

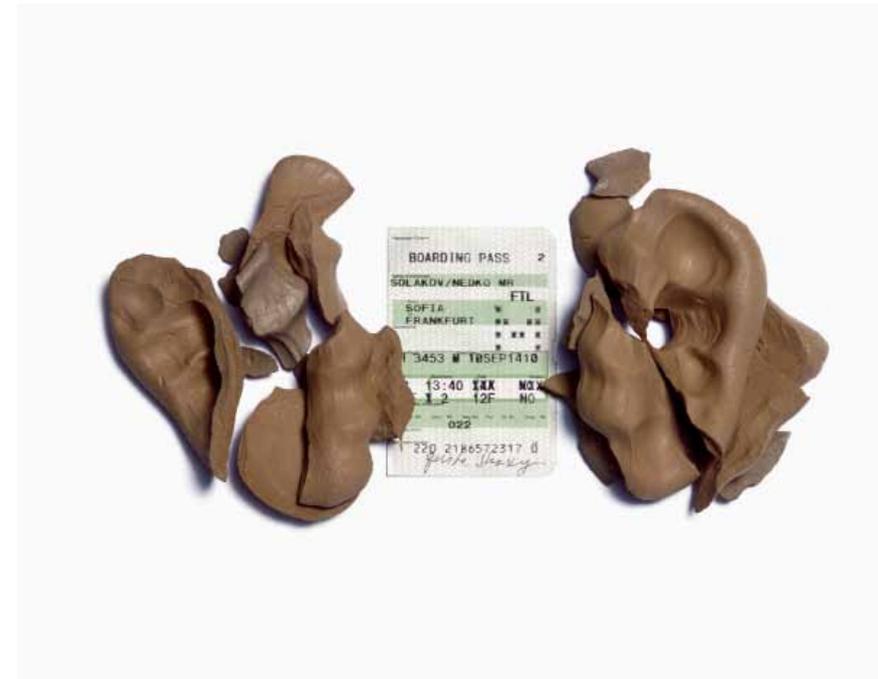


Fig.2 Nedko Solakov Fear 2002–3  
Terracotta, Alitalia, Austrian Airlines, and Lufthansa boarding pass stubs, ball-point pen;  
ten pairs of sculptures, some of them in pieces; dimensions variable. Cortesía del artista.



Fig.3 Felix Gonzalez-Torres  
"Untitled" 1991



Fig 4. Felix Gonzalez-Torres. "Untitled" (Bloodworks) 1989. Graphite, coloured pencil, and tempera on paper

## El diagrama y su aplicación

Por otra parte, la cuestión del diagrama de la que estamos tratando fue también abordada por Peirce. Para este autor, el diagrama es una especie de icono en el que existe una relación de igualdad entre las relaciones lógicas, temporales y espaciales. Basándose en esta idea, el semiólogo Roman Jakobson, abordó el uso del diagrama en el lenguaje común. Los cuadros son una muestra de las relaciones lógicas, por lo que suponen un buen ejemplo en cuanto a costumbre y convención.

Meyer Schapiro nos explica en cómo el espacio que rodea a las figuras repercute directamente en la forma de percepción de las formas de las mismas. Edvard Munch explica así que el efecto es más evidente cuando en el plano entra varias figuras: “entonces los espacios entre ellas producen un ritmo de cuerpo y vacío que determinan efectos de intimidad, invasión y aislamiento, de igual forma que sucede en la vida real con los espacios en grupos humanos”<sup>6</sup>. Benjamin Buchloh, en su ensayo “Hesse’s Endgame: Facing the Diagram” (2006) realiza una revisión acerca de los diagramas en el arte tanto moderno como contemporáneo. Él mismo lo explica como “una de las principales oposiciones dialécticas del dibujo en el siglo XX viene dada por la existencia entre la auténtica huella corporal y la matriz establecida de forma externa”<sup>7</sup>. Así pues, Hesse y otros artistas del período adoptan el diagrama para expresar la imposibilidad del gesto espontáneo.

Otro ejemplo muy curioso del tratamiento del paradigma del diagrama lo vemos con la artista argentina Amalia Pica, la cual expuso en su obra Venn Diagram (Under the Spotlight). Su diagrama consiste en una gráfica matemática en la que se muestran relaciones lógicas entre dos círculos que se solapan y se proyectan en la pared, uno con un filtro rojo y uno turquesa. Mediante este esquema se muestran las relaciones lógicas de inclusión y exclusión. Las luces del dispositivo de Pica se activan mediante sensores de movimiento: “requiere del movimiento de una persona o de la combinación de dos o más personas (un colectivo transitorio) para mostrar la intersección de las dos luces”<sup>8</sup>. (Fig.4 pág. siguiente)

<sup>6</sup> Meyer Schapiro, ‘On Some Problems in the Semiotics of Visual Art: Field and Vehicle in Image-Signs’, 1969, in Meyer Schapiro, *Theory and Philosophy of Art: Style, Artist, and Society*, New York 1994, p.12.

<sup>7</sup> Benjamin H.D. Buchloh, ‘Hesse’s Endgame: Facing the Diagram’, in Catherine de Zegher (ed.), *Eva Hesse Drawing*, exhibition catalogue, The Drawing Center, New York 2006, p.117.

<sup>8</sup> Amalia Pica, email correspondence with the author, consultado 16 Noviembre 2012.



Fig 5. Amalia Pica Venn Diagram (Under the Spotlight)  
2011 Spotlights, motion sensors and text Courtesy the  
artist and Marc Foxx Gallery, Los Angeles. FIG.4

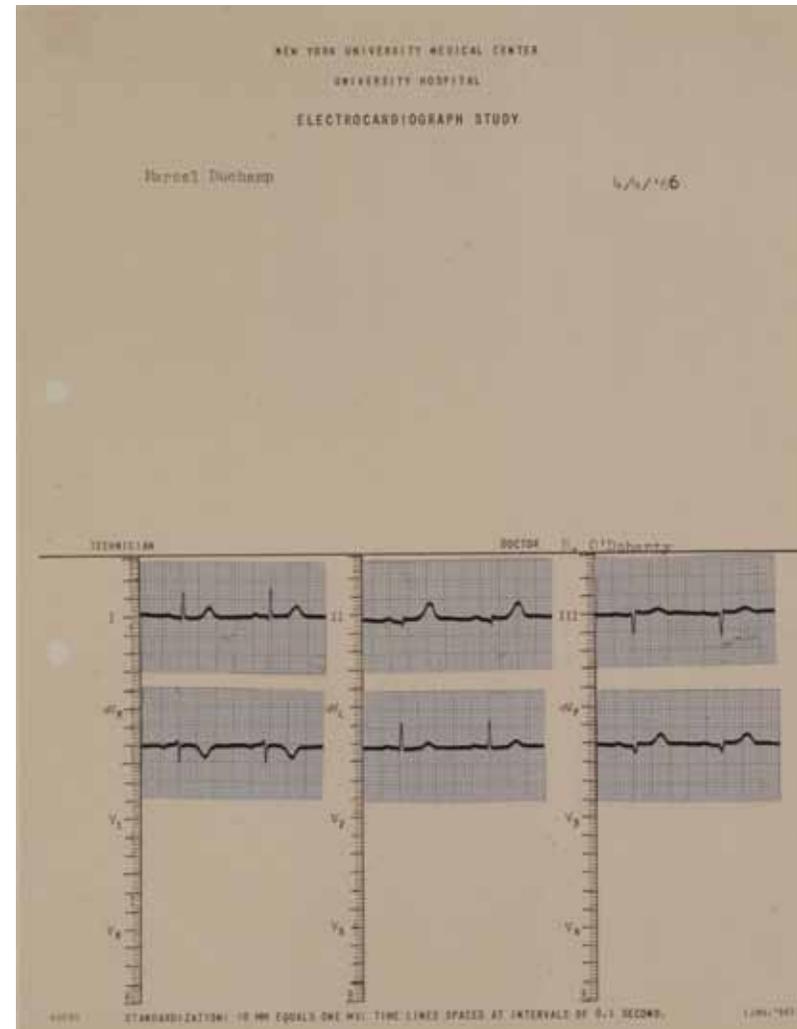
La huella gráfica es un diagrama generado por el cuerpo y, de este modo, combina y proyecta de forma inconsciente y automática. Duchamp es, sin duda, el autor que más ha influido en este campo de estudio. Mediante la tecnología médica, se realizan experimentos diversos con la finalidad de crear retratos no convencionales. La primera de ellas es el autorretrato “electroencefalográfico” de Morris: *Untitled (Hook, Track, Memory Dents)*, del año 1963. Para el autor, era un dibujo no convencional. En una entrevista explicó así el método utilizado:

*Cada aguja deja un tipo de marca ligeramente diferente a la otra. El papel es muy especial. Contiene muchas líneas. Creo que ocho de ellas representan ocho partes del cerebro. Para mí, es interesante observarla. Se exhibió en la Green Gallery el mismo año en que fue creada, junto con otras obras que tienen que ver con el cuerpo, mi propio cuerpo: ondas cerebrales, fotografías de mí mismo y varios objetos que guardan asimismo memoria de acciones, tales como un gancho que se había dejado caer sobre un plato de plomo y a los que se les hizo un molde de yeso.<sup>9</sup>*

En esta cita vemos, por tanto, cómo Morris realiza una conexión entre las huellas índices del cuerpo y las materiales del proceso artístico.

<sup>9</sup> ‘Oral history interview with Robert Morris, 1968 Mar. 10’, Archives of American Art, Smithsonian Institution, <http://www.aaa.si.edu/collections/interviews/oral-history-interview-robe...>), consultado el 6 octubre 2012.

Otro ejemplo que tiene que ver con la huella científica es el Retrato de Marcel Duchamp de Brian O'Doherty 1966. O'Doherty era un gran admirador de Duchamp<sup>10</sup>. Su éxito estuvo en captar el corazón de Duchamp latiendo y exhibirlo en un museo. Esto fue posible gracias a los electrodos perfectamente atados a las extremidades de Duchamp. Para darle vida al electrocardiograma, se le ocurrió utilizar un aparato que simulaba un osciloscopio en acción con la señal. (Fig.6)



**Fig.6 Brian O'Doherty Portrait of Marcel Duchamp: Mounted Cardiogram 4/4/66 1966 Electrocardiograma, texto a mano y a máquina en papel. Cortesía del artista.**

<sup>10</sup> For more information see Patrick Ireland: The Duchamp Portrait, 1966/67, exhibition catalogue, Corcoran Art Gallery, Washington D.C. 1974. On 27 Marzo 2009.



**Fig.7 Brian O'Doherty Duchamp Boxed 1968 Señales de electrocardiograma, caja de carton Cortesía del artista y Galerie Thomas Fischer.**

## La obra de Susan Morris y el tratamiento de la imagen

Por otra parte, otro estudio muy importante que no debemos obviar es el de la artista británica Susan Morris, la cual, utilizando las últimas tecnologías de huella gráfica, realizó tapices, llevando consigo un dispositivo llamado “actiwatch”. Este dispositivo se encargaba de registrar las características del movimiento de la autora, generando una serie de datos que posteriormente podrían ser estudiados mediante gráficos y estadísticas, distinguiendo los periodos de sueño y vigilia. De este modo, quedan recogidos los datos de los actos voluntarios e involuntarios.(Fig.8)

La técnica escogida por Susan Morris surgió a raíz de la lectura de Walter Benjamin y, concretamente, de su ensayo “La imagen de Proust” (1929), en el que se equipara la memoria involuntaria de Proust con la del olvido<sup>11</sup>. El autor plantea cómo nuestra actividad realizada conscientemente y el recuerdo aclararán aquellos patrones realizados durante el día. Esta idea se basa en la misma de Sigmund Freud, en la que se afirma que el consciente y la memoria son estados incompatibles.<sup>12</sup>

11 Walter Benjamin, ‘The Image of Proust’, Walter Benjamin: Selected Writing 1927–1934, ed. and trans. by Michael William Jennings, Marcus Paul Bullock, Howard Eiland, Gary Smith, Rodney Livingstone, and E.F.N. Jephcott, vol.2, Cambridge, Massachusetts and Londres 1999, p.238.

12 Sigmund Freud, ‘Beyond the Pleasure Principle’, 1920, The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, trans. by James Strachey, vol.18, London 1974, p.25. For an account to the impact of Freud’s essay on art and theory see Margaret Iversen, Beyond Pleasure: Freud, Lacan, Barthes, Pennsylvania 2007.

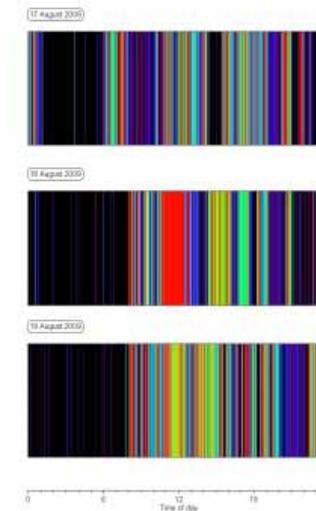


Fig.8 SUSAN MORRIS 3 Días en New Catsle Acti-graph, archival inkjet on paper.

Los cronobiólogos de la Universidad de Oxford que le prestaron a Morris el dispositivo del que hablábamos, definen los patrones del sueño de forma similar a las huellas dactilares, es decir, como únicas e individuales. Esta obra guarda relación con la escritura automática y considera que las gráficas son diagramas, autorretratos desplazados involuntarios. Los tapices de Susan Morris son, por tanto, ejemplos claros de diagrama, que contiene el índice y su carácter individual. De esta forma, la huella gráfica representa un cuerpo que sigue su propio camino.

En esta misma línea, Gabriel Orozco realizó un dibujo en el que plasmó un retículo como el de una gráfica en torno a un cráneo, sirviéndose de los efectos del claro-scuro, mediante lo cual resaltó el trazado de una sutura craneal. Un dibujo sencillo, mediante el cual se logró registrar las pequeñas perturbaciones corporales con una finalidad estadística. (FIG.9 pág. siguiente)



Fig.9 Gabriel Orozco Finger Ruler II 1995 Drawing on graph paper Courtesy the artist and Marian Goodman Gallery, New York.



Fig.10 Amalia Pica. Spinning Trajectory #2 2009. Rotulador sobre papel pautado. Cortesía del artista y Galería Marc Foxx Los Ángeles.



**el sim-  
bolis-  
mo y la  
relación  
con el in-  
consci-  
ente en el  
arte**

## Sobre símbolos y arquetipos

Los símbolos transmiten mensajes que influyen en nuestra consciencia. A lo largo de la historia del arte encontramos una similitud de imágenes arquetípicas en las obras de los autores como por ejemplo vemos en los temas mitológicos. Esto nos lleva a pensar que existe una forma de pensamiento que funciona sin esfuerzo y se aparta de tendencias basadas en la subjetividad. De esta forma, el artista se expresa mediante símbolos concretos, estableciendo un enlace con los estratos más antiguos del ser humano. Muestra de ello son las manifestaciones plásticas infantiles. En esta misma línea, el autor C.G. Jung explica cómo la mente humana tendría su propia historia y, por su parte, la psique conservaría muchos rasgos de las etapas anteriores de su desarrollo.

Por otra parte, el autor Sri Aurobindo<sup>13</sup> se basa en el estudio de las sociedades humanas en sus inicios, donde la mentalidad se basaba en símbolos que impregnaban pensamientos, costumbres e instituciones. La principal idea de este autor se basa en la estrecha relación que existe entre el simbolismo y el sentimiento común, imaginativo o intuitivo. La función del símbolo consistiría, por tanto, en expresar aquello que está detrás del hombre y su entorno. En base a ello, del inconsciente surgen efectos que aseguran en el artista la igualdad de la experiencia, expresándose en imágenes simbólicas que se generan a través de la creación. Estas imágenes simbólicas variarán no solo de un artista a otro, sino también en un mismo artista en la evolución de su obra.

El arquetipo tendrá una parte accesible a la razón, pero también una parte que será inaccesible, ya que estará formado por los datos irracionales de la pura percepción, interna y externa. Los símbolos serán los encargados de estimular tanto la sensación como la intuición. Según C.G. Jung, a través del pensamiento fantaseador, se establece un enlace con los estratos más antiguos del ser humano:

*Pero hasta ahora nunca ha nacido una obra creativa sin ese juego con la fantasía. Es incalculable lo que debemos a la fantasía. Por ello es miope tratar con desdén las fantasías en razón de su carácter aventurero o inadmisibles.*<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Aurobindo, Sri. El ciclo humano. Barcelona: Fundación Centro Sri Aurobindo.2002

<sup>14</sup> Jung, C.G. Arquetipos e inconsciente colectivo.Col. Biblioteca de Psicología Profunda nº14, Paidós Barcelona 1994

En esta misma línea, otros autores como Heguel se habían interesado ya por el estudio del mundo simbólico artístico y en concreto, en el estudio del arte infantil, del que observó lo siguiente:

*Los intentos que hacen los niños de dibujar o modelar la figura humana dan como resultado meros símbolos, que solo aluden a la forma viva que pretenden representar pero no son nada fieles a sus motivos y sus significados. En este aspecto, el arte es el principio puramente jeroglífico, no un signo fortuito o arbitrario sino una vaga representación del objeto para la mente<sup>15</sup>.*

En Alemania el psiquiatra Hans Prinzhorn publicó en 1922 *Bildnerie der Geistes Kranken*, un volumen donde recogió trabajos de pacientes con enfermedades mentales.

Este estudio resalta cómo los contenidos psíquicos pueden ser captados sin la mediación de un aparato intelectual. Este proceso psíquico que se desarrolla en lo inconsciente está directamente relacionado con el proceso creativo, donde la fantasía se convierte en lo más valioso del ser humano. Solo a través de la imaginación se logra establecer esa unión con nuestro pasado inconsciente.

<sup>15</sup> Autor citado por E. H. Gombrich, *La preferencia por lo primitivo. Episodios de la historia del gusto y el arte de Occidente*, Ed. Debate, Londres, 2002, p. 149.

## Creatividad e inconsciente

La fantasía creadora, dispondría no solo de las fuentes personales del individuo, sino también del inconsciente colectivo que todo ser humano heredara. A través de la fantasía podemos apartarnos de la realidad, logrando plasmar representaciones muy variadas. El psicólogo francés Théodule Ribot considera la etapa prehistórica como la más importante en la utilización del símbolo, ya que en la actualidad tiene mayor peso el pensamiento racional. Este autor sintetiza perfectamente el uso del símbolo: “la razón de ser del símbolo radica en la voluntad humana de expresar lo que es intrínsecamente inexpresable”<sup>16</sup>.

La fantasía, por tanto, es un producto de lo inconsciente, pero también tiene partes conscientes. C.G. Jung recoge la idea de que las obras de los niños y de los hombres primitivos proyectan una imagen más completa y auténtica del ser humano. En esta misma línea, Paul Klee habla de los enfermos mentales y de los niños como los ejemplos más auténticos para el estudio del arte. Dice así en su diario de 1912: “Ni “conducta infantil” ni “locura” son aquí palabras insultantes, como suele serlo. Todo esto hay que tomarlo muy en serio. Más en serio que a todas las galerías públicas, cuando se trata de reformar el arte actual”<sup>17</sup>.

Si analizamos los dibujos realizados por los niños, veremos cómo el niño de dos a seis años logra plasmar ya un simbolismo que refleja su mundo interior. Por su parte, el artista prehistórico realizó sus pinturas en función de la relación con el entorno natural.

Por otra parte, existen condiciones inconscientes colectivas que actúan como reguladores y propulsores de la actividad creadora de la fantasía. Jung habla de las transformaciones que sufre el sujeto bajo la influencia del proceso que él llama “de individualización”<sup>18</sup>, que consiste en hacer conscientes las partes inconscientes de la personalidad. Este proceso sería el comienzo de un camino evolutivo, que lejos de excluir el mundo, lo incluye. La coincidencia de las fantasías regidas por reguladores inconscientes con las manifestaciones de la actividad espiritual humana en general, son conocidos por la tradición e investigación etnológica.

16 S. Giedion, *El presente eterno: los comienzos del arte*, Col. Alianza Forma nº 16, Ed. Alianza Editorial, Madrid, 1991, p.120.

17 Autor citado por E. H. Gombrich, *La preferencia por lo primitivo. Episodios de la historia del gusto y el arte de Occidente*, Ed. Debate, Londres, 2002, p. 261.

18 Jung, C, G. *Psicología y simbólica del arquetipo*. Barcelona: Col. Biblioteca de Psicología Profunda nº 29, Paidós.1990.p.134

## Los arquetipos primitivos en la actividad plástica de los niños y los artistas del siglo XX

Los símbolos e imágenes que plasma el niño en sus dibujos cambian a lo largo del tiempo. A los dos años aproximadamente comienzan a dibujar sus primeros grafismos, siendo estas formas circulares. El empleo de formas sin relación directa con ningún objeto real será una forma de expresión importante de los artistas del siglo XX. Fueron Klee, Kandinsky y Miró los primeros que buscaron esa libertad primitiva en sus obras, lo que nos recuerda al arte infantil en sus primeras etapas. No existe en sus obras normas de escala o proporción de tamaños, y tampoco un fondo, tal y como sucedía en los símbolos del hombre prehistórico.

El tipo más recurrente de abstracción es aquel que concentra y simplifica la forma natural. Otro muy común es aquel que emplea formas inexistentes de la naturaleza y las dota de un significado simbólico conocido solamente por los iniciados. La tercera posibilidad es aquella donde se mezclan temas naturales transformados con símbolos abstractos. Los niños utilizarían este recurso de forma permanente en sus primeros dibujos realizados a los dos años, hasta que comience la formación de símbolos más concretos, correspondiente a la etapa entre los seis y siete años. El niño no representa en ocasiones el objeto real que tiene ante sí, sino que muestra aquellos elementos invisibles del objeto resaltando otros completamente desdeñados (Fig.11).



Fig.11. Hijo formándose en el útero de la madre, dibujado por un niño de 4 años

del mismo modo que hacen los artistas contemporáneos. G.H. Luquet, en su obra *L'art primitif* (1930) compara metódicamente el significado de los dibujos infantiles, del arte primitivo y del arte prehistórico explicando que: “para el hombre de hoy, una pintura es comparable cuando reproduce lo que sus ojos ven; para el hombre primitivo lo es cuando expresa lo que su mente sabe”<sup>19</sup>

19 Autor citado por S. Giedion, Op. Cit. 1991, p. 74.

Si queremos tratar un ejemplo claro de simbología que se conserva a lo largo del tiempo, recurrimos a las manos, las cuales han sido representadas como símbolos mágicos en la prehistoria mediante impresiones en relieve sobre arcilla o imágenes directas de manos pintadas sobre la superficie parietal con la ayuda de colores, en positivo o en negativo como bien explica el autor S.Giedion. En los niños se pueden observar estas técnicas (Fig.12), las cuales pueden ser plasmadas sobre el papel o bien colocando la palma de la mano sobre el papel contorneando luego con una línea de silueta en la mano.

El arte es una fuente muy importante en la aportación de símbolos y por ello, requiere un estudio exhaustivo. El caso de los niños y los hombres primitivos nos permiten su estudio, de modo que logran plasmar ideas y símbolos, que no cabe atribuir solo a las experiencias de la existencia individual, sino también a la historia del espíritu humano, ya que el niño cuando nace trae consigo un cerebro heredado de los antepasados, el cual sería el resultado orgánico de la función psíquica de todos los ascendientes. Por todo ello, la simbología del niño tiene una gran importancia en su desarrollo, por lo que la enseñanza debería centrarse en resaltar esa creatividad.



Fig.12 Palma de la mano sobre el papel contorneando la silueta. (Dibujo de un niño de 7 años)



especu-  
lar so-  
bre un  
mov-  
imiento  
concre-  
to

## Introducción

Este primer proyecto, que sigue siendo un proyecto abierto, se ha ido configurando en dos partes diferenciadas: Comienza por el dibujo como experiencia de la estrategia del azar, a través del dibujo involuntario y como resultado de un movimiento reflejo realizado por unas cajas precariamente mecanizadas; y continua con un proyecto nuevo del que ya hablamos en la introducción donde el catalizador de su desarrollo interno lo constituye el niño y el propio juego. Lógicamente pondremos una mayor intensidad a la parte del juego pues es la parte inédita donde este proyecto aporta su novedad.

En cualquier caso se ha decidido utilizar en ambos apartados la metodología del juego y la mecánica de lo involuntario. Las dos partes están articuladas desde el contexto cotidiano y la limitación del tiempo disponible. Aunque se parecen en esa posibilidad no autocontrolada de la expresión, como veremos, los resultados serán diferentes. Yo puedo decidir cuándo termina el tiempo del dibujo de la caja, pero el factor tiempo en el niño lo decide él. Por tanto, aunque en ambos casos el trabajo es imprevisible, en el caso del niño es más arriesgado porque desconocemos si querrá dibujar, cuándo, qué tiempo y sobre todo, si su interés o voluntad de dibujar tendría continuación en el tiempo.

Los trazos infantiles son reproducidos en otro formato de dibujo y con materiales donde intervengo directamente. Se documenta fotográficamente el proceso para posteriormente utilizar esas imágenes para dibujar y de esa forma interpretar mi propia visión de la obra desde fuera. El proyecto en conjunto se desarrolla en el campo experimental del dibujo, pues se trata de un proyecto abierto en el que puedo seguir trabajando en el futuro.

A) *Especular sobre un movimiento concreto* :(Caja de dibujos involuntarios)

B) *El juego del trazo.*

*Especcular sobre un movimiento concreto* es un proyecto que surge por una necesidad creativa, por determinados momentos personales. No encuentro un momento para sentarme a crear y por lo tanto tengo que idear y buscar una solución para crear obra sin limitarme a mi espacio personal de trabajo porque es prácticamente imposible plantear y llevar a cabo cualquier creación artística.

Por eso surge la idea de crear en “movimiento”. Eso significa que el contexto cobra importancia, porque no es una mesa de trabajo, sino que el medio es el lugar en el que vivo, surgiendo así una obra muy personal, con las limitaciones temporales y espaciales que implica crear mientras llevo a cabo la vida diaria.

Para ello el primer ensayo comienza con una simple caja de cartón donde le incorporo un mecanismo de muelle con un carboncillo para registrar lo que está sucediendo con el movimiento en el exterior. El resultado fue un registro o dibujo totalmente mecánico impulsado únicamente por el movimiento que se ejercía sobre la caja. Esta experiencia por su carácter espontáneo e imprevisible me lleva a fabricar unas cajas de madera y metacrilato, que es concretamente el dispositivo a través del cual comienzo a registrar y documentar gráficamente toda actividad o movimiento. Para cada movimiento o gesto concreto la caja realiza su reflejo gráfico, automáticamente, sin ningún esfuerzo extra.

Lo cotidiano se transforma en el presente y, la realidad de cada cual, y su vivencia particular se convierten en una extraña producción donde la huella gráfica queda plasmada .

El azar es una forma de indagar la realidad, y entonces surgen preguntas tales como: ¿Qué hago en mi día a día? ¿Cómo puedo utilizar el dibujo en mi forma de relacionarme de manera automática con el entorno? ¿Puede el dibujo registrarlo? ¿Cómo nos movemos en el espacio?

-Creamos un dibujo libre.

Lo importante no llega a ser tanto la cuestión estética sino el medio por el cual se consigue la huella gráfica de un dibujo totalmente involuntario. El resultado es que la reproducción de la realidad carece de significado tanto social como cultural.

Cada dibujo es una obra muy personal, donde está implicado el movimiento de nuestro cuerpo sin una intencionalidad gráfica o necesidad comunicativa concretas.

-El dibujo en el espacio.

Más allá de las historias que puede haber detrás de cada una de las piezas, ha sido un trabajo que podemos llamar “involuntario” y el hecho de poder especular con estos factores tan difícilmente controlables hace que se algo irónico e incluso apasionado. Se puede mirar un dibujo al mismo tiempo que se puede realizar un movimiento del cual no somos conscientes. Es la forma de mirarnos a través de nuestros actos.

## Metodología

Para conseguir de todo ello un dibujo posible, se le incorporó a esas cajas un mecanismo de fuelle que funciona como un péndulo, y justo ahí se le insertó un carboncillo o rotring negro. Con el mecanismo del fuelle conseguí registrar los movimientos y cómo se iban traduciendo en el papel, como vestigios o rastros de formas de aquellos.

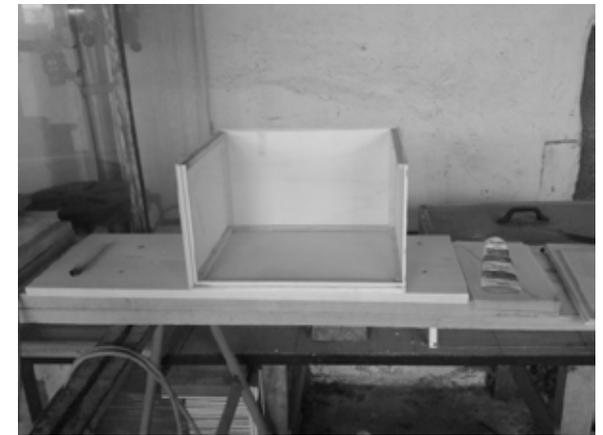
El plan de trabajo fue el siguiente :

Los dibujos se realizaron durante un periodo de 8 meses aproximadamente, utilizando como medio principal para generar el movimiento, la que denominamos caja 1: Los trayectos en coche, ir a la facultad, ir a la playa o cosas tan básicas, como ir al supermercado.

La caja numero 1, que también se podría llamar la de los trayectos, fue la caja principal con la que empecé a trabajar. La caja numero 2, “la de la cotidianidad”, surge a raíz de la primera para registrar momentos más cotidianos y precisos.

A veces sin especificar ni día ni hora, guardo y clasifico el itinerario haciéndome con una especie de colección de dibujos raros que se diferencian entre sí por el número de trazos. Curiosamente, el número de trazos es independiente de la duración del movimiento, es decir, del factor tiempo, y de la intensidad del mismo.

Todo este trabajo se realiza en papel de esbozo, el cual tengo que adaptar a las dimensiones de la caja.



Fotografía : Fabricación de la caja : Proceso.

## Fabricando la caja

La estructura de la caja número 1 es una idea que surge a partir de la observación de los trabajos de Tim Knowles, un artista experimental británico que se vale de la propia naturaleza para dibujar por medio de diversos artilugios y dispositivos mecánicos.

Por poner un ejemplo, a las lianas y ramas de los árboles les incorpora materiales para dibujar que al mismo tiempo registran los movimientos generados por el aire y el viento. La importancia del movimiento en su trabajo es fundamental, y de hecho, también fabrica unas cajas de madera, (mucho más sofisticadas que las nuestras), a modo de sismógrafo donde realiza otro tipo de experimentos. Justo a raíz del conocimiento de estos métodos ideamos la fabricación de una caja de madera, donde el mecanismo empleado va a ser mucho más sencillo además de poderse transportar fácilmente por cualquier persona sin que ello suponga un estorbo o impedimento excesivo para el normal desenvolvimiento de sus actividades cotidianas.

Para ello, empleamos madera de chapa, metacrilato, para hacer más visible el mecanismo y su proceso desde el exterior, un fuelle de metal e hilo de bala. Éste fue el primer contacto con las cajas, que normalmente fueron transportadas en coche o se las prestaba a otras personas para que las manipulasen libremente. Es aquí, la primera vez en la que interactúa mi propio hijo (6 meses) con el dibujo involuntario (y no será la última).

La caja número 2 fue una caja más pequeña, también fabricada con el mismo procedimiento pero con la variación de la incorporación de un forro de tela a modo de mochila para poderla acarrear más cómodamente durante mis momentos, actividades e itinerarios cotidianos.

La sencillez de la caja consistía en que los únicos mecanismos eran el resorte y el propio carboncillo adherido a este, nada más. Se buscaba la conformación más elemental posible para que el dibujo resultante fuese lo más involuntario posible.



Fotografía (2013): Caja 1 : Trayectos.



1.Tinta sobre papel 2013. Itinerario de la serie "Trayectos"  
3/17

Tinta sobre papel 2013 .Itinerario de la serie "Trayectos"  
4/17

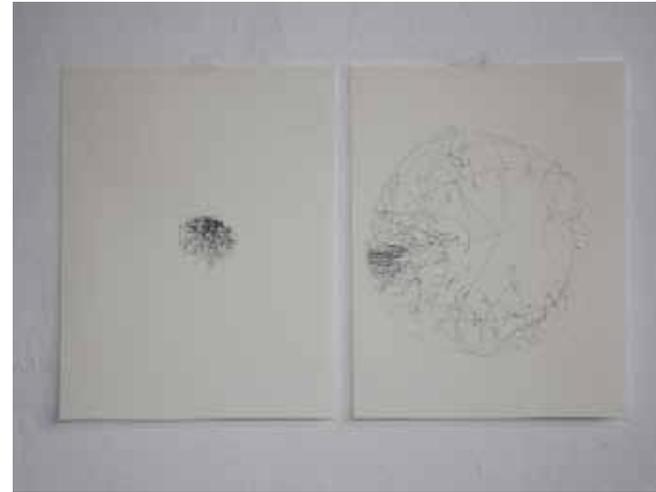


45 2.Tinta sobre papel 2013.Itinerario de la serie "Trayectos"5/17

Tinta sobre papel 2013.Itinerario de la serie "Trayectos"6/17



3. Tinta sobre papel 2013  
Itinerario de la serie "Trayectos" 7/17 8/17



4. Tinta sobre papel 2013  
Itinerario de la serie "Trayectos" 9/17 10/17



5. Tinta sobre papel 2013  
Itinerario de la serie "Trayectos" 11/17 12/17



6. Tinta sobre papel 2013  
Itinerario de la serie "Trayectos" 13/17 14/17

Como podemos apreciar, dependiendo de la actividad de la caja y los trayectos y su duración, los trazos son más largos o más cortos, más o menos intensos. De esta forma, la materialización gráfica responde a parámetros distintos: si el trayecto realizado es desde mi casa a la Facultad, será diferente al realizado durante un paseo corto, por poner algún ejemplo.

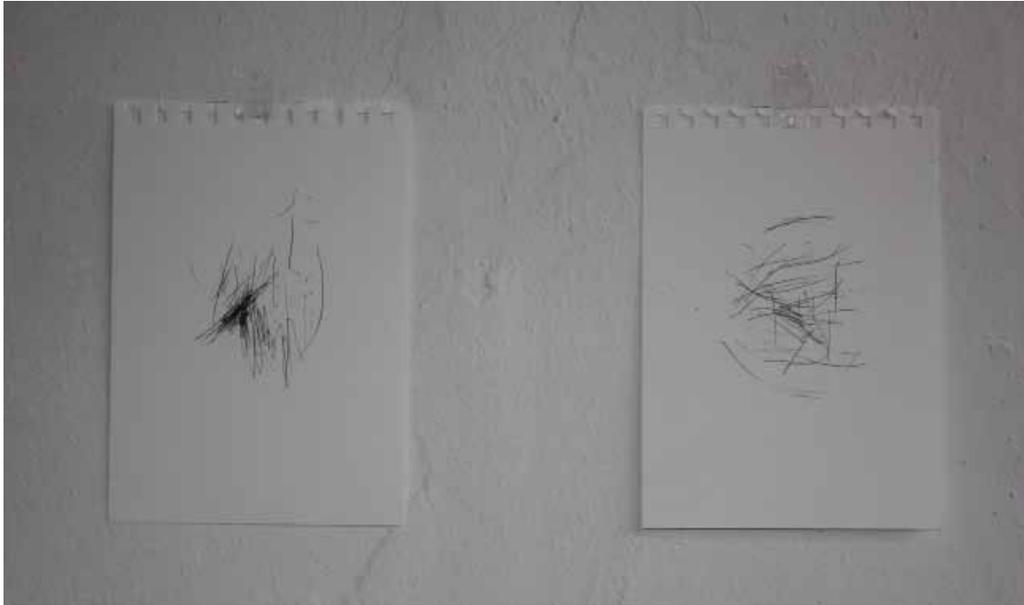
El carboncillo utilizado inicialmente lo sustituí al poco tiempo por un rotring. Esta elección de la tinta como medio destaca la estética del trazo, consiguiendo una mejora en el efecto visual. Con el carboncillo, al tratarse de un papel de esbozo, el resultado era menos preciso, porque se deslizaba con suavidad por el papel al ser de peso ligero, y por su composición, va desapareciendo dejando apenas un rastro en el papel. Sin embargo, con el rotring, al ser más pesado, la impronta que dejaba en el papel era más intensa y nítida; y la tinta es más duradera y permanente, conservando mejor el resultado conseguido.



La primera intervención del niño se produce con las cajas, a la edad de seis meses, de forma espontánea y como consecuencia de su curiosidad. Esta interacción consiste simplemente en mover las cajas, siendo su primera colaboración en el proyecto.

Fotografía : Briac con la caja / 6 meses / 2013





8.Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos"  
3/ 14 4 /14



9.Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 5/  
14 6 /14



10.Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 7/ 14 8/ 14



11. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 9/14 10/14



12.Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 11/14  
12/14



13.Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos"  
13/14 14/14





14. Tinta sobre papel 2013  
Dibujo de la serie "Cotidianidad" 1/20 2/20 3/20 4/20 5/20 6/20



15. Tinta sobre papel 2013

Dibujo de la serie

"Cotidianidad" 7/20 8/20 9/20 10/20 11/20 12/20



16. Tinta sobre papel 2013 Dibujo de la serie  
"Cotidianidad" 13/20 14/20 15/20



17. Tinta sobre papel 2013  
Dibujo de la serie "Cotidianidad" 16/20



18. Tinta sobre papel 2013  
Dibujo de la serie "Cotidianidad" 17/20

## Lo Cotidiano para algunos autores

“Para Berger y Luckmann (1968) el mundo consiste en realidades múltiples y la vida cotidiana es la realidad por excelencia presentándose como una realidad interpretada por los hombres, un mundo coherente que se origina en los pensamientos y acciones de los sujetos en la sociedad; se encuentra ordenada y objetivada a través del lenguaje colectivo, o sea, es construida socialmente. Desde la postura de estos autores, el lenguaje es capaz de transformarse en depósito objetivo de vastas acumulaciones de significado y experiencia, que puede preservar y transmitir a las generaciones futuras. Por el lenguaje se hacen compartidos los múltiples significados subjetivos, la realidad de la vida cotidiana se vuelve un mundo intersubjetivo capaz de trascender el aquí y el ahora, tendiendo puentes entre diferentes zonas de esta realidad y creando un todo significativo”.<sup>20</sup>

<sup>20</sup> BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas, La construcción social de la realidad. Londres. Amorrortu editores, 255 pp.

## Inventario de cotidianidad

Muchas veces al hablar de vida cotidiana lo primero que me viene a la mente es aquello que has realizado últimamente en tu vida, de manera habitual y que por momentos ya no te preguntas porqué lo haces y cómo lo haces. Alimentarnos, asearnos, pasear a ciertas horas, la delgada línea con el hábito ni siquiera puede distinguirse.

De la vida cotidiana también son el trabajar, el divertirse, figuras tan antagónicas pero a la vez tan comunes para nosotros porque están insertas dentro de nuestro vivir cada día (vivencia diaria). Lo cotidiano es el presente. La realidad de cada cual y su interpretación del mundo circundante.

El sujeto frente su experiencia de pertenencia a este mundo. Pero, el “de cada quien” se diluye en el mundo actual. El mundo global trae consigo su propia ficción incorporada pues ahora se busca la homogeneización: todo es cotidiano, todo impacta, todo está unido. La vivencia ahora es la producción, la creación, o mejor dicho la reproducción de realidades estándar y la saturación de los fenómenos pues se pierde el significado de lo social y lo cultural. Hay un cambio de hábitos, conversiones en la cultura y producción en una serie de objetos, mercancías, cuerpos, sobreproducción de ideas vacías.

Por ello, la verdadera intención de este proyecto es lograr que el dibujo sirva como medio o transmisor directo para registrar lo natural como origen y reflejo de nuestro propio ser, buscando comunicar al espectador que la naturaleza es parte de nosotros, de nuestra inconsciencia ante los actos involuntarios.



Fotografía (2013) Caja 2 de dibujo "Cotidianidad"  
La expresión no es la consecuencia de la impresión.

## **INVENTARIO TRAYECTOS**

1. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 3/  
17- Guamasa-Valle Tabares-Guamasa.  
4/ 17-Guamasa-Mesa del Mar.

2. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 5/  
17-Guamasa -Facultad de BBAA.  
6/ 17-Guamasa-F.BBaa 6-7 /11/2013

3. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 7/  
17- Salida sin especificar.  
8/ 17-Salida de casa sin especificar.

4. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 9/  
17-S/C de Tfe - Aerop.Sur  
10/ 17-Guamasa-Punta Teno-Guamasa

5. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 11/  
17-Guamasa-La punta-Guamasa  
12/ 17-Guamasa-P.N. del Teide- Guamasa

6. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos"  
13/ 17- Puerto de la cruz-La Orotava  
14/ 17- Guamasa- BBAA. 13-14/12/2013

7. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 1/  
14- Primera prueba.  
2/ 14-Actividad registrada por un niño de 11 meses

8. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 3/  
14- Guamasa-La laguna-s/C -Casa  
4/ 14- Recorrido sin especificar.

9. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos" 5/  
14- S/C - Tabaiba  
6/ 14- Guamasa- S/C - Torviscas.

10. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos"  
7/ 14- 1º Salida en coche .  
8/ 14- La Laguna- Arico -Guamasa.

11. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos"  
9/ 14-Act. bomberos de Tenerife 24h.  
10/ 14-Actividad de niños de 4-6 y 12 meses.

12. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos"  
11/ 14- Guamasa-Poris de Abona-Casa  
12/ 14- Guardia de 24 hrs.bomberos de Tenerife.

13. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Trayectos"  
13/ 14- Recorrido sin especificar.  
14/ 14- Examen de conducir de mi prima.

## ***COTIDIANIDAD***

14. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Cotidianidad"

1/ 20- Asearse

2/ 20- Preparar la comida. 4/ 20- Paseo, descanso

3/ 20- Lavar la loza. 5/ 20- Destender la ropa.

6/ 20- Lavar a mano.

15. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Cotidianidad"

7/ 21- Limpiar el coche.

8/ 20- Tender la ropa 9/ 20- Arrancar hierbas.

10/ 20- Caminar. 11/ 20- Paseo en bici.

12/ 20- Hacer un pan,

16. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Cotidianidad"

13/ 20- Sobre la lavadora.

14/ 20- Regar 15/ 20- Sin especificar.

17. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Cotidianidad"

16/ 20- Recoger una casa.

18. Tinta sobre papel 2013 : Itinerario de la serie "Cotidianidad"

17/ 20- Escribir una carta.

Caja numero 1 *Trayectos*



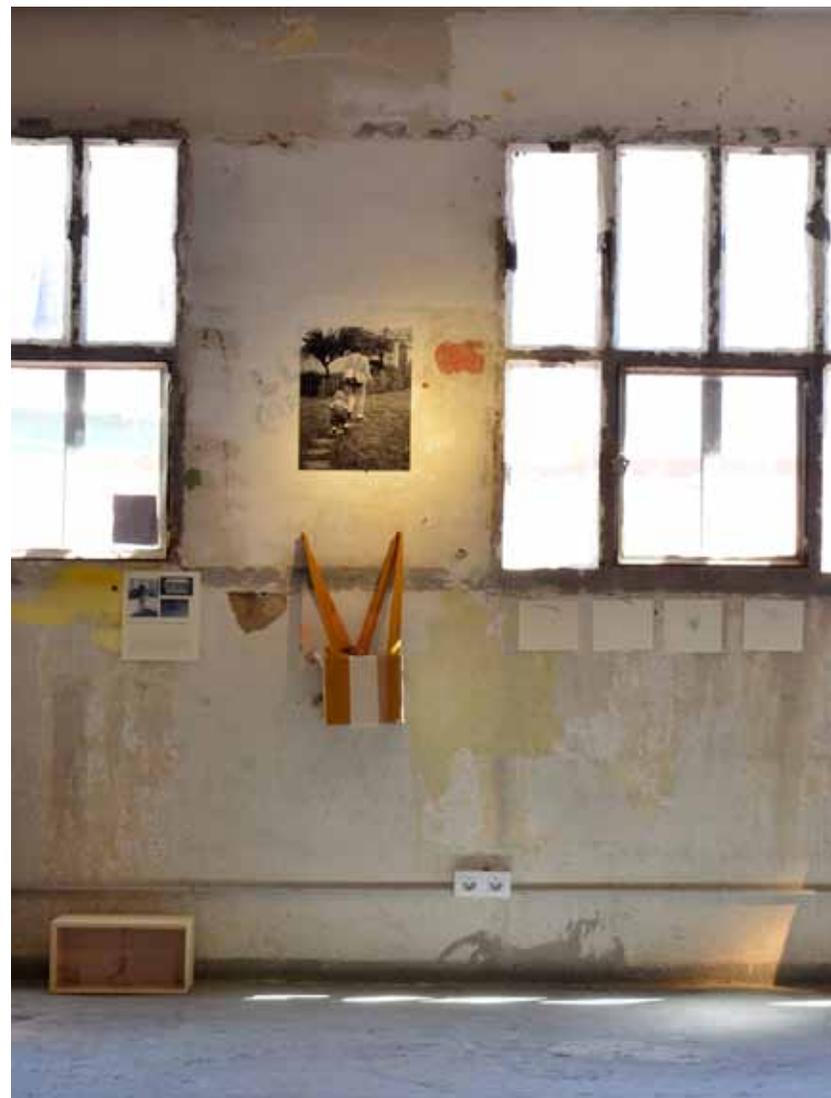
Aunque se trata de un proyecto abierto, la obra fue seleccionada para participar en la exposición colectiva *Hoy es un día cualquiera, a mediados de 2030* en junio de este mismo año en Madrid.

*Hoy es un día cualquiera, a mediados de 2030* es una exposición, pero también un experimento artístico que da un salto en el tiempo. La pregunta de fondo es cómo será la vida, y cómo será el arte en 2030; y para ello nada mejor que trasladarnos al futuro. Con un poco de imaginación, cualquiera de nosotros puede despertarse temprano un día cualquiera, a mediados de 2030, y contar lo que pasa a su alrededor o realizar un acto de creación artística inspirado en la realidad que le rodea.

Comité de selección de propuestas artísticas

Fernando Castro Flórez  
Dirección académica SUR  
Lorenzo García-Andrade (La Grieta)

Vista de la exposición “Hoy es un día cualquiera a mediados de 2030” (2016, Madrid)





Vista de la exposición “Hoy es un día cualquiera a mediados de 2030” (2016, Madrid)

# el juego del tra- zo

*Al enseñar a los niños pequeños ayúdate con algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos.<sup>21</sup>*

## Introducción

Tanto la concepción como el desarrollo de este nuevo proyecto: el juego del trazo, provienen directamente de la experiencia obtenida con el proyecto anterior. Si bien las cajas y sus dibujos resultantes fueron una primera aproximación al dibujo involuntario, metodológicamente, ambos proyectos se encuentran estrechamente relacionados.

En este trabajo nuevo cambia sustancialmente la forma de generar las imágenes y además hay intervenciones personales, aunque no en todas, pero en suma se trata de un trabajo que podríamos denominar: no intencionado. A pesar de que los dibujos o trazos los realiza mi hijo, parte de la obra es el no saber qué va a pasar. En realidad todo el trabajo es una aproximación, es decir, una prueba no definitiva del dibujo involuntario. La mesa de trabajo del artista pasa a un segundo plano, pues vida y obra se convierten en una misma cosa: el estudio se traslada a la vida familiar, con hechos, sucesos y acciones. La deriva de trabajo con las cajas empezó con el mismo juego, esto es, con inventarios o registros de movimientos y actos cotidianos. En ambos casos se recalca el hecho de que la obra se “autohace” mientras “vivo” el momento y “habito” el lugar.

Cuando trabajas con un niño, una parte que se hace extraordinariamente importante es el no saber qué va a pasar. En este sentido, el juicio crítico que pueda tener el niño no es comparable al de un adulto, pues se encuentra en una fase lúdica y expansiva. No se pregunta nada ni interpreta, él simplemente hace. La interacción que establezco con él surge cuando utilizo deliberadamente sus imágenes para intentar suprimir mi parte crítica.

En el proyecto anterior la función de la caja dependía de cuándo y dónde la quería usar o poner a prueba, todo estaba condicionado tanto la elección del lugar como del tiempo de trabajo como factores primordiales. Aquí la mecánica experimental de trabajo no responde a la decisión de utilizarlo, porque el instrumento de trabajo es autónomo en sí mismo. Este factor decisivo, relega cualquier posición o postura artística a una situación de “fuera de juego”, de no control a priori de casi nada. Este nuevo giro, al carecer de bases organizativas de estructura, hace que la magnitud del trabajo sea mayor, novedosa e inédita para mí. Lo que inicialmente parecía tener un corto desarrollo ha ido creciendo en el contexto temporal con resultados totalmente imprevisibles y a veces incluso arriesgados. El riesgo lo aporta sobre todo salirnos de la comprobada y experimentada la previsibilidad mecánica del trabajo anterior para adentrarnos en terrenos bastante más subjetivos y difíciles de programar. A pesar de esas diferencias es necesario recalcar que ambos proyectos coinciden en el contexto familiar y el tiempo.

Este segundo apartado se bifurca en dos grandes actividades: de una parte, el dibujo y el juego, es decir, El trazo espontáneo infantil como método de trabajo (el dibujo indirecto), y de otra, la propia documentación fotográfica generada de la actividad anterior con sus diferentes interpretaciones gráficas personales (el dibujo directo).



Fotografía: Procesos .bloc Din-A5.

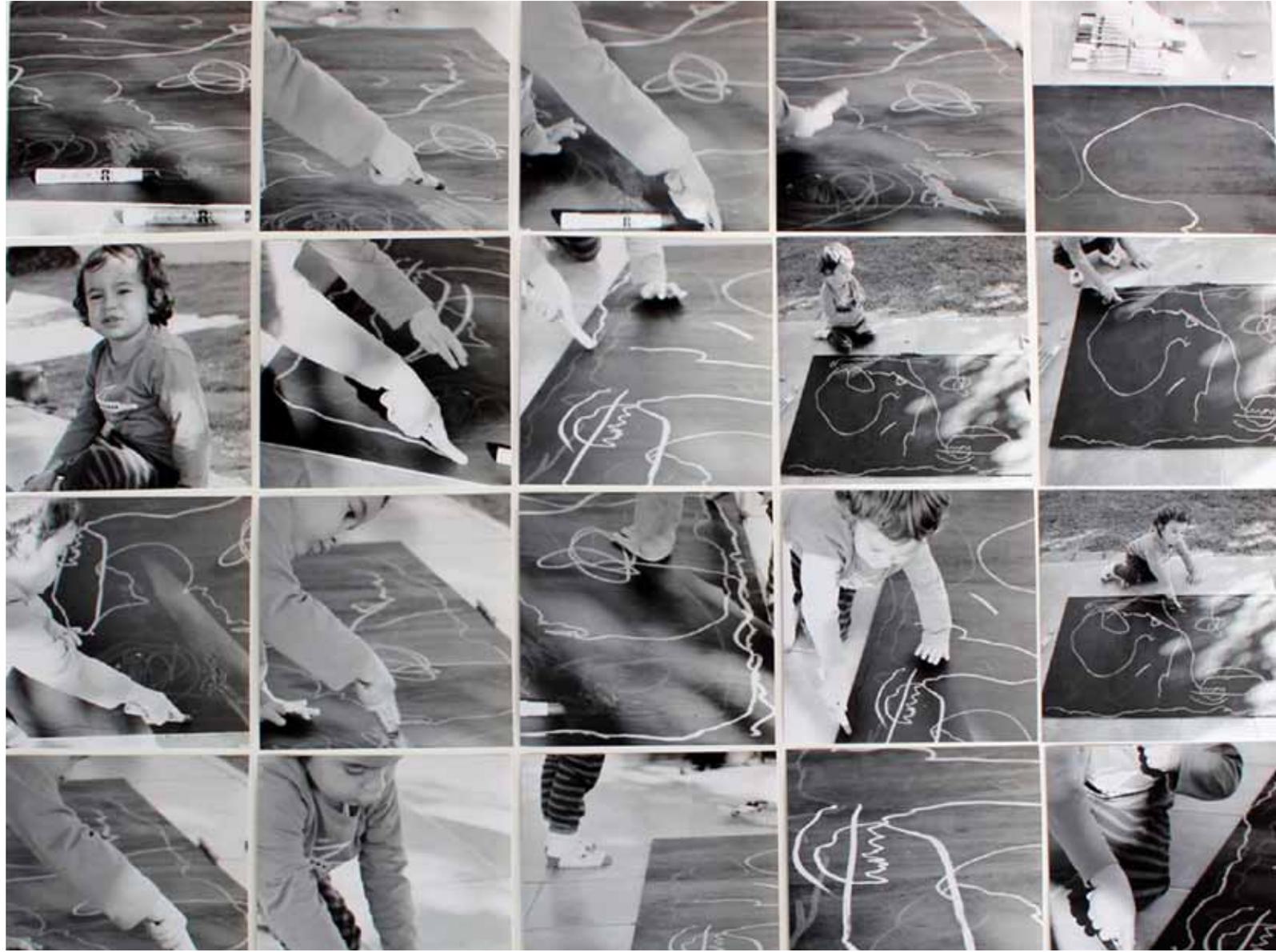
## Breve aproximación del dibujo como juego

El juego es una acción libre que tiene carácter globalizador, es una necesidad para el niño que estimula su actividad creadora realizando actividades físicas como medio de disfrute y de relación con lo que le rodea. Lo fundamental en el juego es que los niños desarrollen su imaginación y tengan la posibilidad de expresar sus ideas.

El dibujo permite la expresión de la creatividad y de la imaginación. Precisamente a través del juego se potencia el descubrimiento de nuestra forma de dibujar. En mayor o menor medida todos hemos pasado por ese proceso, jugando y experimentando con el dibujo.

Ese proceso creativo en ocasiones habrá sido dirigido por los adultos a través de pautas orientadoras en la forma de dibujar, los colores y su utilización, correcciones y halagos. En otras ocasiones, probablemente las menos, la capacidad artística habrá sido plasmada sin influencia de personas de su alrededor, desde su propia libertad, creando un lenguaje propio, a modo de proceso natural, como auténtico juego destinado únicamente a la diversión, sin finalidad.

Pág. siguiente: Serie fotográfica Procesos Mayo/2016.



## Metodología del dibujo indirecto

¿Es factible utilizar una metodología en una aplicación tan abierta a la improvisación como es la de un niño cuando dibuja lo que quiere?

¿No será precisamente que la metodología aplicable es precisamente la ausencia de la misma?

Esas preguntas ya nos confrontan con un hecho de extrema dificultad: poder pautar o prever las acciones que tomará en cada sesión. Ante esa imposibilidad, surge la única alternativa de permanecer como espectadores en una especie de “tiempo diferido”. Los hechos se suceden espontáneamente ante los escasos elementos que si proponemos deliberadamente como medio: lugar, soporte, instrumentos de dibujo. Todo lo demás va surgiendo en forma de acción temporal, en un hilo progresivo que se detiene bruscamente cuando el niño se cansa y detiene bruscamente su trabajo, y no precisamente porque de por finalizado el mismo, sino porque su trayectoria o recorrido de superficies y de objetos ha terminado en el tiempo. Como un juego.

Al niño se le proporcionan los elementos del juego, ya sean estos, lápices, papel.... Se extiende el papel en el suelo, sobra decir que es incapaz de estar sentado en una silla. Su elección es totalmente libre, sin ningún tipo de guía por parte de nadie, usa los lápices o ceras y comienza a trazar en el papel para dejar su huella gráfica. Soy una simple observadora: a veces me pide material o a que le ayude si esta mal colocado el papel. El color le es indiferente, y a veces pinta con las manos. Pinta y garabatea durante un minuto e incluso menos.

Siempre son breves sesiones de trabajo caracterizadas por la rapidez, pero sobre todo, por su falta de planificación. Vive su “aquí y ahora” particular, no se expresa con la previsión de que mañana continuará la obra o dibujando en el mismo soporte.

El uso de estas simples herramientas, las acciones que va improvisando no persiguen un fin artístico concreto, no lo hace siquiera para representar cosas, sino que simplemente funciona.

Procuro estimularle para que dibuje, le presento el material y es capaz de usarlo a la vez e irlo descubriendo intuitivamente. Todo lo que escoge o emprende es un mundo nuevo, nunca repite algo si ve que le ha salido bien, porque no hay nadie para decirle si eso está bien o está mal. Cuando está pintando está jugando y no busca el reconocimiento ni la aprobación. Por lo tanto no existen juicios de valor del tipo *así no es, qué bien lo has hecho* ni tampoco conversación. Este es un factor importante cuando se realiza la sesión, es instintiva y libre, no puede ni debe ser guiada.

Los papeles en los que se desenvuelve habitualmente son por lo general de gran formato, nunca menores de un Din-A1 esto posibilita que él se mueva dentro del propio soporte, dentro del dibujo y funcione todo ello como un “topos”. Se podría decir que tiene una experiencia “inmersiva” en el propio dibujo y la cualidad de acción performativa es más importante que su reproducción. No solamente representa cosas, sino que es capaz de bucear libremente en el dibujo con expresiones como “mamà, mira esto es un mar”.

Por lo tanto, gran parte de su actividad se desarrolla en no hacer ningún tipo de obra, sino en vivir una experiencia paralela a la real: su “aquí y ahora” dura el tiempo que se van conformando los objetos y los trazos en el dibujo (o los dibujos). Esa no distinción entre realidad y representación se manifiesta todo el tiempo en la emergencia las formas y los colores en el papel. No trabaja para un futuro.

Toda la metodología posible y de la que podemos hablar es esta, no hay más. Es una actividad completamente experimental, a veces motivadora y otras desconcertante. Pero siempre fluye de una manera espontánea y natural.

## El recorrido del proceso

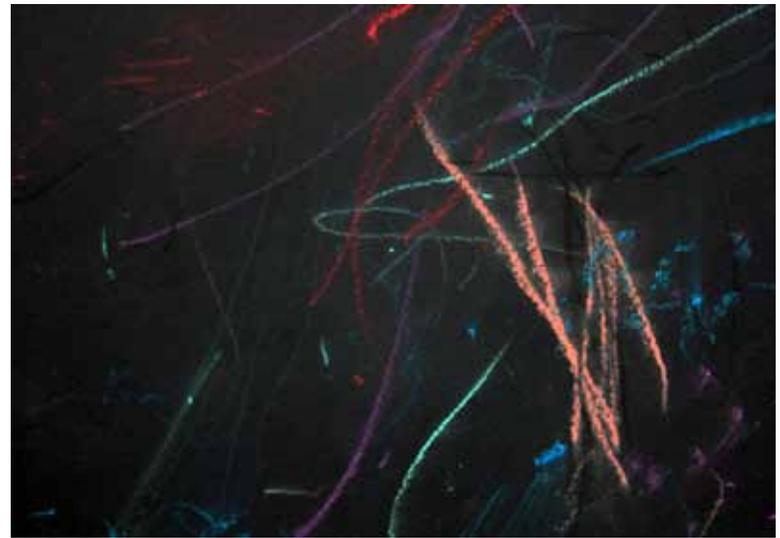
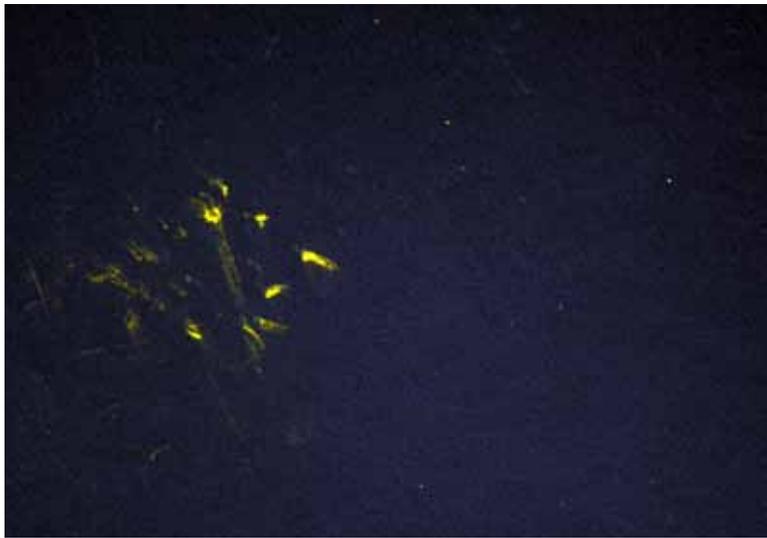
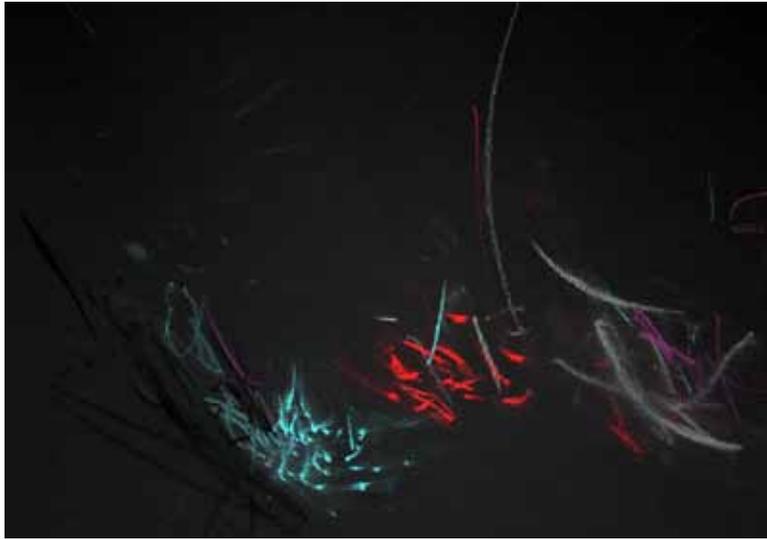
Todos los dibujos realizados por el niño fueron fotografiados desde el principio, en el año 2014, cuando contaba aproximadamente con un año de edad, hasta la finalización del proyecto, verano de 2016. Documentar todo el proceso nos permitió:

- Recopilar y clasificar todos los dibujos.
- Documentar e ilustrar todo el proceso, permitiendo una aproximación lo más fiable posible a los pasos realizados para su ejecución.
- Conocer las decisiones tomadas durante el proyecto
- Identificar las necesidades que fueron surgiendo durante la evolución del proyecto.
- Determinar el desarrollo y la coherencia del proceso, relacionando las distintas etapas.
- Extraer conclusiones a la vista de todo lo realizado.
- Observar como la capacidad psicomotriz infantil determina los dibujos.
- Observar la forma de moverse en el espacio.
- Comprobar que, como dice Arno Stern, el trazo que resulta de todo ello es el *torbellino*<sup>22</sup>.

Los primeros dibujos fueron realizados sobre cartulina negra, utilizando el pastel como material. La elección del material vino determinada por la facilidad de su manejo por el niño, ya que otro material como el pincel o los rotuladores no eran accesibles a la destreza con la que comenzaba a trazar. Este tipo de material, similar al carboncillo, permite su utilización por ambos lados, con posibilidad de arrastre y es resistente a la impronta que podía producir el golpeo en la cartulina. De hecho, su primer contacto con el material consistió en el golpeo contra el papel, hasta que descubrió el deslizamiento y cómo el color quedaba fijado.

Estas primeras aproximaciones destacan por el trazo grueso y rápido de giro de muñeca, no tienen continuidad en el papel, son aisladas algunas veces y algunas se superponen. Esta característica se va a conservar a lo largo de todos sus dibujos.

<sup>22</sup> Op. cit. Este autor prefirió utilizar este término antes que el término “garabatos” relacionado con la escritura o dibujo mal trazado.





Lo que menos importa es el resultado estético sino lo que ocurre mediante el proceso.

El contraste del color sobre cartulina negra permite observar mejor los trazos realizados.



Procesos&2,dina1. Pastel sobre cartulina negra (2015)



Detalle Procesos&2,dina1.Pastel sobre cartulina negra (2015)



Procesos&7,dina1. Cera sobre papel.(2015)



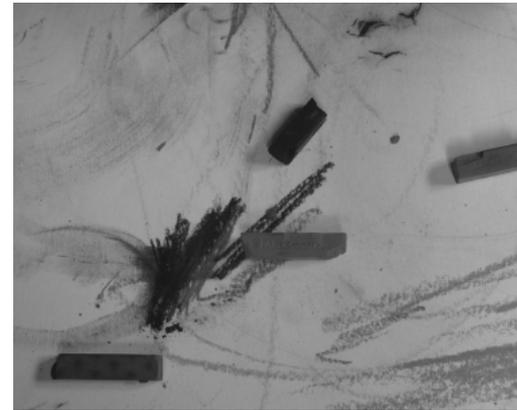
Procesos&3, dina1. Pastel sobre cartulina negra (2015)



Procesos 4, & 5 día 1. Pastel sobre cartulina negra (2015)



Dibujos realizados con la técnica del pastel. Procesos &8 Dina1 (2015)



Serie fotográfica : Briac dibujando con pastel ,Fotografia (2015)

Pág. siguiente: Fotografía : Procesos 2015 / Briac ,pastel y papel.





Acuarela. Dina1. 2015



Serie fotográfica : Briac dibujando con acuarela, Fotografia (2015)



Paralelamente a los dibujos realizados sobre las cartulinas, el niño también dibuja en un formato más pequeño, en un bloc de DIn A-5. Ello permite observar cómo el espacio del formato también condiciona su dibujo, la rapidez de la ejecución y el cambio inmediato de hoja para otro dibujo. Aquí el manejo del formato es más asequible para su destreza y supone una mayor autonomía en su realización.

En los siguientes imágenes podemos ver una pequeña muestra de estos dibujos de menor formato.



Dibujos realizados con la técnica ceras grasas , dina5 Procesos/  
BLOC (2016)





Dibujos realizados con la técnica ceras grasas ,  
dina5 Procesos/BLOC (2016)



Dibujos realizados con la técnica ceras grasas ,  
dina5 Procesos/BLOC (2016)





Dibujos realizados con la técnica ceras grasas , dina5 Procesos/BLOC (2016)



## El dibujo directo o una interpretación personal de los dibujos de un niño

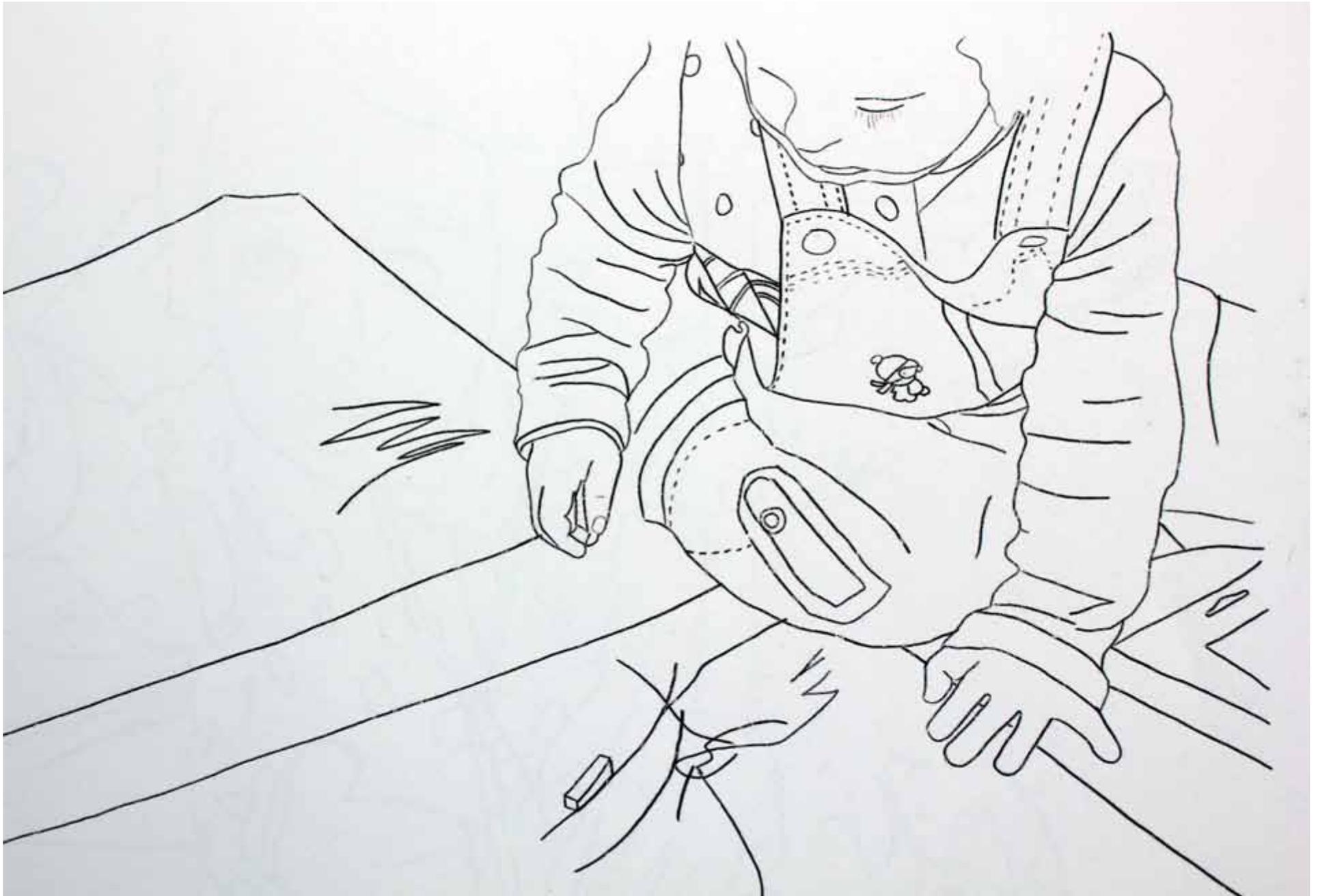
La cantidad de material gráfico y fotográfico como resultado de la experiencia a lo largo de casi dos años es considerable. Por un lado los dibujos manifiestan una gran variedad de posibilidades y por otro las fotografías realizadas durante las sesiones de dibujo documentan y recogen un montón de pequeños momentos que a veces muestran imágenes aisladas y otras veces series temporales que amplifican la percepción de esos momentos de actividad prolongada.

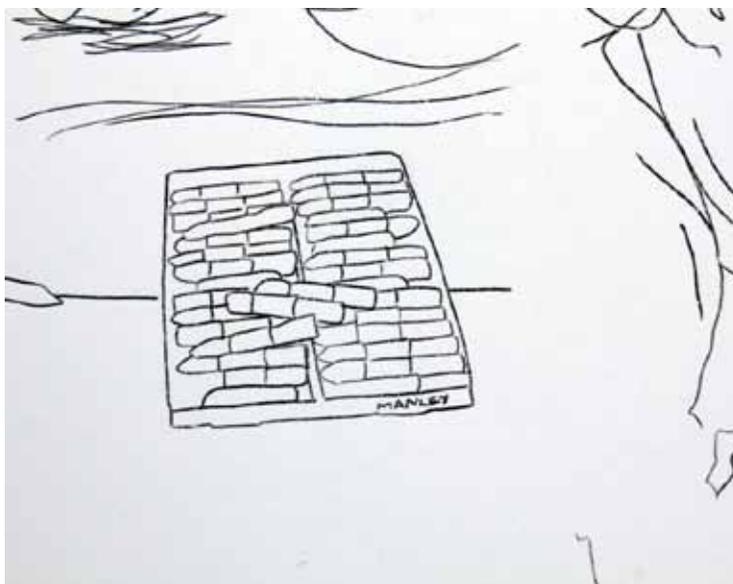
Como primera serie, y partiendo desde las propias fotografías, se realizan dibujos a calco simples de línea y otros como si fuesen “falso grabado”. Se trata de una concepción completamente diferente a la anterior, claramente diferenciados por la elección cromática.

Por otra parte, como serie muy distinta a la anterior, directamente desde el propio imaginario proporcionado por el niño, desarrollo una serie de creaciones propias. Los trazos de su mundo infantil motivan la realización de dibujos libres usando el mismo material que se les proporciona a los niños. No son simples copias, porque tomando como premisa sus dibujos, se observa que mi forma de creación o “estilo” impregna la obra, si bien tomando como método de trabajo el dibujo involuntario del niño.

La siguiente serie de dibujos fueron realizados a partir de las fotografías y documentos del propio proyecto: “Medios”.

Son, como podemos apreciar, calcos simples de “línea clara” que destacan diferentes momentos de acción del niño dibujando.

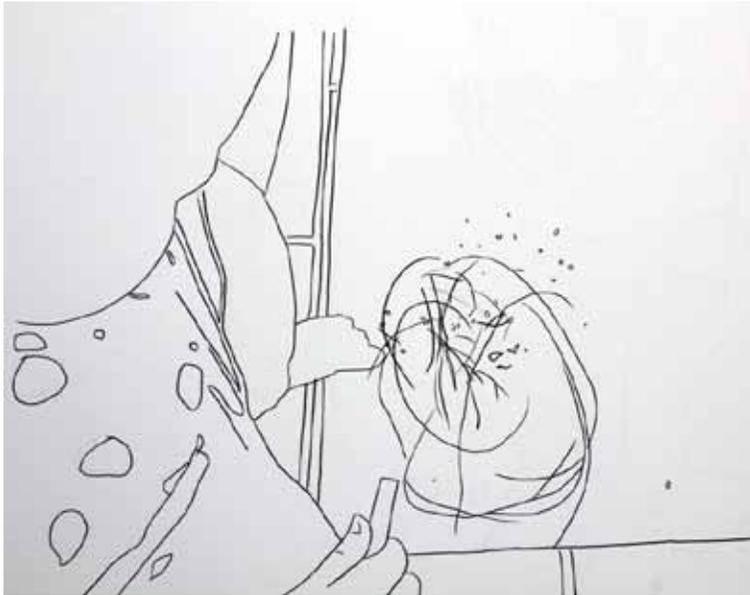




-1

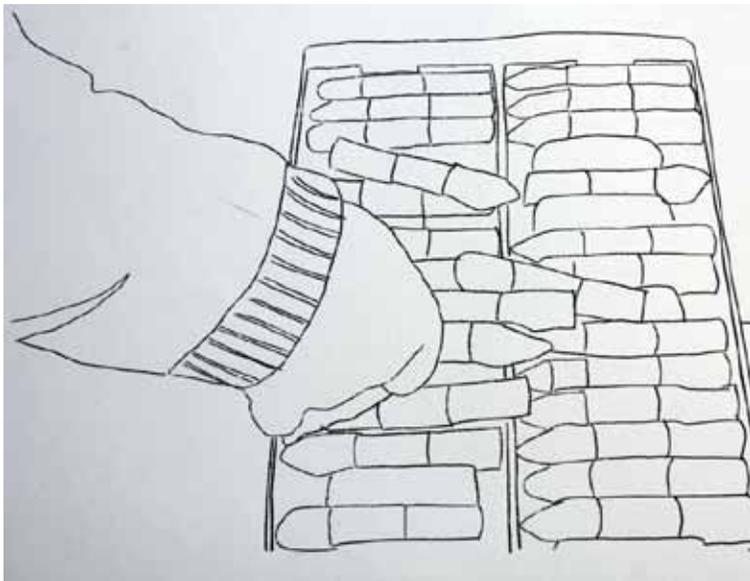


-2



-3

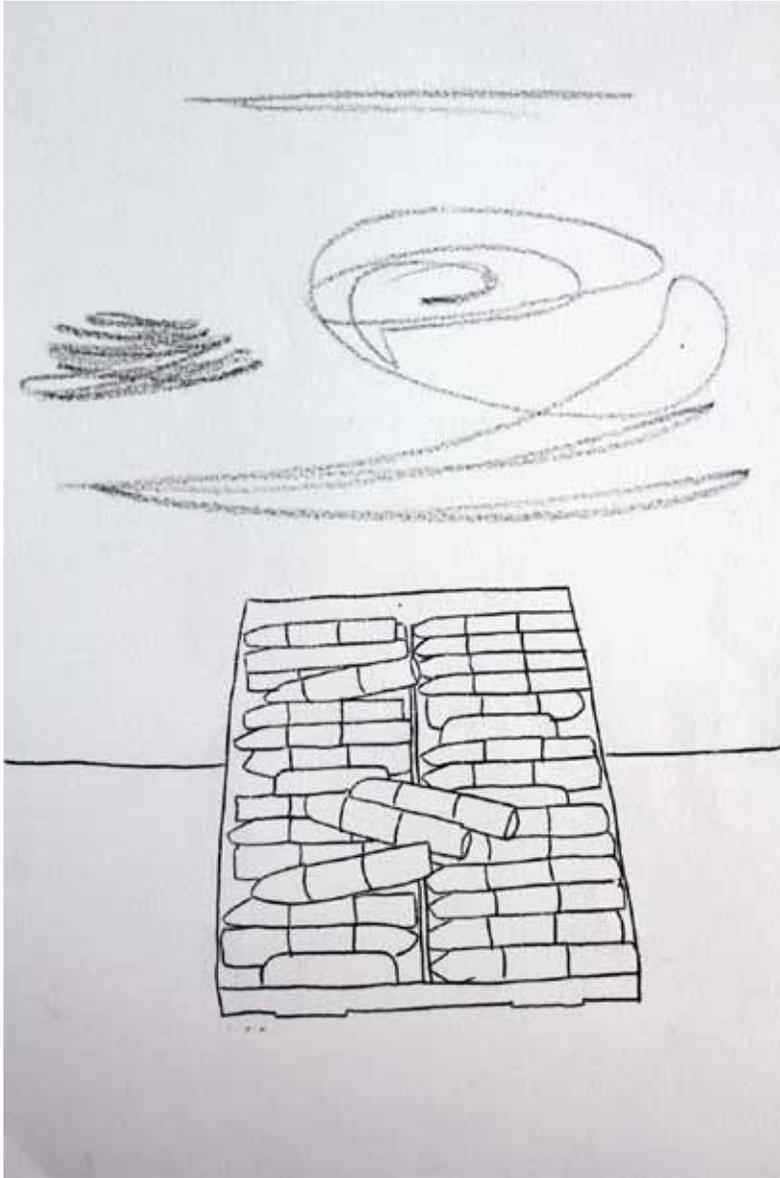
- 1.Serie de dibujo;Medios 1, dibujo sobre papel,din a-4.(2015)
- 2.Serie de dibujo;Medios 2, dibujo sobre papel,din a-4. (2015)
- 3.Serie de dibujo; Medios 3,dibujo sobre papel,din a-4. (2015)
- 4.Serie de dibujo;Medios 4, dibujo sobre papel,din a-4. (2015)
- 5.Serie de dibujo;Medios 5, dibujo sobre papel,din a-4. (2015)



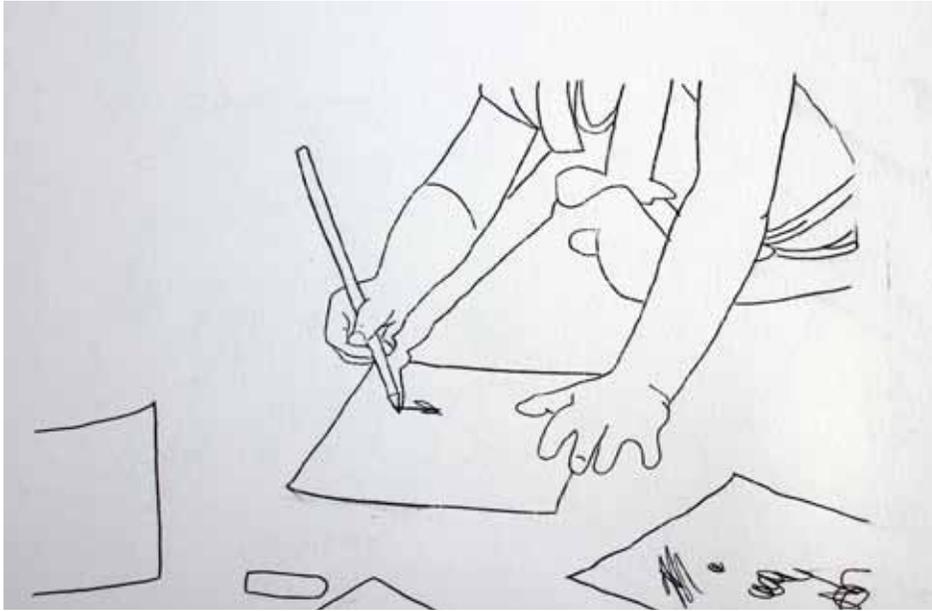
-4



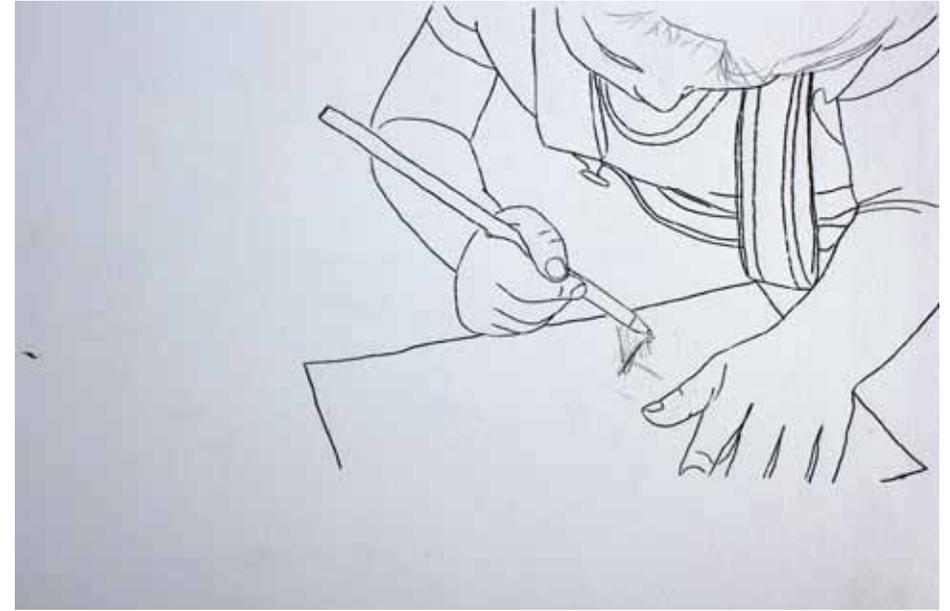
-5



Serie de dibujo;Medios 6, Dibujo sobre papel,dina4.(2015)



Serie de dibujo;Medios 7, Dibujo sobre papel,dina4.(2015)



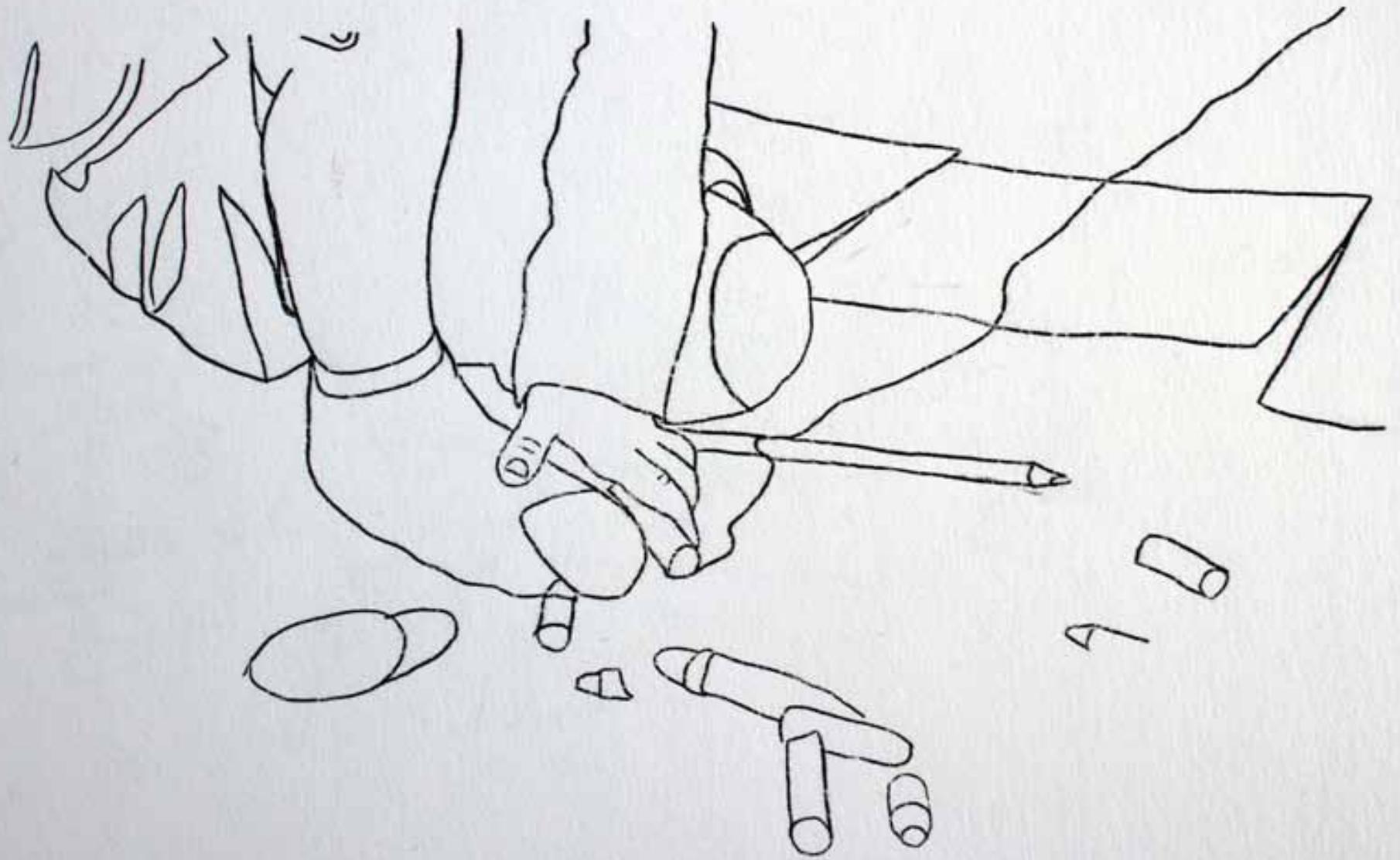
Serie de dibujo;Medios 8, Dibujo sobre papel,dina4.(2015)



Serie de dibujo;Medios 9, Dibujo sobre papel,dina4.(2015)



Serie de dibujo;Medios 10, Dibujo sobre papel,dina4.(2015)



A partir de los anteriores dibujos de “línea clara” se elaboran dibujos de carácter técnico más complejo también basados en los documentos fotográficos de acción del niño. Esta técnica permite resaltar cromáticamente los huecos e incisiones generadas por los calcos y se denominan, a falta de una nomenclatura mejor; “Falsos grabados”.



-Procesos4& ,dibujo con ceras sobre papel, Dina4. (2015)



-Procesos6& ,dibujo con ceras sobre papel. Dina4.(2015)



-Procesos7&, dibujo con ceras sobre papel. Dina4.  
(2015)



-Procesos7&, dibujo con ceras sobre papel. Dina4.  
(2015)

A la derecha, -Procesos7&, dibujo con ceras sobre papel.  
Dina4.  
(2015)



Los dibujos que siguen a continuación no son copias, son realizados tomando como método de trabajo el dibujo involuntario del niño. Claramente diferenciados por la elección cromática que en este caso no es al azar, sino combinada, el trazo firme y la búsqueda de un resultado estético.

FIG 1/7, 2/7, 3/7, 4/7, 5/7, 6/7, 7/7.

Dibujos realizados de forma intuitiva a partir de los dibujos del niño. Ceras grasas sobre Dina3 (2016).



1/7



2/7



107 3/7



4/7

Los dibujos realizados en la serie siguiente fueron elaborados en papel tamaño Din-A3, planificando y superponiendo colores por medio de ceras grasas. Se trata de obras con un acabado más avanzado en contraposición al trazo infantil.







## El libro de los 75 dibujos

Este libro, compuesto por 75 dibujos, es el resultado de una selección importante de los dibujos realizados por el niño, en un formato de serie. De hecho no fue planificado sino que surgió por una necesidad de recopilación una vez que el dibujo infantil empezó a manifestarse.

A partir de su visión o de su expresión se visualiza desde una óptica distinta, transformándola en obra. Actúo de mediadora y no siempre el dibujo va a representar un elemento del lenguaje.

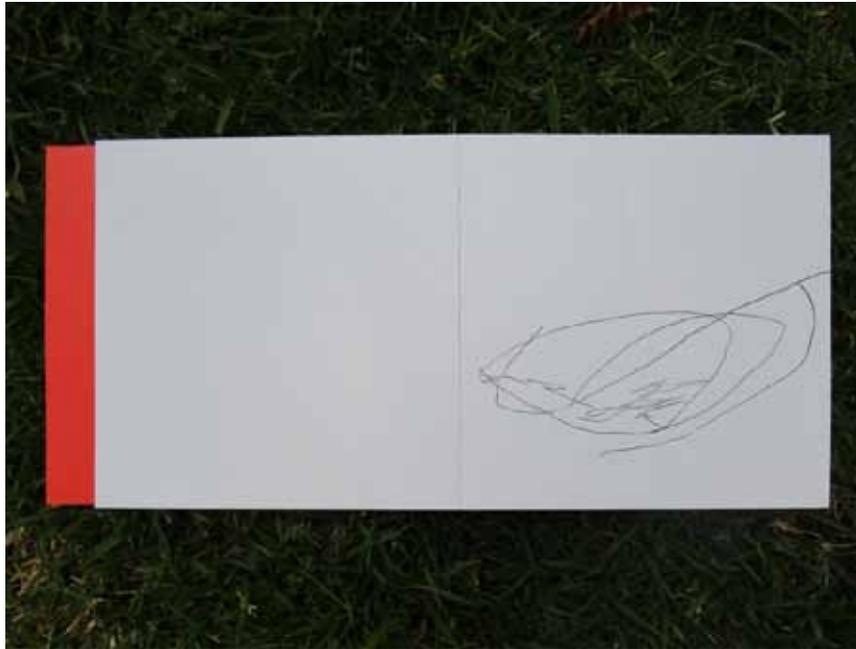
La colección plasmada en el libro fue realizada a partir de los dibujos del niño en el periodo de 2 a 3 años de edad, ya que si éste tuviera, a título de ejemplo, 7 u 8 años años, el resultado y el interés no sería el mismo. Está compuesta por 75 dibujos realizados siguiendo la técnica del calco, de una forma intuitiva y no precisa.

Para ello se utilizó un único formato de 20x20 que es similar al utilizado en el mecanismo de las cajas de dibujo de cotidianidad.

De esta forma se asimilan las imágenes generadas por el dibujo involuntario, ya sea por trazos generados mecánicamente (en este trabajo), o ya sea directamente desde los dibujos del niño, en ambos casos se trata de un trabajo caracterizado por la incertidumbre, donde se generan trazos o dibujos sin ningún tipo de elemento del lenguaje que esté condicionado por nuestros conocimientos.

Llegamos así al convencimiento que incluso mostrando una evolución y una mecánica diferentes en cada etapa del desarrollo del proyecto, los dibujos del niño nos sirven, al igual que el resorte de la caja, como elementos que se aíslan gráficamente convirtiéndose también en “dibujos involuntarios”, pues no podemos entrar a modificar nada sino simplemente a transcribir ciegamente y por presión trazo por trazo en un nuevo papel los restos de la actividad creada en su momento por el niño.





Fotografía "libro 75 dibujos". Dibujo /calco sobre papel nº 6. 2016



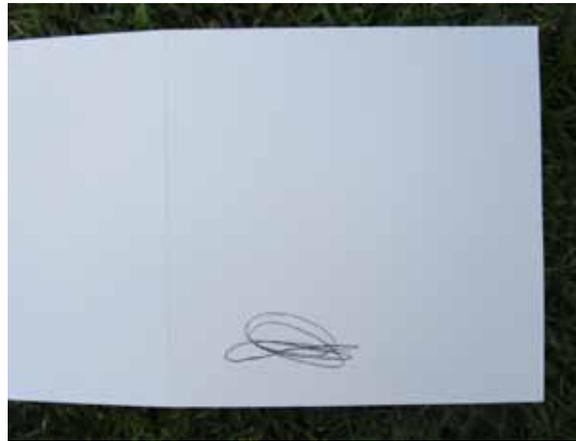
Fotografía "libro 75 dibujos". Dibujo /calco sobre papel nº 30. 2016



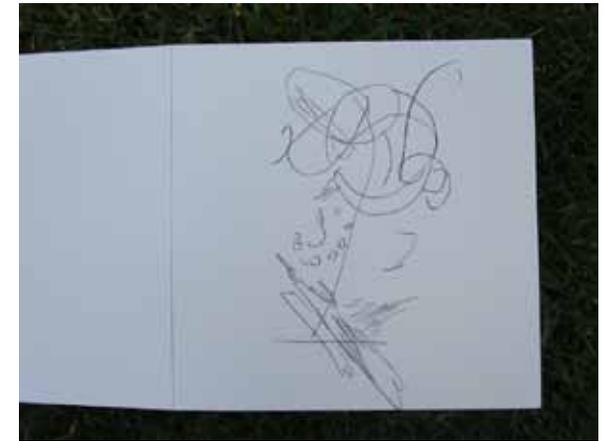
Fotografía "libro 75 dibujos".Dibujo/calco sobre papel nº 23.  
2016



Fotografía "libro 75 dibujos". Dibujo /calco sobre papel nº 34. 2016



Fotografía "libro 75 dibujos".Dibujo/calco sobre papel nº 7. 2016



Fotografía "libro 75 dibujos".Dibujo/calco sobre papel nº 56. 2016





## Conclusiones

El trabajo parte de una necesidad: la dificultad para crear y la falta de tiempo disponible. Este proyecto de final de grado ha tratado de investigar las posibilidades inexploradas del dibujo, siguiendo otras variantes de experimentación distintas a las técnicas clásicas. Por ello se optó desde el principio por el dibujo involuntario, por su carácter experimental y las posibilidades que ofrecía.

Llegado a este punto del proyecto, las conclusiones más destacables son las siguientes:

El juego como instrumento de creación artística y no dirigido funciona como medio de trabajo en la misma escala que puede funcionar la construcción artística según los métodos clásicos.

Existen otros medios de creación y resulta de gran interés investigar sobre lo que no está gestado.

El factor tiempo ha implicado que la obra evolucione conmigo, no es lo mismo hacer algo en un determinado momento, en un periodo corto, que algo que ha ido evolucionando conmigo.

El azar es un recurso muy interesante para especular no solo en el dibujo involuntario, sino también en cualquier actividad plástica o artística. Supone un valioso método de ensayo y experimentación que nos lleva a resultados totalmente inesperados, sean estos afortunados o no.

Tras la realización de este proyecto reconozco la enorme aportación que supone la interacción del arte con las personas. El factor humano es algo que me interesa como forma de expresión artística y desarrollo personal. Ha incrementado mi campo de acción artístico que está orientado habitualmente a la arteterapia, la experimentación plástica y el dibujo en sus diferentes facetas o ámbitos.

El hecho de trabajar sin una programación concreta, sin una perspectiva preconcebida de cómo iba surgiendo, supuso un riesgo añadido que implicó replantear varias veces el encauzamiento y el desarrollo del propio proyecto. Reconociendo finalmente de la propia experiencia en el tiempo que la obra realmente se iba autohaciendo prácticamente sin planificación.

Los dibujos carecen, en un principio, de significado. No son la conclusión progresiva de un proceso racionalizado. Sin embargo, los dibujos parecen conectarse entre sí, como si poseyeran un lenguaje coincidente. Por todo ello, lo que en principio no parecía una “obra” coherente y lógica, al final, una vez recopilados todos los dibujos y sus variantes, se ha convertido en una colección o serie con un sentido de conjunto propia y coherente. Lo reconozco como una sorpresa del proyecto totalmente inesperada, y como artista, valoro muy positivamente la apertura que supone experimentar en un campo artístico tan fascinante como este.

Este proyecto no está concluido porque lo considero un proyecto abierto y por lo tanto, desconozco sus variantes posibles así como su alcance final en el terreno artístico.

## Bibliografía

BERGER, John, Sobre el dibujo, G.G., Barcelona, 2011

DAVIDSON, Margaret, Contemporary drawing: key concepts and techniques. New York: Watson-Guption Publications, 2011.

DE BARTOLONES F.(1994): El color de los pensamientos y sentimientos:Nueva experiencia de educación artística.Madrid: Octaedro.

DUBORGEL, B. (1981). El dibujo del niño. Estructuras y símbolos. Barcelona: Paidós.

EISNER, E. W. (1995). Educar la visión artística. Barcelona: Paidós.

GOMEZ MOLINA, Juan José, (Coord.). Estrategias del Dibujo en el Arte Contemporáneo. Ediciones Cátedra. Madrid, 1999.

GOODNOW, J. (1983). El dibujo infantil. Madrid: Morata.

HENÁNDEZ BELVER, M. y Sánchez Méndez, M. (2002). Educación artística y arte infantil. Madrid: Fundamentos.

HORCAJADA, Ricardo/ TORREGO, Joaquin, Estrategias gráficas contemporáneas. Colección Cuadernos de Bellas Artes / 03. SEVILLA, 2012.

LEÓN RÍO, B. (2014). La Subjetividad y la Fantasía en la Creación Plástica: Sus Procesos Psicológicos y Simbólicos en el Arte Infantil y Primitivo. Barcelona, Research, Art, Creation, 3(1), 33-58. doi: 10.4471/brac.2015.03

MASUELLO, A. S. (1998). Test del árbol. Slideshare. <http://www.slideshare.net/lindafrancis/testdelarbol1>.

MARGARET IVERSEN, 'Index, Diagram, Graphic Trace', Tate Papers, no.18, Autumn 2012, <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/18/index-diagram-graphic-trace>.

NICOLAIDES, Kimon, The natural way to draw: a working plan for art study. Boston, Massachussets. Houghton Mifflin Harcourt, 1969.

PEIRY, Lucienne (2006) : La aventura del art Brut. De la clandestinidad a la consagración , en AA.VV, y Genio y delirio. Colección Art Brut de Lausana, Madrid: Circulo de Bellas Artes, pp. 17-30.

PÉREZ-ORAMAS, Luis (Curator). An Atlas of Drawings: Transforming Chronologies. The Museum of Modern Art, New York, 2006.

STERN, Arno (2008) : Del dibujo infantil a la semiología de la expresión. Valencia : Carena.

PIAGET, J.. (1993). La representación del mundo del niño. Madrid : Morata.

PINARD, A (1976): Las primeras nociones espaciales del Niño. Vol. I y II. Buenos Aires : Glem.

Cy Twombly. Cuadros, trabajos sobre papel, esculturas. Ministerio de Cultura. Madrid, 1987. Se incluyen textos de varios autores.

VV.AA. (2005): Vitamin D: New Perspectives in Drawing, London: Phaidon.

VV.AA. (2013): Vitamin D2: New Perspectives in Drawing, London: Phaidon.

webs:

KNOWLES, Tim. (2014). Dibujo con árboles . 2014, de Página personal Sitio web: <http://www.timknowles.co.uk/Home/tabid/262/Default.aspx>.

<http://issuu.com/drawingcenter>

La Tate org.

<http://www.tate.org.uk/search/Involuntary%20Drawing>

<http://www.tate.org.uk/search?q=Involuntary%20Drawing>

## CV

Tenerife, 1983. Formación previa en Diseño Gráfico y Fotografía actualmente se encuentra finalizando el Grado en Bellas Artes en el itinerario de Proyectos Transdisciplinares por la Universidad de La Laguna y también colabora en el Taller de Arteterapia de la Facultad de Bellas Artes .Su trabajo se basa principalmente en los procesos de creación artística

2016 Seleccionada para participar en la exposición colectiva “Hoy es un día cualquiera en el 2030” por el Colectivo Sur . Comisariada por Fernando Castro Flores . Junio 2016.

MERKARTE 2009-2010 // 2010-2011 //2013-2014//2015-2016

### 2013 EXPOSICIÓN COLECTIVA:

“Frágil Equilibrio”. Tea, Tenerife Espacio de las Artes. Santa Cruz de Tenerife.

### SELECCIÓN ATLÁNTIDAS COLECTIVAS-FOTONOVIEMBRE 2013:

Seleccionada para participar en la “XIII Bienal Internacional de Foto-Fotonoviembre” bajo la obra “ Etiquetas refrigeradas y canibalismo cultural” . Tea, Tenerife Espacio de las Artes. Santa Cruz de Tenerife.



CONTACTO: [verotsa@yahoo.es](mailto:verotsa@yahoo.es)



## **ANEXO I**

### **CATÁLOGO DE OBRA.**

El siguiente catálogo es una recopilación del trabajo realizado: compuesto por un libro al que denomino “momentos” dibujos realizados diariamente a modo de inventario, documentación fotográfica y dibujos de calcos realizados a partir de la propia documentación fotográfica.



1.



2.



3.



4



5.



6.



7.



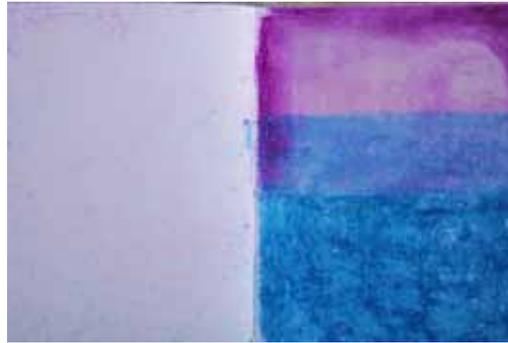
8.



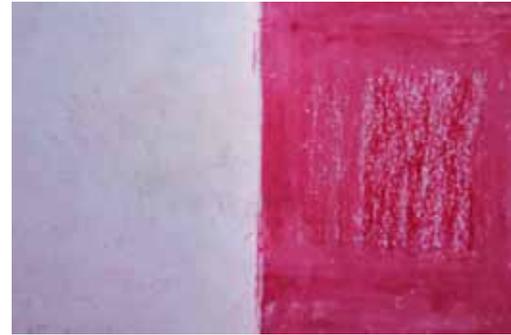
9.



10.



11.



12.



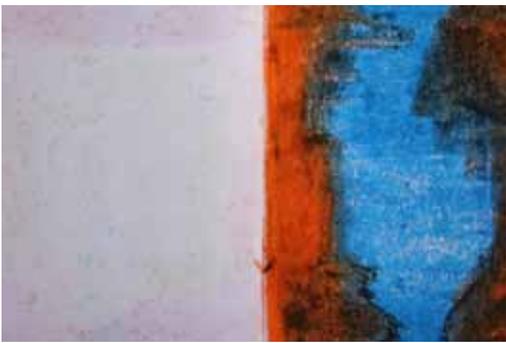
13.



14.



15.



16.



17.



18.



19.



20.



21.



22.



23.



24.



25.



26.



27.



28.



29.



30.



31.



32.



33.



127



34.

## **INVENTARIO MOMENTOS**

- 1.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 1/ 34  
Fecha : 02/02/ 2015 Hora : 18:54
- 2.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 2/ 34  
Fecha : 03/02/ 2015 Hora : 22:36
- 3.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 3/ 34  
Fecha : 03/02/ 2015 Hora : 23:54
- 4.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 4/ 34  
Fecha : 05/02/ 2015 Hora : 08:06
- 5.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 5/ 34  
Fecha : 07/02/ 2015 Hora : 13:43
- 6.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 6/ 34  
Fecha : 07/02/ 2015 Hora : 23:53
- 7.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 7/ 34  
Fecha : 13/02/ 2015 Hora : 08:23
- 8.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 8/ 34  
Fecha : 15/02/ 2015 Hora : 08:54
- 9.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 9/ 34  
Fecha : 16/02/ 2015 Hora : 04:20
- 10.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 10/ 34  
Fecha : 18/02/ 2015 Hora : 22:04
- 11.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 11/ 34  
Fecha : 19/02/ 2015 Hora : 18:00
- 12.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 12/ 34  
Fecha : 20/02/ 2015 Hora : 23:15
- 13.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 13/ 34  
Fecha : 04/03/ 2015 Hora : 08:54
- 14.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 14/ 34  
Fecha : 06/03/ 2015 Hora : 12:00
- 15.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 15/ 34  
Fecha : 08/03/ 2015 Hora : 07:23
- 16.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 16/ 34  
Fecha : 09/03/ 2015 Hora : 03:12
- 17.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 17/ 34  
Fecha : 12/03/ 2015 Hora : 22:34
- 18.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 18/ 34  
Fecha : 13/03/ 2015 Hora : 08:23
- 19.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 19/ 34  
Fecha : 03/04/ 2015 Hora : 21:48
- 20.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 20/ 34  
Fecha : 07/04/ 2015 Hora : 21:27
- 21.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 21/ 34  
Fecha : 08/04/ 2015 Hora : 04:50
- 22.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 22/ 34  
Fecha : 09/04/ 2015 Hora : 12:08
- 23.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 23/ 34  
Fecha : 11/04/ 2015 Hora : 12:18
- 24.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 24/ 34  
Fecha : 12/04/ 2015 Hora : 13:00

25.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 25/ 34  
Fecha : 15/04/ 2015 Hora : 0:54

26.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 26/ 34  
Fecha : 17/04/ 2015 Hora : 06:35

27.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 27/ 34  
Fecha : 21/04/ 2015 Hora : 07:34

28.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 28/ 34  
Fecha : 22/04/ 2015 Hora : 15:23

29.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 29/ 34  
Fecha : 23/04/ 2015 Hora : 16:00

30.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 30/ 34  
Fecha : 24/04/ 2015 Hora : 06:24

31.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 31/ 34  
Fecha : 26/04/ 2015 Hora : 20:30

32.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 32/ 34  
Fecha : 28/04/ 2015 Hora : 08:20

33.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 33/ 34  
Fecha : 29/04/ 2015 Hora : 07:54

34.Cera sobre papel 2016 : serie "Momentos" 34/ 34  
Fecha : 30/04/ 2015 Hora : 23:03

## ANEXO II DOCUMENTACIÓN FOTOGRÁFICA





