

Rayas: el dibujo como experiencia de conocimiento

ROBERTO ECHETO

Obertura

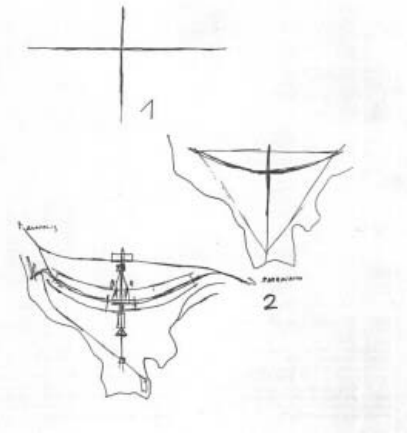
El presente ensayo tiene la particularidad de tratar un tema y unos márgenes temáticos de los que, aparentemente, todo el mundo tiene conocimiento. Desgraciadamente —para el ensayista— hay tópicos que huelen a lugar común, a «a mí se me ocurrió primero», a «eso ya lo dijo Sócrates», a «eso lo sabe hasta mi abuelita»... El caso es que hago esta advertencia para exorcizar de una vez por todas cualquier gesto trivializador capaz de convertir la lectura de este ensayo en una cacería de frases hechas o de reflexiones alrededor del dibujo que sean moneda corriente entre artistas, público, estudiantes y fisgones aficionados. Todo el mundo —hasta el más lelo— tiene su opinión sobre una actividad tan a la mano de todos como lo es dibujar, pero así como hay buenos y malos dibujantes, hay buenos y malos pensamientos alrededor del dibujo. Un trabajo como el que ahora tiene el lector en sus manos está hecho luego de haber oído, leído, experimentado y tamizado cientos de concepciones que sobre el dibujo ha formulado nuestra cultura occidental, amén de fijar por medio de la escritura mis humildes preocupaciones particulares sobre un tema que me quita el sueño.

Ahora que veo escrita esta última afirmación me pregunto por qué me quita el sueño el dibujo, si es algo que he disfrutado desde que tengo memoria y conciencia de mí mismo. Creo que me preocupa el hecho de ver relegado a segundos y terceros planos un oficio que más que un oficio es una forma de pensamiento, un sistema de expresión paralelo al código lingüístico, y que, como ese mismo código, no es un arte en sí mismo, sino una materia lista para ser tratada de acuerdo a una gramática y a unas leyes establecidas para comunicar y darle soporte a contenidos estéticos, conceptuales, plásticos y proyectuales antes, ahora y siempre.

El dibujo es una actividad que está debajo de casi todas las actividades humanas. La imagen que nos representamos del mundo es un dibujo que mentalmente nos hacemos de él para ordenarlo, para ponerle cotas y entenderlo. La escritura misma está hecha con letras que son dibujos sobre los

soportes que se nos antojen. Los signos convencionales con los que a diario convivimos en computadoras, señales de tránsito, medios de comunicación y afines, son también dibujos. Ni hablar de los proyectos de diseño industrial, arquitectónico o de modas. En todos ellos vive ese acto voluntario de definición y unión de puntos en el espacio que es el dibujo.

Por todo lo dicho me resulta difícil aceptar esa tendencia terca del mundo contemporáneo que desdeña la expresión dibujada, convirtiéndola en un arte mudo y servil, cuando, paradójicamente, nunca como hoy, la humanidad había vivido una época en la que existiera un delirio más frenético por las imágenes que se proyectan desde el dibujo con los recursos del dibujo. Quizás lo que no ve nuestro mundo ciego —con todo y sus ojos ahítos de imágenes— es que los medios con los que tradicionalmente pinchamos y retamos nuestra imaginación, han ampliado su repertorio de trucos y requiebros hasta crear un imaginario complejo que reclama toda nuestra atención para ser descifrado. Hoy Dibujo no es apenas lápiz, tinta o creyones sobre papel; es también el *mouse* de la computadora, la pantalla, la reproducción fotostática de unas líneas o la traza que deja un dedo sobre la arena; es también la mirada que escoge lo que quiere ver, la mente que recuerda y que le da a los objetos «imaginados» un paradigma de contenidos, de relaciones y medidas.



En el fondo este trabajo trata de enunciar como problema todo lo que queda fuera de una discusión académica sobre el tema, y todo lo que queda fuera de una fuerte sesión de dibujo donde uno está atento de dibujar y no de romperse la mollera pensando futilidades. Es obvio que el asunto no se agota fácilmente, pero si Ud. encuentra que quedaron cosas fuera del tintero, lo invito a que ordene sus geniales ideas y escriba su propio ensayo sobre algo tan bonito y tan volátil como el discurso dibujístico. Eso sí: hágalo con sencilla elocuencia. Mire que el dibujo se lo merece...

El sistema de la imagen

En el principio «no» era el verbo. En el principio era la Imagen, y la Imagen estaba en Dios, y la Imagen era Dios... En el principio los hombres señalaron los objetos, señalaron el mundo porque se dieron cuenta de que ellos no eran el mundo, de que no eran la cueva que los cobijaba ni el alimento que los mantenía. Ellos se dieron cuenta de que eran otra cosa, un punto, un observatorio desde donde asombrarse ante el espectáculo del universo. Ellos se descubrieron a sí mismos como esa torre, como ese observatorio... El mundo estaba afuera y era algo diferente a la individualidad humana. En el principio «no» era el verbo. En el principio era la Imagen, y la Imagen estaba en Dios, y la Imagen era Dios... Cuando los primeros hombres señalaron las primeras cosas descubrieron que todas ellas no eran lo mismo; que había algo: un ser, una esencia, una cualidad que las hacía diferentes unas de las otras y que se materializaba en las formas que el hombre primitivo podía señalar con sus gestos corporales. De este modo se instaura el reino de la imagen, el reino de lo que ven mis ojos y que mi cuerpo puede indicar con su mímica para volverlo abstracto, para poder «hablar» de él sin que se encuentre siempre presente. Así el sol, la luna, las estrellas, los árboles, plantas y animales dejan de ser un todo amorfo y se convierten en objetos cognoscibles de una obra de arte universal y eterna que vive en sí misma permitiendo que la miren y la reproduzcan por medio de la pantomima y de la seña. Luego vinieron las formas, las líneas y los colores insuficientes para abarcar tanta belleza... El mundo se volvió imagen no sólo porque se convirtió en un gran espectáculo para la conciencia

sensible, sino porque en cada hombre ese mundo comenzó a ser pensado, reproducido y recreado cada día en la memoria y en el pensamiento. El mundo se volvió imagen porque al ser «leído» se convirtió en signo a su vez reproducible en forma de pinturas o dibujos, y más tarde, en forma de palabras y escritura.

Un toro, un caballo o cualquier animal pintado en las cuevas de Lascaux, Altamira o Chauvet, cumple a cabalidad, como imagen, un proceso de función signica, de abstracción y conocimiento que debió surgir entre hombres que vivieron rodeados de toros y caballos; hombres cuyo primer paso en la «lectura» del mundo fue percatarse de que ellos no eran ni toros ni caballos; que estos animales formaban parte de «lo otro», de aquello que había que descifrar. Cuando el hombre se da cuenta de sí mismo surge la conciencia que mira, toca, huele, escucha y saborea lo otro para convertirlo en experiencia. Por eso en el principio era la imagen, era el hombre observando por primera vez el teatro del universo para luego reproducirlo con trazos, colores y señales mímicas. Por otra parte, la imagen se hizo mágica, sirvió para «dominar y atrapar» la realidad. Tenía una existencia basada en apropiarse del alma de las cosas, en robarse sus cualidades únicas e irrepetibles, por eso se volvió naturalista y mimética, semejante al mundo que reflejaba. El hombre primitivo vio en sus primeras pinturas, no la imagen de un animal, sino al animal. No vio el reflejo del toro, sino a la esencia metafísica y pura de ese monstruo cuya existencia fue, primero alimento y luego mito.

Hacia una explicación de las imágenes

Pero, de estas imágenes que resumen, explican y se apoderan del mundo, ¿podemos decir que surge una voluntad artística? Formular esta pregunta supone concebir al arte como una síntesis de percepciones, y, particularmente, como un acto donde tiene un papel protagónico la percepción visual. Para hablar con propiedad de este asunto debemos establecer diferencias entre sentir y percibir. Una sensación es cualquier proceso productor de estímulos capaces de atravesar el umbral receptor de cada uno de los cinco sentidos. Percibir es reciclar, entender, organizar y definir todo lo que se obtuvo como información externa por medio de los cinco sentidos. Percibir es saber lo que se está viendo. La sensación se convierte en un arma del conocimiento cuando deja de estar condicionada únicamente por el hecho físico. Percibir supone explicar lo que sentimos. Este paso, entre sentir y percibir, fue lo que hizo el hombre primitivo del que hablábamos antes. Cada objeto, cada fenómeno comenzó a construir en él un sedimento de experiencia y memoria que hizo posibles la percepción de relaciones y detalles que otros seres fueron incapaces de reconocer.

Nuestro campo visual está hecho de todo lo que nuestros ojos puedan tocar con su mirada, de todo lo que podemos captar gracias al sentido de la vista. La percepción visual supone una conexión entre lo que sabemos y lo que vemos (sólo vemos lo que sabemos). Es un acto de integración de conocimientos que permite reconocer el universo con un alto grado de previsibilidad. Cuando se llega a este punto, donde lo sensible está controlado por el saber, nace un proceso que exige la síntesis de todas las percepciones en un sistema activo que viva por sí mismo. Ese sistema no es otra cosa que el Arte.

Un mundo que se ha vuelto «visible» unido a un hombre que ha descubierto el medio para sintetizar sus percepciones sólo puede dar como resultado un sistema de conocimiento basado en la semejanza, basado en el deseo de atrapar lo inmediato, lo que puede palpase con los sentidos. Sin embargo, cuando no existe una visión de la realidad vista a través del lente del conocimiento, no puede haber ninguna expresión responsable que resuma y explique los fenómenos naturales. En consecuencia, quienes ven en el acto reproductor y mimético de la realidad un acto primitivo, deben tomar en

cuenta que quien reproduce, según la semejanza, el orden y las formas de los objetos trata dos cosas aparentemente inconexas: la primera, explicárselos. La segunda, abstraerlos de su realidad y convertirlos en signo.

En el principio «no» era el verbo. En el principio era la Imagen, y la Imagen estaba en Dios, y la Imagen era Dios porque el mundo se volvió abstracto cuando el primer hombre fue capaz de ver cosas según su experiencia y su conocimiento; tuvo que programar su cerebro para, simultáneamente, ver, codificar y crear el gesto comunicador que haría de la memoria un acto no sólo individual sino colectivo. Mirar el mundo que se deja mirar no será tarea de un único hombre sabio y mezquino, sino de una comunidad que comienza a comprender que de la comunicación de esos signos también depende su supervivencia.

Es curioso, cuando el hombre descubrió que el cosmos se podía representar, lo hizo utilizando un sistema ambiguo; un código que era lo suficientemente preciso como para sustituir los objetos y, a la vez, tan abierto como para llamar la atención sobre sí mismo. Esto es lo que sucede en cualquier imagen, en cualquier dibujo o pintura realizados bajo el criterio de la semejanza. Un toro pintado en una cueva representa miméticamente al toro real. Los primeros espectadores pudieron ver en esa imagen un acto educativo donde se le enseñaba a los más jóvenes los rudimentos y especificaciones técnicas de la cacería. Pero, por otro lado, el dibujo del animal estaba pintado con colores fuertes y brillantes, con líneas precisas, con manchas bien compuestas y equilibradas que todavía hoy reclaman nuestra mirada sobre su organización semiótica. Este proceso ambiguo y autorreflexivo propio del signo, puede estudiarse con interesante dificultad en el sistema de la imagen.

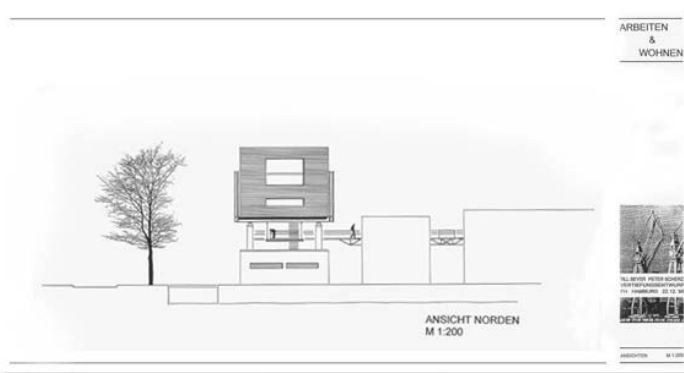
Cuando los primeros hombres dibujaron los objetos, crearon un código estético y convencional basado en la reproducción fiel de todo cuanto les rodeaba. Este sistema les sirvió perfectamente para ejercer las bondades de un medio primitivo de comunicación. Lo interesante es que mientras pasa el tiempo, la mente humana se va despegando de la imagen mimética. Los signos comienzan a funcionar sin tanto apego a la realidad, a lo sensible; por el contrario, comienzan a moverse hacia lo que se conoce, hacia lo que se percibe. Ya no se dibuja al toro minuciosamente detallado; se estilizan sus formas. El hombre descubre la geometría porque la convención, la experiencia y la confianza en lo acertado de sus observaciones, le impulsan a dar cierta independencia a las formas, a los colores, a las líneas puras. Por otro lado, los contenidos también se independizan de sus formas. La epistemología que comenzó ligada a los objetos para entenderlos, terminó por despegárseles, por hacerse libre, independiente y autodiscursiva. Poco a poco la humanidad inventó y codificó sistemas de signos mucho más exactos como, por ejemplo, la observación de las estrellas. Esto fue algo que seguramente hicieron los primeros hombres más de una vez. Al principio sólo se maravillaron por la belleza del sol, la luna y los demás cuerpos celestes brillando en la oscuridad. Luego comenzaron a unir los puntos de las estrellas (porque sólo sabían hablar del mundo con imágenes). Crearon verdaderos dibujos en el cielo y pronto los relacionaron con hechos terrenales como la crecida de los ríos o el tiempo de recolección de determinados frutos. Un conocimiento *estético* del mundo los llevó a los umbrales de toda una *ciencia*: la astronomía. Comparar fenómenos los llevó a temporalizar la vida, la existencia de todo su mundo conocido. La geometría y la matemática también son ejemplos de sistemas que poseen, por naturaleza, una mayor fuerza convencional, discursiva e independiente. El hombre tardó un poco más en descubrirlas y codificarlas, pero, al fin y al cabo, lo logró.

El dibujo como experiencia de conocimiento

Poca gente conoce la verdadera naturaleza del placer que significa dibujar. Muchos creen que ese gusto radica en el gesto anatómico, en el movimiento comedido de la mano, en el dominio de una

técnica o en el uso de determinados materiales. El placer que genera el dibujo no reside allí, en la mecánica y babosa poética del asunto; reside en la posibilidad cierta de objetivar ideas sin pasar por el tamiz del lenguaje. Según esta afirmación, el dibujo es otra de las formas que asume el pensamiento para hacerse presente entre nosotros y en nuestras vidas. No cultivarlo ni darle cabida a su existencia es sencillamente borrar una manera de pensar las cosas del mundo más transparente y menos intervenida que la generada por las vueltas del estamento lingüístico. En este sentido el dibujo es toda una forma de conocimiento cuya naturaleza se nos presenta alterna y paralela a las palabras. Tanto es así que su presencia (como toda verdadera institución intelectual) goza de una estructura capaz de dar cuenta de lo percibido, de lo que nuestra curiosidad nos llama a conocer a través de él. Con el dibujo sucede que pocos son capaces de percibir su lógica formal, y muchos menos son los dotados y entrenados para recrearla. El dibujo tiene una lógica que no está hecha de silogismos ni de fórmulas absolutas que se cumplen a priori; tiene una lógica de la sensibilidad, de la expresión y de la captura del instante. Quizás, por no haber comprendido nunca esta lógica, el común de los mortales ha visto —y ve— en el dibujo apenas un recurso preparatorio para artes «mayores». De tales producciones magnas se valora su supuesta presencia acabada, indiscutible, absoluta; no su carácter de boceto o de idea. En el discurso del dibujo lo importante no es la completitud de la obra. Lo verdaderamente importante radica en la capacidad de análisis que tenga el artista frente a su percepción de los objetos para generar una o varias imágenes que den cuenta del pensamiento en plena actividad de conocer.

Por todo lo dicho, por haber propuesto que el dibujo es más una instancia intelectual que un estado de preparación artística, por haber afirmado al dibujo como un lenguaje y no como un mero proceso técnico, nos encontramos con que el fin de quien dibuja es traducir el mundo a imágenes, reducirlo a los mínimos recursos expresivos y comunicativos, y ponerlo a vivir en el reino eterno, mudo y cualitativo del lenguaje dibujístico. En el fondo se trata de una operación semiótica en la cual se convierte a los



objetos en signos. Reflexionar sobre esta operación resulta algo común si se trata del mundo de las palabras. Donde esa reflexión no resulta común es en el ámbito de los dibujos y de las imágenes. El mundo de la mirada es un espacio que se nos perfila absolutamente natural y, por lo tanto, libre de análisis. Es como si el mundo visual, por evidente, no mereciera atención. Quizás porque concebimos la mirada como algo dado y absoluto (sólo los ciegos pueden concebirla de otra manera) nos resulte imposible no trivializarla. Precisamente el dibujo ha sido la víctima más sentida de ese proceso trivializador. No sólo se le ha concebido como un arte preparatorio, sino que se le ha negado su naturaleza visual. Es un lugar común muy difundido el hecho de creer que quien dibuja «*tiene una mano prodigiosa*» capaz de copiar lo que se le pose enfrente. Esa creencia popular constituye un ejemplo de cómo se le niega al dibujo el ser producto de una conjunción entre el ojo y el cerebro, entre la mirada y la mente; en pocas palabras: el ser producto de un acto perceptivo. Tal vez esa mitología que afirma al dibujo como un arte descerebrado y puramente manual se deba a que quien dibuja tiene la capacidad de reproducir la imagen de un objeto sin que éste se encuentre presente. Lo que ignoran esos creadores de mitos es que, en su virtualidad expresiva, el dibujo no tiene por qué tener modelos reales y presentes. Todos tenemos en la memoria la síntesis de los objetos que hemos percibido, conocido, medido y experimentado. Por tanto podemos tomar, cuando queramos, un trozo de grafito y dibujar un árbol, una mesa, una silla o lo que nos dé la gana. En estos términos el dibujo funciona como un resumen de nuestra experiencia visual acumulada a lo largo de años concibiendo a la visión como una actividad completamente voluntaria. Alguien educado visualmente puede incluso dibujar sin soporte ni materia. Ese alguien puede encontrar puntos en el espacio y unirlos con la sola

voluntad de su mirada, convirtiendo así al dibujo en una experiencia virtual. Eso fue lo que hicieron los hombres de la antigüedad cuando vieron el cielo y crearon las constelaciones... Ellos descubrieron que el mundo podía resumirse a signos a los cuales se les podía adjudicar un valor comunicativo. A nosotros nos ha tocado codificar ese proceso que fue durante siglos asumido como algo natural e inmanente a lo humano.

Las actualizaciones del dibujo

Resulta lógico afirmar que todo acto racionalizador genera un discurso de aquello que se racionaliza. Definimos discurso como entendimiento cabal de las leyes que rigen un acto, la comprensión del orden que lo articula y la capacidad de reproducir conscientemente sus premisas. El dibujo tiene su discurso, pero, como es natural, con el paso del tiempo, los discursos se asumen como verdades inalterables, se olvidan o se transforman en lugares comunes vacíos de los cuales nadie aprende ni saca provecho. Eso es lo que ha pasado con el dibujo: su retórica se ha visto aparentemente aislada de los cambios tecnológicos y de las nuevas maneras de concebir el hecho artístico en el mundo contemporáneo. La teoría del dibujo se ha quedado con una lógica en la que los elementos discursivos son el punto, la línea, el plano, la exploración y reproducción del espacio tridimensional, la fuerza expresiva de los recursos formales y la creencia de que el dibujo es mera interacción física entre el ojo y la mano. Hoy el dibujo es una actividad mucho más compleja que se articula en los patios de un arte que dista mucho de ser el tradicional.

Antes el Arte (así con mayúscula) vivía en la pintura, en la escultura y en la música. En nuestro mundo lo artístico no sólo vive en esas disciplinas; vive en ellas y en muchísimas otras porque su concepto amplió sus horizontes y sus áreas de influencia. El arte contemporáneo es un arte ampliado; es una instancia formal y conceptual capaz de llevar una conciencia sensible y humanística a terrenos donde comúnmente no llega esa conciencia. Por eso hoy en día es fácil conseguir registros de lo artístico en la televisión, en el diseño industrial, en los espectáculos públicos, en la moda y hasta en la más mínima expresión de la experiencia cotidiana. En el caso que nos ocupa, ¿qué mejor ejemplo del dibujo como arte ampliado podemos encontrar que los cómics publicados en la prensa y que las series de dibujos animados que a diario transmite el medio televisivo? Resulta curioso ver cómo todos los problemas formales que el discurso dibujístico se ha planteado a lo largo de su historia se encuentran presentes y resueltos en estos dos formatos. A esos problemas de línea, perspectiva, proporción y forma se le deben agregar ahora las complicaciones propias de un arte masivo y sin la posibilidad de presentarse en el espacio sagrado de una obra única. En verdad el arte contemporáneo tiene una posibilidad ampliada, pero carece de «aura», de ese carácter único e irreproducible que tenían las obras artísticas del pasado. Quizás esa sea la explicación de por qué existen espacios estéticos que tardaron tanto en ser considerados como legítimos. Todavía hoy es fácil encontrar puristas rechazando al cómic como un arte consagrado de nuestro siglo. A sus dibujantes se les tacha de «ilustradores» y no de artistas capaces de moldear los requiebros del dibujo para contar una historia. Tal vez sea que las «posibilidades ampliadas» del dibujo y del arte contemporáneo viajen a velocidades muy superiores a las de nuestra capacidad de análisis. Hoy es fácil ver cómo el dibujo vive como una instancia visual mucho más certera que la misma pintura. Es más: mientras al dibujo se le prestaba menos importancia como arte independiente y válido en sí mismo o en los nuevos formatos, la pintura abandonaba en parte su registro visual para adquirir una personalidad táctil. De ese modo la pintura cedió terreno para que otras artes asumieran definitivamente el trono de la visualidad contemporánea. ¿Quién se atreve a negar que nuestra manera de ver el mundo está

mucho más influida por la presencia del cine, la televisión, la fotografía y el video que por la pintura? Nadie. El que lo haga estará cayendo en un desmesurado anacronismo.

A todas éstas el dibujo contemporáneo se hace a la luz de las influencias que sobre las maneras de ver tienen los medios anteriormente citados. Esto trae como consecuencia que se valore más la imagen en sí misma, como instancia de comunicación, que la imagen regodeada en su propia configuración plástica. Hoy, aparte de valorar esa iconografía formalista desde el arte tradicional, valoramos una imagen contaminada, pregnante, compleja y diseñada para aparecer al mismo tiempo en miles de formatos de distinta estirpe. Esa imagen tiene la particularidad de no aparecer desnuda de referencias, de no ser inocente y de estar concebida para seducir al observador en un mundo repleto de iconos que se encuentran en pasmosa competencia. Un buen ejemplo del poder seductor de esas imágenes lo constituyen los tatuajes. Al igual que la iconografía del cómic o del video, la de los tatuajes es una iconografía preconcebida y prefabricada que se actualiza en cada impresión, en cada emisión y en cada marca en la piel. Quizás lo que diferencie al tatuaje de otras artes visuales contemporáneas basadas en el dibujo, es la importancia que en el mundo de los tatuajes cobra el consumidor de la imagen. Este aserto es especialmente importante porque nunca antes, en la historia del arte, se había visto un medio que le permitiera a la gente expresar su afán desmedido por consumir imágenes. Ciertamente el tatuaje no es un arte recién inventado, pero sí es una nueva manera de aceptar y divulgar el dibujo más exquisito que se hace en la actualidad. A eso podemos añadir que nadie, por voluntad propia, se tatúa una imagen de la que no se encuentre enamorado y ceñido por una atadura moral... Enamorarse de una imagen implica aceptar plenamente una vulnerabilidad. Somos vulnerables a todo aquello que entra por nuestros ojos; somos débiles ante la naturaleza sensual de lo visible. Lo interesante, como ya mencionamos, es que la mirada no representa únicamente un gesto sensible; representa también un gesto perceptivo: sólo vemos lo que hemos visto; sólo podemos enamorarnos de las imágenes capaces de hacernos evocar estados de goce estético e intelectual. Nunca como hasta este momento de la historia de las imágenes había sido tan importante la posesión de una cultura imagética. Nuestro consumo y nuestro enamoramiento de las imágenes dependen de un constante diálogo entre las imágenes que viven guardadas en nuestra memoria y las que viajan a través de los distintos medios que hoy existen.

Otra de las características de la imagen contemporánea que puede vislumbrarse en artes como el video y el tatuaje, es su aparente independencia con respecto a la corporeidad que la hace posible. Casi podemos afirmar que los oficios más importantes de este fin de siglo (el diseño y la ciencia digital) se valen de la posibilidad cierta de hacer que las imágenes viajen alrededor del mundo, esperando a que alguien les dé asidero físico en un sustrato material. Quien va a hacerse un tatuaje, por ejemplo, entra a la tienda y lo primero que hace es revisar el amplio catálogo de dibujos que seguramente el tatuador tiene exhibido en un rincón. De ese catálogo la persona escogerá el que mejor le parezca y, luego de un acuerdo monetario con el artista, pasará a una salita privada donde la imagen cambiará de sustrato y pasará de ser una imagen virtual a ser un dibujo rayado en un cuerpo, en una piel. En el fondo, el proceso es muy simple: la imagen se corporeiza y pasa a vivir en nuevos ecosistemas y en nuevas realidades. Algo semejante ocurre con el video o con la televisión. En estos formatos las imágenes pierden su virtualidad y su estado expresivo latente cuando las televisoras se toman el trabajo de transmitir las a un horario determinado y nosotros el de sintonizarlas.

Pero, no nos engañemos. No es que la imagen contemporánea funcione y circule sin interfaces; es que los interfaces se han modificado para hacerse «menos presentes». Todo eso nos trae a colación un tema la mar de interesante. La iconografía clásica nos ofrecía tres posibilidades para analizar y clasificar la difícil unión entre las percepciones y la obra terminada. A ese espacio hueco, a ese pozo sin fondo donde pueden perderse las mejores ideas, lo llamaremos «interfaz». La historia del arte y de las imágenes podría releerse completa si atendiésemos a cómo se han concebido estas tres maneras de percibir las interfaces:

- a. **El objeto artístico como tal no interesa.** No hay interfaz porque podemos asumir la imagen como un divertimento en el que participan la mirada y la mente, los ojos y el cerebro. Desarrollando esa actividad podemos imaginarnos —en todo el sentido del término— el mundo y los objetos, medir proporciones, establecer y unir puntos en el espacio y hacernos del universo una imagen mental sin asidero físico ni corpóreo.
- b. **El objeto artístico como materia que permite objetivar una idea.** Según esta premisa la imagen que se transmite a través del dibujo, la pintura o la pantalla de video, representa la materialización de un acto de pensamiento. Sin ese proceso tangible el acto de pensamiento no existiría, no habría pruebas de él o probablemente tendría sentido, si acaso, en la instancia lingüística.
- c. **El objeto artístico como producto de una sucesiva interacción de interfaces.** Como afirmáramos en otro momento, antes se valoraba la capacidad manual del artista. Antes importaba más que nada el medio de expresión, las herramientas y el contacto que el artista tuviera con ellas. Había toda una Poética alrededor del hecho técnico, del proceso que materializaba una idea. Así importaban «*El Dibujo*», «*La Pintura*», «*El Grabado*», no el planteamiento anecdótico ni conceptual que la pieza cargara consigo. La obra se valoraba en tanto respetase los valores formales del sustrato en que estaba realizada. Semejante valoración del interfaz produjo durante siglos un asidero muy seguro para la crítica y para el análisis de las imágenes a lo largo de la historia del arte. Pero, lentamente, y de Marcel Duchamp para acá, esa seguridad se ha visto minada por dos caminos: por un lado se valoran cada vez más las palabras que rodean y explican un proyecto artístico, y por otro la producción de una obra de arte se ha complejizado hasta niveles absolutamente delirantes. Hoy la mezcla de géneros y de técnicas nos impide hablar de fotografía pura, de pintura pura o de dibujo puro. Hoy las artes se mezclan, se fagocitan, se remedan y se entrecruzan en un caldo de cultivo único que genera monstruos y maravillas.

A esas tres premisas de los interfaces en la iconografía clásica podríamos añadir una que declarase la superación misma de los medios que hacen tangible al dibujo o a la obra. Hoy podríamos declarar que el dibujo siempre es «dibujo en potencia»; que siempre es «dibujo por hacerse» y que el dibujo vive más allá de su propia lógica y de la lógica del lenguaje hecho de palabras. Dibujar es una instancia construida desde la experiencia de la mirada que vive y padece en el alma de cada ser humano que dibuja y siente la imperiosa necesidad de rayar lo que se le atravesase para dejar constancia gráfica de su vivencia perceptiva. La imagen que nos hacemos del mundo vive en nosotros y le reclama al dibujante que la saque a flote siempre y en todo lugar. Por eso podemos retornar al comienzo de este ensayo y decir: *En el principio era la Imagen, y la Imagen estaba en Dios, y la Imagen era Dios...* Aunque creo que mejor quedaría: *Desde el principio era la Imagen, y la Imagen es y será siempre Dios encarnado en el dibujante, en el artista.*

Final

Vivimos rodeados de dibujos, de signos que se nos presentan íntegros en su grafía, comunicando, disparando información a los aires para que nosotros la captemos, la procesemos y la cotejemos con el desmesurado trasunto visual que inevitablemente todos tenemos en la memoria. Es extremadamente agradable saberse poseedor de un cúmulo de imágenes con las que podemos entrar en contacto con sólo cerrar los ojos en plena vigilia o en el sueño. Mejor aún es relacionar ese imaginario con las imágenes que nos proporciona el mundo siempre cambiante, siempre nuevo, siempre listo para gritarnos su presencia. Lo importante para quien dibuja no es tener la mano preparada para rayar; es tener el cerebro presto para establecer esas relaciones, para descubrir las

que existen y para crear unas nuevas. El único y verdadero sentido que tiene la vida humana es el diálogo con el universo que la rodea; un diálogo que debe ser para aprender y para transformar. El dibujo es, apenas, una de las «lenguas» con la que nuestra humanidad entabla conversación con el mundo. Que así sea y siga siendo.

Roberto Echeto nació en Caracas en 1970. Realizó estudios de diseño en el antiguo Instituto de Diseño de la Fundación Neumann y se graduó en Letras en la Universidad Católica Andrés Bello en 1995. Actualmente es Editor de Publicaciones en el Banco del Libro.

Fuente:



www.analitica.com/bitbiblioteca/home