

# **Dibujar un Aleph**

Instituto Universitario Nacional del Arte  
Departamento de Artes Visuales  
"Prilidiano Pueyrredón"

Licenciatura en Artes Visuales con orientación en Pintura

Tesista: Marcela Rapallo

Director de Tesis: Rodrigo Alonso

2008 – 2014

Este proyecto de trabajo y su futura concreción en obra,  
están dedicados a la familia expandida:

red de amores, amigos, hermanos, ancestros, vecinos, hijos, padres, madres y compañeros que nos transforman todos los días.

## INTRODUCCIÓN

Dibujar un Aleph es una metáfora sobre la mirada creativa.

El proyecto de obra consiste en un dibujo digital en tiempo real, en transformación constante, formado por líneas que reproducen en loop los trazos realizados con lápiz digital, que transitan sobre un canvas en movimiento y se desvanecen dando lugar a nuevos dibujos.

El proceso de construcción de la obra implica una investigación conjunta entre el lenguaje del dibujo y el código del Software Andiamo (Aplicación en base a Processing).

Partiendo de asociar un juego infantil propio con el Aleph descrito por Jorge Luis Borges en su cuento, tomo el concepto del Aleph como el hallazgo de un intersticio en la mirada: algo irreal que nos explica la realidad y le da un sentido profundo. La propuesta es indagar en cómo se articula el imaginario colectivo y la experiencia personal en la mirada propia, y trabajar sobre la idea de que ese intersticio en la mirada se corresponde con la construcción de una mirada creativa.

La obra se encuentra en una etapa inicial de ensayos previos al desarrollo de un primer prototipo. Para indagar en el concepto del intersticio en la mirada, me encuentro haciendo dibujos digitales en tiempo real sobre imágenes que resuenan con ese concepto: recuerdos de sensaciones o situaciones, imágenes de sueños, dibujos significativos que realicé en diferentes tiempos. Un siguiente paso es dibujar situaciones vistas desde diferentes miradas de manera simultánea, probar primero esto en ejercicios individuales y luego en ejercicios grupales.

En una segunda etapa, el primer prototipo será dibujado en conjunto al desarrollo de Andiamo para generar la estructura en movimiento del Aleph (el canvas), sobre la cual se realizarán los dibujos. El plan de trabajo consistirá en experimentar con ensayos y ejercicios de dibujo colaborativo, para que el lenguaje surja del diálogo. Al mismo tiempo, intercambiar ideas de dibujo y código, e implementar el código de manera conjunta al desarrollo de los dibujos.

El proyecto a futuro contempla la realización de un prototipo dibujado con otros artistas para establecer códigos de la dinámica colaborativa que se aplicará en la fase final, donde la obra se completa al asociarse a otro proyecto con Andiamo, "Trazos desplegándose", plataforma web de dibujo colaborativo orientada a proyectos artísticos y educativos, donde se abrirá la estructura de ese Aleph a recibir la impronta de muchas miradas, y quedar alojado en internet en transformación constante.

En mis procesos de trabajo se articulan de manera recíproca las obras individuales, grupales, colectivas y los talleres que genero en el marco de la educación artística. Me interesa el dibujo como una práctica accesible a todas las personas, y como esta característica, sumada a las posibilidades que abren las nuevas tecnologías, puede dar lugar a que se convierta en una herramienta para ampliar formas de lenguaje en el terreno del arte colaborativo y promover una apertura de su práctica hacia la comunidad.

El trabajo de tesis sobre el proyecto de obra "Dibujar un Aleph" tiene como objetivos funcionar como transferencia del proceso creativo de esta obra y de las que desarrollé previamente ligadas conceptualmente a la idea del Aleph y a la construcción del lenguaje de dibujo en escena.

A su vez, funciona como planificación del proceso futuro de construcción de la obra y apunta a colaborar del intercambio de ideas entre los compañeros que participen en su elaboración. También es objetivo de este trabajo de tesis ser útil en la elaboración de proyectos educativos que involucren el lenguaje de dibujo en escena.

## CONCEPTOS

### **Red de miradas en movimiento continuo**

Un Aleph como representación de la propia mirada en constante cambio. De cada universo personal constituido por la suma de miradas de nuestros pares, de los que estuvieron antes y de los que vendrán después.

La imagen de ese Aleph construyéndose de manera permanente. El dibujo se expande, se deshace y se vuelve a hacer una y otra vez. Los dibujos se trazan en el espacio sin fijarse. El dibujo pasa por diferentes ritmos, tiempos y estilos, figuraciones, abstracciones y direcciones de la línea.

Que el dibujo sea el medio y la metáfora sobre la mirada creativa y la construcción de la mirada personal. Representar la elección, la relación entre lo que hay para ver y lo que miro. Qué abarcar con la mirada: qué elegir de la red de posibilidades. Un Aleph que está en crecimiento sin cambiar de tamaño, en crecimiento constante. ¿Cómo crecer sin endurecerse? siendo flexible.

El tiempo de un Aleph como un tiempo sostenido, como un tiempo cíclico. Un Aleph como un imán que atrae todas las piezas que pueden encajar en la obra. Un Aleph concebido como el intersticio en la mirada.

## RELATOS

### **Un juego en la infancia y un cuento en la adolescencia**

Dibujar un Aleph es un proyecto que surgió a partir de que la lectura del cuento de Borges en la adolescencia, con la descripción de ese punto en el que convergen todos los puntos del universo, me remitió a un juego de la infancia que hasta ese momento no había recordado.

El juego era secreto, solitario y silencioso. Lo realizaba en todos los recreos del jardín de infantes.

Debía sentarme en un lugar determinado del patio (siempre el mismo lugar), juntar cuatro dedos (índices y pulgares) con las yemas enfrentadas en cruz, y concentrar la mirada y el pensamiento en el espacio ínfimo en el que estos cuatro dedos enfrentados nunca llegaban a tocarse. O sea, debía dejar la mirada fija en ese ínfimo espacio vacío que no podía llegar a ver. Un universo de posibilidades se abría e imaginaba mundos extraordinarios.

Pienso en esa situación y en la apariencia de algo quieto y melancólico que puede sugerir una niña de cuatro años sentada sola, concentrada en un punto invisible, pero lo interesante es que la vivencia era feliz, de riqueza y movimiento, solo que hacia adentro.

El escenario en el que se sitúa ese juego es el de una gran ausencia, la muerte de la madre protagonizando la infancia temprana de una niña. La imagen que se me figura al pensar en ese dolor al comienzo de la vida, cuando todavía no hay recuerdo, es la de la confusión, la vivencia interna de estar sin piso ni techo. Esta representación puede ser dolorosa, pero a la vez es ambigua. Considero que al no tener un recuerdo consciente del suceso traumático, el dolor se aloja en un lugar desconocido, es abstracto, todas las puertas parecen estar abiertas, la sensación es la de haberse soltado de la red y quedar flotando en el vacío. Y digo que esta sensación es ambigua porque en la confusión mas grande están también todas las formas y todas las cosas. La alternativa era maravillarse, jugar, abrir ese canal.

Encontré un fuerte encuentro entre estas elaboraciones a las que llegué y la descripción de la luna en Acuario (mi ascendente astrológico), en la que se describe un vacío asociado a la interrupción del suministro emocional en la primera infancia, que lleva a configurar una modalidad afectiva diferente, que obliga a dejar atrás cualquier posible nido de contención e identificaciones, y entregarse a la circulación y a la novedad.

Volviendo al cuento de Borges, fue luego de leerlo en la adolescencia que recordé aquel juego de la infancia y pensé inmediatamente en hacer una obra, a partir de la idea de concebir el encuentro con un Aleph como la representación de ese hallazgo en la infancia.

En ese primer momento le propuse a mi compañera de juegos secretos de la infancia hacer una representación teatral con títeres. Pero la certeza apareció varios años después con la idea de dibujarlo con el lenguaje que estábamos desarrollando para poder dibujar digitalmente en tiempo real.

Con el tiempo comencé a interpretar ese juego de la infancia como el descubrimiento de la creatividad como alternativa. Me interesa plantear como la construcción de la mirada creativa puede representar una alternativa ante una situación crítica, y de que esta no se construye individualmente sino a través de una red de conexiones en movimiento, a partir de las posibilidades que se abren al entrar en un estado de meterse hacia adentro por completo. Leo en ese estado un límite fino entre la locura y la libertad creativa.

Cómo sería ese dibujo fue otra pregunta, que relación tendría con el Aleph que describió Borges. Parto de la interpretación personal de que lo que vio Borges en ese Aleph es lo que elegiría él, en cada Aleph podría estar todo lo que elegiría uno mirar. Lo que él recordó y narró de ese todo que vió, es lo que decidió y pudo retener. Recordó solo la sensación de ver ese todo y describió fragmentos.

A su vez, pensando en que en esa mirada hay una construcción a partir de la totalidad de posibilidades, y que uno construye siempre a partir de los otros, del imaginario colectivo, en red, resolví que una instancia a la que apuntará llegar la obra, es a poder constituir un Aleph formado por diferentes miradas, un dibujo colectivo en transformación constante.

## CONCEPTOS

### Intersticio

Wikipedia dice que Intersticio puede referirse a:

En Biología:

- Intersticio celular, espacio intercelular filtrado de plasma con proteínas, donde puede haber o no una pequeña cantidad de células.
- Intersticio, hábitat endobentónico de los ecosistemas acuáticos y cuyos habitantes ocupan resquicios y huecos naturales del suelo submarino.

En Geología:

- Intersticio, espacio hueco entre los granos de una roca.

En Física del estado sólido:

- Intersticio, espacio hueco entre los átomos de un sólido.

En Lugares de trabajo:

- Aberturas o agujeros de los pavimentos perforados en los peldaños de algunas escaleras o plataformas.

## CONCEPTOS

### El acto de dibujar y el acto de mirar

El acto de dibujar y el acto de mirar tomados como metáfora de la acción: la elección del hacer sobre lo que a cada uno le toca vivir, la relación con la mirada del otro y con la que llevamos

puesta culturalmente. La mirada de uno construyendo un universo propio a partir de la forma de mirar compartida con sus pares.

Educar y construir la mirada. Mirar para elegir a partir de lo que se ve. Dibujar para ejercitar el acto de elegir y de dialogar. Aprender a dibujar para ver de diferentes formas lo que está a la vista, lo que nos imaginamos al ver algo, lo que está cuando miramos algo pero no se ve.

Dibujar es elegir lo que muestro de lo que miro. Dibujar es un lenguaje inmediato para comunicarse y expresarse. No buscar aprender una forma de dibujar y adoptarla, sino buscar una identificación propia con el dibujo. Al dibujar descubro con la línea lo que miro de lo que se ve. La línea recorre todo y decide mostrar (tocar) algunas cosas.

Dibujar para buscar en una imagen cosas que no están a la vista.

### **OTRAS POSIBLES PROYECCIONES DEL DIBUJO DEL ALEPH**

Para el montaje de la obra en una posible instancia de llevarla al espacio físico, se experimentará con proyecciones sobre superficies translúcidas, indagando en la posibilidad de proyectar imágenes digitales utilizando métodos asociados a los comienzos del cine y al teatro, la magia y la fantasmagoría. El Aleph estará formado por dibujos que abarcarán todo el espacio físico de la instalación, de manera que la sala funcione como un ambiente inmersivo en el que las personas podrán transitar el dibujo por dentro.

Esta motivación surge de mi experiencia escénica con el dibujo en vivo y de estudios cursados sobre montaje, desde los comienzos del cine hasta el videoarte contemporáneo (con Gustavo Galuppo), y sobre animación en la Escuela de Animadores de Rosario. Me interesó como en ambos cursos se estudiaban los experimentos de carácter artesanal de fines del siglo XIX y principios del siglo XX, desde una mirada actual. Me gustaría, a partir de esta motivación, poder sumar a la instalación interactiva, una parte que esté ligada al hecho escénico y que potencie la materialidad y el carácter artesanal de los dibujos digitales del Aleph.

Para la instancia que abarca el dibujo colaborativo en red y asocia la estructura del Aleph al proyecto "Trazos desplegándose", se contempla la posibilidad de asociar los trazos a sonidos.

Para realizar esto será necesario establecer relaciones entre el dibujo y los sonidos, y determinar cómo responderá el sonido según el trazo realizado en el Aleph, realizando un trabajo de investigación conjunta entre artistas visuales, sonoros y programadores. Una posible punto de partida es basarse en improvisaciones y diálogos con la intención de establecer códigos de un

lenguaje común. Y una idea sobre la que trabajar es relacionar la línea continua del dibujo con el sonido de instrumentos de cuerdas frotadas.

## CONCEPTOS

### **Dibujar todo**

Para dibujar un Aleph tomar la transformación como método y como concepto. A partir de diferentes formas de representación, indagar en cómo conviven en el pensamiento las imágenes de los recuerdos, de las vivencias del día a día y las fantasías.

Dibujar todo mediante el dibujo efímero, la coexistencia entre el afán de retener y de dejar ir. En un instante, calcar la realidad como tratando de retenerla en el recuerdo y con la conciencia de que se va y sigue transcurriendo.

Dibujar la representación del pensamiento, la conversación, el diálogo, la memoria. Lo que uno piensa mientras habla, el pensamiento saltando de un lugar a otro, haciendo asociaciones.

Indagar sobre la idea de dibujar todo de todas las formas posibles, abrir caminos y mostrarlos.

Dibujar rostros desdibujados, rostros que se mezclan en el recuerdo, en la memoria, amantes o amores o un rostro que comienza a irse cuando uno empieza a no poder recordarlo.

O algo totalmente diferente, dibujar para recordar, esforzarse en recordar un rostro, una imagen, un olor. La imagen aparece fragmentada en la memoria. La operación de dibujar y borrar como una operación de la memoria al tratar de reconstruir un recuerdo.

Volver a dibujar por miedo a olvidar. Cuando uno comienza a olvidar es invadido por un gran miedo, volver a dibujar para volver a aferrarse a algo. Dibujar para olvidar, dibujar para dejar ir una imagen, para despedirla.

Un dibujo con vínculos y enlaces, algunos consecuentes, otros puertas que se abren hacia lugares donde se desvía la mente, adonde la mente se pierde.

Dibujar para reafirmar, dibujar para recordar, dibujar como un ritual de la memoria, un cierre, un cambio de ciclo, una reivindicación, un festejo.

## **Ejercicios para dibujar un Aleph**

Hacer un dibujo constituido por dibujos con conexiones entre sí. Que los enlaces propongan las múltiples miradas sobre un mismo tema. Cada mirada es una punta que uno toma con la cual teje su propia mirada. Trabajar el dibujo sobre la idea de la narrativa hipertextual. La narración puede desarrollarse en un tiempo prolongado, cambiar abruptamente o desdoblarse y transcurrir simultáneamente de diferentes formas. Hacer ejercicios con sucesión y con simultaneidad.

Contar a partir del gesto de la línea, de líneas de diferentes improntas: la línea que está presente, la línea suelta, la línea que es fluida y la línea que no está ahí. Abordar, por ejemplo, una línea de carácter trabado o contracturado.

Indagar sobre los mecanismos de la memoria y dibujarlos.

Trabajar en ejercicios sobre diferentes concepciones del tiempo.

Representar un movimiento continuo a través de un dibujo que se transforma de manera permanente. Tomar de referencia los movimientos del agua, indagando en la fisiología de su movimiento, haciendo un paralelo con los medios audiovisuales contemporáneos y la experimentación realizada en los comienzos del cine.

Empezar a dibujar por los contornos, pero con la línea saliendo de ellos y entrando en ellos.

Dibujar con una línea que cambia de intención durante su recorrido: primero la línea es el peso del cuerpo que camina, luego es el retrato del caminar, y luego es el dibujo del rastro que quedó.

Plantear diferentes dramaturgias del dibujo: primero dibujar lo que es estable y luego lo que va a entrar en acción. Después, dibujar invirtiendo el orden de los factores.

Indagar en los dibujos sobre la fosa abisal, desde la primer sensación de atracción en la primaria, al concebir ese hueco en el fondo del océano, hasta las asociaciones que estoy trabajando en vivo acerca de la bioluminiscencia.

## **RELATOS**

### **Un proceso creativo sin planificación**

Cuentos animados es una obra de teatro y multimedia, una de las primeras obras que desarrollamos con el lenguaje de dibujo digital en vivo. Su proceso creativo no tuvo planificación y con los años me sirvió para explicarme mucho del trabajo que estaba realizando.

La obra habla, en primer lugar, de la infancia. Habla también de un viaje, un viaje desde la mirada de la infancia a través de una selección de temas fundamentales, un viaje que es apto para todo público. La actuación interactúa con las imágenes proyectadas, algunas prediseñadas y otras dibujadas en vivo.

Hablar sobre el proceso creativo de Cuentos animados no es hablar de un proceso planificado, porque nada fue planificado, todo se dio espontánea y velozmente, y recién con el paso del tiempo fui entendiendo la obra.

Lo poético, lo temático, lo técnico, el lenguaje, todo se construyó sin planificarlo. Fue un trabajo que tuvo tanto de maravilloso como de arduo, por los tiempos, los escasos recursos con los que contamos, y la dificultad de comunicarnos entre personas de mundos tan diferentes como las matemáticas, la programación, la plástica, el teatro, la música, etc. Fue una gran experiencia desear algo que no estaba y darle forma, a través de la construcción de lenguaje, de la herramienta y de la obra.

Hacer un análisis del proceso creativo de Cuentos animados desde la distancia, me ha servido para entender cómo confluyeron en esa obra muchos aspectos de mi trabajo, como el dibujo digital en vivo en diálogo con otras disciplinas, el dibujo colectivo, y la relación entre los procesos creativos de las obras, los proyectos educativos, la infancia como tema, y la búsqueda de una obra para todas las edades.

El punto de partida de Cuentos animados fue también el de mi trabajo junto a Andrés Colubri en el año 2007, quien en ese momento se encontraba desarrollando la Plataforma de Software Libre Moldeo junto a Fabricio Costa, su creador. Moldeo es una Plataforma de Software Libre para mezclar imágenes en tiempo real y hacer instalaciones interactivas. Andrés estaba comenzando a trabajar con el lápiz digital para introducir la herramienta de dibujo en vivo en Moldeo, y yo estaba también comenzando a utilizarlo continuando mi proceso con dibujo en vivo que había trabajado años atrás de manera analógica. Nos conocimos cuando me acerqué con el proyecto a Chela, un espacio cultural de arte y nuevas tecnologías, y ante la coincidencia empezamos a trabajar juntos inmediatamente. En los primeros encuentros compartimos nuestras ideas y experiencias, a la vez que buscamos otros proyectos similares que también estaban en sus comienzos. Trabajamos juntos en ejercicios buscando diferentes posibilidades para esa línea trazada en tiempo real. Hablábamos, pensábamos, dibujábamos, Andrés implementaba.

La primer obra concretada con la técnica de dibujo en vivo con Moldeo fue "Dibujos eróticos", una secuencia de dibujos a partir de una canción del Indio Solari llamada "La piba de blockbuster", presentada en vivo en la Oficina Proyectista en el año 2007, (junto a una performance sobre el tema

"Romance de mis tardes amarillas", que fue parte de Cuentos animados en los primeros ensayos). El recurso utilizado durante toda la secuencia es la línea que se funde con el fondo, en este caso sirvió para desarrollar la sugerencia en el erotismo, dibujar el encuentro de una pareja con la línea que se desvanecía en cada acción. Con esta obra me paso algo similar a Cuentos animados, en cuanto a comprenderla con el tiempo, es una obra que entendí a partir de la mirada de afuera, me sirvió mucho el análisis de la obra que hicieron estudiantes de la UBA en su monografía final de la carrera de diseño, donde abordaban de manera integral los aspectos técnicos y poéticos de la obra.

## RELATOS

### **Búsquedas, formación y caminos recorridos**

Mi formación se centró en la plástica, de manera formal e informal, participé de muchos talleres y grupos. Desarrollé grupos de intercambio interdisciplinario, tanto de autoformación como de producción de obra. También tuve mucho contacto con las artes escénicas desde la infancia, aunque no por formación.

Mi trabajo con dibujo en vivo empezó con la experiencia del grupo Andrógina/o, que conformamos junto a Ana Gendrot, con el cual desde el año 2002 realizamos performances de dibujo y pintura en el ciclo llamado "Diálogos visuales". Abarcaron la participación del público, la intervención del espacio urbano y la presentación en vivo junto a músicos.

En un primer momento, exponíamos las obras realizadas en conjunto, luego entendimos que lo interesante estaba pasando puertas adentro en el taller, en el laboratorio. Entonces comenzamos a mostrar eso, la acción. En esta experiencia, la búsqueda de una obra conjunta entre artistas visuales llevó a la invención de códigos, métodos y guiones, que devinieron en la necesidad expresiva de hacer de la muestra de los procesos en vivo el eje del trabajo.

En el grupo Andrógina/o el eje fue el diálogo, tratar de entenderse, de trabajar en grupo, poder hablar con el otro que es diferente. Esta motivación generó un método, que se convirtió en un eje ya que tomó mayor importancia el hecho en vivo que la obra concluida.

Comencé a trabajar el dibujo en vivo a partir de la necesidad y el deseo de interactuar con otros artistas en escena, usando el dibujo como quien toca un instrumento, desarrolla una dramaturgia en teatro o una coreografía en danza. Las principales motivaciones fueron el gusto por dibujar con otros y por el hecho en vivo.

## CONCEPTOS Y TRANSFERENCIAS

### Dibujo en escena, desarrollo de lenguajes

“Dibujo en escena” es un concepto que abarca las diferentes prácticas contemporáneas en las que el dibujo se presenta como un arte del tiempo, es realizado en vivo y en tiempo real. Me ha resultado el término más apropiado para definir el lenguaje en el que estoy trabajando y enmarcarlo dentro de un conjunto de manifestaciones que surgieron simultáneamente en los últimos años. Considero que estas se presentan como una variable dentro de la relación contemporánea dibujo-nuevas tecnologías, que va por un camino diferente a la representación hiperrealista y a la espectacularidad de los efectos.

El dibujo en vivo se presenta como una posibilidad de lograr la inmediatez a partir de la mediatización. Abordando el acto de dibujar como una práctica que constituye un hecho estético en sí mismo, y siendo entonces el tiempo y el movimiento elementos constitutivos de la misma, se posibilita la construcción de un lenguaje donde el dibujo puede presentarse como arte escénico y arte del tiempo.

La investigación sobre el dibujo en escena implica el desarrollo simultáneo de diferentes lenguajes: un lenguaje poético, el lenguaje técnico del dibujo y el lenguaje de programación.

Hay que tener en cuenta las particularidades del dibujo digital sumadas a las del dibujo analógico, y al dibujo en tiempo real. A su vez hay que contextualizar este en el marco de las artes escénicas, temporales y del movimiento, y establecer las relaciones, semejanzas y diferencias con el dibujo animado.

Algunas particularidades que toman protagonismo en el dibujo escénico son la introducción de la práctica del ensayo, el armado de guiones y la improvisación.

Es necesario considerar a la vez el dibujo que se está trazando, el que queda fijo en cada momento y el resultante de toda la interpretación.

Hay características del dibujo digital que amplían posibilidades del dibujo analógico y que, a su vez, se ven ampliadas en la práctica de dibujo en tiempo real. Por ejemplo, el trabajo con capas en el dibujo digital, (utilizando programas como Gimp o Photoshop), permiten dibujar detrás de lo dibujado previamente, lo cual puede concebirse como una ampliación de las antiguas técnicas analógicas de animación y otras artes, que utilizaban soportes traslúcidos con estos fines. A su vez, la posibilidad de usar gran número de capas y múltiples recursos en cada una, hace que este recurso abra posibilidades ilimitadas a explorar.

## CONCEPTOS Y RELATOS

### El tiempo y el dibujo no lineal

En la obra “Dibujar un Aleph”, me interesa abordar la temporalidad del dibujo en un sentido amplio, que abarque aspectos metafóricos, técnicos, y poéticos. Trabajar el dibujo digital en tiempo real, dándole protagonismo a un uso primitivo, mostrando de manera amplificada la acción de dibujar en los mismos tiempos en que esta se realiza.

El concepto de “dibujo como arte del tiempo”, podría ser equivalente al que se está utilizando en inglés, “based time art work”, para obras de artes visuales con base en el tiempo. Actualmente surgen nuevos términos que parecieran dialogar entre sí de una manera poética, por ejemplo, el término “long durational work” (trabajo de larga duración), utilizado por Marina Abramovic para definir de manera amplia y profunda las prácticas performáticas, parece primero contradecirse para luego resignificarse al dialogar con la denominación más conocida de “arte efímero”.

Una motivación para trabajar con dibujo en vivo es la de animar dibujos en los tiempos propios del acto de dibujar. Estos dibujos suelen ser esquemáticos debido a tener que realizarse en tiempos cortos. En los últimos años, al sumar nuevos parámetros que afectan al dibujo en tiempo real, las posibilidades de duración se fueron ampliando.

Trabajar sobre un lenguaje nuevo me produjo mucha gratificación pero también conflictos con los tiempos de los procesos. Esto en cuanto a cuestiones técnicas, pero también conceptuales que derivaron en ejes temáticos de la obra. Por ejemplo, en un momento se me hizo recurrente la idea de dibujar pensando en el dibujo que se podrá hacer luego de años de trabajo. Encontré en esto un lugar interesante para indagar, porque volvía a aparecer el tiempo como tema en la obra. Y se correspondía con ideas acerca de la aceleración del tiempo que me interesa abordar. También encontré un vínculo con los dibujos que había trabajado con la idea de una línea ansiosa, contracturada, que no está presente, y que dialoga con una línea que se desacelera, que se relaja, y comienza a tomarse su tiempo.

## RELATOS

### Las cinco historias para Cuentos animados

Uno de los pasos previos a la realización de Cuentos animados fué la improvisación sobre la canción Romance de mis tardes amarillas, una canción folclórica argentina de Jacinto Piedra interpretada por Peteco Carabajal. Yo venía trabajando previamente esa canción en mis talleres de plástica para chicos junto a la leyenda de Huiñaj, que habla del ciclo de la vida y la muerte desde la

cosmovisión indígena. Esa leyenda habla de la muerte de un niño, y el tema se trata con cuidado y sabiduría. También con belleza, y las imágenes que sugiere la leyenda son las que sugiere la canción, todo hilado por el amarillo y la calma.

Primero fue la puesta en escena de la canción, luego se integró la leyenda. Después seleccione tres cuentos que también habían sido muy significativos para mí en lo personal, y que había trabajado en mis talleres con chicos: La Plapla, de María Elena Walsh, "Los sueños del sapo" de Javier Villafañe, y "Una trenza tan larga" de Elsa Bornemann.

De estos tres cuentos me interesa en particular la forma en la que tratan el tema de la infancia. La quinta historia, la del fantasma de los espejos, así como la historia troncal de la obra que es el viaje a través del cuaderno de dibujos de la infancia, surgieron durante el proceso de montaje de las demás historias. Hubo una intención de tomar lugares comunes en las obras infantiles pero desde un lugar de reivindicación u homenaje. En Cuentos animados hay cosas representativas locales, como los cuentos y la leyenda, y otras como las alusiones al Principito y Alicia, aparecen como influencias europeas de nuestra parte inmigrante. También hay algo representativo de un momento en el que muchos colombianos empezaron a vivir en Buenos Aires, y son varias de las canciones populares que tomamos.

Leyendas que llegan de las provincias a la ciudad en forma de cuentos. Cuentos que se han bajado de barcos o de trenes. Cuentos urbanos que pasean por las provincias en forma de títeres, de relatos que van de boca en boca. Historias de inmigrantes transformadas por nuestros ojos actuales, narraciones orales que se vuelven libros. Todos esos relatos se leen, se cuentan, se narran, se actúan y se dibujan. Así, con el tiempo, se van transformando, como sucede en "Cuentos Animados" y se encuentran con nuevas historias, interpretaciones, lenguajes y voces, participando en el permanente proceso de construcción de nuestro imaginario colectivo.

## RELATOS

### Construcción en Red + La re-mezcla

El análisis del proceso creativo de Cuentos animados, me sirve para pensar en el proceso de Dibujar un Aleph, y abordar el concepto de autoría. Analizar como una obra se transforma a partir de la experiencia desde adentro y a partir de la mirada de afuera.

Pienso que una obra se construye siempre en red, aunque la autoría sea individual o grupal, de todas formas la construcción es en red. Por ejemplo, yo soy la autora de Cuentos animados, porque las ideas troncales fueron mías y porque soy la persona que se mantuvo comprometida durante todo el proceso creativo. Pero también hay otros autores. Sobre todo Andrés Colubri, en cuanto a la

búsqueda de ese lenguaje de dibujo en vivo, pero también por el trabajo de la primer etapa de concreción, y también desde lo poético, la alusión al principito que inicia la obra y cuyo espíritu se mantiene toda la obra, surgió de él. También gestaron la obra Fabricio Costa, el creador de Moldeo, Wendy Betancourt, la actriz, Marina Rapallo y Diego Morón, los músicos. En un segundo momento, Daniela Fiorentino, introduciendo el clown y acompañando el proceso de maduración de la obra.

También están las personas que desde su mirada de afuera son gestoras de la obra, sobre todo Suky Martinez, la productora que se sumó a la obra y le dio una vuelta desde la producción pero también desde la estética, corrigiendo la falta de dirección, haciendo énfasis en la interacción y buscando el lugar escénico para el dibujante-performer.

Lo mismo ha sucedido con el aporte de asistentes, amigos y público de la obra. Por último, está la mirada de afuera de la prensa o de teóricos que también transforman la obra. A partir de una idea puntual que enuncia un crítico o de una pregunta que hace un periodista o un estudiante y lleva a una reflexión y posterior transformación de algún aspecto de la obra, además de ayudar a hablar del trabajo propio.

En cuanto al concepto de autoría, también me interesa pensar desde qué lugar uno se apropia en una obra de otras obras, de como aparecen en la obra de uno cosas del imaginario colectivo, y de cómo esto sucede desde el lugar de la re-mezcla. Toda esta reflexión sobre la autoría se enmarca en los debates contemporáneos sobre libre circulación de conocimientos, derechos de autor, código abierto, cultura libre, etc. ]Pienso que el concepto de autoría puede crecer y transformarse si se desarrolla en relación estrecha al concepto de reciprocidad.

## TRANSFERENCIAS

### **Reciprocidad, obras y educación**

En mis procesos de trabajo se articulan de manera recíproca las obras individuales, grupales, colectivas y los proyectos en el marco de la educación artística. Elaborar en paralelo métodos de trabajo en ambos campos, ha colaborado en la transmisión de conocimientos, el intercambio con la comunidad y en el enriquecimiento de los lenguajes a partir del diálogo con diferentes participantes.

Actualmente me encuentro desarrollando el proyecto de laboratorio-Taller "Dibujo en escena" que abarca la práctica de dibujo digital en vivo y dibujo colectivo. Realicé las primeras experiencias en el Expin Medialab Workshop 2012 (Cali, Colombia), y en el marco del Festival ACTI de Teatro Infantil Iberoamericano (Bogotá, 2013).

Junto a Andrés Colubri, estamos desarrollando el proyecto “Trazos desplegándose”, una plataforma web de dibujo colectivo que apunta a ser utilizada para la experimentación artística y para aplicaciones educativas.

En el ámbito de la educación pública, me encargo del diseño de talleres y actividades de arte digital dentro del Plan Integral de Educación digital del Ministerio de Educación de Buenos Aires, donde tomo como eje diálogo entre disciplinas artísticas e integrar prácticas artísticas tradicionales a la cultura digital.

También me encuentro desarrollando el taller “Dibujo colectivo” desde el año 2011 en diferentes programas del Ministerio de Educación de la Nación. La primer experiencia de este taller, que dicté en una capacitación para talleristas de Jujuy, significó para mí un punto de inflexión en mi trabajo como artista y coordinadora de talleres porque en el plan de trabajo estaban concentrados los contenidos y ejercicios que surgieron de la investigación con diferentes grupos de trabajo, talleres y también ejercicios que armé a partir de estudios que realicé en otras disciplinas, estableciendo relaciones entre el dibujo y artes del tiempo como la danza y la música.

En cuanto a la transmisión de experiencias, ofrecí ponencias sobre mi trabajo de dibujo digital en escena en el Espacio Recodromo de la Universidad Javeriana de Bogotá (Colombia, 2013), en la “I Jornada de Comunicación, Artes Escénicas y Artes Audiovisuales de la Universidad de Buenos Aires” (2013), en el Expin MediaLab Workshop 2012 (Universidad Autónoma de Occidente – Cali, Colombia, 2012), en las “Jornadas de arte infantil” organizadas por la Coordinadora de Supervisión de Educación Plástica y el Museo Eduardo Sívori (CEDIP, Centro Cultural Recoleta, 2011), en NHT Seminario Internacional de Narrativas Hipertextuales, (Centro Cultural Recoleta, 2011), y en la Universidad Javeriana de Cali, Colombia (2009).

Otros proyectos educativos que desarrollé fueron “Pasos y Huellas”, de artes visuales y sonoras, junto a la sonidista Marina Rapallo, presentado en lugares como el Campamento Digital 2011 (Ministerio de Cultura y Educación de Rosario), y la Escuela Integral de arte para chicos de la Fundación Esteban Lisa (2006). Participé como tallerista y productora de material didáctico en el Concurso de murales barriales del Ministerio de Desarrollo Social – Presidencia de la Nación (2010-2011), y en el Proyecto Puerta 18 presenté el Taller de dibujo digital en vivo (2009). Dicté el taller de mural en el Centro Cultural Barrio Copello (Programa Cultural en Barrios - Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires), 2003-2004, y talleres de plástica en el Espacio Independiente de Arte Vanguardia del barrio de Lugano, (2003-2005).

Una experiencia en la que convergen mis obras y talleres es la muestra “¿Existe la vida después de las seis de la tarde?” que realicé en el 2008 en la Oficina Proyectista, un espacio de arte, experimentación y encuentro entre artistas que funciona (después de las seis de la tarde) en un edificio de oficinas del microcentro porteño. La muestra recreaba una oficina e invitaba a la gente a

participar de una obra colectiva utilizando elementos de oficina.

Otra obra va por ese camino es “Cruces genealógicos”, que desarrollo junto a Mercedes Fianza, y consiste en una novela colectiva en construcción. Invitamos al público a participar de una novela colectiva en la que se descifrá el misterio de pasados cruzados entre familias, cuyas generaciones giraron alrededor de máquinas de escribir. La novela colectiva se escribe con máquinas de escribir y rollos de varios metros de largo que permiten un formato de escritura continuo entre muchos participantes. Participa todo aquel que quiera, continuando lo que dejó escrito alguien anteriormente. En las mesas donde están las maquinas de escribir, hay varios indicios (fotos, escritos, documentos) acerca de personajes que forman parte de la novela. La obra se presentó en el Fondo Nacional de las Artes, (en el marco de la muestra “La Oficina Proyectista en el Fondo”, 2011), y en la Feria Internacional del Libro de Buenos Aires 2012, invitados por Fase Encuentro. En las dos presentaciones el público fue invitado a participar luego de una performance de apertura. La novela colectiva y el proyecto de su futura edición, continúan en desarrollo.

## TRANSFERENCIAS

### Laboratorio - Taller de Dibujo en Escena

“Dibujo en escena” es el proyecto educativo en el que estoy trabajando actualmente. Propone experimentar y desarrollar proyectos a partir del dibujo en vivo, la animación en tiempo real y el diálogo escénico entre dibujantes y artistas de diferentes disciplinas.

Las motivaciones que dan lugar a la creación del Laboratorio-Taller están ligadas a las manifestaciones artísticas posibilitadas por las nuevas tecnologías digitales en el campo del dibujo, la mezcla de imágenes en tiempo real, la creación colectiva y el cruce interdisciplinario. “Dibujo en escena” se basa en la experiencia en estos campos, que abarca los procesos creativos de obras performáticas, proyectos educativos y el desarrollo de herramientas de Software Libre.

Los contenidos y propuestas de trabajo combinan el lenguaje del dibujo y prácticas propias de las artes escénicas. Trabajando de manera individual y colectiva, haciendo eje en la acción de dibujar, usando el dibujo como quien toca un instrumento, desarrolla un ensamble musical, una dramaturgia en teatro o una coreografía en danza. Tomando la figura del dibujante como performer y experimentando la improvisación grupal en una suerte de ensamble de dibujantes.

El Laboratorio-Taller ofrece un espacio de experimentación, encuentro y punto de partida de futuros proyectos. La práctica será complementada con apreciación de material de referencia (panorama histórico y contemporáneo del dibujo en vivo, plástica escénica, cine en vivo, etc). La idea es trabajar con contenidos a descubrir del lenguaje visual desde un enfoque integrador, articulando el lenguaje tradicional de la plástica con características de la cultura digital como el remix, el trabajo colaborativo, la interactividad y las narrativas hipertextuales. También se tomarán formas de proyección de imágenes tradicionales relacionadas con la puesta en escena de la pintura

y el dibujo, así como técnicas de dibujo colectivo en papel, panoramas, teatro de sombras, filmación de objetos y dibujos analógicos animados en tiempo real, etc.

Se trabajará con programas de Software Libre que se encuentran en desarrollo actualmente, por lo que se irán incluyendo sus actualizaciones y nuevas aplicaciones. Se utilizará principalmente la Plataforma Moldeo, centrándose en la herramienta de dibujo en vivo y explorando las posibilidades de combinación con mezcla de imágenes y video en tiempo real. También se trabajará el dibujo animado en vivo con Andiamo, 96 Frames (aplicaciones en base a Processing), y con la Plataforma Tagtool. Se utilizará principalmente la aplicación Awwapp para dibujo colaborativo en línea, y para complementar el trabajo de ejecución en vivo, programas de dibujo y pintura digital, manipulación fotográfica, animación, aplicaciones para webcam, etc.

El proyecto parte de un interés en el dibujo como medio primario y familiar a todas las personas, y de que esta característica, sumada a las posibilidades que abren las nuevas tecnologías, puede dar lugar a utilidades novedosas que amplíen el lenguaje en el campo del arte.

A partir del concepto de reciprocidad, se buscarán códigos comunes para devenir en una creación colectiva, considerando la relación entre la mirada propia y el imaginario colectivo. Un objetivo es poder construir conocimientos a partir de instancias experimentales y generar una reflexión sobre la relación que establecemos con las herramientas digitales, apuntando a un uso particular de últimas tecnologías que responda a una identidad propia.

## **TRANSFERENCIAS**

### **Trazos desplegándose - Proyecto - Plataforma web de dibujo colectivo**

Trazos desplegándose es un proyecto de plataforma web de dibujo colectivo que presentará opciones para dibujar de manera colaborativa y apunta a ser accesible para un público amplio, abrir nuevas formas de experimentación artística, y funcionar como una herramienta de aprendizaje del dibujo. El objetivo es que este aprendizaje se genere desarrollando un lenguaje personal a través del trabajo colectivo y de tener diferentes tipos de experiencias.

Un eje de la propuesta es el dibujo performático. La acción de dibujar será el factor protagónico, tanto por basarse en el dibujo grupal en un tiempo simultáneo, como por contar con herramientas para dar movimiento a las líneas.

Otro eje es propiciar el diálogo entre los participantes, trabajar sobre el concepto de reciprocidad y establecer códigos comunes, deviniendo en una creación colectiva. A través de opciones de carácter experimental y didáctico, se apuntará a generar estrategias y estructuras para el trabajo en red y de organización de roles para el trabajo en grupo.

El proyecto parte de un interés en el dibujo como medio de expresión y comunicación accesible y familiar a todas las personas, y apunta a la construcción de una plataforma que funcione como campo de acción y como lugar de encuentro.

Se apunta a que pueda generarse un enriquecimiento recíproco entre el desarrollo de la herramienta de Software Libre, el uso educativo, su aplicación en proyectos artísticos y la apropiación de la herramienta por parte de un público amplio que incluya a personas que no dibujan habitualmente. La expectativa es que resulte un medio accesible y atractivo para adentrarse en la práctica del dibujo, a través de opciones de carácter lúdico y de una interface accesible y dinámica, abarcando una apertura del dibujo hacia la comunidad a través de nuevas formas del lenguaje.

Trazos desplegándose es un proyecto que creamos junto a Andrés Colubri. Es el resultado del trabajo conjunto que comenzó con el desarrollo de la herramienta y del lenguaje de dibujo en vivo con la Plataforma de Software Libre Moldeo y continuó con la experimentación en el campo del dibujo colaborativo en línea. Es una motivación importante el potencial uso educativo de la plataforma, donde aplicar técnicas relacionadas a la educación popular, que están en consonancia con la cultura del Software Libre.

Se propone trabajar a partir del código del programa Andiamo, desarrollado por Andrés Colubri. Andiamo es un "sketch" escrito con Processing que resume varias de las ideas de dibujo en vivo inicialmente exploradas con Moldeo. El código de Andiamo es relativamente breve y sencillo, por lo cual servirá como punto de partida para el prototipo de plataforma web.

Durante el desarrollo de la herramienta, se realizarán diferentes instancias de laboratorio-taller que abarquen ejercicios de dibujo colectivo y dibujo digital en tiempo real. También encuentros de intercambio entre estudiantes y profesionales de diferentes disciplinas: artistas visuales, programadores, diseñadores gráficos, de interface, y web. Los participantes de estas experiencias serán a la vez colaboradores del proyecto.

Una motivación es poner en cuestionamiento y reflexionar sobre lugares comunes instaurados socialmente sobre el dibujo, como por ejemplo la valoración del mismo como copia. Apostar a que nuevas herramientas colaboren a descubrir el dibujo como una técnica, una forma de comunicarse, un juego y un recurso expresivo que puede ser desarrollado de muchas maneras, no habiendo un modelo a seguir ni una forma sola de hacer las cosas bien.

## RELATOS

### Dibujo colectivo

Una motivación para hacer eje en el dibujo colectivo fue la experiencia de trabajar en grupos, sucedió de manera espontánea desde una edad temprana buscar incluirme en grupos y armarlos, grupos grandes, chicos, medianos, artísticos, interdisciplinarios, de arte y activismo o arte y educación. Mas allá del entusiasmo, fué bastante frustrante encontrar de manera tan recurrente en estas experiencias la dificultad de organizarse, de establecer roles que no sean solo obedecer y esperar órdenes, y poder generar una dinámica donde se escuchen todas las voces. Pero también esta experiencia fue lo que alimentó la búsqueda de investigar, encontrar y generar otras formas de trabajo.

La experiencia en educación artística fue también en ámbitos muy diversos, en ese campo participé en muchos proyectos y con muchas personas, como alumna y docente. En cuanto a la enseñanza del dibujo, me llamaba mucho la atención como estaba tan instaurada culturalmente la valoración del dibujo como copia, así como la idea implícita que hay una sola forma de hacer las cosas bien.

En la experiencia que tuve dentro del muralismo, la atracción que me producía esta práctica principalmente colectiva y de intervención en el espacio público, también me desilusionaba por momentos al ver como de manera recurrente la dinámica era trabajar todos realizando el boceto de uno, y cómo muchas veces se direccionaba el trabajo tanto técnica como estéticamente por parte de una porción del grupo. Por ejemplo, se trabaja un tema entre todos, pero después la estética del boceto final la daba un sector de los participantes, generalmente los coordinadores.

Una referencia para mi fue observar el trabajo colectivo en otras disciplinas artísticas diferentes a la plástica, tomando talleres o produciendo obras en conjunto. En particular me interesaba observar como los docentes y coordinadores enfocaban esto, y hubo varios casos que fueron ejemplares para mi y que me motivaban a llevar sus dinámicas al campo del dibujo. Por ejemplo, trabajar sobre miradas heterogéneas me llevaron a experimentar con el trabajo conjunto entre diferentes edades, y a probar dinámicas elaboradas para niños, con adultos.

Pienso que mediante técnicas de dibujo colectivo, puede lograrse que el lenguaje técnico y estético se genere y se aprenda entre todos los participantes de una manera donde todas las voces participen en la composición. Sobre estos ejes, desarrollé una experiencia que considero un momento de hallazgo en esta búsqueda, que fué el taller de dibujo colectivo que dí en el marco del programa CAJ del Ministerio de Educación de Nación, para talleristas en Jujuy, en el año 2011. Preparé ejercicios basados en mis trabajos con grupos de dibujo en vivo, interdisciplinarios, y en talleres que dí de mural y de dibujo colectivo. Los resultados fueron óptimos, en cuanto a la producción de esa jornada y a como funcionó de disparador para futuras experiencias de los talleristas. Fué un punto de inflexión desde donde empecé a profundizar en este formato.

## TRANSFERENCIAS

### **Dibujo en escena: Teatro, performance y música**

La obra teatral “Cuentos Animados”, fue desarrollada durante el año 2007 y presentada en lugares como el Festival ACTI de Teatro infantil Iberoamericano (Bogotá, 2013), el Centro Cultural de la Cooperación (temporada 2011/2012), FAM Festival de Chile (2011), y Festival FITI de El Salvador, Centroamérica (2010), entre otros.

La segunda obra teatral realizada en paralelo a la investigación del lenguaje de dibujo en escena fue “Viene Nieve”, junto al dramaturgo Enrique Lozano. Fue presentada en los festivales Tecnoescena08 y Buenos Aires Sala Abierta (2008) y puesta en escena en las universidades Javeriana, San Buenaventura y la sala concertada de Cali Teatro, (Cali, Colombia, 2009).

En “Viene nieve” hubo un proceso de trabajo planificado y conjunto con Enrique Lozano, quien realizó la dramaturgia y dirección de la obra, e introdujo elementos del biodrama dentro de la experimentación en torno al cruce entre actuación, trabajo corporal, dibujo en escena, la música en vivo y el vestuario realizado por Raúl Trujillo. Como artista visual, fue para mí un proceso de aprendizaje muy rico al poder contar con la mirada externa permanente del director y por participar activamente y desde adentro de su planificación de trabajo como dramaturgo.

Además de las propuestas escénicas teatrales, realicé performances para intervenir sitios específicos, dibujando sobre las fachadas de edificios, elaborando un guión de dibujos a partir de la historia del espacio y su carga simbólica.

En la obra “Instantáneas del Patronato de la Infancia” intervine con dibujos en vivo la fachada del edificio histórico con un guión en el que trabajaba sobre el imaginario del juego y la fantasía infantil en el contexto de la orfandad, con las alternativas a esa realidad abriéndose y ramificándose. Trabajé sobre la idea de tomar el espacio físico, transitado por sus vivencias. Investigué la historia del edificio, la época del orfanato y los momentos en que vivieron allí otros niños durante los años en que estuvo tomado. Durante la investigación dialogué con una mujer que realizaba asistencias con niños del orfanato, también con la hija de un niño criado allí y trabajé sobre imágenes del patronato con los bisnietos de este hombre, sobre dibujos que luego introduje en el guión. Utilicé también los dibujos de las antiguas postales. Armé placas que funcionaron como separadores de los dibujos, a modo de intertítulos de película antigua, con diferentes frases poéticas que dialogaban con la temática. Las frases eran de “El Principito”, de Antoine de Saint-Exupéry, de “Larvas”, de Elías Castelnuovo, y de la artista Claudia Toro, de sus apuntes sobre la experiencia del grupo La Mudadora.

La performance se realizó sobre la fachada del antiguo Patronato de la Infancia, donde se encuentra actualmente el CCEBA, (Centro Cultural de España en Buenos Aires, 2010/2011), y fue acompañada por la manipulación de LPS de cerámica sobre viejos giradiscos a cargo de Buque Factoría (Claudia Toro, Fabiana Galante, Santiago Peresón, Jorge Mancini, Andrea Fasani).

Otra performance de intervención de espacios fue "Calle", realizada sobre la fachada del Centro Cultural San Martín, en el marco del Festival "Cultura y media", (2009). Calle es una obra acerca del transitar la calle como propia. Desde una mirada adolescente y no tanto, no del todo. La calle, sobre todo la calle de noche, y no como lugar de paso sino como lugar de fin, de destino. Saberla inmensa y por eso sentirse refugiada en ella. Saberla sin tiempo, sin pausa, sin sueño. El alivio de que el mundo del día esté apagado. Conocer el riesgo, aceptarlo, también temerle. Temer a cruzar un límite, al abandono, a que la calle se vuelva un desierto laberíntico del que ya no se podrá salir. Pero a pesar del contexto sórdido y difícil en el que transcurre la vivencia de la calle que se relata, también se retrata una extraña construcción de hogar, de un hogar frágil y efímero pero absolutamente auténtico.

Los dibujos en vivo fueron realizados en tiempo real y proyectados sobre la fachada del Centro Cultural San Martín. El cual se encuentra en una esquina que fué durante muchos años una plaza seca con una intensa y particular vida nocturna. Fué el escenario ideal para dibujar esa historia. Entre los dibujos, la poesía se hizo presente en forma de carteles, en los que aparecen fragmentos de textos de Gabriela Franco, también de Diego Arbit y Graciela Reyes, en los que identifiqué esas imágenes de la calle, esa mirada sobre la calle de Buenos Aires.

También realicé performances de improvisación con músicos en lugares como el Centro Cultural Ricardo Rojas (2010), y el Festival Panorámica - Espacio Fundación Telefónica (2010). Trabajé en el proyecto "Copa Trémula", junto a la compositora de tango contemporáneo María Laura Antonelli, en una investigación centrada en el cruce escénico entre dibujo y música, y en la elaboración de una mirada propia sobre la temática amplia del tango como idiosincrasia. Trabajando sobre intervenciones que cuentan una anécdota o rescatan sensaciones, una palabra, un hábito o una historia, buscando el lugar en que la tradición y la experimentación se retroalimentan, y se produce el encuentro entre lo ancestral y el universo cotidiano.

Paralelamente al trabajo con dibujo digital en vivo, trabajo en instalaciones con papel y plástico traslúcido, donde utilicé el recurso de la transparencia y el espacio entre los dibujos para narrar a partir de capas y fragmentos. Encuentro en estos métodos de trabajo puntos en común entre el dibujo digital y analógico, a partir de la búsqueda de trabajar el dibujo en el espacio expandido y como un arte del tiempo. Una obra en la que trabajé la instalación de dibujos en capas de papeles traslúcidos superpuestos fue la instalación "des hacer ver hacer se", en Sapo Galería (2009).

En la obra "Tiempo de silencio", realizada en el Hospital Argerich en el año 2012, en el espacio del proyecto Museo Urbano, trabajé sobre la imagen de dos personas mirándose en una sala de espera. Las diferentes formas que tomaba esa mirada se representaban en un dibujo en acrílico sobre papel, y en otro realizado alrededor de este, dibujando con los dedos sobre el vidrio con pintura a la cal de la vitrina de Museo Urbano.

## TRANSFERENCIAS

### Búsquedas actuales

En este momento me encuentro desarrollando dos obras de formato interactivo en las que trabajo actualmente son “La muerte del monstruo del Río de la Plata” y “Las pelotitas de la risa”. La primera es la historia del Monstruo de la ciudad, que crece junto a ella, y está contada en un formato de cuadro sinóptico interactivo con el programa Prezi, el mismo utilizado para la presentación digital de este trabajo de tesis. En esta obra experimento con la posibilidad de un relato que es presentado en un diagrama lleno de dibujos y que puede ser leído con diferentes recorridos. Trabajo desde el concepto el desarrollo de un personaje que es bueno y malo simultáneamente, y de una correspondencia entre lo macro y lo micro que se desarrolla tanto en la temática como en la técnica del programa. “Las pelotitas de la risa” es un proyecto de libro interactivo de dibujos, formado por piezas que presentan diferentes formas de unirse, relata una teoría sobre la evolución humana desarrollada por niños y sus amigos imaginarios, a partir del conocimiento de la historia oculta de una tribu de aborígenes argentinos.

## CONTEXTUALIZACIÓN

### Referentes históricos y contemporáneos

Para hacer un recorte del contexto histórico y contemporáneo que considero referente de mis procesos de trabajo, me centré en varios ejes: el dibujo digital en vivo en diálogo con otras disciplinas, el dibujo colectivo, y la relación entre los procesos creativos de las obras, los proyectos educativos, y el desarrollo de Software Libre.

Encuentro muchos referentes a partir del momento actual de valoración del dibujo como práctica en si misma más que como parte de otras prácticas. Por ejemplo en proyectos como “niundiasinunalínea”, espacio dedicado al dibujo creado por un colectivo de artistas que funcionó durante el año 2009, y el “Club del Dibujo”, tanto el proyecto de Rosario, como emprendimientos a partir de grupos de dibujantes sobre este formato, en especial del mundo de la historieta. En los clubes de dibujo, se produce un encuentro en el cual los dibujantes se juntan a dibujar, y también se proponen talleres y experiencias con el objetivo de hacer llegar la práctica del dibujo a la comunidad.

En cuanto al cruce con artes escénicas, se están comenzando a desarrollar desde hace algunos años diferentes prácticas basadas en el dibujo en vivo y en el tratamiento de la imagen digital en tiempo real. En el marco del arte contemporáneo, encuentro diferentes prácticas, temáticas y formas de concebir la relación entre arte y nuevas tecnologías. Me interesa como se manifiesta en nuestra

cultura local el hecho de trabajar con pocos recursos y desarrollarlos en todo su potencial.

En el 2007, año que empecé a trabajar con los desarrolladores de la plataforma Moldeo, buscamos ejemplos de dibujo digital en vivo y encontramos como lo mas cercano a lo que estábamos empezando a hacer, los proyectos de Semilla Buccarelli, artista plástico y músico, quien estaba dibujando en vivo en recitales, con una imagen estática resultante pero con una puesta en escena que lo diferenciaba de lo únicamente escenográfico. Semilla actualmente se encuentra trabajando con Sergio Dawi, su compañero de grupo en los Redonditos de Ricota, en un dúo llamado "Ambos a la vez", donde integran música y plástica. Dawi ya venía de la experiencia 2saxos2, en los años 90, junto a Damian Nisenson, donde si bien el eje era la música, presentaban un espectáculo con un despliegue escénico que abarcaba diferentes disciplinas.

Otro ejemplo de dibujo digital en vivo que ya lleva varios años de trabajo, es el caso de Shantell Martin, una artista londinense cuyo tratamiento de la imagen está mas emparentado al género del VJ (VideoJockey). Me interesa en particular de este lenguaje el desarrollo de las imágenes en movimiento como un continuo y la sucesión sin una estructura narrativa de principio y fin, heredada del video experimental, y que responde mas al concepto de Jam.

También el dibujo en escena se viene desarrollando sin la utilización de lápiz digital o software, a partir de medios digitales pero desde la filmación, a partir de la técnica de sombras de arena. Se están realizando experiencias en varios países desde hace años, un ejemplo interesante es el grupo argentino "Sombras de arena", que en el espectáculo Bambolenat, articulan esta técnica con actores y músicos en escena. A partir de la retroproyección, logran sumar mucho del lenguaje de teatro de sombras también desde el cuerpo del actor.

En el ámbito internacional, se ha armado en los últimos años una comunidad alrededor del Software Libre Tagtool, que posibilita el dibujo en vivo y la animación en tiempo real, y está abriendo y facilitando nuevas formas de diálogo en vivo entre artistas. Empezó aproximadamente en el 2006 en Austria, actualmente están trabajando con Tagtool también en México, Brasil, y algunas personas lo usamos en Paraguay y Argentina, entre otros lugares. A diferencia de Moldeo, que presenta la posibilidad de combinar también video y fotografía con el dibujo, Tagtool tiene opciones solamente alrededor del dibujo. Pero estas opciones son muy amplias ya que trabaja con un hardware especial. Tiene un dispositivo para modificar con controladores el color y otras características de la línea en tiempo real, el cual funciona con un circuito armado a partir de una placa Arduino. A su vez, las líneas realizadas pueden animarse luego con un "Gamepad". Entonces, algo muy interesante de Tagtool es que está pensado idealmente para que trabajen en simultáneo un dibujante y un animador. Otra cosa interesante es que se trata de un Software Libre que se articula con una plataforma de Hardware Libre, Arduino. Y algo a destacar, tanto en el caso de Tagtool, como Moldeo o Processing, es que estamos hablando de plataformas de Software Libre que son utilizadas para proyectos artísticos y educativos, y que no tienen un equivalente en lo que es Software privativo. Son herramientas que han surgido de forma autogestionada y que han partido de necesidades expresivas, y que se retroalimentan con la realización de obras de la

comunidad artística y de desarrolladores.

Processing es un lenguaje de programación y entorno de desarrollo integrado de código abierto basado en Java, de fácil utilización, y que sirve como medio para la enseñanza y producción de proyectos interactivos. Es desarrollado por artistas y diseñadores y puede ser utilizado para aplicaciones en la computadora y online.

Andres Colubri se encuentra desarrollando actualmente Processing, y a partir de este entorno desarrolló la aplicación Andiamo para dibujar en vivo. Actualmente está en desarrollo y tiene la característica de permitir loopear la línea, o sea, reproducir el trazo tal cual a sido realizado en tiempo real, lo que permite un dibujo resultante compuesto por la acumulación de muchos trazos que se van repitiendo. Esta aplicación es la base para el proyecto "Trazos desplegándose".

Un referente importante en cuanto al cruce entre plástica y teatro para mi trabajo fue el grupo El Pinguinazo y su teatro de objetos pictóricos. Cuando pude ver en vivo su trabajo en el 2006 me resonó por completo el concepto de plástica escénica que yo estaba empezando a buscar con la digitalización para continuar mi búsqueda con el dibujo en vivo que había empezado muchos años antes. En este caso me parece interesante remarcar redes que pude ver entre varios proyectos y búsquedas con ejes en común, me refiero a como los proyectos están conectados por sus actores, contextos y motivaciones. Vi la obra de El Pinguinazo en el Festival de Títeres para adultos, en el cual también encontré otros puntos de contacto con un carácter experimental de la plástica en escena, que pienso responde a la curaduría de sus organizadoras. Por otro lado, Silvia Lenardón, una de las artistas de El Pinguinazo forma parte de la Escuela de animadores de Rosario, que además de ser un proyecto muy particular e interesante como escuela, cooperativa de trabajo y por su calidad artística, ha sido formada por alumnos de Luis Bras, que es el referente de la animación experimental argentina, y está ligado en cuanto a su búsqueda a los referentes históricos que vamos a ver del dibujo en vivo en el marco de los comienzos de la animación.

En cuanto a la relación entre la plástica y los medios digitales, me interesa el abordaje plástico como es el caso de la obra de Margarita Wilson Rae, una obra digital donde cobra protagonismo la materialidad y donde la metáfora pasa tanto por los temas como por la forma de utilizar los medios digitales para generar una particular y poética representación de la realidad.

Un concepto que se puede abordar desde diferentes lugares en todos estos ejemplos, es el de plástica en el espacio expandido. Y, en relación a este, el de dibujo en el espacio expandido y el de Cine expandido, del cual hay muchos ejemplos e investigaciones. En particular me interesa el caso del director Peter Greenaway, quien se encuentra realizando mezcla de imágenes en tiempo real, instalaciones multimedia y a la vez elaborando conceptos muy interesantes sobre el futuro del cine asociado al hecho en vivo, y quien a su vez cuenta que se acercó al cine a partir de su interés por la pintura y la música, como que hubiese llegado al cine por querer hacer música con la pintura (la pintura como un arte del tiempo), y luego de transitarlo y desmenuzarlo, comienza a proyectar a futuro otro cine que no pasa por una película lineal y cerrada y que involucra al público desde otros espacios.

La obra de Ernesto Ballesteros es un referente muy importante en cuanto a una dimensión amplia del dibujo, su tratamiento en el espacio y el tiempo, la apertura hacia el trabajo participativo y la capacidad de transmisión. Pienso esto luego del conocimiento de su obra y también de participar de sus talleres y haber podido contar con su lectura de mi trabajo. Un ejemplo es el taller llamado "El dibujo y la expansión del universo", que se desarrolló en el CIA en el año 2009, de carácter experimental, en el que se articulaba el dibujo y el baile, el dibujo colectivo sobre diferentes soportes, en el espacio y en movimiento.

Me interesan y me han motivado las diferentes formas conocidas como plástica en el espacio expandido asociadas al hecho escénico. Como referentes históricos de la plástica en escena ligada a la interpretación además de la escenografía, está el teatro de sombras (con origen en China), y el kamishibai (con origen en Japón), práctica callejera conocida como teatro de papel, donde un narrador cuenta historias que va mostrando en dibujos sucesivos. Otro ejemplo que se emparenta aunque mas ligado a la idea de cine expandido es la utilización de panoramas y cámaras oscuras en teatro. En Argentina encontramos un ejemplo significativo en los panoramas de Augusto Ferrari.

Este ejemplo me parece muy interesante porque habla de una escenificación y teatralización de la plástica, pero que no termina de encajar en un género o en otro. Y es algo que relaciono con obras actuales, por ejemplo, tuve la oportunidad de ver en el año 2011 en Chile a la compañía de teatro multimedia TPO, que realizan obras interactivas para chicos, la obra presentada pivotaba entre obra teatral e instalación de artes visuales, buscando involucrar desde recursos propios de estos dos géneros al público infantil.

En cuanto al cruce entre la plástica y el teatro, encuentro como referente histórico las obras que se desarrollaron en el movimiento cultural de comienzos de los años ochenta en Argentina, con el comienzo de la democracia, donde el teatro tuvo un rol protagónico y tomó nuevos rumbos, como por ejemplo con las experiencias del grupo "Periférico de Objetos".

El teatro fue el centro en un contexto interdisciplinario en el cual la pintura performática en cruce con otras disciplinas desarrollada por el Grupo Loxon, exploró un camino novedoso. Por su carácter experimental y novedoso, lo considero un referente muy fuerte de las manifestaciones actuales de dibujo en vivo. El Trío Loxon realizaba pintadas en grandes plásticos todos los jueves en el Café Einstein, mientras en el mismo espacio otros artistas actuaban o también tocaban grupos de rock. Carlos Pacheco, se refiere a este momento histórico desde un enfoque que da preponderancia a lo visual: "La generación del 80 obligó al público a pensar en imágenes. De esta manera ninguno de los textos elaborados en este período tiene la posibilidad de ser repuesto. Son extremadamente coyunturales, pertenecen a un determinado personaje."

Eso en relación al teatro en el ámbito local, en el ámbito internacional un referente histórico muy importante es Schlemmer y el ballet triádico de la Bauhaus. Este es un tema muy grande como

para extenderse en cuanto a la relación entre plástica y teatro. Otro campo importante a analizar es la animación, y, sobre todo, los comienzos de la animación, donde hay un encuentro interesante en ese momento, un encuentro entre los comienzos del cine, la magia, el teatro y elementos de la plástica y el dibujo escenificados.

En las primeras obras del cine de animación, encuentro motivaciones, conceptos y problemáticas comunes a los actuales desarrollos de trabajo sobre la imagen digital en vivo y en tiempo real. Por ejemplo Eggeling y sus dibujos sobre la superficie de las películas en los años 20 que fueron denominados como música visual. Su obra "Simphonie Diagonal" (1924), es considerada como un inicio del cine abstracto. Eggeling dibujó más de 6000 imágenes, directamente rayando con un alfiler la película velada. Realizó dibujos geométricos con movimiento rítmico. Se habla de que esta obra inaugura los comienzos del cine experimental: un arte nuevo que utiliza el cine como soporte de la expresión plástica. Los artistas que siguieron desarrollando este lenguaje fueron Hans Richter, Oscar Fishinger, Walter Ruttmann y Norman McLaren, entre otros.

Retomando el tema de los panoramas, hay algo de forzar los límites de los soportes que se repite en artistas experimentales, por ejemplo Eggeling también experimentaba con pinturas en rollos de 15 metros donde investigaba la transformación de las figuras geométricas.

Norman McLaren es uno de los que continuó el camino de Eggeling, el referente fuerte de la animación experimental, y me interesa particularmente también la obra de Ryan Larkin (su discípulo), por como se evidencia la especificidad del material plástico y la transformación del dibujo desde la acción de dibujar.

La experimentación en torno a los comienzos del cine y en particular del dibujo animado es un tema muy amplio. Para hablar del dibujo en escena y asociar algo de ese momento a las prácticas contemporáneas, hago un recorte para hablar de características particulares en algunos pioneros del dibujo animado, donde la búsqueda pasaba bastante por el hecho "en vivo", por la muestra del acto de dibujar en tiempo real y por la escenificación del mismo.

Dos de los pioneros de los dibujos animados, Emile Cohl y James Stuart Blackton, trabajaron en los primeros años del siglo XX con la técnica de cuadro por cuadro que conocemos como stop motion. En ambos casos, realizaron obras que, a diferencia de las abstracciones de Eggeling que mencionamos como música visual, respondían más a la estética del humor gráfico, y combinaban momentos en que el dibujo iba transformándose con la técnica de stop motion, con momentos en que eran filmados dibujando en vivo.

Estos primeros dibujos en vivo filmados son conocidos con el nombre de "lightning-sketches", ó "dibujos-relámpago". James Stuart Blackton, quien sería más adelante productor de cine y se había iniciado como humorista gráfico, realizaba estos lightning-sketches y en el año 1894, forma un trío con Albert Smith y Ronald Reader para hacer lo que llamaban "vaudeville", que hace referencia a un género de teatro popular, y que algunos especialistas nombraron como "animación performática". Él dibujaba en un gran cuaderno blanco y se llamaba a sí mismo "Komikal

Kartoonist", Smith se llamaba a sí mismo un "Komikal Konjurer", y Reader operaba una primera versión de un proyector llamado la linterna mágica.

Considero la práctica actual del dibujo digital en vivo tan ligado a la inmediatez, como una actualización de la tradición del boceto o dibujo corto. Es interesante la anécdota de que Quirino Cristiani, otro pionero del cine de animación, haya incursionado en la pantalla realizando dibujos en vivo filmados para los noticieros cinematográficos, tomando esta idea de fines del siglo XIX en Inglaterra de los "dibujos-relámpago".

Cristiani realizó el primer largo de animación de la historia en 1917, era italiano pero vivía en Argentina desde los 4 años. Creó una técnica para animar dibujos a partir de la que ya se venía haciendo con stop motion, con la particularidad de que volvía a dibujar sobre cada uno de los recortes que animaba. Algo destacable de esta empresa es que fue hecha con muy pocos recursos. Su labor fue muy grande y mas todavía la constancia de su dedicación a proyectos en los que creía mas allá de la dificultad coyuntural. Incluso hay una anécdota de que para seguir en sus proyectos, rechazó ir a trabajar con Disney, quien lo había conocido en un viaje a Argentina y quedó impresionado de la calidad y cantidad de trabajo realizado solo por él.

## **CONCLUSIONES O NUEVOS PUNTOS DE PARTIDA**

Partiendo de la primer motivación de la obra, de ese hallazgo entre el juego de la infancia y el cuento en la adolescencia, vuelvo a lo esencial del hallazgo de ese Aleph, y encuentro, felizmente, que se mantiene presente, habiéndose desarrollado en una metáfora que es motor de procesos de trabajo: la búsqueda de ese encuentro con el intersticio en la mirada y el desarrollo de la mirada creativa en diálogo siempre con una mirada colectiva.

En el juego infantil del Aleph, el universo de posibilidades se abría y se expandía hacia adentro. En las obras y talleres que desarrollo, aparecieron como ejes el diálogo, la escena y el vivo, que hablan de una expansión hacia afuera.

En el proyecto "Dibujar un Aleph", los caminos y procesos se dirigen a poder aplicar estos ejes en una obra colaborativa.

El espacio ínfimo del punto entre los cuatro dedos del juego de la infancia que asocié con el Aleph descrito por Borges, se abrió y la alternativa de apertura del canal de la creatividad se transformó en transmisión, comunicación y creación. El dibujo se presenta como una herramienta para encontrar ese intersticio en la mirada propia, en constante diálogo con los otros.

## RED DE CITAS

**Escritos, prensa, literatura, teoría, observaciones de colegas y comentarios de amigos que motivaron, aclararon y siguen construyendo este proyecto.**

Mientras escribía el trabajo de tesis "Dibujar un Aleph", observé que lo que se hacía cada vez más extenso y rico era la red de citas, y que las múltiples conexiones entre las citas y los conceptos elaborados tenían una relación conceptual y gráfica con la estructura del dibujo del Aleph que estaba imaginando. Las considero ahora un eje del proceso de trabajo: las citas, las observaciones y los hallazgos en escritos que se unen y dialogan, diagramando la obra. Esta idea dio lugar a la realización de la Tesis en el formato de diagrama interactivo a través del programa Prezi.

### **Buscar el intersticio en la mirada**

"- Sabes, todo está tan en el aire. Cualquier cosa que te dijera sería como un pedazo del dibujo de la alfombra. Falta el coagulante, por llamarlo de alguna manera: zas, todo se ordena en su justo sitio y te nace un precioso cristal con todas sus facetas." (Cortázar: 1963)

"Mirar para dibujar. Dibujar para ver". (Gabriela Franco sobre la muestra "des hacer ver hacer se").

"En el Aleph está todo a la vez pero se pueden reconocer individualidades." (Andres Colubri).

"Ese espacio pequeño por donde debía pasar el sabio en la montaña en Lima, ese también podría ser el Aleph". (Suky volviendo de Perú).

"La experiencia única y personal se vuelve colectiva y abre un canal por el que uno puede encontrarse en un lugar compartido." (Gabriela Franco sobre los primeros escritos de dibujar un Aleph).

"Siempre terminamos hablando del Aleph, el agujerito que estamos buscando!!!" (Charlas y muchas risas con Suky).

"Cada punto del universo puede ser el centro de expansión, o sea que desde cada punto del universo se puede ver la expansión del mismo". (Escher -apuntes de sus comentarios-).

"La música, los estados de felicidad, la mitología, las caras trabajadas por el tiempo, ciertos

crepúsculos y ciertos lugares, quieren decirnos algo, o algo dijeron que no hubiéramos debido perder, o están por decir algo; esta inminencia de una revelación, que no se produce, es, quizá, el hecho estético." (Jorge Luis Borges, en "La muralla y los libros").

"Lo hermoso del desierto es que en cualquier parte esconde un pozo". (El Principito).

"Es como el abrazo que se dan los arqueólogos con el pasado cuando este aparece para no viajar solitario". (Douglas Felis –texto inédito-).

"Invadimos algo que nos permitió entrar en otro terreno, que es el montaje del espacio corporal del actor con el espacio corporal del objeto. Hay una zona entre los dos cuerpos que no tiene representatividad en la cotidianeidad. Cuando esta relación está vivida como real, como posible, es cuando se produce esta ambigüedad, esta magia." (Daniel Veronese).

### **La estructura de un Aleph**

"- A ver, dibujame un Aleph.

- Es que lo estoy pensando para que sea dibujado en vivo.

- Bueno, entonces yo te miro mientras lo dibujás".

(Charla con Pablo al comienzo del proyecto, un tiempo después Adrián observó un dibujo de movimientos del agua y me dijo que ese era el Aleph del que yo hablaba. Ese dibujo resultó ser igual al dibujo que había hecho antes a pedido de Pablo).

"El tiempo circular no quiere decir que todo vuelve, sino que todo gira". (Ideas tomadas de una charla de Matías Destefano).

"A veces me imagino a la humanidad como una espiral ascendente, como que va pasando lo mismo pero diferente". (Charla con Santi Peresón). "Creo que lo de ascendente lo digo para ser optimista". (Risas con Santi Peresón, unos días después).

"Bien.. la verdad se puede representar como un caleidoscopio.. no es un concepto acabado.. se construye con las diferentes vivencias del mismo asunto, creo.. y no se si se puede cerrar..". (reflexiones de mi vecina ante mis cuestionamientos sobre la búsqueda de la verdad).

### **El dibujo en escena**

"Es como nacer de nuevo, pero digital" (Charlas y risas durante el laboratorio de dibujo en escena La Casa Telepática).

"Una posible hipótesis puede estar en la posibilidad de utilizar las últimas herramientas como se

utilizaron las primeras.” (Alicia Romero).

Originarios de Inglaterra, los panoramas consistían en grandes telas de hasta 1500 metros cuadrados que se exhibían en salas cilíndricas con una plataforma central desde la cual el público contemplaba, en un entorno de 360 grados, los episodios históricos “narrados” visualmente. Entre la plataforma y la tela (instalada en bastidores contra las paredes curvas de la sala) se disponían diversos objetos que intensificaban el efecto tridimensional, reforzado por juegos de luces y música en vivo. Si bien los puristas miraban con reticencia esta práctica que convertía la pintura en espectáculo para las masas (no sólo por sus dimensiones sino también por la enorme afluencia de público que convocaban), sus más eximios practicantes, como Giacomo Grosso, eran considerados artistas “serios”. (Juan Forn, nota del diario Página 12)

“El dibujante como performer, adquiere visibilidad y sus acciones son espectáculo también.” (Quique Lozano, durante la experimentación de la obra Viene nieve).

“Es como una línea que deja ver alguna de las cosas que recorre.” (Magdalena Pagano mirando los bocetos para dibujos en vivo.)

“La propuesta del dibujante y el espectador compartiendo el mismo espacio con el proyector y la pantalla o superficie donde proyectes es todo un concepto. Usualmente el dibujo sobre papel o el dibujo animado estampado en un DVD le hablan al espectador desde un tiempo que ya se cerró, donde hubo tiempo para controlar y corregir el resultado. Esto pone un poco de distancia entre el dibujante y el receptor de su idea gráfica.” (comentarios de Pablo Rodríguez Jauregui, conversando sobre el dibujo en vivo).

“Tomar el acto de pintar como un hecho estético en sí mismo.” (Tulio hablando con Ana sobre el grupo Andrógina).

“El tema del dibujo del mandala en el budismo tibetano, una reflexión sobre la impermanencia...” (Charlas con Lucas Marín).

“Hacer dibujos como música con memoria.” (El Pelado).

“Lo orgánico parece ser el eje.” (Powerpaola hablando de las motivaciones al comenzar el proceso la obra Viene nieve).

“Un concepto: el cambio, y una metáfora: calcar para retener.” (Andrés Oggioni hablando sobre lo que veía en común en los dibujos en edificios y Viene nieve).

“Una imagen que se construye en vivo todo el tiempo, un dibujo que se expande y se deshace. Una articulación del High Tech con una refinada utilidad del dibujo.” (Ariel Cusnir, en un artículo sobre “Viene nieve”).

“En el momento mismo de la expresión aparece 'otro cuerpo', por extensión de la 'copresencia' del títere y del titiritero; ambos tienden a no ser mas que los órganos de una única 'intercorporalidad'”. (Ariel Bufano).

“Una clown despliega a partir de un viejo libro de cuentos y dibujos infantiles las historias que se hilvanan sobre imágenes proyectadas, prefiguradas unas, dibujadas las otras en vivo con lápiz óptico, que interactúan con la actriz, completan sus palabras, extienden su gestualidad o bien marcan un contrapunto teatral a su personaje. (...) Las imágenes tienen una singular calidad artística pero, a su vez, una teatralidad onírica, que enlaza las características de la narración, es más, de la lectura personal, con la dinámica de la representación escénica. (...) El recurso tecnológico se transforma de este modo en una herramienta artística. Y el viaje animado por las estaciones de las narraciones se convierte así en una experiencia inédita y a la vez familiar, porque remite al imaginario de los cuentos en su mismo proceso de gestación.” (Juan Garff, La Nación).

“Los dibujos se trazan en el espacio sin fijarse, se guardan fragmentados en mi retina.” (Marisa luego de una performance).

“No importa lo que pasó recién sino lo que viene después de eso”. (Comentario de Daniel en una clase de guitarra a partir de un error).

### **El dibujo colectivo**

“La verdadera alma de Sergei Mijailovich, según yo lo recuerdo, o, en otras palabras, su supremo objeto de la vida, era: buscar, encontrar y compartir con otros lo que encontrara.” (Vladimir Nizhny, sobre Einsenstein.)

“Hay un concepto que es el de ceder el peso, un ceder que tiene que ver con la confianza” (Cristina Turdo, hablando durante una clase de contact improvisación).

“En eso de nadar junto al otro hay una intención, un efecto psicológico, no nadás igual si nadás solo”. (Gus -Acuaman- dando una clase de natación).

“Y el que quiera mantener una firme amistad con Dios, debe permanecer solo o bien hacer del mundo entero su intimo amigo.” (Mahatma Gandhi, en “Mis experimentos con la verdad.”)

“Creo que lo interesante es pensar en el dibujo como una lengua, como un sistema, como la forma más elemental, primaria y sintética de articular una imagen, de hacer visible una idea.” (Juan Gómez Molina: Las lecciones del dibujo).

“La exhibición Nro. 23 de la OP: *“Existe la vida después de las seis de la tarde. Instalación, Collage, acción”*, nos propone un ambiente oficinesco para la creación y diversión colectiva que integra y

articula los elementos del dibujo, línea y soporte, básicamente. (Cuentan que la inauguración despertó, en más de uno, el deseo infrenable de dibujar)

La invitación es a jugar libremente con recursos *de oficina*, para ir generando una gran obra colectiva y sin autor en las paredes de *la proyectista*. La muestra incluye una acción diaria: una pregunta flota a través de volantes de invitación en la entrada de la Gran Galería de Proyectos: ¿Existe la vida después de las seis de la tarde?. “ (Josefina Zuain, Revista Ramona).

“La memoria es el eje que trabajo. (...) El tema para mi también es el recuerdo, es el revivirlos, y ese es un ejercicio memotécnico, (...) en la acción de la escritura yo siento que los revivo, por eso es que luego propongo esa escritura. Me di cuenta que era imposible de realizar el proyecto de escribir sobre los cuadernos, y que era a su vez muy interesante, convertirlo en un trabajo grupal, en un colectivo de trabajo, proponer encuentros para escribir.” (Andrea Fasani sobre su obra “30”).

Un antropólogo propuso un juego a los niños de una tribu africana. Puso una canasta llena de frutas cerca de un árbol y le dijo a los niños que aquel que llegara primero ganaría todas las frutas. Cuando dio la señal para que corrieran, todos los niños se tomaron de las manos y corrieron juntos, después se sentaron juntos a disfrutar del premio.

Cuando él les preguntó por qué habían corrido así, si uno solo podía ganar todas las frutas, le respondieron: UBUNTU, ¿cómo uno de nosotros podría estar feliz si todos los demás están tristes? UBUNTU, en la cultura Xhosa significa: “Yo soy porque nosotros somos.”

## **El tiempo**

“La fantasmagoría -dice Adorno- surge cuando, bajo las restricciones de sus propias limitaciones, los mas novedosos productos de la modernidad se acercan a lo arcaico. Cada paso hacia adelante es, al mismo tiempo, un paso hacia el pasado remoto.” (David Oubiña, cita).

“El universo tiene dos tendencias: una realidad que se está haciendo en una realidad que se está deshaciendo”. (Henry Bergson).

“Es la hora en que las cosas pierden la consistencia de sombra que las ha acompañado durante la noche y vuelven a adquirir poco a poco los colores, pero mientras tanto atraviesan una especie de limbo incierto, apenas rozadas y casi aureoladas por la luz; la hora en que se está menos seguro de la existencia del mundo.” (El caballero inexistente, Italo Calvino).

“Antes de desembarcar en la mamá patria, Oliveira había decidido que todo lo pasado no era pasado, y que solamente una falacia mental como tantas otras podía permitir el fácil expediente de imaginar un futuro abonado por los juegos ya jugados. Entendió (solo en la proa, al amanecer, en la niebla amarilla de la rada) que nada había cambiado si el decidía plantarse, rechazar las soluciones de facilidad. La madurez, suponiendo que tal cosa existiese, era en último término una hipocresía.” (Cortázar: 1963)

“La creación poética parte de la memoria y la memoria está hecha sobre todo de olvido; ya que la memoria, como dijo Bergson, escoge lo que quiere o debe olvidar. Yo escribí un cuento sobre un hombre abrumado por una memoria infinita, ese cuento se llama "Funes el memorioso". Felizmente nuestra memoria no es infinita, uno puede olvidar, uno puede inventar. Y todavía hay otro hecho: que cada lengua es una tradición, una tradición literaria y poética.” (J. L. Borges).

“Prestale atención a eso, debe ser que el tema de la obra es el tiempo”. (Liliana Moreno, por mail, cuando yo le contaba que me desesperaba la idea de que la obra del Aleph era muy lejana).

“estoy limpiando la hoja para las letras de siempre (...) No pudieron quemarnos las casitas.” (Karin Haunold, maileandonos).

“¿Te das cuenta lo jóvenes que somos??? somos niños, no podemos ser mas jóvenes!”. (Mi hermana, exaltada y de paso, un día cualquiera de la infancia).

“A veces el tiempo pasa de una manera que me provoca la misma sensación del tiempo que tenía en la infancia, cuando me iba a la hora de la siesta, sola, a jugar al patio de atrás, donde estaba el gallinero y el cañaverl. Me pasa así el tiempo sobretodo en el verano porteño cuando va llegando la noche, cuando hay aire fresco, cuando baldeo el patio de cemento en patas y miro lentamente las plantas, sus contenedores y la sombra vegetal proyectada sobre la gran pared del edificio que me da su espalda. Es como que el tiempo se hiciera de otra sustancia ahí, me sale una voz húmeda, seria, entrecortada y muy lenta, que relata en silencio el recuerdo del paisaje de mi territorio originario. Si, es otro tiempo, definitivamente otro, el del presente asociado con la infancia... es como un elástico, que a veces se desata y arrasa con toda instancia de estructura adulta regiamente modelada. Quedando solamente lo muy necesario para continuar con la respiración y el latido baldeando”. (Claudia Toro).

“Si, hace mil que no nos vemos, no importa, el tiempo no es nada”. (Amalia, por chat).

### **El punto de vista**

“No tenemos la posibilidad de abrir esa ventana de historia de la que vos hablás en un programa de computación, pero tenemos la posibilidad de ver una situación desde otro lugar, hay 360 grados alrededor de una misma situación que nos permiten volver a pararnos en tantos lugares diferentes.” (Ilse Fuskova, sobre mi comentario acerca de la ventana de Historia en el Photoshop).

“El dibujo del Aleph mirado desde adentro, mas que de afuera desde diferentes lugares.” (Lau Antonelli, hablando sobre llevar el dibujo de un Aleph a la instalación).

“Que loco... es increíble que a veces todo ocurra casi en una única baldosa.” (Gabriela Franco sobre

los dibujos en la vereda de Pan y arte, y los dibujos proyectados ahí diez años después).

“Cruzar información de diferentes fuentes para interpretar la realidad”. (Charlas con Pau Garland).

### **El problema cuando la línea se contractura**

“Darse cuenta al mirar la línea de cuando uno no está ahí.” (Ballesteros comentando la idea del dibujo del Aleph, y lo que estaba pasando con mi línea en el dibujo digital).

“El problema es que tenés un montón de ideas pero a la hora de elegir la que va a salir, es como que hay un embudo y se quedan todas atoradas.” (Comentario del pelado).

“Pensar la inseguridad también como posibilidad de libertad: ahí están todas las opciones.” (Ballesteros comentando la idea del dibujo del Aleph).

### **Hacer y deshacer**

“Para encontrarte en lo infinito, has de diferenciar para luego juntar” (Goethe, cita que nos salió en el I-Ching con el grupo de performance Cruce en Sagitario).

“¿Por que este lugar es lindo? Porque se ve que cada cosa fué encontrando su espacio, es una construcción.” (Ballesteros haciendo una comparación para hablar de las partes de un trabajo de dibujo).

“Es como una muestra de muchas formas diferentes de dibujar al mismo tiempo” (Christian Montenegro sobre la instalación “des hacer ver hacer se” en Sapo Galería).

“Están todos tus intereses ahí juntos. Está todo tu mundo ahí junto.” (Ari Cusnir sobre la obra Cuentos Animados primero, y sobre Dibujar un Aleph, unos años después).

“Pasa por ahí, por dejar de desdoblarse y ser uno”. (Suky en larga charla sobre la madurez y los caminos).

“Andá con toda vos, no con una parte de vos” (Pau Garland durante una clase de trabajo corporal).

“Madurar es parecerse cada vez más a uno mismo”. (Charlas con Quique).

“Todo se mueve a la velocidad de la luz. (...) el movimiento no existe, existen las fluctuaciones:

construcción y deconstrucción constante de todo". (Nassim Haramein, apuntes tomados de la filmación de una charla).

## **El movimiento**

"La animación no es el arte de los dibujos en movimiento, sino de los movimientos que se dibujan." Norman Mc Laren.

"Animar es diferente a mover, en la animación el movimiento tiene un carácter, una intención". (comentarios de Pablo Rodríguez Jauregui, en la Escuela de animadores de Rosario).

"Hagan un movimiento salido desde dentro, no copiando una imagen desde la epidermis, el movimiento cambia de acuerdo a desde donde uno lo piense, por ejemplo dibujo olas pero considerando el cuerpo en ese movimiento que traza la mano". (Teresa Duggan en la clase de danza).

"Hay una línea libre que es su propio soporte". (Charlas con Lucas Marín).

"Tenés que soltar los dibujos de los cuadernos". (Charlas con Lucas Marín).

"A soltar la madeja!". (Nombre que le dimos a la exposición del 2012, en el Archibrazo, con el que cerré un ciclo de diez años de taller de dibujo).

## Movimiento

Hacia no ser el centro  
de gravedad  
de nadie.

Un deseo de amar:  
no de inclinarse  
hacia otro, y caer,  
sino sentir dentro de uno

una barra de acero  
flexible, vertical,  
que corra paralela a la columna  
pero más larga,  
que permita estirarse;  
un trampolín solemne, vertical  
que le deje al espíritu  
lanzarse hacia el espacio.

Denise Levertov

(trad. de E. Zaidenweg)

(Este poema me lo regaló Gabriela Franco en dos oportunidades diferentes).

### **Caminos, búsquedas, expansiones**

“- Cuando los santiagueños Cuti y Roberto conocieron el mar uno le dijo al otro: Mirá! No se puede creer!!! Y el otro le contestó: y abajo hay mas!!!

- Claro! Es como con la montaña, la diferencia es que en la montaña esa inmensidad la ves”.  
(Charla con el gordo Juan Martín Díaz y Adri, en la peña, buenísima).

"Luna en Acuario significa, entonces, que el único refugio es la ausencia de refugio. La única seguridad es la confianza en un espacio indeterminado, donde la renovación es la única constante. Es la certeza de que cada situación desembocará en otra completamente nueva, sólo sostenida por una creatividad que se descubre incesantemente a sí misma. Permanecer abierto a todas las situaciones significa no pertenecer totalmente a ninguna, no reconocer en ningún lugar calor y una intimidad exclusivas, que no puedan experimentarse también en otra parte." (Eugenio Carutti, Las Lunas).

"El científico no busca un resultado inmediato. No espera que sus ideas avanzadas sean fácilmente aceptadas. Su deber es sentar las bases para los que vendrán, señalar el camino". (Nikola Tesla).

"¿No sería mas progresista preguntar donde vamos a seguir, en vez de dónde vamos a parar?"(Mafalda).

"(...) lo que nos ocupa realmente comienza con Toynbee, con el nombre que da a uno de sus conceptos: la primera caída. Este título designa el momento en que una civilización no logra responder creativamente al reto que le plantea su entorno. En este instante, cuando la civilización fracasa en su intento por responder al desafío que se le presenta, sufre lo que Toynbee denomina su primera caída. De la manera que la afronte, cómo afronte su primer tropiezo, dependerá su futuro como civilización." (Quique Lozano, fragmento de la obra Viene nieve).

“Al modelo de artista internacional y globalizado se le contraponen las dificultades y las respuestas locales. Una de esas respuestas posibles sería convertirse en un adorador de la tecnología en sí misma, afortunadamente esto no ocurre aquí, todo lo contrario los artistas que trabajan en la Argentina tienden a la excelencia a partir del defecto, de la obsolescencia, de los bajos recursos con el poder de la imaginación.” (Graciela Taquini)

“Un mundo de transparencias. Con papeles translúcidos combinados con leves líneas de crayón se crean mundos superpuestos para hablar de situaciones e imágenes diversas de lo cotidiano. Las leves líneas de colores, contornos que se mezclan con otros, parecen hablar de lo difuso y frágil de nuestras experiencias. Que la vida es un tramado de recuerdos, percepciones y sensaciones; que no hay mundos aislados; que las experiencias se van registrando y sumando para constituir la trama a veces visible y siempre frágil que constituye nuestras vidas.” (Ana Aldaburu, sobre la muestra Frenesí).

“En esta obra Marcela Rapallo expresa el erotismo y el deseo reforzado por los trazos rojos (...) en movimiento y por el tema “La piba del Blockbuster”. Los trazos rojos en movimiento generan dos siluetas (una femenina y otra masculina) que aparecen y desaparecen, dejando huellas del camino que recorren en su encuentro. Provoca un dinamismo que sugiere el encuentro, pero nunca sabemos si es concretado. Además, el tema musical pertenece a los géneros de blues y funk, dos géneros con una fuerte componente rítmica llamada *groove*. Esta rítmica genera un baile que no se baila, un movimiento sensual que no se concreta, sino que se mantiene en estado permanente de deseo.” (Manuela Ledesma y Florencia Gutiérrez, Monografía sobre la obra “Dibujos eróticos”).

“Marcela muestra caminos, no así metas.” (Eleonora Molina texto para la muestra “des hacer ver hacer se” en Sapo Galería).

- ¿Ya sabe por donde ir? - Cuando usted haga bien la cuenta también va a saber. (Osvaldo Soriano. “Una sombra ya pronto serás”).

### **La re-mezcla**

“ (...) pero cuando uno está escribiendo una novela parece que atrae, parece que ese embrión de novela fuese un imán que atrae todas las cosas que pudieran encajar en la novela. (...)” (Angélica Gorodischer).

“El remix es como “impuesto de la evolución”, que surge de la necesidad innata del ser humano de transformar personalmente los materiales que tiene a su disposición. Esto podría explicar por qué la práctica de la re mezcla es hoy más necesaria que nunca: nunca antes hemos tenido tantos materiales al alcance de la mano.” (Marcela Mazzei).

“- Julio - le dijo el recordado crítico Jaime Potenze a Julio Tahier el día del estreno de Gotán -, has

inventado un nuevo género.

Julio Tahier asintió y a la anécdota la recordaba sonriente cada vez que podía. De esto hace más de quince años, y desde entonces el género que decía Potenze que inventó Tahier ha evolucionado notablemente: Opera rantifusa había subtulado Julio Tahier a su Gotán, que narraba una historia de desencuentros a lo largo de la vida de una pareja utilizando letras de cincuenta y cuatro conocidos tangos." (Eugenio Previgliano).

### **La escena y la imagen**

"Estamos acostumbrados a un teatro que ubica lo real en relaciones entre individuos; pero el teatro de la mayor parte del mundo tiene una visión mucho mas amplia y mas profunda de lo que es real. El teatro moderno occidental es mimético. El teatro tradicional, y otra vez incluyo al de vanguardia en esta categoría, es transformacional, crea o encarna en un lugar de teatro, lo que no puede ocurrir en ningún otro sitio." (Richard Schechner).

"Es la historia de Marey, que había filmado la descomposición de los movimientos de los caballos, y cuando le hablaron de la invención de Lumière, dijo: 'Es completamente imbécil. ¿Por que filmar a la velocidad normal eso que vemos con nuestros ojos? No veo cual podría ser el interés de una máquina ambulante'. (David Oubiña).

"Todas las películas que has visto, comenzaron su vida como un texto. Eso no es bueno." (Peter Greenaway).

"Eggeling dibujaba sobre la superficie de la película formas geométricas muy sencillas a las que dotó de un ágil movimiento rítmico por lo que la película se le ha llamado música visual." (Teresa Lanceta).

"La escuela del 'Cine-ojo' exige que el film sea construído sobre los intervalos, es decir, sobre el movimiento entre las imágenes entre sí. Sobre las transiciones de una impulsión visual a la siguiente." (Dziga Vertov).

"La generación del 80 obligó al público a pensar en imágenes. De esta manera ninguno de los textos elaborados en este período tiene la posibilidad de ser repuesto. Son extremadamente coyunturales, pertenecen a un determinado personaje." (Pacheco, Carlos).

### **El concepto**

"La música (creo que el arte y la vida en general) es, sobre todo, una cuestión de concepto. Una obra musical es (o debiera serlo), antes que técnica y talento, un concepto global. (...) es el concepto el que finalmente dota o no a una obra, o a una vida, de significado, y el que permite enviar un mensaje enriquecedor, modificador, movilizador." (Oscar López Ruiz, en "Piazzolla loco

loco loco).

“La concepción bergmaniana de la ópera de Mozart tiene que ver con aquellos conceptos teatrales de lúcido equilibrio entre lo real y lo abstracto, derivados de su ilustre compatriota August Strindberg. A la manera del autor de “Sonata de espectros” y “La señorita Julia”, intentó tornar visible lo invisible, ubicando todo el misterio y la fantasía del complejo texto de Schikaneder en un plano de accesibilidad tal que resulta apto regocijante tanto para grandes como para chicos. Pero si bien adoptó criterios que reconocen la influencia de Strindberg, modelo permanente desde su juventud, su propuesta cinematográfica es absolutamente original, encarando su estructura narrativa, su lenguaje fílmico, a partir de la valorización del film como espectáculo total.” (Coco Rapallo, “La ópera en el cine” - textos inéditos -).

“El cambio significa, en primer lugar, estar alerta a lo que realmente “es” y vivir con ello; entonces uno observa que el “ver” mismo produce el cambio.” (Krishnamurthi).

### **Epílogo a la Red de Citas**

<http://www.youtube.com/watch?v=jRwsTyUPIYE&list=FLxqYaYfIDQrFefW1ZurYOpA>

## **BIBLIOGRAFÍA**

### **LIBROS**

**BORGES, Jorge Luis.** *Obras completas*. Emecé: Buenos Aires, 1974.

**CORTÁZAR, Julio.** *Rayuela*. 1963. Alfaguara: Buenos Aires, 2004.

**BENDAZZI, Giannalberto.** *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación (Dos veces el océano)*. 2008.

Ediciones de la Flor: Buenos Aires, 2008.

**NIZHNY, Vladimir.** *Lecciones de cine de Einsenstein*. Editorial Seix Barral, S.A. : Barcelona, 1964.

**MOLINA, Juan Gómez.** *Las lecciones del dibujo*. Catedra Editorial: Madrid, 1995.

**DZIGA, Vertov.** *Artículos, proyectos, y diarios de trabajo*. Ediciones de la Flor. Buenos Aires: 1974.

**OUBIÑA, David.** *Una juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y arte digital*. Manantial. Buenos Aires: 2009.

**SCHECHNER, Richard.** *Performance. Teoría y prácticas interculturales*. Libros del Rojas. Buenos Aires: 2000.

**LÓPEZ RUIZ, Oscar.** *Piazzolla loco loco loco*. Ediciones de la Urraca. Buenos Aires: 1994.

**DELEUZE, Gilles.** *La imagen Movimiento. Estudios sobre cine 1*. Paidós. Barcelona: 2005.

**SORIANO, Osvaldo.** *Una sombra ya pronto serás*. Grupo Editorial Planeta. Buenos Aires: 2009.

**ISLAS, Hilda.** *Tecnologías corporales: danza, cuerpo e historia*. INBA / Cenidi-Danza. Mexico: 1995.

**BUFANO, Ariel, y otros.** *Puck, el títere y otras artes*. Centro de documentación de títeres de Bilbao. Editions Institut International de la marionnette. Bilbao: 1992.

**CARUTTI, Eugenio.** *Las lunas. El refugio de la memoria*. Ed. Kier: Buenos Aires, 2008.

**CALVINO, Italo.** *El caballero inexistente*. Siruela. Madrid: 2005.

**KRISHNAMURTHI, JIDDU.** *La libertad primera y última*. Editorial sudamericana. Buenos Aires: 1986.

## ARTÍCULOS, MONOGRAFÍAS Y CATÁLOGOS

Taquini, Graciela. "Buenos aires digital : centro metropolitano del diseño: arte y tecnología".  
<http://www.gracielataquini.info/badigital.htm>

Alonso, Rodrigo. "Elogio de la Low Tech". [http://www.roalonso.net/es/arte\\_y\\_tec/low\\_tech.php](http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/low_tech.php)

Alonso, Rodrigo. "El espacio expandido".  
[http://www.roalonso.net/es/arte\\_y\\_tec/espacio\\_expandido.php](http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/espacio_expandido.php)

Romero, Alicia, Giménez, Marcelo (sel., notas) [2004]. "Teatro Contemporáneo en Argentina. De los '80 en más", en Romero, Alicia (dir.). *De Artes y Pasiones*. Buenos Aires, 2005.  
[www.deartesy pasiones.com.ar](http://www.deartesy pasiones.com.ar)

Pacheco, Carlos. "Calles, Plazas y Discotecas Sirvieron para el Reencuentro Actor-Espectador. Los 80, la Democracia y las Nuevas Tendencias". La Maga (Buenos Aires). 1.4.1994.

Ramos, Diego Oscar. "El Periférico de los Objetos: La Vida de los Marionetas". Publicado en el diario de Morón.

Zuain, Josefina. "Oficina, oficina". 2008. *Revista Ramona*. <http://www.ramona.org.ar/node/20661>

Garff, Juan. "La payasa que provoca risas de felicidad". 2009. Diario *La Nación*.  
<http://www.lanacion.com.ar/1170835-la-payasa-que-provoca-risas-de-felicidad>

Cusnir, Ariel. "Existe el espectador ideal?". 2008. *Viene nieve Blog*.  
<http://vienenieve.blogspot.com/2008/04/superficie-de-las-cosas.html>

Aldaburu, Ana. "Frenesí". 2007. Catálogo CEDIP - Centro Cultural Recoleta.  
<http://centroculturalrecoleta.org/ccr-sp/pdfes/ficha-13.pdf>

Ledesma, Manuela, Gutiérrez, Florencia. "Dibujos eróticos". 2008. Trabajo práctico, cátedra Herke Estética. Carrera Diseño de imagen y sonido, UBA.

Borges, Jorge Luis. "Conferencia en francés dictada por Jorge Luis Borges en el Collège de France en 1983". Escribirte. <http://www.escribirte.com.ar/textos/579/conferencia-en-frances-dictada-por-jorge-luis-borges-en-el-college-de-france-en-1983.htm>

Mazzei, Marcela. "Una nueva 'sensibilidad estética' en la web". En positivo. <http://enpositivo.com/2011/02/una-nueva-sensibilidad-estetica-en-la-web/>

Previgliano, Eugenio . "Tus besos fueron míos". <http://www.pagina12.com.ar/1999/99-04/99-04-23/rontrata.htm>

Hax, Andres. "El cine es un medio del pasado" Revista Ñ. 2011. [http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/cine/cine-medio-pasado\\_0\\_497350319.html](http://www.revistaenie.clarin.com/escenarios/cine/cine-medio-pasado_0_497350319.html)

Lanceta, teresa. 2009. *el club de la esquina*. <http://elclubdelaesquina.blogspot.com/2009/03/symphonie-diagonal-1921-24-viking.html>

Gorodischer, Angélica. "Vivir en la novela". [http://www.buenosaires.gov.ar/areas/com\\_social/audiovideoteca/literatura/gorodischer\\_texto\\_es.php](http://www.buenosaires.gov.ar/areas/com_social/audiovideoteca/literatura/gorodischer_texto_es.php)

Forn, Juan, 9 de junio de 2002. *En el nombre del padre*, Buenos Aires: Diario Página 12. <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-222-2002-06-09.html>

## SITIOS WEB CONSULTADOS

<http://www.vivodito.org.ar/node/85>

<http://www.biopus.com.ar/tuto/instalacion/index.html>

<http://www.treinta.arredemo.org/>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Intersticio>

<http://www.augustoferrari.com.ar/textos/tesis.htm>

<http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-222-2002-06-09.html>

<http://www.tpo.it/>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Viking\\_Eggeling](http://en.wikipedia.org/wiki/Viking_Eggeling)

<http://www.artecreha.com/Fotografia/la-musica-visual-de-viking-eggeling.html>

<http://www.epdlp.com/director.php?id=5543>

<http://www.abandomoviez.net/dbc/corto.php?film=3187>

<http://cosmiczombie.wordpress.com/tag/viking-eggeling/>

## ENLACES Y REFERENCIAS EN VIDEO (Parte de la presentación interactiva)

UNO Y OTRA VEZ (2014)

Dibujo como parte del proyecto "Piezas pensadas"

Software Andiamo

<http://www.youtube.com/watch?v=OrignXPKqXY>

FOSA ABISAL URBANA (2013)

Dibujo grabado en tiempo real

Software Andiamo

<http://www.youtube.com/watch?v=id5mTNIvIpo>

TODOS NOSOTROS(2014)

Dibujo grabado en tiempo real

Software Andiamo

<https://www.youtube.com/watch?v=HB8ZZhEsK3w>

100%GRANJA (2013)

Mezcla en video de grabaciones de dibujos realizados en tiempo real con el Software Andiamo.

<https://www.youtube.com/watch?v=wnixcJmqJr4>

DIBUJO SOBRE GATO QUE MIRA EL DIBUJO (2007)

Primer registro de dibujo en vivo, realizado con el programa Rotosketch, como parte de la investigación previa a incorporar la herramienta de Dibujo en la plataforma de Software Libre Moldeo.

<http://www.youtube.com/watch?v=2wT12hnMBfk&list=UUxqYaYfIDOrFefW1ZurYOpA>

ROSTRO TRANSFORMACION DIBUJADA (2007)

Registro de dibujo en vivo, realizado con el programa Rotosketch.

Formó parte de la investigación previa a incorporar la herramienta de Dibujo en la plataforma de Software Libre Moldeo.

[http://www.youtube.com/watch?v=H8V\\_fIFpk18](http://www.youtube.com/watch?v=H8V_fIFpk18)

EL DIBUJO DE ARECO (2009)

Dibujo en vivo recreando dibujo en papel (2007), pensando futuras posibilidades de animación, previo a comenzar con el dibujo digital en tiempo real.

Uno de los primeros dibujos realizados con el Software Andiamo, jugando con el loop de la línea.

<https://www.youtube.com/watch?v=earGrOaBJqk>

EPILOGO A LA RED DE CITAS:

<https://www.youtube.com/watch?v=HdA1UMJ3Ezo>

## ÍNDICE GENERAL

- 1 – Carátula**
- 2 – Dedicatoria**
- 3 – Introducción**
- 4 – CONCEPTOS – Red de miradas en movimiento continuo**
- RELATOS - Un juego de la infancia y un cuento en la adolescencia**

6 - CONCEPTOS - Intersticio

CONCEPTOS - El acto de dibujar y el acto de mirar

7 - OTRAS POSIBLES PROYECCIONES DEL DIBUJO DEL ALEPH

8 - CONCEPTOS - Dibujar todo

9 – Ejercicios para dibujar un Aleph

RELATOS - Un proceso creativo sin planificación

11 – RELATOS - Búsquedas, formación y caminos recorridos

12 - CONCEPTOS Y TRANSFERENCIAS - Dibujo en escena, desarrollo de lenguajes

13 - CONCEPTOS Y RELATOS - El tiempo y el dibujo no lineal

RELATOS - Las cinco historias para Cuentos animados

14 – RELATOS - Construcción en Red + La re-mezcla

15 – TRANSFERENCIAS - Reciprocidad, obras y educación

17 – TRANSFERENCIAS - Laboratorio - Taller de Dibujo en Escena

18 – TRANSFERENCIAS - Trazos desplegándose / Proyecto - Plataforma web de dibujo colectivo

20 – RELATOS - Dibujo colectivo

21 – TRANSFERENCIAS - Dibujo en escena: Teatro, performance y música

23 – TRANSFERENCIAS - Búsquedas actuales

CONTEXTUALIZACIÓN - Referentes históricos y contemporáneos

28 - CONCLUSIONES O NUEVOS PUNTOS DE PARTIDA

29 - RED DE CITAS

Escritos, prensa, literatura, teoría, observaciones de colegas y comentarios de amigos que motivaron, aclararon y siguen construyendo este proyecto.

- Buscar el intersticio en la mirada

30 - La estructura de un Aleph

31 - El dibujo en escena

32 - El dibujo colectivo

33 - El tiempo

34 - El punto de vista

35 - El problema cuando la línea se contractura

- Hacer y deshacer

36 - El movimiento

37 - Caminos, búsquedas, expansiones

38 - La re-mezcla

39 - La escena y la imagen

40 - El concepto

- Epílogo a la Red de Citas

41 – BIBLIOGRAFÍA

- LIBROS

- ARTÍCULOS, MONOGRAFÍAS Y CATÁLOGOS

42 - SITIOS WEB CONSULTADOS

43 - ENLACES Y REFERENCIAS EN VIDEO

(Parte de la presentación interactiva)

**MATERIAL ADJUNTO: CD-ROOM CON PRESENTACIÓN INTERCATIVA REALIZADA CON EL PROGRAMA PREZI (ARCHIVO ADOVE FLASH).**

**LINK A PRESENTACIÓN EN INTERNET:**

**[http://prezi.com/9xm26t0m68i5/dibujar-un-aleph/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy](http://prezi.com/9xm26t0m68i5/dibujar-un-aleph/?utm_campaign=share&utm_medium=copy)**