

# DIBUJO ABIERTO

Marcela Rapallo



## **DIBUJO ABIERTO**

### ***OPEN DRAWING***

Autora: Marcela Rapallo

Docente de posgrado del Área Transdepartamental de Artes Multimediales, Coordinadora artística de la Diplomatura en Mediación cultural, comunidad, artes y tecnologías, y Directora del proyecto de investigación Dibujo abierto. Universidad Nacional de las Artes, Argentina.

marcelarapallo@gmail.com

Sumario: 1. Introducción. 2. Red de voces sobre el dibujo abierto. 3. Dibujo colectivo. 4. El dibujo como bien común. 5. La apertura hacia el dibujo en vivo y en escena. 6. Dibujo y código abierto. 7. Dibujo, código y recursos educativos abiertos. 8. Aperturas en proceso . 9. Deseos y conclusiones. Notas. Referencias bibliográficas.

Citación: Rapallo; Marcela. "Dibujo abierto". En Revista Sonda: Investigación y Docencia en las Artes y Letras, nº 10, 2021, pp. 143-158.

## DIBUJO ABIERTO

### OPEN DRAWING

Marcela Rapallo

Docente de posgrado del Área Transdepartamental de Artes Multimediales,  
Coordinadora artística de la Diplomatura en Mediación cultural, comunidad, artes y tecnologías, y  
Directora del proyecto de investigación Dibujo abierto.  
Universidad Nacional de las Artes, Argentina.

marcelarapallo@gmail.com

#### Resumen:

Dibujo abierto es un concepto que abarca prácticas contemporáneas en las que el dibujo se presenta como un arte del tiempo, colectivo, relacional, e interdisciplinar. Toma el dibujo desde la idea de obra abierta y del concepto de código abierto desarrollado por la cultura del Software Libre. La apertura del dibujo hace referencia también a que al expandir su campo disciplinar pueda dialogar en vivo con las artes escénicas y pueda tomar de esas disciplinas métodos para desarrollar su propio lenguaje.

La investigación se desarrolla a través de diferentes métodos para abordar el dibujo desde un enfoque transpersonal, deconstruyendo el lugar común que se le da de práctica individual. Apoyándose en la idea de que es una práctica accesible a cualquier persona, se busca contribuir a la reapropiación de los lenguajes artísticos por parte de la comunidad.

**Palabras clave:** dibujo, educación artística, tecnología, desarrollo comunitario, interdisciplinariedad

#### Abstract:

Open drawing is a concept that encompasses contemporary practices in which drawing is presented as an art of time, collective, relational, and interdisciplinary. It takes the drawing from the idea of open work and the concept of open source developed by the Free Software culture. The opening of the drawing also refers to the fact that by expanding its disciplinary field, it can dialogue live with the performing arts, and can take from those disciplines methods to develop its own language.

The research is developed through different methods to approach drawing from a transpersonal approach, deconstructing the common place that is given to it from individual practice. Based on the idea that it is a practice accessible to anyone, it seeks to contribute to the reappropriation of artistic languages by the community.

**Keywords:** drawing, artistic education, technology, community, interdisciplinary approach

## 1. INTRODUCCIÓN

Dibujo abierto es un concepto que comenzamos a utilizar hace algunos años para nombrar prácticas contemporáneas en las que el dibujo se presenta como un arte del tiempo, colectivo, relacional, e interdisciplinar. Toma el dibujo desde la idea de obra abierta y del concepto de código abierto desarrollado por la cultura del Software Libre. La apertura del dibujo hace referencia también a que al expandir su campo disciplinar, pueda dialogar en vivo con las artes escénicas, y pueda tomar de esas disciplinas métodos para desarrollar su propio lenguaje.

La investigación se desarrolla a través de diferentes métodos para abordar el dibujo desde un enfoque transpersonal, deconstruyendo el lugar común que se le da de práctica individual. Apoyándose en la idea de que es una práctica accesible a cualquier persona, se busca contribuir a la reapropiación de los lenguajes artísticos por parte de la comunidad.

Mientras exploramos estas prácticas que posibilitan que el dibujo se desarrolle como un arte escénico, nombramos los laboratorios de investigación como Dibujo en Escena. Estas investigaciones se realizaron a partir del trabajo conjunto entre artistas y programadores, dando lugar al desarrollo de tecnologías de software libre. Esto sucedió y sucede a partir de un proceso en el que las tecnologías, las obras artísticas y los proyectos educativos y de mediación se construyen de manera recíproca. Las tecnologías se desarrollan en función del trabajo colaborativo y de la posibilidad de llevar el dibujo al espacio físico y resignificarlo, a través de proyecciones y opciones para animar los dibujos en tiempo real. Se abre también el proceso de trabajo para ser compartido, lo que podemos considerar como la apertura de la fórmula, y así hacer un paralelo con el concepto de código abierto.

En este artículo se desarrollan las experiencias en las que participamos como grupos de investigación y desarrollo de tecnologías y proyectos de Dibujo en Escena y Dibujo Colectivo. Se presentan también referencias encontradas en este camino, que dialogan con el contexto descrito.

## 2. RED DE VOCES SOBRE EL DIBUJO ABIERTO

Existen numerosos referentes contemporáneos que reivindican la valoración del dibujo como práctica en sí misma más que como complemento de otras artes. Por ejemplo, los clubes de dibujo buscan promover la práctica a partir de generar encuentros donde juntarse a dibujar. Existen organizaciones como Big Draw, que promueven la lectura visual y el lenguaje universal del dibujo como recurso para el aprendizaje y la expresión.

En las prácticas de arte contemporáneo en las que la labor de la persona artista se presenta como un servicio que se produce en diálogo con la comunidad, como investigan Alicia Romero y Marcelo Gimenez (2013), podemos encontrar un punto de partida para pensar en la transferencia de conocimiento que se da a partir de una relación recíproca, de mutuo aprendizaje, en espacios de dibujo abiertos a la comunidad.

El dibujo en vivo es una de las prácticas que se intensificaron en los últimos quince años a partir de las potencialidades abiertas por las tecnologías digitales que posibilitaron la expansión del campo disciplinar y el desarrollo del dibujo como arte del tiempo. El dibujo en vivo se desarrolla especialmente en diálogo con artes escénicas introduciéndose en el teatro, y también a través del lenguaje del VJ (Video Jockey).<sup>1</sup> La plataforma para animación en vivo Tagtool<sup>2</sup> es la más utilizada en estas actividades, posee una comunidad de artistas que la utiliza en diferentes países del mundo, desde su versión DIY<sup>3</sup> de mediados de los años 2000, hasta la versión para Ipad que se utiliza actualmente.

Para hablar de dibujo abierto hay que tomar en cuenta a autores que han trabajado la idea de obra abierta. Por ejemplo, Umberto Eco (1992) hace un análisis histórico del concepto y lo ejemplifica, entre otros casos, con el teatro de Brecht, que incorpora al hecho escénico el debate abierto con el público, del cual surge el devenir de la obra. Eco reflexiona que en este caso la apertura de la obra funciona como un instrumento de una pedagogía revolucionaria. Podemos relacionar esa idea con lo mencionado anteriormente de la necesidad de metodologías para propiciar la apertura de una obra hacia la participación del público.

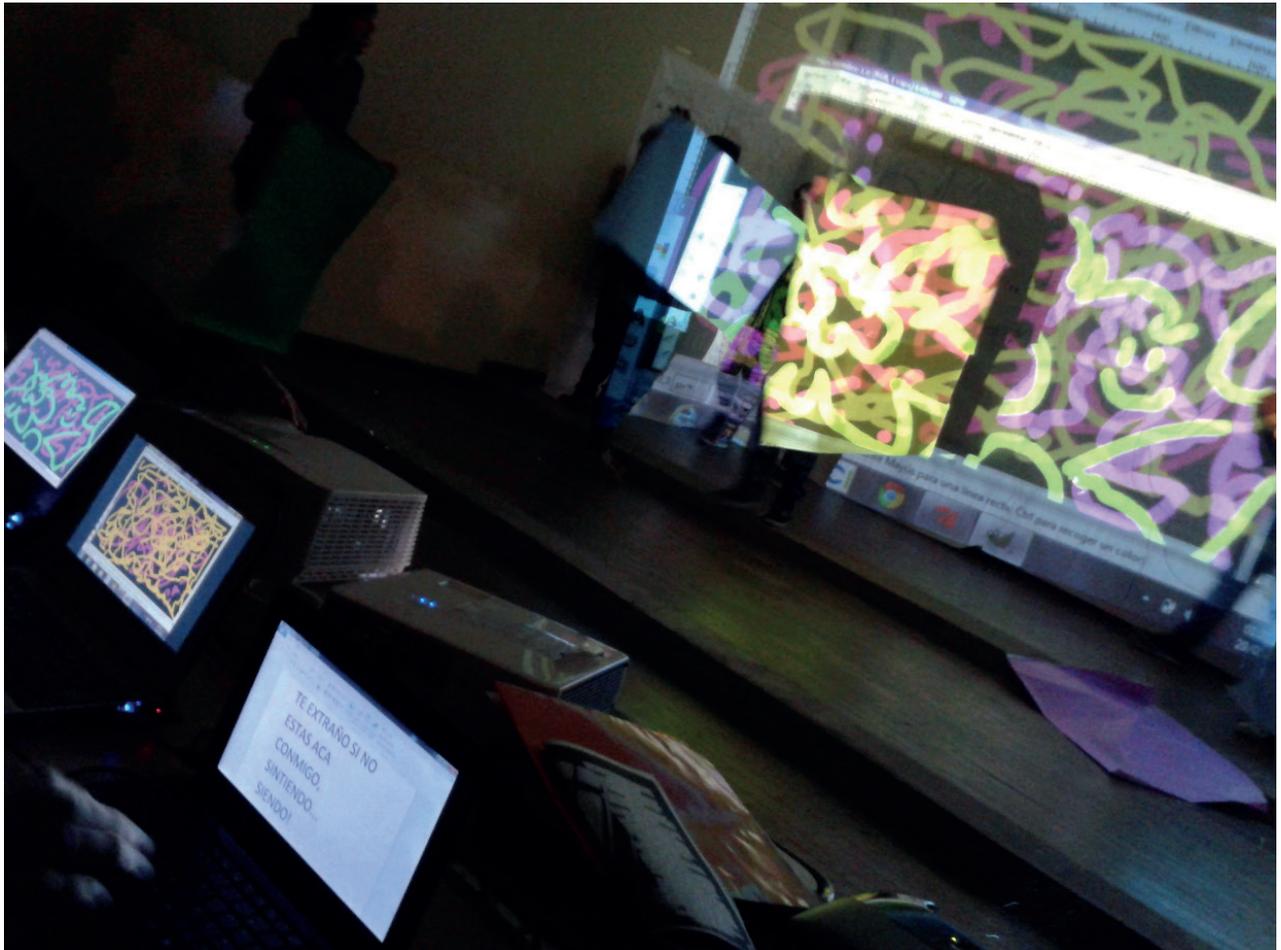


Fig 1. Marcela Rapallo - 2015 - Registro de Acción poética con dibujo en vivo Formación CAJ Mar del Plata

En cuanto a la dimensión temporal del dibujo, Andrés Colubri (2009) escribe en su Tesis *Estado latente* que la naturaleza procesual del cine en vivo es la clave para la madurez del género. Hace foco en el dibujo en vivo como el elemento central de este tipo de performances por considerarlo un acto profundamente performático, donde el gesto transmite directamente las emociones del artista, y su fisicalidad a través del trazo, en el momento de la creación.

Diferentes autores analizan la práctica del dibujo y aportan en la formulación del lugar que ocupa socialmente. En relación también a su función técnica y de transmisión, Oscar Carballo (2015) equipara el acto de dibujar con ensayar de forma gráfica un pensamiento, representando una subjetividad que puede ser mimética o abstracta. En su análisis se destaca el hecho de asociar el aspecto comunicacional con la subjetividad implícita en el acto de dibujar como lenguaje expresivo.

También el dibujo es analizado como medio de expresión en el marco de una problemática social

por América Sánchez y Norberto Chávez (2000), en un manifiesto del Club del Dibujo, donde enuncian cómo el dibujo fue desechado como recurso de expresión de todas las personas, reducido a técnica especializada de artistas y, así, perdió su sentido más profundo.

Claudia del Río (2016), también gestora del Club del Dibujo, en su libro *Ikebana Política*, amplía poética y objetivamente esta idea del sentido profundo del dibujo, afirmando que es un residuo arcaico que atraviesa los siglos, como una cantera viva y una reserva natural de humanidad en el paisaje.

En este sentido, es clave el aporte de Arno Stern (2014), quien estudió durante muchos años el dibujo infantil en diferentes culturas, que afirma que el trazo del niño es una manifestación de la memoria orgánica, y que es una de las pocas formas que poseemos de conectarnos con ella, por lo que resulta fundamental entender y respetar ese proceder para que el dibujo infantil pueda desarrollarse libremente.

En estas ideas encontramos miradas comunes y complementarias que enuncian el lugar que ocupa el dibujo culturalmente como lenguaje primario desde un sentido profundo, de conocimiento, expresión y comunicación. También encontramos llamados de atención sobre cómo esta práctica puede obstruirse. El lugar que ocupa socialmente el dibujo puede analizarse desde la educación artística, donde se sientan y se reafirman las bases de lo que representa en el imaginario colectivo, y del lugar que ocupa en la comunidad. Por eso es que desde la educación artística es posible deconstruir ese lugar.

Pierre Bourdieu (2010) aborda la relación entre educación artística y contexto social en su libro *El sentido social del gusto*, donde explica que el arte oficial pasó por un proceso de autonomización que lo aleja de las manifestaciones populares y de una apropiación por parte de un público no especializado, y que esto repercute también en la educación artística afianzando la idea de virtuosismo y lenguaje hermético. Analiza el proceso de diferenciación de los dominios de la actividad humana, correlativo al desarrollo del capitalismo, que propició la construcción de teorías puras que sirvieron para reproducir divisiones sociales en diferentes áreas de la actividad humana entre las que se incluye el arte. Este proceso describe el contexto histórico de la problemática planteada sobre el lugar restringido e individual del dibujo construido culturalmente.

*En Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Pierre Lévy (2007) hace un estudio de las tres nociones nombradas: autoría, tecnología, y educación artística. Aborda el concepto de abierto, afirmando que en la cibercultura el autor está cada vez menos delimitado, pasando a un segundo plano. Lévy habla de lo universal sin totalidad, y dice que la cibercultura hace emerger nuevas formas de interactuar para cada lenguaje: el texto mutando al hipertexto, la música transformada por el recurso discursivo abierto de mezcla y arreglo y en el caso de la imagen, la representación dejando lugar a la visualización interna de un modelo. El dibujo, como otras formas visuales, acoge así a un explorador activo de un modelo digital, o a una colectividad de trabajo o de juego, inmersa en una construcción cooperativa. En cuanto a la educación, Lévy (2007) dice que lo esencial del cambio reside en un nuevo estilo de pedagogía, que favorece a la vez los aprendizajes personalizados y el aprendizaje cooperativo en red.

Habla de un aprendizaje abierto donde se articulan una multitud de puntos de vista sin un punto de vista Divino. Esta descripción resulta óptima para contextualizar las prácticas relacionadas al dibujo abierto, entendiendo la educación artística en un sentido amplio, que abarca la apropiación cotidiana de los lenguajes expresivos por parte de la comunidad. Este tema tiene nuevos enfoques en el contexto actual atravesado por las tecnologías digitales.

Por su parte, Claudia Kozak en el artículo “Tecnopoesía experimental y políticas del acontecimiento” (2011) aborda el tema de la tecnología como un dispositivo de lo colectivo y como una puesta en quiebre del concepto de autoría. Analiza, además, la noción de autoría en los procesos de producción artística con tecnología, evidenciando cómo la cuestión colaborativa se presenta de manera protagónica en los procesos creativos con tecnologías digitales.

Bianca Racioppe (2011) aborda la relación entre artes y tecnologías libres, analiza también el concepto de autoría en el contexto actual y define a la Cultura libre como un movimiento heterogéneo de autores, realizadores, creadores y pensadores que consideran que la cultura es una construcción colectiva y que, por lo tanto, no debe estar limitada por “todos los derechos reservados”.

Retomando a Kozak (2011), las tecnologías digitales pueden ser entendidas como dispositivos; pero siempre situadas en un momento histórico y en un contexto de producción y uso. Siguiendo a Raymond Williams (1992) entendemos que lo tecnológico excede al software y al hardware<sup>4</sup> para entramarse en los sentidos, los usos y las prácticas. Por lo tanto, cuando hablamos de software libre y código abierto, y su relación con los conceptos de artes libres y dibujo abierto, estamos considerando también las lógicas de producción y las lógicas de uso que esos softwares habilitan. Por esto, no es lo mismo, ni política ni pedagógicamente, trabajar con diseños de código abierto que con softwares privativos. Los softwares abiertos y libres proponen un modo de pensar al mundo desde la colaboración y el trabajo colectivo, alejados del modelo empresarial y especulativo que fomentan los softwares privativos. De ahí la pertinencia de pensar procesos pedagógicos a partir del desarrollo y uso de estos softwares.

### 3. DIBUJO COLECTIVO

Actualmente, muchas personas desarrollan su trabajo artístico a través de actividades educativas y de mediación, en diálogo con diferentes comunidades. Esta práctica se corresponde con una figura contemporánea que podemos nombrar como la persona artista educadora y mediadora. En este marco que une mediación, artes y educación, podemos identificar al mural como un ejemplo de arte público y colectivo. Uno de los puntos de partida de la investigación sobre metodologías de dibujo colectivo surgió en el ámbito del muralismo, a partir de observar la dificultad de que la participación realmente fuese horizontal, y la tendencia a reproducir en la estructura de trabajo una organización en la que algunos tienen más poder de decisión que otros.

Ante esta problemática, en el marco del taller de mural del Centro Cultural Barrio Copello<sup>5</sup>, se desarrollaron métodos de dibujo colectivo, incorporando elementos del lenguaje visual desde un enfoque lúdico, a partir de estrategias para que las personas participantes puedan dialogar a través del dibujo. Estas experiencias dieron como resultado prácticas en las que todas las personas podían participar de

manera equitativa, aportando tanto desde la temática abordada como desde la estética. Ambas se logran integrar desde la construcción colectiva.

Esta investigación continuó en talleres para diferentes grupos etarios y experiencias diversas en la práctica del dibujo, diseñando actividades participativas, en capacitaciones a docentes, programas comunitarios, festivales, en proyectos interdisciplinarios y en desarrollos tecnológicos. Exploramos y sistematizamos métodos de trabajo para dialogar a través del lenguaje visual, indagando en la construcción de una práctica artística interpersonal.

Uno de esos espacios fue el programa socioeducativo CAJ<sup>6</sup> (2011-2015), que proponía abrir las escuelas públicas en barrios vulnerables del país y desarrollar actividades culturales. El taller de dibujo colectivo acompañó ese proceso a través del trabajo con jóvenes y en capacitaciones docentes, dando lugar a la apropiación de lenguajes expresivos a partir de la colaboración. Otro espacio en el que se continúa desarrollando la propuesta de dibujo colectivo es el área de cultura y patrimonio de Acumar<sup>7</sup> (2015-2021), a través de la cual se aborda la temática del saneamiento y cuidado del agua con las

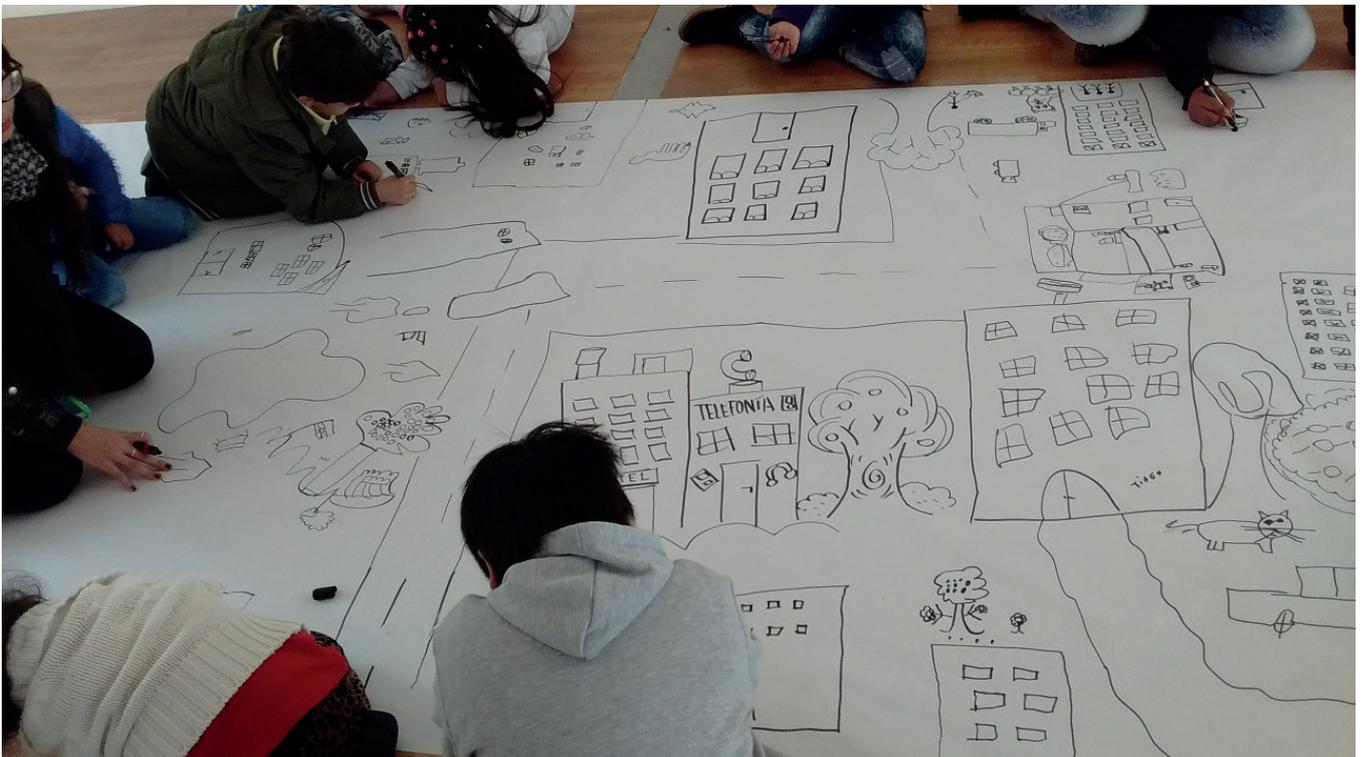


Fig. 2. Marcela Rapallo - 2016 - Registro del taller de dibujo colectivo Taller Humano Tecnópolis

comunidades de la Cuenca Matanza Riachuelo. Se trabaja sobre la toma de conciencia y las soluciones posibles a esta problemática, desde el lenguaje del dibujo a partir del diálogo colectivo.

En espacios donde el formato está más relacionado al de festival, como en el caso de Tecnópolis<sup>8</sup> (2014-2016), el taller de dibujo colectivo se basa en una dinámica lúdica orientada a propiciar el diálogo intergeneracional a través del dibujo.

A partir de estas experiencias comenzamos a concebir el dibujo colectivo como método y como contenido en sí mismo, ya que su abordaje genera una puerta de entrada accesible y amigable a personas con diferentes experiencias previas (desde quienes dibujan habitualmente, quienes lo hacen ocasionalmente, y quienes no lo hacen nunca). Permite compartir la práctica en ese ámbito de diversidad de experiencias y, a la vez, abre la posibilidad de diálogo intergeneracional. Esto da lugar a profundizar en el aprendizaje del lenguaje visual a partir de estrategias didácticas innovadoras que se basan en el diálogo entre las personas, dejando que surjan inquietudes, temáticas y motivaciones comunes, haciendo hincapié en la inclusión y aceptación de distintas estéticas, puntos de vista y modos creativos.

#### 4. EL DIBUJO COMO BIEN COMÚN

Consideramos que promover la práctica de dibujo colectivo abre caminos para construir horizontes diferentes de participación y apropiación de los lenguajes expresivos; responde, además, a la problemática de una sociedad que se define en gran medida a través de la imagen, pero con la contradicción de que no hay una práctica habitual del dibujo más allá de la infancia.

El dibujo colectivo promueve que la práctica sea accesible a todas las personas, a lo cual se pueden sumar las posibilidades que habilitan las tecnologías digitales, para ampliar formas de lenguaje en el terreno del arte colaborativo.

La práctica del dibujo entendida como individual es una construcción cultural que naturalizamos, tenemos tan incorporada esa idea que nos parece extraño dibujar junto a otras personas. Esta característica genera que nos perdamos de algo que puede

enriquecer la singularidad de nuestro propio dibujo y abrirnos a otras formas de dibujar, expandiendo sin límites las que conocemos.

Fomentar la reapropiación del dibujo hacia un público amplio, al mismo tiempo que abrir la idea de práctica individual hacia lo colectivo, implica concebir el dibujo como práctica comunitaria, que puede manifestarse en espacios de encuentro y festejo a través del dibujo, como sucede en las fiestas populares con la danza o la música. Este posicionamiento se basa en la valoración del placer que todas las personas pueden sentir al dibujar, y es una actitud crítica que promueve la deconstrucción de la idea de que el dibujo es necesariamente una práctica individual que requiere un determinado virtuosismo.

#### 5. LA APERTURA HACIA EL DIBUJO EN VIVO Y EN ESCENA

La investigación con dibujo colectivo devino en el dibujo en vivo a partir de la experiencia del grupo Andrógina/o<sup>9</sup>, con el que entre 2001 y 2004 realizamos laboratorios que dieron lugar a intervenciones en el espacio público y al ciclo de performances de dibujo y pintura performática llamado *Diálogos visuales*. Estas performances se realizaban en el espacio urbano e involucraron la participación del público y la presentación en vivo junto a músicos.

El grupo comenzó como un laboratorio de dibujo colectivo, donde empezaron a ser protagónicas las pautas temporales que inventábamos para dibujar juntas: guionar tiempos, temas, roles, dibujar poco tiempo en una hoja grande o mucho tiempo en una hoja chica. Tener que completar el dibujo. Buscar el diálogo, plantear un conflicto desde el dibujo, ficcionar y resolver ese problema desde el dibujo sin hablar.

Luego de los primeros meses de experimentación, en 2001 hicimos la primera y última exhibición de los dibujos. Fue entonces cuando, nos dimos cuenta de que lo interesante era el proceso que narrábamos a quienes recorrían la muestra sobre la construcción de ese dibujo en el tiempo, y no así el dibujo resultante. Entonces, comenzamos a ser un grupo de dibujo en vivo y a salir a la calle a hacerlo.

El grupo Andrógina/o nunca trabajó con tecnolo-

gías digitales, solo en la última etapa introdujimos proyecciones a través de dispositivos analógicos, como en la presentación realizada en el Cabaret Voltaire (2004), donde improvisamos con música en vivo. Mientras una de nosotras dibujaba con una carbonilla gruesa en el ángulo del escenario empapelado, la otra proyectaba sobre el mismo espacio escénico sus dibujos en vivo hechos sobre diapositivas.

A partir del trabajo posterior con dibujo en vivo y desarrollo de tecnologías digitales comenzamos a nombrar la práctica como Dibujo en escena, buscando hacer referencia principalmente a la posibilidad de llevar el dibujo al espacio escénico a través de proyecciones y programas para animar los dibujos en tiempo real. En el primer tiempo de esa investigación nos centramos en las posibilidades de diálogo entre artistas visuales y artistas de distintas disciplinas como el teatro, la danza y la música.

En el dibujo escénico 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. Cuando los dibujos digitales son animados en tiempo real (a través de programas que lo posibilitan), se puede mostrar la acción de dibujar en los mismos tiempos en que ésta se realiza, por lo que los efectos digitales son aplicados en función del dibujo a mano alzada. Esto posibilita concebir el dibujo como un arte con base en el tiempo, lo que refuerza el rol del artista visual en escena, y da lugar al desarrollo de la improvisación, del ensayo, y de sistemas de notación para obras en vivo a través del dibujo.

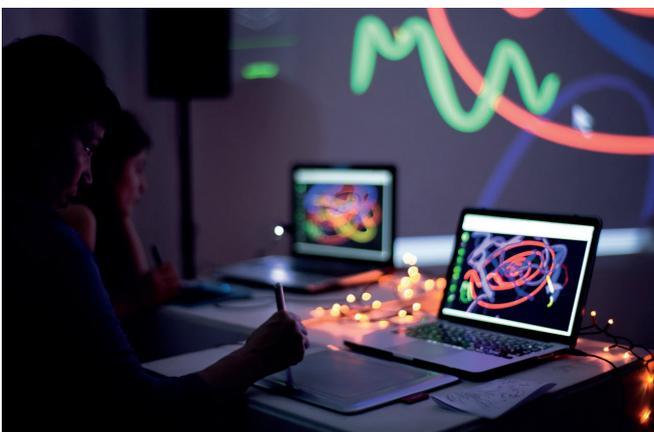


Fig 3. Lau Castro Foto - 2017 - Presentación Trazos Club en Club Cultural Matienzo

## 6. DIBUJO Y CÓDIGO ABIERTO

La investigación sobre dibujo colectivo y dibujo en vivo empezó a formar parte del desarrollo de tecnologías en el año 2007, a partir del trabajo que realizamos junto a Andrés Colubri en el desarrollo de la función de dibujo en vivo en la plataforma de software Libre Moldeo, creada por Fabricio Costa. Como parte de este proceso realizamos las obras teatrales *Cuentos Animados* y *Viene nieve* (junto al dramaturgo Enrique Lozano), también performances de dibujo en tiempo real junto a músicos, como el grupo Buque Factoría, y proyecciones sobre fachadas de edificios, como la obra *Calle* en el Centro Cultural San Martín (Festival Cultura y Media, 2009), y la intervención en el edificio del ex-Padelai, antiguo Patronato de la Infancia (CCEBA, Centro cultural de España en Buenos Aires, 2011).

En 2009 Andrés Colubri desarrolló el código de un nuevo programa, Andiamo<sup>10</sup>, durante su proyecto de maestría de artes mediáticas en la Universidad de California, Los Ángeles. Andiamo fue desarrollado sobre Processing<sup>11</sup>, a cuyo equipo Andrés Colubri se sumó más adelante. Processing es un lenguaje de programación y entorno de desarrollo integrado de código abierto basado en el lenguaje Java, que sirve como medio para la enseñanza y producción de proyectos interactivos. Es una de las plataformas de Software Libre más utilizadas por artistas y diseñadores de diferentes países.

En paralelo al desarrollo de Andiamo, continuamos los proyectos con Moldeo y las experiencias realizadas junto a Andrés Colubri de dibujo digital colectivo a distancia a través de aplicaciones para dibujo en línea. Esto dio lugar a que en 2013 comenzáramos a diseñar Trazos Club, una plataforma de dibujo animado en tiempo real para dibujar *en línea* de manera colaborativa. Para utilizar el código de dibujo, Colubri generó una nueva versión de Andiamo. A partir de ese momento se comenzó a utilizar Andiamo en distintos proyectos artísticos y educativos.

El software Andiamo es de fácil instalación ya que está desarrollado con Processing. Además, se puede usar en cualquier sistema operativo, se distribuye de manera gratuita y la posibilidad de modificar el código es más accesible que en otros lenguajes de programación. En el ámbito educativo esto fue muy

significativo ya que permitió compartir esta tecnología a gran escala en programas socioeducativos de educación pública formal y no formal, y en diferentes proyectos artísticos independientes.

Trazos Club comenzó a funcionar en 2016, esto fue posible gracias a que en 2014 fue seleccionado por el Programa Universidad, Diseño y Desarrollo Productivo del Ministerio de Educación de la Nación como proyecto de desarrollo de la Universidad Nacional de las Artes. En esa instancia se sumó al equipo un diseñador<sup>12</sup> y se contó con la colaboración de distintos programadores.

Al igual que Andiamo, Trazos Club es utilizado ampliamente en proyectos artísticos y educativos. El hecho de estar alojado en internet y de que se puede acceder desde cualquier navegador y dispositivo dio lugar tanto a su utilización en diferentes países como en contextos de pocos recursos.

Las experiencias educativas desarrolladas con Trazos Club proponen tomar internet como soporte

del dibujo y espacio de taller, lo cual fue explorado en los laboratorios virtuales realizados en el Taller Multinacional<sup>13</sup> y en el Centro Cultural Ártica<sup>14</sup>.

Desde el equipo de Trazos Club desarrollamos jams de dibujo abierto en internet, que tuvieron una intensa actividad especialmente durante la situación de aislamiento en 2020. También realizamos eventos de cruce entre artistas de diferentes países, como la presentación en el Club Cultural Matienzo (Buenos Aires, 2017) y en el encuentro con el grupo Imprografika<sup>15</sup> (Grecia, 2018).

La etapa en gestación del proyecto Trazos Club, que desarrollamos actualmente en equipo con Andrés Colubri y Gastón Lozano<sup>16</sup>, es constituirse como un Club de Dibujo en internet. Esto se realizará a partir de sumar lo que llamamos salas de dibujo abierto, experiencias interactivas que combinan la práctica de dibujo colaborativo animado en tiempo real y a mano alzada con posibilidades de dibujo generado mediante código de programación.

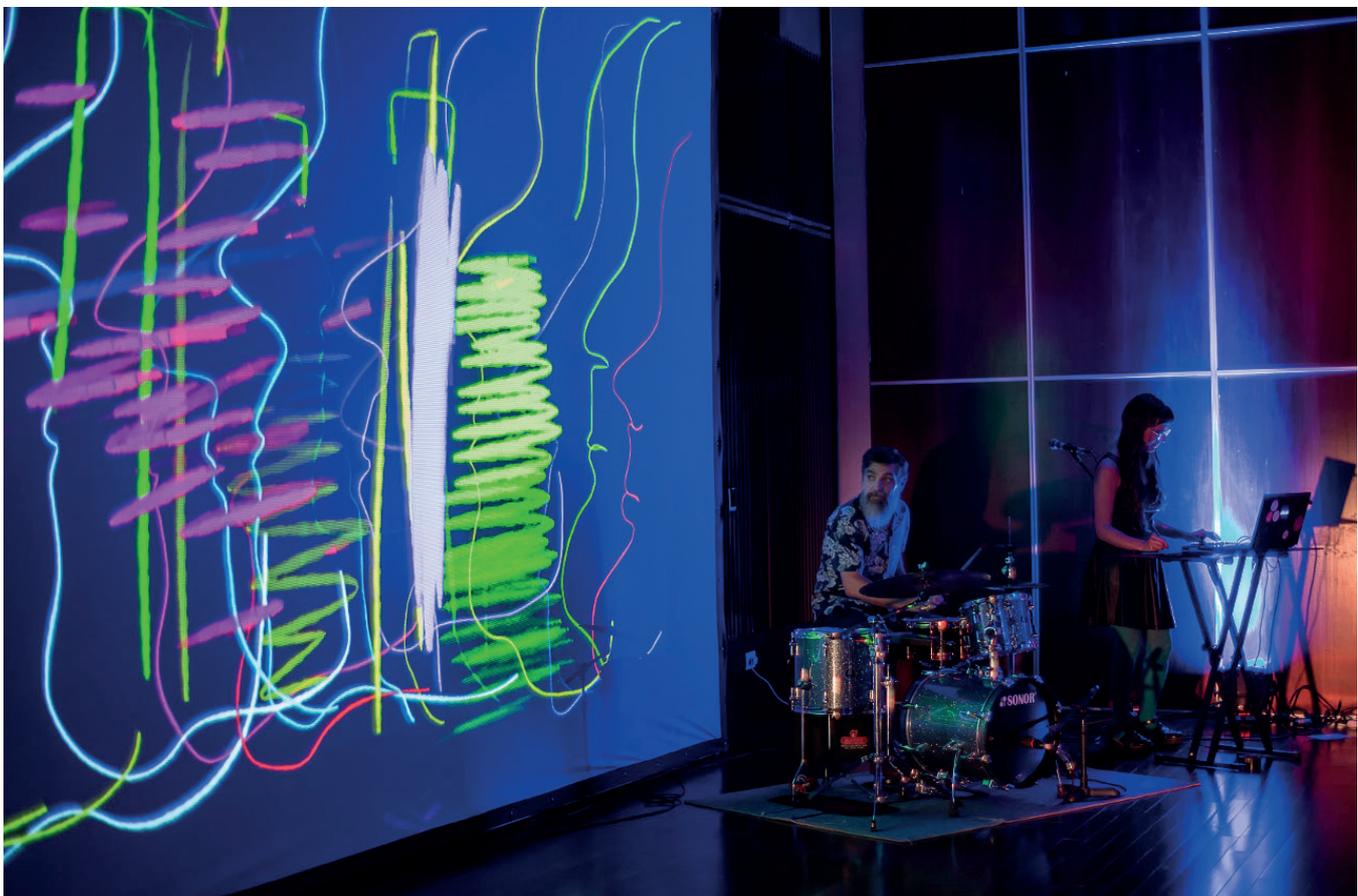


Fig 4. Lau Castro Foto - 2017 - Diálogos Recital audiovisual junto a Pablo La Porta

## 7. DIBUJO, CÓDIGO Y RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS

En el proceso de trabajo descrito, que abarca el desarrollo de proyectos artísticos, educativos, de mediación y de desarrollo tecnológico, se comprendió que el trabajo interdisciplinario implica muchas veces pensar desde un lenguaje que no es propio y que, por lo tanto, no se maneja; pero que puede comprenderse a partir de la escucha. Esa es la parte central del proyecto: la reciprocidad en el hacer que permite pensar una idea para implementar un algoritmo sin saber escribirla, imaginándola desde un dibujo a mano alzada, o imaginar un dibujo a mano alzada desde una idea que surgió escribiendo un código. Esta dinámica representa cómo se concibe el proceso creativo colaborativo.

Los laboratorios de Dibujo en Escena<sup>17</sup> fueron desarrollándose al mismo tiempo que las obras, como parte de la misma investigación artística. La apertura del lenguaje del dibujo hacia un arte temporal fue desarrollándose, por un lado, a partir de la incorporación de métodos de dibujo colectivo y, por otro, a

partir de traspolar métodos tomados de otras artes del tiempo al lenguaje del dibujo.

Actualmente, Andiamo y Trazos Club son utilizadas por instituciones educativas a lo largo de Argentina y otros países de Latinoamérica para enseñar dibujo desde un enfoque colectivo, temporal e interdisciplinario. Ambas plataformas se comparten desde 2016 en escuelas públicas de diferentes niveles educativos a través del proyecto *Dibujo en escena* llevado a cabo dentro del Programa de Educación Digital del Ministerio de Educación de la Ciudad de Buenos Aires. También se comparten en el marco del programa socioeducativo Escuela de Maestros del Ministerio, a través del curso oficial de formación para docentes de escuelas públicas, *Dibujo digital colectivo*. En escuelas públicas de diferentes provincias de Argentina se comparten a través del programa de innovación y capacitación docente de Fundación Varkey y de su plataforma Atenea.

También se realizaron capacitaciones de dibujo digital colectivo y software libre en la experiencia nombrada anteriormente del programa socioeduca-

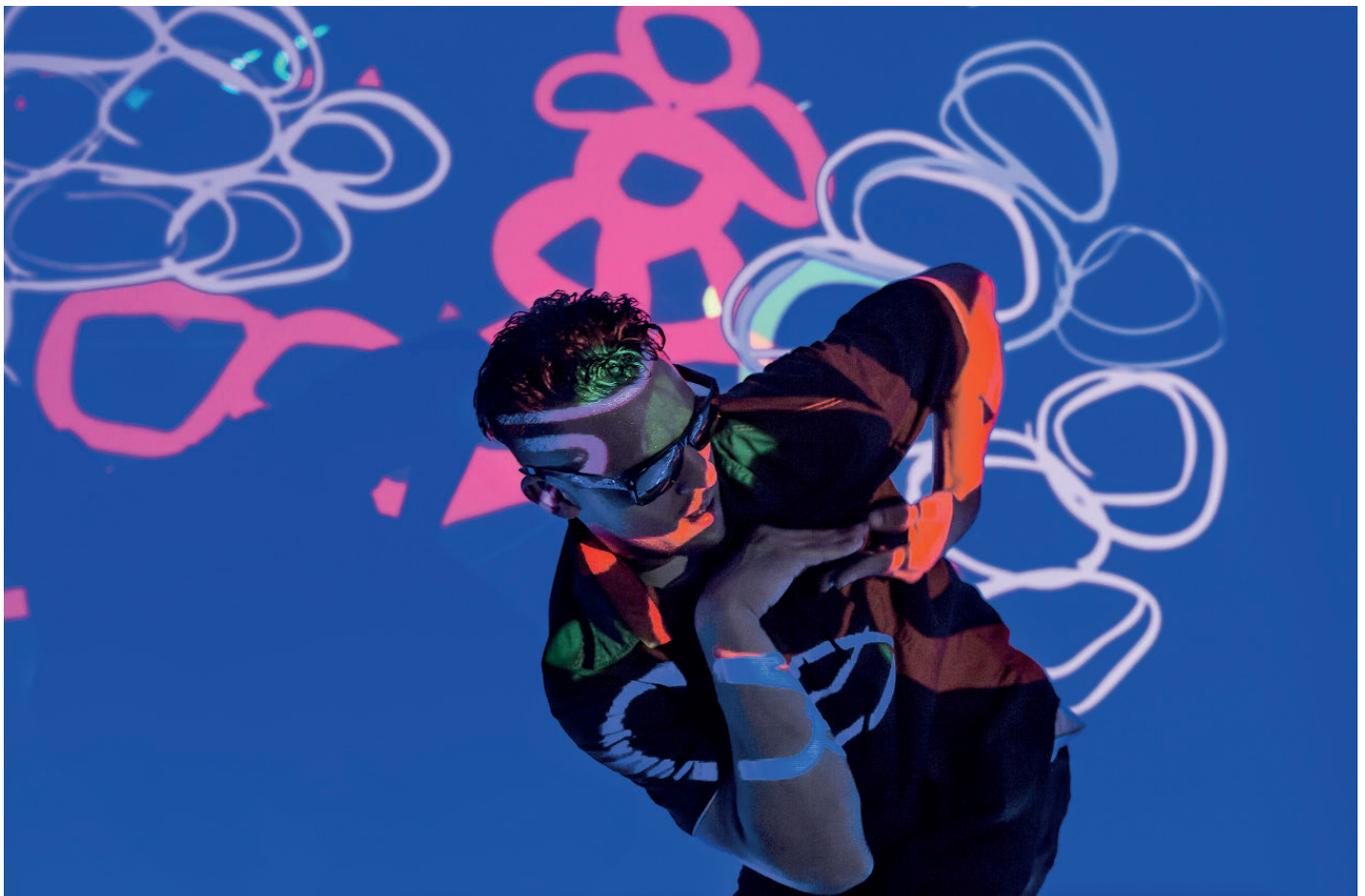


Fig 5. Lau Castro Foto - 2017 - Trazos y Ritmo Actividad participativa en el Centro Cultural de la Ciencia

tivo CAJ, en el que se utilizan programas de Software Libre y se adaptan sus utilidades a nuevas posibilidades en función de las necesidades expresivas surgidas en grupo.

La plataforma *Trazos Club* fue especialmente utilizada en estos ámbitos educativos durante 2020, cuando el proyecto de *Dibujo en Escena Virtual*<sup>18</sup> respondió a la necesidad de las escuelas artísticas de recrear las prácticas de taller en el contexto de aislamiento social preventivo y obligatorio decretado para evitar la propagación del Covid-19.

## 8. APERTURAS EN PROCESO

Actualmente se encuentran en realización dos proyectos donde convergen estas investigaciones y donde se plantea el objetivo de abrir el dibujo, es decir permitir que la práctica de dibujar sea realizada grupalmente y por personas con distintas trayectorias.

Por un lado, el proyecto *Panorama abierto* que propone un diálogo con el antiguo *Panorama de Messina destruida* de Augusto Ferrari<sup>19</sup> de comienzos

del siglo XX. El proyecto, en una primera instancia, consistió en una interpretación contemporánea a partir de una performance<sup>20</sup> en la que se dibujaba en vivo proyectando los trazos animados en tiempo real sobre un video realizado con registros fotográficos del panorama original *Messina destruida*. El proyecto se encuentra en una segunda fase, en la que elaboramos un video basado en esa performance con testimonios de Susana, hija de Augusto, y en la que también se desarrollarán actividades participativas. Estas serán experiencia en sí mismas y a su vez serán insumo para poder llevar a cabo la fase final que pretende proyectar a gran escala el panorama (como estaba previsto y no pudo hacerse por dificultades del momento en la Argentina de 1914), e invitar a artistas y al público a apropiarse de él interviniendo sus imágenes. Las actividades participativas tienen como finalidad elaborar métodos para que la interactividad propuesta en la fase final tenga el sustento de instancias pedagógicas.

El otro proyecto en proceso es *Uma*, una obra que celebra al agua como esencia, misterio y principio de la vida; pero que también aborda la problemática ambiental y la necesidad de generar concien-



Fig 6. Lau Castro Foto - 2021 - Medianeras Intervención urbana

*Dibujo abierto*

cia sobre su cuidado. El proyecto parte de concebir a internet como metáfora del océano y abarca un desarrollo escénico interactivo y una obra web. Se abre, además, a la producción colectiva explorando la posibilidad de dibujar el agua mediante tecnologías libres.

Desde el año 2020, conformamos el proyecto de investigación Dibujo abierto en la Universidad Nacional de las Artes de Argentina. La motivación de darle esta forma a las investigaciones que desarrollamos en diferentes redes de trabajo, es potenciar su crecimiento y darles continuidad a partir de sistematizarlas, organizarlas, recrearlas y compartirlas mediante las acciones del grupo.

## 9. DESEOS Y CONCLUSIONES

Abrir el dibujo es abrir el lenguaje ampliándolo desde otras disciplinas temporales, también es abrir su práctica hacia lo colectivo. En este aspecto, la relación planteada con el código abierto es fundamental, porque abrir el dibujo es necesariamente compartirlo, abrir la fórmula. Compartir los procesos creativos para que otra persona pueda continuarlos es, en realidad, un proceso orgánico ya que nadie crea de la nada, siempre creamos en diálogo con nuestros pares y tomando de quienes nos precedieron.

La documentación y difusión de nuestras prácticas artísticas (performáticas, educativas, de mediación) son un aporte para colaborar en esa apertura y es la intención de este artículo formar parte de ese proceso. Pero la construcción de esa apertura se tiene que dar en el hacer, que es donde se gestan las transformaciones. Es importante tener conciencia de eso y actuar en consecuencia para dejar atrás los tiempos confusos que habitamos donde se contradicen permanentemente los discursos con el hacer. Abrir el dibujo es explorar nuevas formas del lenguaje tanto como compartirlas y colaborar en la reapropiación de ese bien común por parte de todas las personas.

## NOTAS

1 Artista visual que a través de la proyección de imágenes mezcladas en vivo, acompaña el trabajo del DJ (DiskJockey).

2 <https://www.oma.at/tagtool/>

3 DIY (do it yourself) es un término utilizado dentro de la cultura del Software Libre para hacer referencia a la posibilidad de construir las propias herramientas, en español se traduce como “hazlo tú mismo”.

4 Mientras que el software hace referencia a los programas que permiten el funcionamiento de las computadoras y los dispositivos informáticos, el hardware hace referencia a sus componentes físicos.

5 Taller coordinado por Marcela Rapallo entre los años 2003 y 2005 en el marco del Programa Cultural de Barrios, perteneciente a la Secretaría de Cultura de la Ciudad de Buenos Aires.

6 Los Centros de Actividades Juveniles (CAJ) forman parte de las políticas públicas del Ministerio de Educación de Argentina, son organizaciones de tiempo libre educativo destinadas a la formación personal de las personas jóvenes. [https://issuu.com/marisarolo/docs/revuelo\\_creativo\\_final.1](https://issuu.com/marisarolo/docs/revuelo_creativo_final.1)

7 ACUMAR (Autoridad de Cuenca Matanza Riachuelo) es el organismo gubernamental del Estado argentino responsable del saneamiento del río Matanza Riachuelo. <https://www.acumar.gob.ar/>

8 Tecnópolis es una feria de ciencia, tecnología, industria y arte, de Argentina. <https://tecnopolis.gob.ar/>

9 Andrógina/o fue un grupo de dibujo en vivo conformado por Ana Gendrot y Marcela Rapallo que realizó presentaciones entre los años 2002 y 2004.

10 Andiamo es una herramienta de software libre para dibujo animado en vivo. <http://andiamo.live/>

11 Processing es un lenguaje de programación y entorno de desarrollo integrado de código abierto basado en Java. <https://processing.org/>

12 Manuel Gache fue el diseñador que se sumó.  
<https://www.behance.net/mang>

13 Taller de Dibujo en Escena realizado en el año 2015 en la plataforma educativa de arte contemporáneo Taller Multinacional de México. <https://www.tallermultinacional.org/dibujo-en-esce-na-el-dibujo-como-un-arte-del-tiempo/>

14 Curso Dibujo en Red realizado en el año 2019 en el Centro Cultural web Ártica dedicado a la Cultura Libre. <https://www.articaonline.com/2019/02/experiencias-colectivas-de-dibujo-en-red/>

15 <https://imprografika.wordpress.com/2020/03/29/a-drawing-performance/?fbclid=IwAR3koZN7Emyxp7WrzcOm45D2aqmE-kMHDODKEkDvIqUhdsA4kcsQmz6SDHcE>

16 Gastón Lozano es programador y artista multimedial, forma parte de los proyectos *Trazos Club* y *Uma*. <https://gastonlozano.com/>

17 El laboratorio de Dibujo en Escena comenzó a desarrollarse en el Expin Media Lab Workshop (Universidad Autónoma de Occidente, Cali, Colombia, 2012), continuó en el Club Cultural Matienzo (2014-2017), y desde el año 2016 forma parte del área de posgrado del Área Transdepartamental de Artes Multimediales de la Universidad Nacional de las Artes de Argentina (UNA).

18 La experiencia fue presentada por el equipo de investigación Dibujo Abierto (UNA) en las Jornadas Epea, de experiencias pedagógicas de educación a través del arte 2021, (UNA, Área Transdepartamental de Crítica de Artes).

19 Artista ítalo-argentino, pintor y arquitecto, que desarrolló panoramas en ambos países a comienzos del siglo XX. <https://fundacionferrari.org/agosto-ferrari/>

20 El proyecto tuvo sus primeras presentaciones en performances realizadas en la fiesta de cierre de la exposición retrospectiva de su obra en la Accademia Albertina (Torino, Italia, 2018), y en la apertura del Centro de interpretación de su obra en Agua de Oro, Córdoba (2019).

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bourdieu, Pierre. (2010). *El sentido social del gusto*. Siglo XXI Editores.
- Carballo, Oscar. Irreflexión. (2015). *Sobre la perspectiva, la imagen y el cine*. Buenos Aires: Biblioteca ENERC, INCAA.
- Colubri, Andres. (2009). *Latent State: a theoretical and practical study of Live Cinema*. (Thesis for the degree Master of Fine Arts in the Department of Design | Media Arts). University of California, Los Angeles.
- Del Río, Claudia. *Ikebana política*. (2016). Editorial Ivan Rosado, Rosario.
- Eco, Umberto. (1992). *Obra abierta*. Editorial Planeta Agostini, Barcelona, 1
- Kozak, Claudia. (2011). *Tecno-poesía experimental y políticas del acontecimiento en Poéticas tecnológicas, transdisciplina y sociedad: Actas del Seminario Internacional Ludióon-Paragraphe / Exploratorio Ludióon, Buenos Aires*. Recuperado de [http://ludion.org/articulos.php?articulo\\_id=54](http://ludion.org/articulos.php?articulo_id=54)
- Lacabanne, Raul. (2010). *Qué entendemos por interactividad*, Red Mercosur de Facultades de Diseño y Arte Multimedial, Terceras Jornadas Interuniversitarias.
- Lévy, Pierre. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos-Universidad Autónoma Metropolitana. México.
- Racioppe, B. V. (Volumen 1. Número 29. 2011). *Cultura libre y Copyleft: una actitud para (re)pensar la producción artística y cultural*. Recuperado de: <http://perio.unlp.edu.ar/>
- Rapallo, Marcela. *Dibujar un Aleph*. (2014). Universidad Nacional de las Artes, Buenos Aires, 2014. Extraído de: <https://www.google.com/search?q=dibujar+un+aleph&aq=chrome..69157j33i160.4849j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>
- Rapallo, Marcela. (2017). (Silvia Maldini, compiladora). *Dibujo en escena. La tecnología de/en la escena de Buenos Aires*, Editorial Escénicas Sociales. Buenos Aires.
- Romero, A., Giménez, M. (2013). *Prácticas artísticas contemporáneas. Los haceres comunitarios, colectivos y participativos*. BOA (UNLP), N° 14.
- Sanchez, America y Chavez, Norberto. (2000). *Manifiesto Club del dibujo*. En: *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. Rosario: Centro Audiovisual de Rosario.
- Stern, Arno. (2014). *Del dibujo infantil a la semiología de la expresión*. Editors Carena, Valencia.
- Williams, Raymond. (1992). *Tecnologías de la comunicación e instituciones sociales*, en Williams (ed) *Historia de la comunicación. Vol. 2*. Bosch. Barcelona. Recuperado de: <http://www.kubernetica.com/campus/documentos/bibliografia/WILLIAMS-Historia-de-la-comunicacion.pdf>

