

Dulce Chacón

Cuader-
nillo de
dibujo
Vol. 2

S—ediciones

Cuadernillo
de dibujo Vol. 2

Primera edición digital,
mayo 2022.

Edición,
compilación:
Dulce Chacón

Ilustración:
Jimena Azpeitia,
Dulce Chacón y
Verónica Gerber Bicecci

Concepto
editorial y
diseño:
Rogelio Vázquez
cntrl estudio
www.cntrl.info

Compiladora
Dulce Chacón

Javier Barrios
María Cerdá Acebrón
Colectivo Chachacha!
Galia Eibenschutz
Luisa Estrada
Verónica Gerber Bicecci
Arturo Hernández Alcázar
Lorena Mal
Emmanuel Peña
Carla Rippey
Jaime Ruíz Martínez
Tania Ximena Ruiz

Introducción

Es un enorme gusto darte la bienvenida a este segundo volumen del cuadernillo de dibujo. Contigo hojeándolo celebramos la posibilidad de que proyecto sigue latente y ampliándose. Los dos años que nos llevó poder retomar el proyecto constituyeron un gran reto para los que lo hacemos (editor, compiladora y artistas involucrados) pero sin duda valió la pena la espera.

El dibujo es una disciplina que tiene una apertura natural a la experimentación y al descubrimiento en la práctica, es por ello que la situación sanitaria que se presentó en estos años dio oportunidad a repensarlo como una actividad de potencia reparadora, un oasis que proyecta posibilidades, así como un momento de silencio para pensar. Sin duda adquirimos un nuevo entendimiento del espacio en lo íntimo y lo privado; lo interior y exterior se volvieron categorías espaciales con múltiples posibilidades otorgadas por la tecnología pero también por la necesidad de comunicación. La experiencia del cuerpo y su desenvolvimiento social es un reto que aún seguimos descifrando; y lo cotidiano en relación al cuidado es un hábito que se volvió costumbre.

Todo lo mencionado anteriormente son características a considerar para entender la diferencia entre los tipos de ejercicios del primero y segundo volumen. Algunos requieren concentración y enfoque al momento de ejecutarlos pero todos están abiertos a la interpretación individual y al potencial que ésta tiene para crear resultados creativos.

En esta compilación encontrarás ejercicios que te invitan a colaborar y crear vínculos con otras especies (Javier Barrios), a hacer una introspección a la memoria personal y visualizarla (María Cerdá Acebrón), a interpretar símbolos y modificarlos (Colectivo Chachachá), a asimilar el espacio sensorial a través de la memoria corporal (Galia Eibenschutz),

a reconocer tu entorno a través del recorrido de la mirada (Luisa Estrada), a ensayar la imaginación automática (Verónica Gerber Bicecci), a interpretar situaciones que cuestionan la realización de la imagen (Arturo Hernández), a crear un dibujo en relación a la escucha y la memoria visual (Lorena Mal), a perseguir trazos continuos que crecen desde el centro de la hoja en forma espiral (Emmanuel Peña), a la revisión de archivos personales en la búsqueda de motivos que inicien un dibujo, o a inventar símbolos para crear un sistema de escritura propio (Carla Rippey), a concebir un contenedor de ideas que sea detonador de imágenes (Jaime Ruiz Martínez) y a reconstruir la memoria de un lugar mediante su reconocimiento (Tania Ximena).

Cada ejercicio refleja una parte de la metodología que lxs artistas tienen en sus estudios o en su vida cotidiana. En todos hay una invitación a jugar con la percepción, evocando recuerdos o inventando imágenes extraordinarias. Son estos encuentros con modos de habitar y crear el mundo mediante imágenes una de las intenciones de este proyecto.

A todxs lxs artistas participantes les agradezco una vez más la generosidad en compartir su proceso creativo en cada una de sus instrucciones. También te invito a ti lector (a) y ejecutante a realizarlos en colectividad, a compartirlos en complicidad otorgando la debida mención a cada uno de lxs creadorxs que aquí se reúnen.

Dulce Chacón
Abril 2022

Dibujo naturalista nocturno

Javier Barrios

Para este ejercicio necesitarás los siguientes materiales:

- Papel de tu agrado, preferentemente de un tamaño mediano-pequeño
- Material y herramientas de tu agrado, lápiz, pincel, tinta, plumilla, etc.
- Mesa de trabajo o restirador.
- Lámpara de escritorio de luz fluorescente.

El ejercicio debe realizarse de noche, o por lo menos después de la puesta de sol. Los mejores resultados se obtienen en las estaciones calurosas, durante la primavera y el verano.

Abre las ventanas de tu lugar de trabajo e instala tu mesa o restirador cerca de estas.

Enciende la lámpara y coloca el foco a una distancia de no más de treinta centímetros de la superficie de trabajo, de manera que se genere un pequeño espacio de luz y calor, una forma de señuelo para atraer a nuestros colaboradores.

Eventualmente, sobre el papel y cerca de la lámpara aparecerán, (a veces más a veces menos) insectos. Por lo regular sumamente pequeños, voladores, verdes y cafés.

Nuestro ejercicio plantea una colaboración de una o varias noches con estos visitantes, reproduciendo y/o intentando predecir sus trayectorias mientras vuelan, usando el lápiz o lo que sea. Puedes nombrarlos, ir tras ellos trazando una línea, señalar los lugares del papel en donde han estado, dibujar su forma y color de manera mimética, etc. Eso depende de ti.

El punto es, poner nuestra total atención, por lo menos durante un rato, en esos seres minúsculos y crear un vínculo entre ellos y nosotros, a través del dibujo.



Javier Barrios

(Guadalajara, Jalisco, 1989)

Vive y trabaja en Ciudad de México. Su trabajo aborda las relaciones entre las cosas minúsculas y las monumentales, y entiende en el conectar estos mundos, una forma de acto político.

En su obra reciente, algo cobra importancia particular: las orquídeas.

A lo largo de este trabajo se ven contenidas narrativas históricas y científicas así como experimentaciones formales y técnicas, que en conjunto hablan de la forma como el ser humano se relaciona con la naturaleza, intentando descifrarla, contenerla y controlarla, constantemente poniendo en riesgo la cordura y la vida.

Ha exhibido tanto de manera individual como colectiva en México, Estados Unidos, Colombia y Japón. En 2019 formó parte del programa de residencias de Casa Wabi en Oaxaca, y un año antes realizó una residencia en el ISCP en la ciudad de Nueva York.

Su obra ha sido publicada en medios impresos y digitales como Artishock, Artforum, Revista Código, Terremoto, El País, Excelsior, Campo de relámpagos, entre otros.

Línea de tiempo/ autohistoria del arte

María Cerdá Acebrón

Las líneas de tiempo suelen ser un recurso pedagógico para explicarnos la historia del arte como una continuidad de estilos, movimientos y artistas. Este ejercicio consiste en hacer tu propia auto historia del arte.

Es un ejercicio que se puede desarrollar en varios días y también se puede organizar al gusto de cada una.

Para ello debes comenzar por hacer memoria, desde la infancia hasta la actualidad, y anotar en una hoja de papel cronológicamente los juegos, películas, series de tv, música, libros, exposiciones, viajes, que hayan sido significativos sumado a los acontecimientos históricos que recuerdes en cada año. Puedes ordenar por los años que te parecieron fundamentales o bien por etapas de la vida (Por ejemplo: infancia, pubertad, adolescencia, edad adulta, madurez, etc.) cada una cómo desees

nombrarlas. Traza una línea recta horizontal a lo largo de una hoja, escribe a lo largo de la línea los años en los que te vas a centrar. Vacía la información que escribiste previamente en los años correspondientes. Para hacer más dinámica la información también puedes generar códigos visuales (signos o símbolos como una nota musical para especificar la música o un libro para las lecturas memorables o una bombilla para las ideas) para interpretar cada uno de los recuerdos.

Este ejercicio tiene el fin de ordenar por años las influencias que hemos tenido a lo largo de nuestra vida y comprender cómo se ha construido nuestro gusto y formación visual.

Puedes volver a repetir el ejercicio cuantas veces consideres reacomodando la información.

Identidad gráfica nacional

Colectivo Chachacha!

Ejercicio de Colectivo

El escudo nacional es un conjunto de símbolos que representan ideas sobre lo que significa ser mexicano. Es un emblema que hemos visto desde pequeños y que identificamos.

A lo largo de la historia han existido diferentes interpretaciones de lo que hoy conocemos como escudo nacional, las cuales han ido cambiando desde el punto de vista hegemónico, pero siempre se refieren al lugar de origen, al territorio en el cual habitamos. Por ejemplo: El dios Huitzilopochtli había ordenado a los mexicas que establezcan su territorio y pueblo en un lugar donde vieran a un águila parada en un nopal devorando una serpiente.

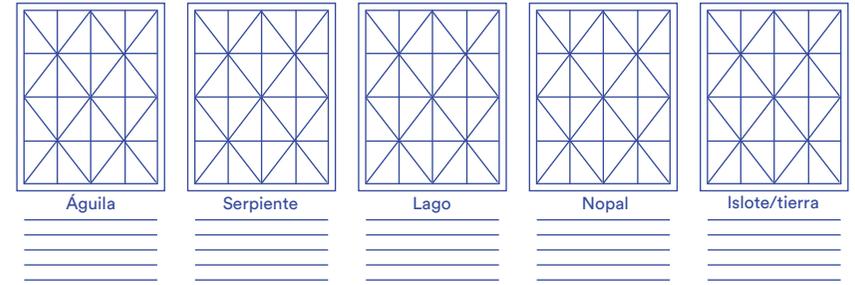
Lo conforman diez elementos: nopal, águila, serpiente, agua, caracoles, chalchihuites, piedra, rama de laurel, rama de encino y listón tricolor. Es el escudo nacional con mayor número de elementos biológicos.

Este ejercicio sugiere hacer modificaciones del escudo para obtener una versión personal utilizando sólo 5 de sus componentes.

1. Utiliza las 5 figuras que se resaltan del escudo nacional y que se muestran a continuación.



2. Dibuja en la guía reticulada correspondiente cada uno de los elementos, haciendo los cambios o modificaciones que quieras. Es necesario que cada dibujo se realice en esa retícula para que los 5 elementos mantengan dimensiones similares.
3. Haz una síntesis de la forma, resaltando principalmente la silueta y su contorno sin trabajar en los detalles.
4. Escribe lo que para ti significa cada elemento en los renglones de cada retícula de la página siguiente.
5. Utiliza una hoja nueva para realizar una composición de dibujo con los 5 elementos que modificaste previamente y los nuevos significados personales. Cambia la escala y la posición de cada uno para obtener un escudo diferente.



*Puedes repetir el proceso modificando otra vez los elementos, hazlo tantas veces como quieras.

La finalidad es que mediante la experimentación podamos entender mejor lo que significa ser mexicano

ideológicamente hablando. Utilizando el dibujo como medio de representación de conceptos, podemos reflexionar sobre la identidad personal y colectiva.

Colectivo Chachacha!

Es un estudio de producción artística fundado en 2010 y conformado por Raymundo Rocha (San Luis Portosí, 1983) y Dayron López (México, D.F., 1984)

Han participado en diferentes exposiciones individuales y colectivas como: Rasgos, Galería de la ENPEG La Esmeralda, CDMX (2017); 5ª edición de la beca Adidas Border, Museo Universitario del Chopo, CDMX (2016); Barrio Roots, Centro Comunitario de Bell, Los Ángeles, California E.U.A. (2014); Vínculos, proyecto de residencia artística, Casa vecina, CDMX (2013), entre otras. Primer lugar en la Octava y Novena Bial Nacional de Diseño en la categoría profesional “Proyecto Colaborativo

interdisciplinario de aproximación a temáticas sociales” (2015 y 2017).

Chachacha! trabaja por medio de la observación de grupos sociales y sus costumbres, estudian el lenguaje y los símbolos urbanos en el contexto mexicano contemporáneo utilizando medios como el dibujo, la pintura y el muralismo.

También realizan laboratorios y talleres como facilitadores para brindar herramientas e incentivar las capacidades de participación, con el objetivo de fomentar el diálogo colaborativo, el desarrollo humano y la reflexión sobre conceptos de identidad por medio del arte.

Tocar

Galia Eibenschutz

Material:

- 4 pliegos de papel bond, o un pedazo de papel Kraft de alrededor de 1 m x 1.5 m como mínimo. Mientras más grande mejor.
- Barra de pastel negro o barra de grafito.
- Masking tape.

Instrucciones:

Coloca el papel en el piso y fíjalo con masking tape.

Acuéstate boca arriba sobre el papel
Cierra los ojos.

Tómate un momento para escuchar tu respiración (sin modificarla) y para sentir el peso de tu cuerpo acostado en el piso.

Cuando te sientas lista(o), incorpórate y quédate sentada (o) sobre el papel.
Cierra los ojos.

Con una mano toma la herramienta y con la otra mano comienza a tocar sutilmente y despacio tu piel, como si la estuvieras reconociendo. Haz un recorrido constante de exploración a lo largo de tu cuerpo, pasando también por la ropa, poniendo atención en la variedad de texturas.

Mientras tanto, con la mano que tiene la herramienta, trata de ir dibujando este recorrido lo más fielmente posible, sin ver el papel, procurando no abrir los ojos.

Registra en tu memoria corporal, las sensaciones que provoca cada textura, registra también las texturas, el tipo de línea, la calidad y permite que tu cuerpo se vaya moviendo en relación a lo que demanda ese recorrido.

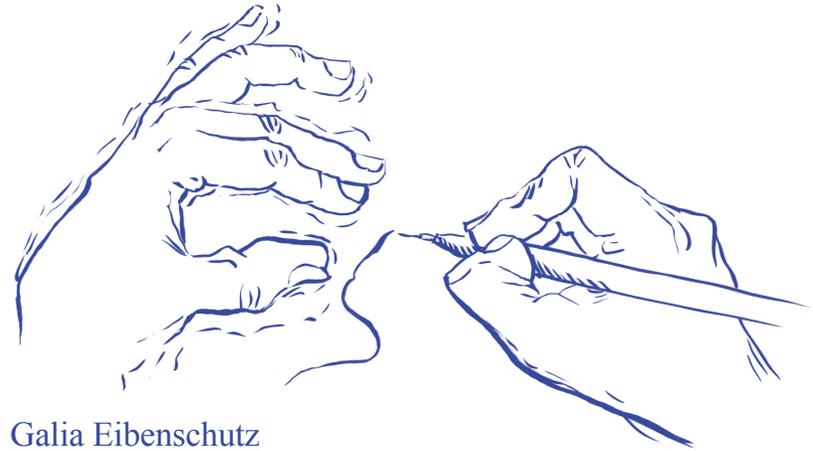
Intenta tomar todo el tiempo posible, sin prisa.

Cuando pierdas la concentración y el interés, déjalo y observa tu dibujo; al mismo tiempo que vas recordando la experiencia.

Posteriormente, a partir de lo observado y de la memoria, explora movimientos relacionados al recorrido que estas observando.

Poco a poco desarrolla y memoriza una secuencia de movimiento.

Cuando ya tengas la secuencia, si es posible muéstrasela a alguien incluyendo tu dibujo.



Galia Eibenschutz
(Ciudad de México, 1970)

Estudió la licenciatura de Artes Visuales en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM y la maestría en DasArts, Ámsterdam, Holanda.

Artista multidisciplinaria que desarrolla su trabajo entre el arte escénico y el arte visual. Explora temas como el registro del movimiento y del paso del tiempo, la presencia escénica del cuerpo y su proyección en la arquitectura.

El taller de Dibujo y Movimiento es un elemento fundamental en su práctica.

Se ha presentado en Museo Tamayo, Museo de Arte Carrillo Gil, Laboratorio Arte Alameda, Museo Universitario del Chopo, Teatro de la Danza, Casa Wabi y Sala de Arte Público Siqueiros, CDMX; Hospicio Cabañas, Guadalajara; The Cedar Cultural Center, Minneapolis; y Center for the Arts and Communication, Miami Basel, entre otros.

Fue seleccionada como coreógrafa del 2019 por la Fundación Mcknight, Minneapolis. En 2016 su proyecto de Laboratorio de Dibujo y Movimiento fue seleccionado por CEPRODAC-INBA. En 2012 fue Beneficiaria por el Programa de Estímulos de la Danza Nacional EPRODANZA-CND/INBA. México. Ha recibido apoyo de producción de la Fundación Jumex en los años 2005 y 2011. Fue becaria de Jóvenes creadores/ FONCA y miembro del Sistema Nacional De Creadores de Arte del FONCA (2013-2016) y (2017-2020) Participó en el en el Primer Encuentro Nacional De Danza en Guadalajara, en el Festival Onésimo González en Guadalajara, en el Festival Oc'- Ohctic Mérida y en CAMP_I.

<http://galiaeibenschutz.art>

Recorrido visual del espacio

Luisa Estrada

Este ejercicio consiste en realizar un dibujo por medio de una sola línea, será un recorrido visual del espacio, paisaje o lugar en el que te encuentres. Vas a utilizar papel (puede ser una hoja, una libreta o lo que te acomode) y un bolígrafo o plumón. La idea es que no sientas necesidad de borrar, y que pierdas el miedo a estos materiales para dibujar.

Siéntate en un lugar cómodo donde tengas buena visión y selecciona la parte del espacio o paisaje que quieres representar, recuerda que es un recorrido con una sola línea, tu eliges por donde pasaran tus ojos y lo que registrarás en tu dibujo.

Puedes empezar a dibujar en el papel del lado que mas te acomodes (derecha o izquierda) y terminarás en el lado opuesto del que comenzaste. Te puedes aventurar a dibujar en toda la hoja, sólo necesitas terminar del lado contrario al que comenzaste).

Ahora sí, cuando estés lista toma la pluma y comienza a dibujar, cuando hayas comenzado no puedes levantar la pluma ni una sola vez, hasta que des por concluido el dibujo. No importa si las líneas se sobreponen, la idea es

que logres representar el mayor número de detalles o en todo caso, la esencia del espacio o paisaje que tienes en frente.

Puedes repetir el ejercicio el número de veces que sea necesario, la idea es que esto te ayude a representar un espacio, y que percibas cómo los objetos están unidos por líneas imaginarias que se entrecruzan una y otra vez.

Si hacerlo con una sola línea es difícil, también puedes hacer diferentes recorridos, es decir, trazar primero la parte de arriba con una sola línea, luego dibujar la parte media con otra línea y por último la parte de abajo, como resultado tendrías un dibujo construido a través de tres recorridos lineales.



María Luisa Estrada Sánchez

(Ciudad de México, 1983)

Artista visual dedicada, sobre todo, al oficio del grabado, interesada en el paisaje, la calle, la arquitectura y el espacio. Estudio Artes Visuales en la ENAP-UNAM (2002-2008) y en la Universidad Nacional de Colombia, (2005). Maestra en Artes Visuales, por la Academia de San Carlos, (2009-12). Fue coordinadora del Taller de Producción e Investigación Gráfica Carlos Olachea ENAP-UNAM (2012-2014). Becaria del FONCA en Jóvenes Creadores 2013 y del Programa de Fomento y Coinversiones Culturales en las emisiones 2016 y 2018, es co-directora del Colectivo

Ruta Gráfica MX. Actualmente es miembro del Sistema Nacional de Creadores.

Ha tenido premios y reconocimientos a nivel nacional como internacional como el Premio en la 3a Bial Internacional de Obras de Arte en Papel (Bosnia y Herzegovina) 2020, Mención Honorífica en el IV Bial Internacional José Guadalupe Posada 2019, Premio de adquisición Japonice 2015. Su obra se ha expuesto de manera colectiva e individual en varios estados de la república como en el extranjero.

Escribir también es dibujar

Verónica Gerber Bicecci

Consigue un cronómetro o ajusta una alarma para que suene cada 5 minutos durante los próximos 30 minutos. Responde a cada uno de los siguientes puntos a contrarreloj (esta instrucción es inalterable). Al dibujar y escribir intenta no juzgar el valor o calidad de tus ideas y trazos. Escribe y dibuja lo primero que pienses o imagines. Necesitas un lápiz y un par de hojas de papel.

1. Cinco minutos para contestar: ¿qué es lo que más te preocupa del futuro a escala personal?
2. Cinco minutos para contestar: ¿qué es lo que más te preocupa del futuro a escala global?
3. Cinco minutos para narrar algún suceso extraño o inesperado del día de hoy, o de esta semana, que podría ser susceptible de conver-

tirse en ciencia ficción. Todos los días suceden cosas extrañas que pasamos por alto: el gato maullándole a una esquina, algo inesperado que brota de una maceta, un sonido desconocido que te despierta en la madrugada, etcétera.

4. Cinco minutos para releer los puntos No. 1, No. 2 y No. 3 y subrayar hasta seis palabras que te parezcan interesantes en cada uno.
5. Cinco minutos para que reescribas todas las palabras que subrayaste en una sola lista. Ahora elige las necesarias para hacer un “título”; puedes agregar las preposiciones o artículos que necesites, cambiar tiempos verbales o funciones gramaticales. Por ejemplo, si tu lista de palabras es:

creció	desaparición	plástico
flor	especies	2050
gigante	huella	perder
estudio	tristeza	humanos
blanca	rayo ultravioleta	esperanza
planta	empatía	imposibilidad,

entonces un título posible sería *La empatía de las flores de plástico* o *Creció la huella ultravioleta* o *La desaparición de los humanos en 2050*, entre otros.

6. Cinco minutos para hacer un dibujo a partir del título que resulte del punto No. 5. Puedes dibujar y escribir en la composición, o sólo dibujar.



Dibujo: Verónica Gerber Bicecci

Verónica Gerber Bicecci (Ciudad de México, 1981)

Artista visual que escribe. Ha publicado los libros: *Mudanza*, *Conjunto vacío* (premio internacional Aura Estrada, premio Cálamo Otra mirada, traducido al inglés por Christina MacSweeney), *Palabras migrantes* (bilingüe; traducido y comentado por Christina MacSweeney), *Otro día...* (poemas sintéticos) y *La Compañía*. Algunos de sus proyectos e intervenciones visuales más recientes son: *el vocabulario b* en muca Roma, Ciudad de México; lamaquinadistopica.xyz

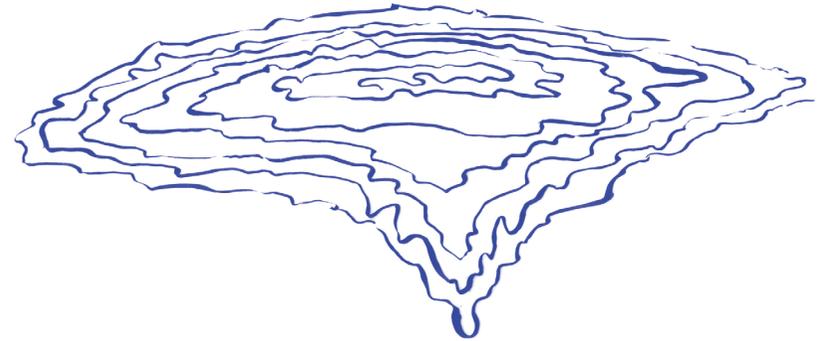
en el Museo Arte Abstracto Manuel Felguérez, Zacatecas; y el cuento curatorial *En el ojo de Bambi* en Whitechapel Gallery, Londres. Fue editora en la cooperativa Tumbona ediciones y tutora del Seminario de Producción Fotográfica del Centro de la Imagen. Actualmente forma parte del equipo docente de SOMA y es becaria del Sistema Nacional de Creadores de Arte del FONCA.

www.veronicagerberbicecci.net

Ejercicios realizables (o no) de imaginación sobre el dibujo

Arturo Hernández Alcázar

- a. Un dibujo que no parezca o que no busque parecerse a nada que conocemos.
- b. Un dibujo que rompes en muchos pedazos y lo vuelvas a armar de maneras distintas.
- c. Un dibujo que es una caminata de 24 horas dentro tu casa.
- d. Un dibujo que se forma a partir de las rutas de pesero, metro, taxi y caminando en la ciudad.
- e. Un dibujo que es un sonido.
- f. Un dibujo que es el engranaje, el mapa, la constelación de afectos, potencias, ideas y palabras con las que entiendes el mundo.
- g. Un dibujo que sea un mapa como el de los cartógrafos del cuento de Borges:
- h. Un dibujo que se forma a partir de conectar frases y palabras que están dispersos en distintos textos
- i. Un dibujo que nunca termina.
- j. Un dibujo que es una marca en la tierra.
- k. Un dibujo browniano como el vuelo de dos moscas dentro de una habitación.
- l. Un dibujo que sea una historia de amor.
- m. Un dibujo ruidoso.
- n. Un dibujo – accidente.
- o. Un dibujo que trace una acción que aun no sucede.
- p. Un dibujo que se borre con el tiempo.
- q. Un dibujo invisible.
- r. Un dibujo que es el movimiento de tu cuerpo.
- s. Un dibujo que sea otra forma de pensar.
- t. Un dibujo que ponga un hasta aquí.



Arturo Hernández Alcázar

(Ciudad de México, 1978)

Mi búsqueda sucede en las grietas del proyecto moderno. A través del cruce de procesos, medios y acercamientos a contextos específicos, busco hacer de éstas exploraciones una enunciación crítica y urgente sobre la naturaleza destructiva del declive-mundo: advertir el rumor al acecho.

Las obras que devienen de estos procesos son instalaciones, sonidos, dibujos, archivos, objetos y se han mostrado en museos, espacios independientes, educativos y galerías en México, Sudamérica, Europa, Estados Unidos y Asia.

Ha sido tutor, maestro y tallerista en diversas instituciones e iniciativas educativas como La Esmeralda, UNARTE, Festival Interfaz, X Teresa Arte Actual, actualmente soy profesor en Escuela Superior de CINE y miembro del Sistema Nacional de Creadores (2019-2022) Fui tutor de la 6a. Edición del Programa BBVA-Museo de Arte Carrillo Gil y dirijo Sala Antena, espacio múltiple e independiente en la Ciudad de México.

www.arturohernandezalcazar.com

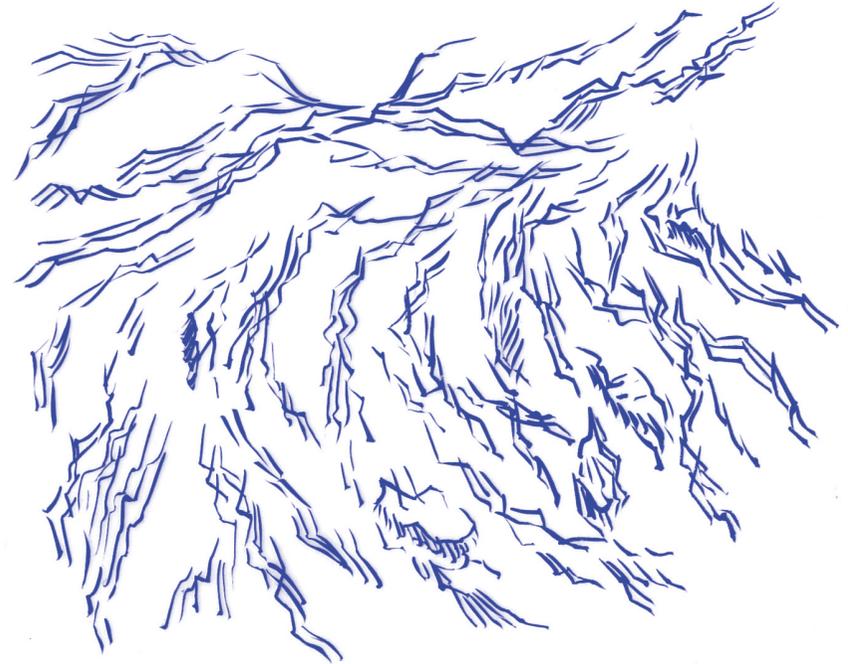
Atrapar con un dibujo

Lorena Mal

1. Ten a la mano una hoja de papel y una herramienta de dibujo como un lápiz, pluma, tinta, pintura o algo que manche una superficie.
2. Observa el lugar en el que estés, escucha y observa detenidamente en todas direcciones con calma.
3. Ahora camina por todo el espacio de muro a muro (si es un espacio cerrado) o hasta donde desees delimitarlo, observando y caminando en todas direcciones: camina en línea, círculo, en diagonal o hacia atrás: esto se llama visión circular-ver de la misma forma en la que oímos, hacia todos lados.
4. Detente y escoge algo que se esté moviendo y que puedas ver o escuchar: una nube, un insecto, una cortina con el viento, una persona, tu mismo pecho al respirar. Ya que selecciones aquello que llamó tu atención toma la hoja de papel y tu herramienta preferida:
 - a. Empieza dibujando un punto y sigue el movimiento.
 - b. Si es algo que puedes ver, concéntrate en seguir con los ojos un punto del sujeto que obser-

vas intentando no ver el papel sobre el que dibujas; si es algo que sólo puedes oír, puedes cerrar los ojos y concentrarte en escuchar sintiendo los bordes de la hoja de papel como los límites del espacio que percibas.

- c. Mueve sobre el papel ese punto a su velocidad, síguelo y traza la línea que está dejando tras de sí. Si el movimiento es lento, el dibujo y tu movimiento serán lentos; si el movimiento es rápido, el dibujo y el gesto serán breves; presiona más fuerte con el peso de tu mano si fue un movimiento abrupto y cercano o presiona suavemente si fue un movimiento sutil o lejano; si el movimiento salta, el dibujo dará esos saltos.
- d. Al concluir el dibujo, obsérvalo detenidamente y cierra los ojos. Visualiza la forma en tu mente, no importa si no es exacta, recuerda cada paso del movimiento y el tiempo que llevo hacerlo. Observa con tu memoria visual lo que has atrapado, ahora podrás volver a verlo incluso sin tener tu dibujo cerca.



Considera una variante. Para dibujar no necesitas una superficie, intenta dibujar usando tu cuerpo como herramienta: puedes dibujar siguiendo el movimiento con tu mano, señalando con un dedo, moviendo un brazo para seguirlo, tus ojos mismos o tu cuerpo completo, sólo decide un

punto de partida y observa mientras te mueves al tiempo de lo que dibujas en el aire con tu cuerpo. Al finalizar cierra los ojos y recuerda la imagen que formaste y el movimiento que la fue formando, la imagen quedará atrapada en la memoria de tu cuerpo.

Lorena Mal

(Ciudad de México, 1986)

Realizó sus estudios en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado 'La Esmeralda', INBA. Ha sido beneficiaria del FONCA (2012/2016/2019); del Programa de Investigación y Producción en Arte y Medios PAPIAM (2012); 1er premio del Concurso Internacional de Video y Arte Electrónico Transito (2013); y alumni de residencias como McColl Art Center (2021); Skowhegan School of Painting and Sculpture (2016); Casa Wabi (2015); entre otras.

Algunas exhibiciones y proyectos individuales recientes incluyen 'Synchrony (One day at all times)', Old Stone House Brooklyn (2021); 'Temporal', Museo Amparo (2020); 'Réplicas: Apuntes sobre historia material', Museo ExTeresa (2017-2018); y 'Concrete: Turning the invisible into matter', Meinblau, Berlín (2016). Su trabajo ha sido incluido en exhibiciones en sedes que incluyen Palazzo Grassi, Venecia; ESPAC, Cd. de México; Skowhegan NY, Nueva York; FOFA Gallery, Montreal; Armory Center for the Arts, California; Fundación/Colección Jumex; Museo Felguerez, Zacatecas; Museo Nacional de la Estampa MUNAE, Cd. de México; y el Instituto de Artes Gráficas, Oaxaca; entre otros.

www.lorenamal.com

Práctica de dibujo Emmanuel Peña

El dibujo es un balance entre paciencia y observación, poniendo empeño en estos dos aspectos es posible conseguir resultados más atrevidos. Otra característica que contribuye a enriquecer la experiencia es el material de trabajo, por ejemplo la fuerza del papel.

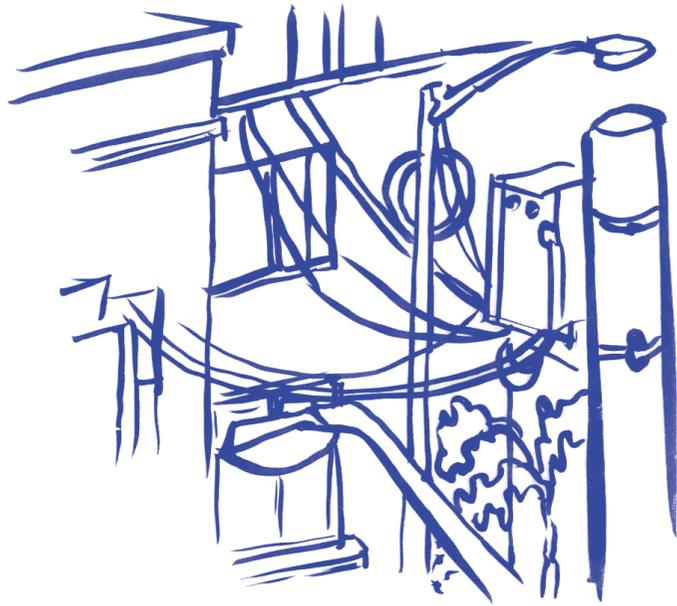
Cuando dibujas lo ideal es tener seguridad en los trazos, aunque no tengas un control total de lo que haces. A mí me gusta comenzar eligiendo una referencia, una geometría al centro de la imagen, tal vez un triángulo que se forma con un letrero o un edificio cruzado por un árbol. Ese pequeño detalle lo elijo como mi punto focal (mi fascinación) y en torno a el comienzo a desarrollar todo, determino la proporción, y avanzando como si se tratara de una espiral voy integrando todos los elementos que continúan alrededor de ese primer punto. Es importante valorar los pequeños detalles, éstos tienen la cualidad de ser más importantes que la totalidad misma del dibujo. Es necesario dibujarlos respetando esas proporciones diminutas, pues es su naturaleza y es justo eso lo que los llena de fuerza en la página.

Instrucciones del proyecto:

1. Sal a caminar por tu barrio y toma algunas fotos, elige espacios donde destacan objetos que se sobrepone unos a otros, como postes, arbustos, carros, personas.
2. Elige una de las imágenes, utiliza un lápiz o lapicero y comienza por dibujar un elemento del centro de la foto en el centro de la página, procura que se trate de una pequeña figura geométrica.
3. Trata de no planear el espacio que abarcara tu dibujo, cada vez que hagas nuevos trazos deben surgir de ese centro y conservar esa proporción que ya tienes.
4. Dibuja los detalles que veas, por ejemplo las columnas. Para las áreas verdes deja zonas en blanco pero delimitálas con contorno.
5. Realiza tu dibujo con líneas continuas, pero en las zonas más oscuras haz manchas con tu lápiz.
6. Procura no borrar y ni remarcar trazos, las líneas definidas y seguras serán el resultado de una buena ejecución.

Tres ejercicios

Carla Rippey



Emmanuel Peña
(Tula, Hidalgo, 1987)

Se dedica a hacer libros, diseñar e ilustrar. Publicó su primera obra como autor en 2011, el *Libro del metro*. Ha dibujado para distintas revistas, además de ilustrar y diseñar para diversas editoriales, públicas y privadas.

Fue becado por la Embajada de Francia en 2016 para hacer una residencia en La Maison des Auteurs, en la ciudad de Angulema, Francia, donde trabajó y concluyó su primera novela gráfica, titulada *Nada aquí*,

ganadora del segundo lugar del Primer Concurso Latinoamericano de Novela Gráfica Ciudades Latinoamericanas. En 2018 llegó a librerías su segunda novela gráfica *Color de Hormiga*.

Fue becario del Fondo Nacional Nacional para la Cultura y las Artes en 2019 y en 2020.

www.behance.net/eldisenante

El archivo como mecanismo para desencadenar significados

Mucha de nuestra experiencia actual del mundo tiene que ver no solamente con lo que observamos en tres dimensiones a nuestro alrededor, sino cada vez más con representaciones visuales – éstas pueden ser virtuales o impresas, aunque la primera categoría empieza a prevalecer sobre la segunda.

1. Empieza a formar un archivo con imágenes que te llaman la atención, es decir, que crean algún tipo de eco en ti. Puede ser un archivo físico (de impresos) o virtual.
2. Junta elementos que por alguna razón funcionan juntos, por tema o por asociaciones formales. Decide cómo quieres manipularlos, impresos o virtuales.
3. Con estos elementos comienza un proceso de edición, por ejemplo, si estás trabajando con fotocopias o papel, recorta los elementos afines, para quitar el ruido o alterar el significado original. Puedes yuxtaponer esos recortes para crear o enfatizar asociaciones formales

o de significado. Experimenta con los tamaños y el posicionamiento de los elementos. En el proceso, los puedes pegar con cinta o afileres a una pared o extenderlos en el piso. Al final pueden salir maquetas que pegues definitivamente a una base con lápiz adhesivo o narrativas compuestas de una serie de imágenes.

4. En estos procedimientos, es útil poner atención a las imágenes repetidas o temas que van saliendo. Te pueden ofrecer líneas de investigación para afinar o seguir.
5. Dibuja a partir de las maquetas creadas. El dibujo puede recrear la configuración inventada o volverse otra cosa en el proceso.
6. Si buscas que el dibujo sea fiel a tu maqueta, cuadrícula el original y también tu papel, esto te servirá como guía para poder copiar con las mismas proporciones.

Dibujo con grafito y goma

Una de las ventajas de dibujar con grafito y goma es la posibilidad de alterar

lo dibujado, poner y quitar. Concibe al lápiz como un instrumento para intervenir lo claro, y la goma, como un instrumento para intervenir lo oscuro.

1. Trabaja con papel satinado, para que su textura no afecte la imagen, a menos que si te interese esa cualidad. Elige papeles gruesos que aguanten ser borrados y re trabajados. El albanene es bueno para experimentar, aunque su conservación es complicada (ya que tanto el calor como la humedad lo afectan). Una forma de trabajo es fijar papel húmedo de buen gramaje a una tabla con cinta engomada, para luego aplicar capas delgadas de gesso (4 ó 5, capas, lijando entre cada una para que quede lisa). Esto crea una superficie que se puede intervenir continuamente sin dañarla y que permite grises muy suaves.
2. Experimenta con distintos grados de grafito. Los más suaves se pueden difuminar, con goma o cotonete, para crear distintos tonos de gris.
3. Se puede usar el filo de las gomas para crear líneas blancas sobre el grafito ya colocado en el papel. El filo se baja rápido; corta con un cutter la parte redondeada para seguirlo teniendo.
4. Crea una dinámica entre la línea negra y la línea blanca. Agarra el lápiz con el puño y golpea el papel para crear líneas caóticas. In-

terviene esta línea con el filo de la goma, creando línea blanca sobre la negra. Con la goma, jala las líneas de grafito para difuminarlas, de este modo se puede crear una gama de grises a partir de las áreas negras.

5. Además de los lápices, el grafito se consigue en polvo y en crayones, experimenta con estas alternativas.

El dibujo como precursor de la escritura: Crea tu propio sistema de escritura.

Como se puede ver en la escritura pictográfica, es decir, escritura basada en signos icónicos, como el sistema jeroglífico, y en los ideogramas chinos, el dibujo se relaciona estrechamente con la escritura. Este ejercicio está diseñado para practicarlo en grupo y sirve para contrastar la voz de cada persona. El propósito es definir tu campo de intereses y de allí ver la manera particular de traducir éstos a un lenguaje simbólico, significativo para ti.

1. Inventa un símbolo para ti mismo.
2. Piensa en asuntos importantes desde tu perspectiva (cosas, conceptos, emociones, personas, etc.), e inventa símbolos para los que más te resaltan (el número que juzgues pertinente).
3. Con algunos de los que has inven-

tado, arma una frase que exprese algo que has estado explorando.

4. Puedes agregar símbolos para elementos gramaticales si los consideras necesarios para comunicarte. Esto varía de persona en persona.

5. Compara con el grupo y comenta, relacionando los resultados con la personalidad de cada quien.
6. Como opción, inventa más símbolos para poder desarrollar más frases.



Carla Rippey
(Kansas, EUA, 1950)

Artista visual basada en la Ciudad de México. Su trabajo busca expandir los márgenes del dibujo y la gráfica, partiendo de estrategias de apropiación, selección y edición.

Se educó en Nebraska, Paris, Nueva York y Santiago de Chile y participó en el movimiento feminista en Boston y la de la izquierda en Chile en los años 1969 a 1973; vive en México desde 1973. En los años 70 participó en la formación del movimiento literario *Infrarealista* y el movimiento de *Los Grupos* como parte del grupo *Peyote & la Compañía*.

Ha expuesto de forma individual en los museos Arte Moderno de Mé-

xico, Universitario del Chopo, Carrillo Gil, de la Estampa, y las galerías Arte Mexicano y Arróniz Arte Contemporáneo (CDMX), el IAGO, Oaxaca, el Museo de Monterrey, además de la galería Seguela, Guangzhou, China y el Museo Mavi en Santiago de Chile, además de numerosas exposiciones colectivas.

Fue Directora de la ENPEG “La Esmeralda” (CDMX) de 2013 a 2017. Desde 1997 es integrante del Sistema Nacional de Creadores y desde 2018 forma parte de la Academia de las Artes de México.

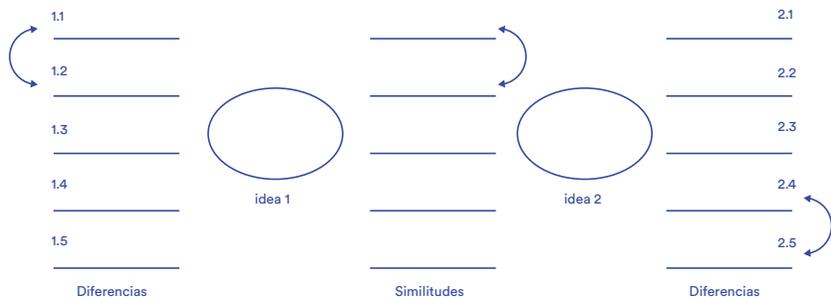
Ecosistemas gráficos del dibujo

Jaime Ruíz Martínez

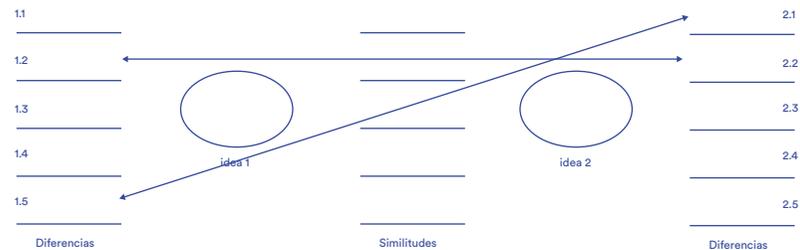
Mi relación con el dibujo la ha motivado la migración de mis padres desde su comunidad de origen (San Francisco Guichina, Yautepec) a la ciudad de Oaxaca, mis intereses han girado en torno a diferentes paradigmas en el tránsito de lo rural a lo urbano. A partir de esta tensión fundacional (rural-urbano) he puesto mi atención en el entramado que articula estos pares, cómo coexisten o cómo se contradicen. Hace unos años empecé a utilizar organizadores avanzados en mi labor docente para análisis de información mediante recursos gráficos, a la par he estado siguiendo la investigación de Manuel Lima sobre visualización de datos.

Respondiendo a la invitación para proponer ejercicio para la práctica del dibujo, quisiera basarme en una estrategia muy sencilla para delimitar un sistema donde el dibujo suceda.

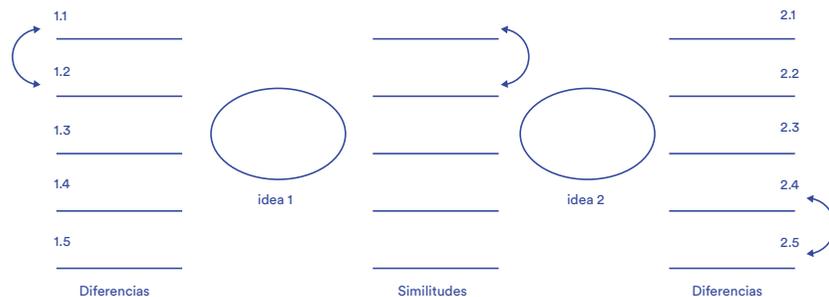
1. A partir de un organizador avanzado de burbujas, ubica dos situaciones, conceptos o ideas que te interesa poner en tensión o contraste.
2. El organizador funciona haciendo una lista de características, al centro se registran las similitudes y hacia los extremos opuestos las diferencias.
3. Una vez elaborado este registro, trata de asociar elementos que describan a las ideas, regularmente yo hago:



3.1 Relaciones contiguas, hago dibujos de dos diferencias de la misma idea o dos similitudes próximas.



3.2 Relaciones complementarias, asocio en un dibujo dos diferencias diametralmente opuestas de cada idea.



Independientemente de tu tendencia de dibujo (figurativo, abstracto, gestual, conceptual, etc.) este organizador es solo un contenedor de ideas, juega con él, cuestionalo, vuélvelo

plástico. Revisa el video *A visual history of human knowledge* de Manuel Lima y crea tus propios organizadores y rizomas.

Jaime Ruíz Martínez (Oaxaca, 1985)

Licenciado en Diseño por la Universidad Mesoamericana. Posteriormente cursó las Clínicas de Especialización en Arte Contemporáneo (CEACO), programa conjunto entre La Curtiduría y la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca UABJO.

A partir de su interés en procesos colaborativos fundó en 2012 la iniciativa vecinal Lugar Común en Oaxaca, que junto con otros artistas y vecinos indagan en las posibles relaciones del tequio como una forma de organización rural comunitaria y la participación ciudadana en la vida urbana. Lugar Común ha sido apoyada por las becas internacionales ArtEdu

Stiftung 2015 y Arts Collaboratory 2016-2018.

Su trabajo ha sido reconocido por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA) con la beca Jóvenes Creadores en dos ocasiones, 2015 y 2018. Ha impartido diversos talleres sobre pensamiento gráfico y procesos colaborativos en Sonora, Coahuila, Oaxaca, CDMX y el Estado de México. Actualmente es jefe de programas públicos del Museo Tamayo en la Ciudad de México.

www.jaimeruiz.info/acerca-de

Un lugar hacia abajo

Tania Ximena

Elige un trayecto, este puede ser en la ciudad; de la casa a la escuela, de la casa al trabajo, del trabajo al bar, de la casa al museo, también puede ser un trayecto en el campo o de una ciudad a otra; de Xochimilco a Milpa Alta, de Amecameca a Paso de Cortés, de Tepoztlán a Amatlán, del centro de Xalapa al Macuiltépetl, un paseo en la montaña; de La Joya a la cumbre del Iztaccíhuatl, de la pluma a la Laguna del Sol en el Nevado de Toluca, puede ser de muchas formas pero elígelo previamente.

Una vez elegido el trayecto, transítalo con especial atención, durante el trayecto, elije un punto específico del trayecto donde te puedas detener, quédate ahí un momento para pensar sobre ese lugar donde estás parado, imagina lo que pudo o podrá pasar en él, y piensa esos instantes como capas geológicas que se superponen históricamente unas a otras. Sin embargo, estas capas pueden ir de lo geológico a la experiencia personal propia.

Por ejemplo; quizá uno de los lugares elegidos de tu recorrido es un monumento histórico, piensa que ha pasado por él en la historia reciente, pero si puedes imagina qué ha habido

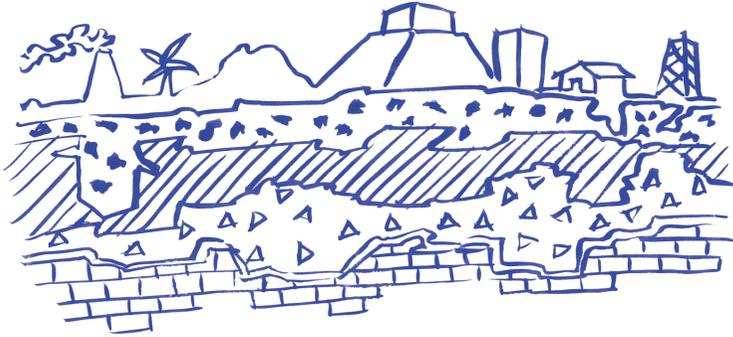
antes de que existiera ese monumento, si estás en la Ciudad de México, imagina cómo era antes de la construcción, si antes había otra construcción, después vete aún más lejos e imagina el lago, el clima, el paisaje, los ríos antes de ser entubados, quizá te puedes ir más lejos, puedes si quieres llegar al eón hádico. Ahora regresa y recuerda una experiencia que hayas vivido en ese lugar. Y si quieres, ahora ve hacia el futuro.

Si imaginar el espacio te ha llevado a querer saber más, busca artículos, lee un cuento sobre el lugar, entrevista a alguien que tú creas puede decirte una buena historia, ve un mapa antiguo, busca en la hemeroteca una noticia antigua relacionada. Quizá encontrarás que ese lugar antes era un ojo de agua sagrado o era donde quemaban efigies en la Nueva España.

En las siguientes páginas dibuja cada capa imaginada del punto elegido, unas sobre otras, unas al lado de otras, o unas en una página y el resto en la que sigue. Piensa en cada capa como un elemento a dibujar, ese elemento puede ser descriptivo o simbólico, puede ser una línea o una pala-

bra. Mientras dibujas, piensa que lo que haces es una anotación que te evocará esta nueva estratigrafía ad-

quirida sobre un punto específico en el espacio, pero no en el tiempo. Ahora escoge otro punto.



Tania Ximena

(Cd. Sahagún, Hidalgo, 1985)

Artista Visual/Cineasta. Su trabajo se centra en el género del paisaje planteando la siguiente pregunta: ¿Cómo pasar de una experiencia a una imagen? Trabaja en distintos medios, como la instalación, el dibujo el video y el cine.

Es licenciada en Artes Plásticas por la ENPEG La Esmeralda (2003-2008), con un intercambio de estudios en la Staatkiche Akademie der Bildenden Kunst, Karlsruhe, Alemania (2007-2008)

Ha recibido premios como el Fondo de Apoyo a la Producción del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (2020), Premio de adquisición tridimensión 4ª Bienal de Veracruz (2018), Premio de adquisición II Bienal del Paisaje, Sonora (2017), Mención honorífica especial XII Bienal

Femsa, Monterrey (2016), Premio de Escultura VII Bienal Nacional de Artes Visuales Yucatán (2015), Premio de adquisición XXIX Encuentro Nacional de Arte Joven (2009), mención honorífica XIV Bienal Tamayo (2008), ha recibido becas de producción artística como FONCA Jóvenes Creadores (2007-2008, 2010-2011 y 2016-2017), FOECAH (2009) y PECDA (2014 y 2018). Y el Programa de Fomento y Coinversiones culturales FONCA para sus proyectos Jampa (2020) y Tsuan (2015). Fue parte del 6o. Programa Bancomer-MACG (2018-2020) y de la beca de Investigación artística de la Fundación JUMEX Arte Contemporáneo (2019).

www.taniaximena.com

Cuadernillo de dibujo Vol. 2 es un proyecto de Dulce Chacón en colaboración con S—ediciones y lxs autorxs invitadxs.