Dibujo y tiempo

Artículo de reflexión

José Luis Vera Jiménez
Universidad Autónoma del Estado de México
jlveraj@uaemex.mx
ORCID: https://orcid.org/0000-0003-2997-4522

–

Recibido: 28 de mayo de 2025
Aprobado: 16 de agosto de 2025

Como citar: Vera, Jiménez, J. L. (2026). Dibujo y tiempo. *Calle 14 revista de investigación en el campo del arte, 21*(39), 121–130.
DOI: https://doi.org/10.14483/21450706.23658

Resumen
Considerando al dibujo como generador de imágenes situadas entre la necesidad de establecer nexos con la realidad a través de la representación y la capacidad de imaginar —es decir, se encuentran entre lo que se sabe y lo que se desea—, se aborda el tiempo como un elemento inherente a su práctica. Es en el propio ejercicio del dibujo donde se determinan su presencia, funciones y sus consecuencias emotivas y significativas, las cuales repercuten en su relación con el espectador y, al mismo tiempo, constituyen una temática recurrente en el propio medio. A partir de conceptos de autores como Didi-Huberman y Eugenio Trías, se analizan algunos factores que intervienen en la estrecha relación entre tiempo-dibujo, proponiendo una clasificación a través de dos instancias que integran el dibujo tradicional y el contemporáneo: lo narrativo y lo simbólico, señalando también algunas características de formalización y visualización.

Palabras clave
dibujo narrativo; dibujo simbólico; imagen

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es

Drawing and Time

Abstract

This paper considers drawing as a generator of images positioned between the need to establish connections with reality through representation and the impulse to imagine —that is, between what is known and what is desired. Within this framework, time is approached as an inherent element of drawing practice. It is through the act of drawing that its presence, functions, and emotional as well as meaningful consequences are defined, shaping its relationship with the viewer while also emerging as a recurring theme within the medium itself. Drawing on the ideas of authors such as Didi-Huberman and Eugenio Trías, the study examines factors that intervene in the close relationship between time and drawing, proposing a classification into two dimensions that encompass both traditional and contemporary practices: the narrative and the symbolic. In addition, it highlights certain features of formalization and visualization.

Key Words

image; narrative drawing; symbolic drawing

Dessin et Temps

Résumé

En considérant le dessin comme un générateur d'images situé entre la nécessité d'établir des liens avec la réalité par la représentation et la capacité d'imaginer — c'est-à-dire qu'elles se situent entre ce qui est connu et ce qui est désiré —, le temps est abordé comme un élément inhérent à sa pratique. C'est dans l'exercice même du dessin que sa présence, ses fonctions et ses conséquences émotionnelles et significatives sont déterminées, qui ont un impact sur sa relation avec le spectateur et, en même temps, constituent un thème récurrent dans le médium lui-même. Sur la base de concepts d'auteurs tels que Didi-Huberman et Eugenio Trías, certains facteurs intervenant dans la relation étroite entre le temps et le dessin sont analysés, proposant une classification à travers deux instances qui intègrent le dessin traditionnel et contemporain : le récit et le symbolique, soulignant également certaines caractéristiques de formalisation et de visualisation.

Mots-clés

dessin narratif ; dessin symbolique ; image

Desenho e Tempo

Resumo

Considerando o desenho como um gerador de imagens situado entre a necessidade de estabelecer ligações com a realidade através da representação e a capacidade de imaginar — isto é, estão entre o que é conhecido e o que se deseja —, o tempo é abordado como um elemento inerente à sua prática. É no próprio exercício do desenho que se determinam a sua presença, funções e as suas consequências emocionais e significativas, que têm impacto na sua relação com o espectador e, ao mesmo tempo, constituem um tema recorrente no próprio meio. Com base em conceitos de autores como Didi-Huberman e Eugenio Trías, são analisados alguns fatores que intervêm na estreita relação entre o tempo e o desenho, propondo uma classificação através de duas instâncias que integram o desenho tradicional e contemporâneo: o narrativo e o simbólico, apontando também algumas características da formalização e visualização.

Palavras-chave

desenho narrativo; desenho simbólico; imagem

1. Imagen, dibujo y temporalidad

Entre mirar e imaginar existe el dibujo. El dibujante tiene la oportunidad de representar aquello que está entre la visión —una percepción previamente significada, una cierta interpretación mediada por todo lo que se ha visto, por todo lo que se sabe— y lo que es posible como imagen —la *imago*. Didi-Huberman refiere la relación entre imagen-imaginación como el proceso de un antes y un después, de cierta temporalidad en relación con otro sentido de la palabra *imago*: "Insecto adulto que ha experimentado su última metamorfosis y ha alcanzado su estado de desarrollo completo" (2012, p. 14). Este autor hace una analogía entre el paso de una crisálida a un insecto adulto y la imagen que deviene como madura, es decir, cuando se muestra en distintas etapas, con sentidos distintos para un observador, deviniendo también en Imago, en "la imagen".

La imagen se genera como resultado de varios estadios de la representación dibujística: de la forma (pasado, posibilidad), cuya inmediatez se desplaza hacia la figura (presente, hecho dibujístico), y de ahí hacia la imagen (significado, sentido). Así, la imagen dibujada tiene un carácter conclusivo de un proceso, uno que rebasa su estricto aspecto físico y semántico, explayándose en lo simbólico, en un tipo de resultado que puede tener sentidos varios, regulados por un espacio y un lugar determinado.

La imagen entonces señala una cierta temporalidad, dirigida siempre hacia el futuro; su destino está ligado a un devenir, es decir, a su interpretación. Ese destino incierto pero atractivo de la imagen se corresponde con la necesidad del dibujante de estar atisbando siempre en lo desconocido. El atisbar solo puede ser formulado a través de la imaginación, navegando en el cúmulo de miles de imágenes en el que vive, para depurar aquellas significativas que lo convocan a proponer dudas sobre ellas y establecer, a manera de hipótesis, la posibilidad de otras que fungen como respuestas provisionales ante la desazón por lo desconocido.

Con el dibujo se intenta definir la capacidad de respuesta ante lo que nos rodea, de no quedarse en un estado sensacional, mientras se interroga por la propia reacción: es la respuesta de sentir y de confrontar los sentidos con el mundo, la respuesta ante el acoso de los sujetos y las cosas: si, como se pregunta el poeta Roger Munier, "toco el árbol. Pero, ¿es el árbol lo que toco o es que me toco en el árbol?" (2012, p.14), conviene preguntarse cuando se dibuja, ¿qué se toca? Se toca antes que nada el propio dibujo. Se registra la perplejidad ante el propio hecho dibujístico. Se piensa en la extrañeza de eso que, como imagen, se presenta salido del choque entre la mirada, el cerebro, las manos, la superficie de las cosas. Se celebra, también como reacción, la propia experiencia del mundo manifestada como dibujo.

El mundo así se ilumina por el dibujo, las imágenes que se crean están hechas a imagen y semejanza de los deseos, a imagen y semejanza del vacío que intentan llenar, a imagen y semejanza de nuestros propios límites: el dibujo es entonces el contorno de esos límites.

En *Lógica del límite* (1991), Eugenio Trías propone una identificación de las formas artísticas con las propias experiencias del sujeto, a partir de identificar éstas como territorios, como fronteras a ser habitadas, como habitáculos o lugar de residencia, donde habitar significa adoptar diferentes formas de señalar las funciones y situaciones del arte, es decir, habitar significa también el modo en que nos instalamos en las cosas.

Imaginar significa también habitar este territorio con el cuerpo y en su relación con el mundo: la relación con la materia devenida en forma, devenida en objeto, devenida en imagen. El dibujo, o más bien, la imagen es el resultado de esa experiencia y de la intuición sobre lo que nos sobrepasa, del deseo de darle forma.

La imagen dibujística es una forma de aprehensión, una estrategia constructiva para imaginar, y una manera de anticipar lo que está delante de uno, oculto. El dibujo habla de lo que hemos conocido. Son los residuos de lo que se va desgastando y convirtiendo en pasado, mientras se va constituyendo como dibujo. En consecuencia, el dibujo es un borrador de su propio devenir y del deseo que lo anticipa.

¿Cuál es entonces la temporalidad del dibujo, de la imagen? Si "en la imagen chocan y se desparraman todos los tiempos con los cuales está hecha la imagen" (Didi-Huberman, 2011, p. 20), una de las innumerables posturas ante el tiempo gira en torno a un sentido vivencial, donde estamos inmersos entre el pasado que nos agobia y el futuro que nos angustia,

en medio de un presente infinito, anclados en la conciencia y en la memoria, donde el pasado es un largo recuerdo del tiempo acontecido y el futuro es la impaciencia por lo que vendrá.

El dibujo viene siendo ese acto de conciencia y memoria sobre la experiencia humana y sobre el propio dibujo. Implica el acto de representar y el ejercicio mismo de reflexionar sobre esa representación. En aquel siempre hay una intención de temporalidad con distintas motivaciones, desde lo más inmediato, o sea, representar la realidad visual (o más bien la reacción frente a ésta, la necesidad de dejar un registro personal de ella), hasta intentar presentar las posibilidades de algo, un vehículo para previsualizar algo que no existe.

Esta función representativa también se desarrolla como un acto físico y de voluntad a través de un lenguaje. Por lo tanto, la confrontación entre el aspecto corporal que lo ejecuta, la intención o necesidad que lo motiva y las convenciones que tiene como lenguaje hacen del dibujo una actividad relacional, cambiante, no finita, que se actualiza en el mismo acto de ejecutarlo.

Estos elementos son operados por el sujeto dibujante en una acción concreta que se desarrolla en el tiempo y que trabaja con el tiempo. Así, no habría una correspondencia unívoca entre el sentido inicial que genera la necesidad de creación de imágenes y su demostración dibujística. Hay sí, un marasmo de temporalidades, un territorio sinuoso de tiempos varios. El acto de dibujar corresponde a una serie de estrategias, artilugios, reflexiones y acciones para establecer una correspondencia personal entre estos componentes.

Es en este sentido que la acción de dibujar actualiza las distintas concepciones del tiempo de la antigüedad griega: Cronos, Aión, y Kairós. Para romper con la linealidad de pasado, presente y futuro establecida por Cronos —es decir, la delimitación de la imagen final como un proceso que concluye para dar paso a algo nuevo—, la concepción de Aión prevé otra imagen similar dentro del mismo discurso, lo que también establece la idea del eterno retorno. Por lo tanto, el dibujo no nace del vacío, de la nada, surge de sus propias fuentes, de sus propias motivaciones formales y de sus propias intenciones, lo que da lugar -bajo una dinámica inevitable- a formas nuevas, a nuevas interpretaciones de la realidad, las cuales se van desarrollando de manera pausada, a través de una mirada contemplativa: de alguna manera eso es la imagen, el devenir de la representación visual de lo que existe y lo que podemos imaginar. Esto demanda, por otro lado, la apertura hacia la concepción del tiempo como Kairós: las decisiones gráficas que deben tomarse en ese periodo indeterminado en que algo relevante ocurre, el acontecimiento de la imagen, del dibujo; ese imaginar, atrapar y construir la forma en un instante, ese intersticio entre lo que está por pasar o ya ha pasado. El Kairós es, así, la acción dibujística que concretiza una intención y que es resultado de una ejecución precisa, en un momento determinado, en el instante propio de la historia y las circunstancias del dibujante. Lo que no se dibujó en un momento particular jamás podrá volver a existir, ni siquiera como posibilidad.

El dibujo es la concreción de una acción expresiva que nos muestra su temporalidad en el acto mismo de concluirlo como objeto visual, donde, en la oportunidad de permanencia de un despliegue matérico, se asume la oportunidad de trascender por parte del dibujante. En la acumulación matérica que vemos como dibujo, se da al mismo tiempo y de manera paradójica, la caducidad de la necesidad de producirlo. En otras palabras, cuando se concluye la respuesta hipotética y provisional frente al mundo, se agota su razón de ser, a la vez que caduca el tiempo de vida de la acción del dibujante que lo formula; dibujar representa el tiempo del dibujante. En esta dirección, el dibujo puede relacionarse con la fotografía, en el sentido en que comúnmente se contempla en ésta su relación con el tiempo: la fotografía representa un momento especifico que ya no existe: un tiempo muerto.

Tomando como ejemplo un dibujo convencional, un dibujo “del natural” de una modelo podría diferenciarse de una fotografía de la misma modelo si se entiende que lo que se registra (en el dibujo) es el tiempo abonado por el artista, no el tiempo del modelo. El dibujo se sirve de la modelo al trascender de su temporalidad. La modelo es relegada a ser una mera referencia, mientras que el dibujo adquiere autonomía gráfica atestiguando la vida, el instante del dibujante, que ya no volverá.

Se habla del tiempo del dibujante como la síntesis de experiencias expresadas en el acto de dibujar, como lo menciona John Berger: “Un dibujo es un documento autobiográfico que da cuenta del

Dibujo	Pasado	Presente	Futuro
Presencia	Forma	Figura	Imagen
Función	Histórica	Procesual	Proyectual
Registro	Lo acontecido	Lo que es	Lo que será
Afección	Lo comprendido	Lo sentido	Lo deseado
Memoria	Lo que se recuerda	Lo que se construye	Lo que se imagina

descubrimiento de un suceso, ya sea visto, recordado o imaginado. Una obra acabada es un intento por reconstruir un acontecimiento en sí mismo" (2011, p. 8). Es la reconstrucción de sí mismo, del acontecimiento experimentado por el dibujante. Así, en el ejemplo, es la experiencia de lo visto lo que está representado en el dibujo.

Mientras que la imagen fotografiada ha sido escogida para su conservación, la imagen dibujada contiene la experiencia de mirar. Una foto es la prueba del encuentro entre un suceso y un fotógrafo. Un dibujo cuestiona sin prisa la apariencia de un suceso y, al hacerlo, nos recuerda que las apariencias son siempre una construcción con una historia (Berger, 2011).

Quizá sea esta una de las mayores diferencias entre el dibujo y la fotografía en su relación con el tiempo y la representación de la realidad: un tiempo y una realidad más cercanos al dibujante en el caso del primero, pero ambos comparten el ser implacables en su afán de trabajar con el tiempo.

El tiempo establece las coordenadas de la existencia de las cosas, de la conciencia de éstas, de su transformación y su registro. Por lo tanto, traza su interrelación con el mundo para dejar su propio registro.

Propongo visualizar las características de formalización del dibujo en relación con el tiempo, a partir de clasificarlo en dos rubros que contemple lo narrativo y simbólico. Para ello, es necesario considerar aspectos como su evidencia visual (presencia), su función, su registro de temporalidad y su afección en el espectador, tanto emotiva como de actualización. Así, se elabora el siguiente cuadro donde se organizan estos aspectos en función del tiempo que ejercen, presentan o evocan:
Justo Villafañe, en su *Introducción a la teoría de la Imagen* (1992), habla de la temporalidad como la "estructura de representación del tiempo real a través de la imagen... donde el tiempo de la imagen es la modelización del tiempo real" (1992, p. 139). Para este autor, el tiempo real no es significativo, pero una imagen, como construcción expresiva, implica la construcción de estructuras significativas, al depender de un orden sintáctico. Así, de acuerdo con las diversas maneras en que la temporalidad modeliza el tiempo real, según Villafañe, surgen dos tipos diferentes de imágenes: imágenes aisladas e imágenes secuenciales.

En las imágenes aisladas, se posibilita una ordenación de los elementos espaciales y temporales en un mismo espacio, a través de una configuración particular de elementos morfológicos que las constituyen, es decir: "la temporalidad (visual) exige elementos de articulación en la imagen fija-aislada, y estos deben ser necesariamente de carácter espacial" (Villafane, 1992, p.139).

Por el contrario, en las imágenes de carácter secuencial, "los parámetros espacial y temporal son equipotentes, es decir, a efectos de la significación plástica que la imagen posee, ésta depende por igual del espacio y el tiempo" (Villafane, 1992, p.139).

Esta forma de ver las imágenes, en función de la temporalidad, obedece a una consideración particular que supone tres elementos básicos: una selección de la realidad, un repertorio de elementos fácticos y una sintaxis. Me parece que la propuesta de este autor más bien va en el sentido de conceptualizar la imagen como un entramado complejo a partir del criterio de iconicidad, es decir, del reconocimiento, en diversos grados, de la relación de cualquier imagen con la realidad visual, por lo que, de acuerdo al espacio de significación abierta que tiene el dibujo, propongo añadir otra manera de abordar el tiempo en el dibujo, que donde puedan visualizarse aspectos

que no se encuentran completamente denotados en el dibujo: temporalidad narrativa y temporalidad simbólica.

Estos dos tipos de temporalidad obedecen a formas dibujísticas que forman parte de expresiones actuales, resultado de una larga historia y tradición y con variadas implicaciones significativas, las cuales tienen su correlato en los dibujos que forman parte de su tradición figurativa: la imagen icónica y la narrativa gráfica (temporalidad narrativa), y formas más recientes de expresión dentro de las lógicas del arte contemporáneo (temporalidad simbólica).

2. Temporalidad narrativa

Lauro Zavala propone que "el tiempo es un elemento universal de la realidad y la imaginación" (1998, p. 53), donde la construcción de éste depende de ámbitos específicos de interpretación. La pertinencia del tiempo en la construcción de una imagen tiene que ver en la relación del ámbito vivencial con las formas simbólicas con las que este se asume, como equivalencia de ese fluir vivencial.

Así, siguiendo al mismo autor, esas formas simbólicas son representadas bajo la idea de narratividad, comprendida fundamentalmente como la instauración de una verdad, a través de un dispositivo de secuencialidad, el cual contiene dos elementos principales, una anécdota y una intencionalidad: "El tiempo es la expresión quintaesencial de la secuencialidad: Es el elemento básico en la estructura de toda narrativa, sea científica, filosófica, artística o perteneciente a aquellas construcciones conceptuales que tienen como finalidad dar sentido a nuestra vida cotidiana" (Zavala, 1998, p. 51).

En el dibujo, el tiempo se relaciona directamente con el espacio y su manifestación depende, en primer término, de la manera en cómo éste —lo que contiene y su organización— hace referencia al ámbito de la experiencia vivencial, a través de la percepción. Por otra parte, depende de las maneras en cómo se puede establecer ese contenido y ese espacio de manera significativa, para poder afirmar que en toda representación visual subyace la idea del tiempo y que es posible expresarlo formal o simbólicamente. El tiempo es un elemento que permite una reflexión sobre el mismo acto de dibujar, la delimitación del universo iconográfico acotado por el contexto del artista, el transcurrir de la propia acción dibujística y, por lo tanto, de la recepción, de la contemplación de lo dibujado. De esta manera, podemos plantear dos modalidades dentro de la temporalidad narrativa: temporalidad latente y temporalidad secuencial.

2.1. Temporalidad Latente

Es el tipo de dibujo más convencionalizado en el sentido de que representa un tipo de escena, es decir, el dibujo propone un tipo de realidad en relación con la realidad visual, de manera libre, es una interpretación de la misma. Representa una síntesis temporal de uno o varios aspectos de esa realidad interpretada con base en su relación icónica. El tiempo se asume, además, como la síntesis de un estado de las cosas que se representan. De manera general, en las formas dibujísticas figurativas convencionales, las cuales parten de esa tradición de ver el soporte como una ventana del mundo (visto e imaginado), se puede observar su sentido narrativo, o sea, ejemplificar una intencionalidad a través de la simultaneidad de elementos y de su organización sintáctica.

La ilustración, como ejemplo extremo de esto, hace la descripción visual de hechos y acciones concentrados en una sola imagen, aglutinando los elementos formales e iconográficos que determinan una síntesis temporal de lo que la iconografía delimita, todo dentro de los límites de un espacio cerrado (el soporte-papel).

La temporalidad aislada comprende la inserción del tiempo en el dibujo a través de tres elementos principales: formato, tensión, y ritmo, contemplados en la formulación del espacio y que lo articulan dinámicamente, y así mismo, configuran una estructura sintáctica equivalente a la temporalidad de las vivencias, en función de lo representado figurativamente. Por medio de estos elementos se jerarquizan las imágenes en el espacio, su configuración implica una sintaxis, un orden, y este orden está basado en la simultaneidad. El espacio determina entonces al tiempo dentro de las dimensiones del soporte plano del dibujo. El espacio mantiene una permanencia, un cierre, por lo que las relaciones entre los elementos que articulan la idea de tiempo están limitados a las dimensiones del soporte.

Lo importante para poder evocar la temporalidad, es equiparar la concepción de tiempo real como

progresión dinámica (antes, ahora, después), con la articulación dinámica del espacio del dibujo, o sea, establecer otra progresión visual bajo el criterio de simultaneidad, cuando los elementos dinámicos del dibujo (formato, tensión y ritmo) se activan y se relacionan para tal fin, para crear estructuras visuales; la simultaneidad implica un tipo particular de percepción, en donde los elementos de un dibujo se perciben en su conjunto como una escena dinámica que hace referencia a la realidad visual en diferentes niveles.

Formato: Implica la dinamización del espacio del dibujo, es la conclusión de una organización de elementos gráficos sujetos a la percepción del movimiento. Se refiere precisamente al formato en que se inscribe el dibujo, que establece una primera lectura, es decir, se recorre el espacio por la mirada de acuerdo a sus relaciones de proporción. El uso de un formato horizontal o vertical implicaría dos tipos de temporalidad, en el primero se propondría una cierta idea de continuidad, por el recorrido de la mirada, susceptible, además —imaginariamente— de seccionarlo en unidades, remarcando la posibilidad de secuencia. Por otro lado, en un dibujo de formato vertical o cuadrado, el recorrido de la mirada es orientado por las dimensiones del dibujo hacia el centro de este.

Tensión: Obedece a las relaciones de comparación entre los elementos y cualidades que conforman una composición, una especie de punto de unión contrastante que dinamiza el espacio de manera equivalente a la experiencia física en el espacio real, indisociable de las formas en que la tensión se manifiesta. Retomando nuevamente a Justo Villafañe (1992, p. 148), él establece tres elementos activadores de la tensión: las proporciones (donde toda proporción percibida como deformación de un esquema establece tensión debido a la necesidad perceptiva de búsqueda de regularidad); la forma (donde se establece que las formas de carácter irregular tienden a mostrarse como dinámicas y la tensión es producida en las partes menos consistentes de esa irregularidad); la orientación (donde la direccionalidad de formas o elementos del dibujo se distancian con respecto a la horizontal o vertical del dibujo, es decir, la orientación oblicua estimula a una lectura dinámica de la imagen.

Ritmo: Es la organización de los elementos de un dibujo que precisan de una ordenación de carácter repetitivo y por lo tanto dependiente del criterio de simultaneidad. Implica una sucesión de elementos similares para activar dinámicamente el espacio, por lo tanto, es el vehículo para que esos elementos "temporalicen", de acuerdo con su disposición, el recorrido de la mirada. El ritmo es entonces lo que incluye y coordina los elementos principales de dinamización del espacio, como la direccionalidad y el contraste. Esto es así, ya que, por una parte, la disposición dinámica de los elementos de un dibujo establece líneas imaginarias que trazan rutas y recorridos de la mirada y, por otra, el manejo de contrastes marca pautas de lectura.

2.2. Temporalidad Secuencial

Cuando se habla de temporalidad secuencial en una imagen, se refiere a la intención tácita de trabajar con el tiempo, es decir, en considerarlo como el núcleo de su existencia, de su discurso, y más aún, el eje que determina su construcción como imagen, de ahí que podríamos hablar de tipos de dibujos determinados por la temporalidad y que se asumen como narrativos, donde hay una sucesión de acciones, o sucesos que se extienden en espacios fragmentados en cuyo conjunto se establecen diversas temporalidades. Su principio de configuración está determinado por la secuencialidad.

Rudoph Arnheim (1978) menciona que una obra visual basada en una sucesión lineal que cuenta una historia, contiene en realidad dos secuencias: la de los acontecimientos que hay que relatar y la del trayecto de su manifestación, pero entre estos dos tipos de secuencias se encuentran implantadas varias temporalidades.

A diferencia de la temporalidad latente, en la temporalidad secuencial el espacio se conforma ahora como una estructura de secuencia, es decir, el espacio ahora es cambiante, prolongado y abierto.

La secuencialidad implica por lo tanto que en un dibujo existan diversas unidades temporales y espaciales. Una narración gráfica básicamente está constituida por espacios o escenas articulados secuencialmente que a su vez constituyen fragmentos de la narración con su propia marca de tiempo. Cada escena tiene a su vez tres voces narrativas: lo que se representa, lo que dicen los personajes (texto encerrado en un globo) y un posible narrador en forma de texto adjunto a la escena y a su vez, cada

uno de estos fragmentos tiene validez en su función de temporalidad en la específica ubicación de esa secuencia.

Podemos observar así las principales formas en que se puede manifestar la expresión de la temporalidad en una narración gráfica:

- Tiempo total de la narración: La extensión temporal conformada por el conjunto total de escenas.
- Tiempo que representa cada escena: Una escena ya es una delimitación temporal de una narración (una escena puede mostrar, en un solo dibujo, la síntesis de una acción que puede durar una amplia extensión de tiempo, por ejemplo, un personaje durmiendo; o demostrar solamente una acción que dura unos cuantos segundos).
- Tiempo elíptico: Lo que sucede sin ser mostrado, sin ser dibujado. Es lo que sucede entre dos fragmentos o escenas, creado en la mente del espectador a partir de los elementos iconográficos y la disposición formal de cada una de las dos escenas adyacentes, es decir, deben estar formuladas necesariamente con el fin de determinar una escena no visible entre ellas.
- Tiempo histórico: La escena representa iconográficamente un determinado contexto temporal-histórico, remite a una determinada época.
- Tiempo de contemplación: La duración temporal de lectura de una escena en función de la complejidad de su planteamiento gráfico (características iconográficas y formales como tratamiento de la forma, detalles, descripción de fondo o escenario, calidades de la factura, detalles de lo representado, etc.); no corresponde necesariamente el tiempo representado con el tiempo de lectura.

El dibujo narrativo dinamiza la mirada en el sentido en que está construido como un flujo de imágenes ordenadas linealmente que implica la detección de diversos tiempos y por lo tanto demanda una lectura activa, sujeta a la verificación de la intencionalidad del autor por parte del espectador, a través de la reconstrucción de la anécdota, lo que se cuenta, por medio de la unión de esas temporalidades fragmentadas (escenas o viñetas).

Un caso extremo de temporalidad secuencial en el dibujo se encuentra en la animación, es decir, las imágenes narrativas con movimiento real, donde el espacio relativiza su función de contenedor o de escenario -determinado por la yuxtaposición lineal de imágenes fijas- y donde la articulación secuencial está dada por la percepción activa del espectador. Las imágenes "se mueven", o sea, transcurren literalmente en un tiempo determinado, y cada unidad, o sea cada dibujo o imagen fija no corresponde exactamente a la idea de escena —que pertenece más bien a una narración gráfica secuencial sin movimiento real, como el cómic—, sino que su unión con otra es imperceptible.

3. Temporalidad Simbólica

La manifestación del tiempo en el dibujo se puede dar no solamente en la representación figurativa y tendiendo a la dinamización del espacio (simultaneidad) y a la intencionalidad narrativa (secuencialidad).

Si el tiempo es aprehensible a través de la correlación con la realidad visual principalmente (en el primer caso), y a través de una reconstrucción mental de la fragmentación del espacio en forma de escenas (en el segundo caso), también puede manifestarse de manera más simbólica, es decir, que los datos registrados por la percepción y la activación de la mirada, a través de imágenes figurativas, no son los únicos factores necesarios para percibir otro tipo de temporalidad, más allá de la necesidad de reconstruir las acciones propias del acto de dibujar y de las intenciones significativas del dibujante.

Digamos que este tipo de temporalidad, aunque de alguna manera implícito en todas las imágenes dibujísticas, depende de otras cualidades del dibujo, resultado del desplazamiento de éste bajo lógicas artísticas más recientes, que inclusive desplazan el concepto y la forma misma de lo que consideramos como imagen.

El proceso mismo de constitución del dibujo se entiende ahora como un tipo de forma artística, donde cobra también importancia la proyección misma de esa necesidad primigenia de expresión del artista, importancia similar a la demanda del dibujo para su comprensión o interacción con un espectador, deviniendo éste en un tipo de coautor de una obra, la cual reconstruye, indagando al mismo tiempo su sentido y su proceso de construcción.

A este respecto Ramón Díaz, siguiendo los planteamientos de Deleuze, manifiesta que "el dibujo no es solo la idea en el momento de manifestarse sino el

registro del mapa sensible del proceso" (2007, p. 285).

El tiempo en el dibujo, en principio, está en función de la respuesta de ese espectador, como lo observa Gentz del Valle:

> El tiempo contenido en una imagen está en relación con los niveles de comunicación que transmite, es decir, de si lo representado puede entenderse desde más adentro que la superficie de significado inmediato, no solo literal sino vivencial. En este sentido llamamos aquí Imagen Lenta a la que permite una actividad contemplativa, que no es solamente informativa, sino que al observarla va revelando siempre algo más de sentido, a niveles más profundos que los simplemente verbalizables (2001, p. 94).

La autora también menciona que, por lo tanto, existirían imágenes lentas, rápidas y quietas en relación con la capacidad de contemplación.

La temporalidad del dibujo se asume como problemática, es decir, como asunto a reflexionar, como motivo a discutir, como concepto a formular, entre otras acciones demandadas por el desplazamiento del dibujo más allá de las imágenes bidimensionales. Por lo tanto, más que referir formas y características de la formalización del dibujo, se presentan entonces maneras de hacer, estrategias, actitudes, y posturas sobre el acto mismo de dibujar, así como atender al tiempo como temática misma del dibujo o ejerciéndolo, haciendo obras dibujísticas con el tiempo como aspecto esencial.

Las maneras de hacer competen a la identificación de las lógicas y poéticas, más que las sintaxis, de los medios conceptuales para generar obras artísticas, lógicas que validan internamente la fundamentación de su propio discurso generado aún como dibujo, me refiero entonces a:

- Acciones: desarrollo de eventos en temporalidades precisas, aleatorias y efímeras.
- Intervenciones: modificaciones del tiempo registrado en objetos o geografías, ya sea físicas o políticas.
- Instalaciones: determinaciones discursivas entre tiempo, espacio y objetualidades.
- Archivos: Disposición del tiempo, a partir de documentos de toda índole que lo refieren.

Estos mecanismos parten de la idea de un sujeto-artista dialogante, generador y provocador de interrelaciones entre fenómenos, ideas y ámbitos específicos, a partir de su propia conciencia como sujeto físico, emocional y social, por lo que entonces estos medios operan en un territorio que abarca el trabajo desde la memoria, desde el cuerpo y desde los ámbitos y contextos en donde transcurre su vida misma.

En cuanto a las estrategias para generar temporalidades en el dibujo de manera simbólica, podemos señalar, entre otras la copia (actualización de la identidad histórica y temporal que la formuló); apropiación (adaptación a un espacio-tiempo personal); simulación (formulación de distancias y tiempos distintos con respecto a su función y sentido original); citación (referencia a obras e ideas de otros tiempos); Recontextualización (reorganización de sentidos en función de otra temporalidad).

En cuanto a las posturas y actitudes, me refiero al enfrentamiento con la tradición y las gramáticas condensadas en lo que comúnmente pensamos como dibujo (con la referencia -como se había mencionado ya- a su constitución como imagen figurativa, en un soporte bidimensional).

Hay una determinación inicial en querer asumir el dibujo más como un espacio reflexivo que como un medio para crear imágenes finitas, determinación que aborda al dibujo con un carácter experimental bajo tres ópticas: ya sea ampliando los límites formales y discursivos del dibujo, ya sea investigando sobre otras funciones del dibujo mismo, ya sea interrelacionando sus gramáticas y tradiciones con distintos medios actuales, artísticos y no artísticos.

4. Conclusiones

En *Sounds inscriptions* (Figura 1), presentada en The Drawing Center, en Nueva York, en 2016, el artista mexicano Gabriel de la Mora, adopta la instalación como la manera de hacer y entender el dibujo, dentro de un ámbito de legalización que da el museo o galería. En esta pieza, de la Mora toma viejos radios y bocinas que ha ido adquiriendo a lo largo de los años en mercados de la ciudad de México, retira y recorta las telas que cubren las bocinas, enfatizando las marcas generadas por su uso, y las presenta tanto como práctica artística como un dispositivo para abordar el



Figura 1. B-6 Serie Inscripciones sonoras sobre tela (2014), de Gabriel De la Mora. Tela removida de bocina de radio, 18.6 × 19.05 × 1.7 pulgadas. Fuente: http://gabrieldelamora.com/

tiempo, como menciona en el catálogo de la muestra Brett Littman:

> La forma y densidad de las imágenes que han impregnado la tela dependen del tiempo y la estructura física de cada bocina en específico. Cada una de las "inscripciones" documenta un momento de la historia, desde que los esquemas fueron hechos durante años por los sonidos de millones de voces, instrumentos e inclusive silencios, atravesando la tela. (2015, p. 8)

El mismo autor, al cuestionarse si esto se puede legitimar como dibujo, afirma el carácter temporal y constructivo del dibujo y evidencia el tiempo como registro de las cosas del mundo —sonido, luz, energía—, a la vez que es un medio que, al citar e informar de otras costumbres y miradas antiguas, construye también nuevas perspectivas (Littman, 2015).

Finalmente, propongo que, si hubiera algún elemento técnico sintáctico dentro del espacio del dibujo actual —concebido como una actividad que aborda el tiempo y que, al mismo tiempo, constituye en sí misma una práctica sobre él—, éste tendría un carácter de collage. Como este dibujo no necesariamente describe una realidad visual, sino que es configurado como un sistema de signos, su relación con el tiempo tiene que ver con la comparación simultánea de diversos tiempos.

Las nociones sobre el tiempo y su evocación no se presentan de manera unívoca y lineal, sino que generalmente coinciden en una misma obra una diversidad de estrategias y formalizaciones, por lo que el collage, al incorporar en una obra varios y variados elementos —incluidas imágenes— permite la coincidencia de distintas semánticas, distintos espacios y distintos tiempos.

Referencias

Arnheim, R. (1978). *El pensamiento visual*. Paidós.

Berger, J. (2011). S*obre el dibujo*. Gustavo Gili.

Didi-Huberman, G. (2011). *Ante el tiempo*. Adriana Hidalgo Editora.

Didi-Hubermam, G. (2012). *Arde la Imagen*. Ediciones Ve/ Televisa.

Del Valle de Lerzundi. G. (2001). *En ausencia del dibujo, el dibujo y su enseñanza tras la crisis de la academia.* Universidad del País Vasco.

Díaz, P. (2007). *El dibujo del natural en la época de la postacademia.* Akal.

Littman, B. (2015). *The ready-made drawing*. The Drawing Center.

Munier, R. (2012). *Selección del autor.* UNAM.

Trías, E. (1991). *Lógica del límite.* Destino.

Gómez M. (2002). *Estrategias del dibujo en el arte contemporáneo.* Cátedra.

Villafañe, J. (1992). *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide.

Zavala, L. (1998). *La precisión de la incertidumbre*. UAEM.