



**Emerging, tangible, and actionable graphic representation: a
look at current visual thinking**

**Representación gráfica emergente, tangible y en acción:
una visión sobre el pensamiento visual actual**

Para citar este trabajo:

Lozada López, D. J. (2025). Representación gráfica emergente, tangible y en acción: una visión sobre el pensamiento visual actual. Educational Regent Multidisciplinary Journal, 2(2), 1-19. https://estrellaediciones.com/index.php/educational_regent/article/view/43

Autores:

Darwin Joel Lozada López

Universidad Técnica de Ambato

Ambato - Ecuador

darwinlozada02@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0007-3770-0392>

Autor de Correspondencia: Darwin Joel Lozada López, darwinlozada02@gmail.com

RECIBIDO: 10-marzo-2025

ACEPTADO: 24-Marzo-2025

PUBLICADO 31-Marzo-2025



Resumen

Esta investigación, apoyada por la Universidad Estatal de Guayaquil, tiene como objetivo situar los discursos emergentes del dibujo contemporáneo en su contexto, analizando los hitos y enfoques que desde el siglo XX han cuestionado las limitaciones del paradigma tradicional, especialmente la idea del dibujo como un objeto terminado. Se propone una nueva interpretación del dibujo como un proceso dinámico, encarnado y enactivo, destacando su naturaleza cinética y performativa. Desde esta perspectiva, el dibujo se entiende no solo como una práctica artística, sino también como un método de investigación empírica que facilita la exploración de la relación entre procesos abstractos y la corporalidad. Para ello, se plantea una metodología analítico comparativa con un enfoque transdisciplinario que combina el pensamiento gráfico y las ciencias cognitivas, permitiendo abordar la textualidad contemporánea, caracterizada por su pluralidad, constante transformación y circulación de ideas. En este marco, el estudio busca crear un espacio común de significado para tratar el concepto de disegno dentro del contexto emergente de las posthumanidades, abriendo nuevas posibilidades de debate y promoviendo la reflexión sobre las conexiones entre los paradigmas digitales y analógicos en la creación gráfica actual.

Palabras clave: Representación gráfica; corporalidad; activo; período

Abstract

This research, supported by the Guayaquil State University, aims to place emerging discourses in contemporary drawing in context, analyzing the milestones and approaches that, since the 20th century, have challenged the limitations of the traditional paradigm, especially the idea of drawing as a finished object. A new interpretation of drawing is proposed as a dynamic, embodied, and enactive process, highlighting its kinetic and performative nature. From this perspective, drawing is understood not only as an artistic practice but also as a method of empirical research that facilitates the exploration of the relationship between abstract processes and corporeality. To this end, an analytical-comparative methodology is proposed with a transdisciplinary approach that combines graphic thought and cognitive sciences, allowing us to address contemporary textuality, characterized by its plurality, constant transformation, and circulation of ideas. Within this framework, the study seeks to create a shared space of meaning to address the concept of disegno within the emerging context of the posthumanities, opening up new possibilities for debate and promoting reflection on the connections between digital and analog paradigms in contemporary graphic creation.

Keywords: Graphic representation; corporeality; active; period



1. Introducción

Esta investigación posthumanista busca contextualizar los discursos emergentes sobre el dibujo mediante una revisión crítica de los hitos y enfoques que desde el siglo XX han puesto en evidencia las limitaciones del paradigma tradicional, especialmente la concepción del dibujo como un objeto cerrado Herrera et al. (2025). A través de un estudio de campo, se pretende definir un concepto de textualidad que refleje la pluralidad, el cambio constante y la circulación dinámica de ideas propias de una era dominada por un ecosistema digital Herrera et al. (2025). El análisis se enfoca en entender el dibujo como una experiencia en continua emergencia, adoptando una metodología cualitativa de carácter analítico-comparativo que integra perspectivas del pensamiento gráfico, la fenomenología y las ciencias cognitivas, estableciendo así un diálogo entre fuentes clásicas y testimonios contemporáneos para ofrecer una aproximación crítica y actualizada al estudio del dibujo Herrera et al. (2025); Braidotti (2024). Este enfoque interdisciplinario permite repensar el dibujo dentro del marco de las posthumanidades, abriendo nuevas vías para comprender las transformaciones culturales y tecnológicas que influyen en la creación gráfica contemporánea Braidotti (2024).

El dibujo o diseño, según Giorgio Vasari (1511-1574), se caracteriza por una esencia vinculada al pensamiento y la ideación abstracta, una cualidad que ha sido interpretada y ampliada por diversos autores contemporáneos para explicar su carácter transversal y multifacético Chorpening et al. (2020); Portella (2024). Wasserman (2013) Vadillo (2024) destacan que esta naturaleza esencial del diseño contribuye a su capacidad para atravesar distintas disciplinas y contextos, evidenciando un proceso creativo que no se limita a la mera representación visual, sino que involucra aspectos cognitivos y conceptuales profundos. Vasari, en su obra fundamental, estableció el diseño como fundamento de las artes plásticas, vinculándolo con la invención y la capacidad intelectual, lo que ha sido revisitado en la actualidad para comprender mejor la relación entre técnica, pensamiento y corporeidad en la producción artística Herrera et, al (2025) Portella (2024).

El artista e investigador Moraza (2024) ha destacado recientemente el carácter epistemológico del dibujo como un espacio no codificable, subrayando que su cualidad no verbalizable es fundamental para explicar su naturaleza transversal y multidisciplinaria. Esta singularidad del dibujo proporciona un marco teórico idóneo para abordar diversas problemáticas complejas dentro de múltiples campos del conocimiento Moraza (2024). Además, se propone que la dimensión práctica y cognitiva del dibujo permite concebir el acto de dibujar como un método de investigación empírica, facilitando la exploración de nociones como el pensamiento en acción y la acción entendida como forma de pensamiento, lo que abre nuevas posibilidades para el análisis interdisciplinario y la comprensión del proceso creativo Herrera et al. (2025); Moraza (2024)

Desde esta perspectiva, el estudio se enfoca en el estado ontológico previo a la formalización del dibujo como una imagen estática y definitiva, proponiendo la idea de un "dibujo-en-formación" que se concibe como un proceso dinámico y en constante transformación. Este enfoque entiende el dibujo como un todo que incorpora cualidades emergentes propias de una sustancia interactiva, flexible y maleable, funcionando como un continuum espacio-temporal que permite captar las propiedades dinámicas del proceso creativo en acción Herrera et al. (2025). Para ello, se consideran los sistemas espaciotemporales generados por las nuevas tecnologías digitales, que amplifican dimensiones inéditas del proceso creativo. En particular, medios tecnológicos interactivos como los videojuegos y las tecnologías de realidad extendida ejemplifican de manera más completa estas capacidades y particularidades del paradigma digital, evidenciando cómo la tecnología redefine y expande las posibilidades del dibujo contemporáneo Portella (2024).

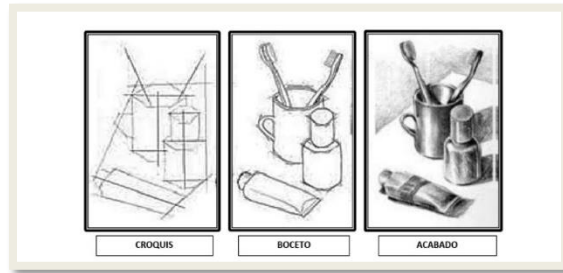


Figura 1: Un esquema simplificado para diferenciar entre el dibujo en proceso y el dibujo acabado ilustra cómo el primero representa una etapa dinámica y preliminar

Mi enfoque se orienta a explorar el dibujo, una de las formas de expresión más antiguas de la humanidad, desde la perspectiva de medios en los que el significado global se construye a través del diseño de acciones significativas, de las cuales surge la experiencia Díaz (2022); Latorre (2012); Rodríguez (2015). La revisión bibliográfica indica que existen desafíos teóricos para investigar la relación entre experiencia y acción en el proceso del dibujo, destacando que, a diferencia de otros enfoques, los testimonios directos de los artistas constituyen una fuente fundamental de información para comprender esta dinámica Ashwin (2016); Díaz (2022).

Una posible explicación para el frecuente análisis del dibujo una vez concluido radica en las limitaciones propias de la reflexión teórica y el papel pasivo del espectador ante una obra estática, lo que dificulta captar su dimensión dinámica Herrera et al. (2025). Los resultados preliminares presentados forman parte de una investigación más amplia que explora la intersección entre gráfica, tecnología y creación artística, con el propósito de destacar la relevancia de construir un espacio común de significado para abordar el diseño en el contexto emergente de las posthumanidades. Este enfoque busca abrir nuevas líneas de debate y promover la reflexión sobre las interacciones entre los paradigmas digitales y analógicos en la producción gráfica contemporánea, en línea con las propuestas de Braidotti (2024), quien enfatiza la necesidad de repensar las ciencias humanas ante las transformaciones tecnoculturales actuales.

- 1) Representación gráfica emergente, tangible y en acción: una visión sobre el pensamiento visual actual

El arte objetual en el arte contemporáneo se caracteriza por la incorporación de objetos cotidianos, ya sean naturales o industriales, en la creación artística, sustituyendo los materiales tradicionales como el lienzo Colegio Yangtsé (2020). Esta manifestación plástica, propia de la posmodernidad, rompe con las convenciones del arte clásico al cuestionar la belleza tradicional y el estatuto del objeto artístico, buscando provocar nuevas sensaciones y significados a través de la descontextualización y resignificación de objetos comunes Crehana (2024); Galería Mónica Saucedo (2016). El arte objetual puede incluir desde objetos encontrados hasta piezas intervenidas, enfatizando su carácter irónico, grotesco o cotidiano, y desdibujando las fronteras entre arte y vida (Galería Mónica Saucedo, 2016; Colegio Yangtsé, 2020). Además, este tipo de arte se distingue por su carácter experimental y crítico, abordando temas sociales, políticos y culturales, y utilizando medios tradicionales o no convencionales, incluyendo tecnologías digitales y experiencias multisensoriales Benko (2023). En suma, el arte objetual representa una expresión artística que desafía las normas establecidas, ampliando el concepto de obra de arte hacia nuevas formas de interacción y significado.

En primer lugar, la práctica artística iniciada por Marcel Duchamp (1887-1968) representó un cambio radical en la concepción de la obra de arte al priorizar su carga conceptual por encima de su dimensión física, desplazando el objeto material a un segundo plano Jones (2021). Este enfoque



sentó las bases para la llamada “desmaterialización” del arte contemporáneo, un proceso que se intensificó con el auge de los medios digitales, los cuales han profundizado la disolución del objeto artístico tradicional y han ampliado las posibilidades expresivas más allá de lo tangible Paul (2023); Jones (2021). Así, la obra contemporánea se caracteriza por un énfasis en la idea y el proceso, en lugar de en la materialidad del soporte Paul (2023).

De manera similar, el enfoque en la fase procesual de la obra desafía la tradicional prioridad otorgada al objeto acabado, característica del humanismo clásico. Este paradigma fue cuestionado por artistas contemporáneos, especialmente desde finales del siglo XX, quienes, a través de prácticas como el body art y la performance, reivindicaron el proceso creativo como un componente esencial de la experiencia artística Jones (2022); Smith (2021). Estas formas de arte enfatizan la temporalidad, la corporalidad y la interacción, subrayando que el valor artístico reside tanto en la ejecución como en el resultado final Jones (2022); Smith (2021).

En mi enfoque, es fundamental considerar la definición semiótica del trazo gráfico como una forma de indexación, concepto desarrollado por autores como Krauss y revisado por Iversen (2020). Según Peirce (1839-1914), el índice es uno de los tres tipos de signos y se distingue por mantener una conexión directa, ya sea física o causal, con su referente Iversen (2020). Un ejemplo claro de esto es la huella dejada por una pisada o el trazo generado por el movimiento de la mano, lo que permite entender el dibujo como un registro o huella que evidencia una acción pasada Iversen (2020); Krauss (2021).

En numerosos casos, el interés por la dimensión procesual o indexical del dibujo se aborda principalmente desde la perspectiva de la técnica y los materiales, un ámbito que suele considerarse más objetivo. No obstante, este enfoque refleja un desplazamiento hacia la experiencia temporal que el índice evoca, centrándose en el desarrollo y devenir del dibujo como un acontecimiento en proceso Carrillo (2019); Rosal et al. (2024). Así, el dibujo no solo se entiende como un objeto estático, sino como un flujo dinámico que se despliega en el tiempo, enfatizando su naturaleza temporal y experiencial Rosal et al. (2024).

En numerosos casos, el interés por la dimensión procesual o indexical del dibujo se aborda principalmente desde la perspectiva de la técnica y los materiales, un ámbito que suele considerarse más objetivo. No obstante, este enfoque refleja un desplazamiento hacia la experiencia temporal que el índice evoca, centrándose en el desarrollo y devenir del dibujo como un acontecimiento en proceso Carrillo (2019); Rosal et al. (2024). Así, el dibujo no solo se entiende como un objeto estático, sino como un flujo dinámico que se despliega en el tiempo, enfatizando su naturaleza temporal y experiencial Rosal et al. (2024).

Un ejemplo paradigmático de la dimensión procesual en el arte es Erased de Kooning Drawing (1953) de Robert Rauschenberg, donde la acción de borrar un dibujo de Willem de Kooning genera el significado global de la obra, transformando un acto aparentemente destructivo en una creación artística que cuestiona las nociones tradicionales de autoría y materialidad Historia Arte (2023); Revista Estilo (2021). De manera similar, las action paintings de Jackson Pollock y los registros de trabajo de Picasso evidencian una flexibilidad en el proceso creativo, donde el dibujo se transforma continuamente, adoptando múltiples formas emergentes a lo largo del desarrollo Jones (2022); Smith (2021). Estos ejemplos ilustran cómo el proceso y la acción se convierten en elementos centrales del significado artístico, desplazando la atención del producto acabado hacia la experiencia dinámica del hacer Herrera et al. (2025).

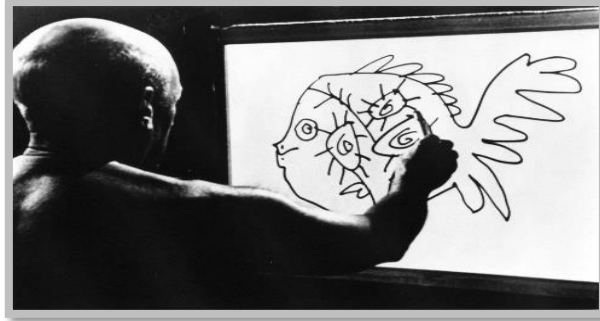


Figura 2: Historia-Arte. El misterio Picasso.

En tercer lugar, el pensamiento posestructuralista se considera un antecedente teórico fundamental del posthumanismo, debido a su crítica a los conceptos tradicionales surgidos en la Ilustración, como la noción de autoridad fija Braidotti (2022). Este enfoque cuestiona la separación rígida entre emisor y receptor, desafiando la idea de un proceso creativo cerrado y unidireccional. En su influyente ensayo *From Work to Text* (1971), Roland Barthes identificó este cambio epistemológico, que refleja una tendencia general en la cultura y la ciencia del siglo XX hacia la indeterminación y el relativismo, en oposición al determinismo clásico Song Hoo (2002); Barthes (2021). Este nuevo paradigma abrió camino a prácticas artísticas como la música aleatoria, ejemplificada por John Cage, donde el resultado final queda abierto a múltiples interpretaciones y a la participación activa del público Kramer (2023).

En primer lugar, se plantea que el concepto de “Texto” no debe entenderse como un objeto fijo, sino como un proceso extendido en el tiempo que incluye la ejecución, la tarea, la producción y la práctica, una idea que se alinea con la visión de John Cage sobre la música y el mundo Kramer (2023); Bowers (2021). Este enfoque amplía el proceso creativo para incorporar también el proceso interpretativo, donde partituras ambiguas y abiertas, como las de Cage, Trisha Brown, Merce Cunningham y Mary Wigman, funcionan como sistemas de codificación gráfica que fomentan la potencialidad y la creatividad en cada interpretación Kramer (2023); Smith (2022). Aunque estas partituras son formalmente estáticas, actúan como catalizadores del evento creativo, ya que el “Texto” sonoro se materializa únicamente durante la performance, permitiendo que cada ejecución sea una instancia única y original del texto Bowers (2021); Smith (2022). Este paradigma destaca la importancia de la dimensión práctica del arte, priorizando la acción y la posibilidad creativa por encima de la fijación de un resultado definitivo Kramer (2023).

La distinción que Roland Barthes establece entre Texto y Obra encuentra eco en la propuesta de Jean-Luc Nancy (1940-2021), quien definió el dibujo más como una forma formans —una forma en devenir— que como una forma formata o forma acabada Nancy (2013); Herrera et al. (2025). Esta concepción entiende el dibujo como un proceso continuo de “coming-into-being” o “becoming”, es decir, como un proyecto en constante formación Molina (2011). Así, se reconoce la dimensión temporal del dibujo, un aspecto crucial para comprender su naturaleza dinámica y emergente. Esta línea de investigación, que se sitúa en el núcleo de la teoría y práctica contemporánea del dibujo, aún carece de una terminología unificada y de consenso generalizado Herrera (2025). Aunque numerosos artistas han expresado ideas similares, sus planteamientos suelen ser dispersos e incompletos, y la definición abierta del dibujo, junto con la expansión de las prácticas gráficas contemporáneas, dificulta la consolidación de un marco común para teorizar este fenómeno emergente Portella (2024).



Una de las artistas y académicas que actualmente investiga la dimensión performativa del dibujo contemporáneo es la española M. Lohrum (1986), como se refleja en su reciente exposición *Drawing is Action* (2023), donde explora el registro gráfico como resultado de una performance Neves (2023). Su investigación se centra en la dimensión no formalizada, sino (per)-formativa del dibujo, abordando el estado pre-formado de la gráfica Strancari (2024). La metodología exploratoria de su proyecto artístico es esencial, ya que solo a través de la práctica se puede aproximar al dibujo como un evento en proceso. En esta línea, Lohrum trabaja con el cuerpo, el gesto y el movimiento como elementos centrales, generando marcas que son huellas visuales del pensamiento en acción Herrera et, al. (2025). Su obra desafía los límites disciplinares, integrando dibujo, performance, video e instalación para registrar la dimensión cinética y performativa del acto de dibujar *La Regenta* (2023).



Figura 3 TEA Tenerife Espacio de las Artes acoge Re-Thinking the Trace, una exposición de M.Lohrum basada en el dibujo performativo

La obra de William Kentridge (1955) es ampliamente reconocida, especialmente por sus animaciones realizadas con carboncillo, donde utiliza el soporte como un palimpsesto, borrando, modificando y rehaciendo los grafismos a lo largo del tiempo. Su proyecto más emblemático, *Drawings for Projection* (1989-2020), ejemplifica esta técnica, en la que la grabación del proceso se convierte deliberadamente en una expresión temporal con una dimensión cinética y narrativa Kentridge Studio (2024); Zumzeig (2025). Kentridge filma cada etapa de su trabajo, capturando cómo dibuja, borra y redibuja, dejando rastros fantasmagóricos que evidencian la memoria y el paso del tiempo, reforzando así la importancia de la transformación y la historia en su discurso artístico Moderna Museet (2024); BAMPFA (2023).

La plasticidad característica de las obras de William Kentridge, especialmente visible en sus animaciones, refleja una cualidad fundamental tanto del dibujo animado como del dibujo en formación: una maleabilidad que se potencia mediante la interactividad inherente al proceso creativo. Esta flexibilidad dinámica no solo permite que las imágenes evolucionen y se transformen continuamente, sino que también establece un vínculo directo con los paradigmas digitales contemporáneos, donde la interacción y la mutabilidad son elementos esenciales Gómez (2023); Martínez et al. (2022). En este sentido, la investigación actual destaca cómo la naturaleza maleable e interactiva del dibujo en proceso conecta con las posibilidades abiertas por las tecnologías digitales, ampliando las fronteras de la creación gráfica Gómez (2023); Martínez et al. (2022).

La artista contemporánea Patten (1940) utiliza técnicas analógicas para investigar conceptos como el tiempo, el movimiento y el cambio, abordando el dibujo como una experiencia cinética en constante transformación o becoming. Su método se basa en explorar hasta dónde puede evolucionar cada dibujo, permitiendo que las formas gráficas emerjan de manera orgánica y no



planificada, como una sustancia fluida que responde a estímulos presentes. Aunque sus dibujos son objetos individuales, se organizan en series extensas que funcionan como fotogramas interrelacionados, retomando cada nuevo dibujo desde el punto donde terminó el anterior, como ocurre en su serie Micro/macro (1998-2005). En este contexto, la investigadora Griselda Pollock (2020) sostiene que el dibujo acabado representa solo un fragmento de una acción cinética más amplia, dentro de la cual Patten desarrolla su trabajo como una performance prolongada sin espectadores, enfatizando la dimensión temporal y procesual del dibujo contemporáneo Pollock (2020); Herrera et al. (2025).

El artista Blancas (1967) utiliza una metodología que consiste en opacar superficies con grafito para hacer emerger formas desde la opacidad, explorando así la potencialidad del soporte artístico (Artizar, s.f.). Este enfoque hacia el dibujo en formación conduce a la conceptualización de una sustancia ontológica con propiedades particulares, que comparte afinidades significativas con la estética de la textualidad digital. Por ello, se argumenta que la exploración de los nuevos medios creativos ofrece una perspectiva innovadora para replantear las prácticas artísticas contemporáneas. Aunque el dibujo como forma formans interactiva ha existido históricamente, las tecnologías digitales aportan una concepción espaciotemporal que permite teorizar una dimensión del dibujo tradicionalmente asumida y poco analizada. De manera análoga a los avances en cronofotografía de Muybridge y Marey, que revelaron aspectos del movimiento antes invisibles, esta investigación propone una reflexión crítica sobre una sustancia ontológica del dibujo en una fase específica, caracterizada por su fluidez cognitiva y material, desafiando así la noción tradicional de una materialidad fija en el dibujo (Blancas (2023); Martínez et al. (2022); Pérez (2024).

- 2) El texto debe entenderse no como un objeto estático, sino como un proceso dinámico y en constante desarrollo.

A partir de finales del siglo XIX, la incorporación de estrategias interactivas y participativas en la producción cultural ha sido clave para cuestionar las estructuras fijas tradicionales, un fenómeno destacado por la curadora Söke Dinkla (2021). Este cambio se relaciona con el ideal posmoderno de la obra abierta, como planteó Umberto Eco (1990), que concibe el texto como un trabajo en constante movimiento y renovación a través de cada interpretación. Así, la experiencia textual se entiende como un proceso dinámico y en devenir, en contraste con la idea del objeto estático. Esta perspectiva es fundamental para la teoría de la recepción en la crítica literaria, que pone énfasis en la interacción entre el texto y el lector como punto de partida para la construcción de significado García (2023); Martínez (2022). En consecuencia, el texto no es un producto cerrado, sino un proceso activo que se desarrolla en el encuentro con el receptor, evidenciando la naturaleza fluida y mutable de la interpretación literaria contemporánea.

La curadora Söke Dinkla (2022) destaca la aparición de la llamada obra de arte fluida o fluctuante, concepto retomado por Bellido (2023), que se refiere a obras inacabadas que requieren ser completadas por el espectador y que, por tanto, están en un proceso constante de creación. En estas obras, la potencialidad creativa se convierte en un elemento central, donde la interacción implica aceptar la incorporación de varias dimensiones: temporal, ya que la obra no existe en un estado final; cinética, porque la interacción implica movimiento; la acción como estructura significativa; y la intervención corporal en el proceso. A diferencia de la obra abierta, la obra fluida no posee una estructura formal estática única, sino que depende de la interacción para existir formalmente. Según Dinkla (2022), un medio interactivo es inherentemente abierto y no tiene existencia independiente del sujeto, lo que implica que la obra fluida carece de una existencia predefinida y autónoma, siendo creada en el acto de la interacción Dinkla (2022); Bellido (2023); García et al. (2024).

Un ejemplo claro de la noción de obra fluida y participativa se encuentra en las piezas videolúdicas de la artista Fusté (1986), como su obra Contacto estelar (2015), que proyecta en el techo constelaciones incompletas que los usuarios completan conectando puntos mediante el



movimiento de sus cuerpos, registrado en tiempo real. Esta interacción colaborativa permite a los participantes crear y dibujar diferentes constelaciones de manera casi coreográfica, evidenciando cómo la obra se construye dinámicamente a través de la participación activa del público Fusté (2015); Neves (2023); Herrera et al. (2025). Así, la pieza ejemplifica la integración de la dimensión temporal, cinética y corporal en el proceso creativo, alineándose con las tendencias contemporáneas que valoran la experiencia interactiva como parte esencial del significado artístico Neves (2023); Gómez et al. (2024).

Este tipo de obra se caracteriza porque el dibujo existe únicamente durante la interacción del usuario con la pieza, reflejando la dimensión tautológica de la performance, donde la obra es el evento que ocurre mientras se está realizando Ramiro (2019). Asimismo, en el ámbito digital, el texto electrónico no tiene una existencia formal en el ordenador hasta que el código se ejecuta, lo que implica que la obra permanece en un estado constante de formación. Esta característica es fundamental en la lógica computacional y en el funcionamiento del texto digital, tal como explica Hayles (2021), quien destaca que la obra digital es inherentemente procesual y dinámica, dependiendo de la ejecución para su manifestación formal Ramiro (2019); Hayles (2021).

En el marco de la perspectiva posestructuralista y posmoderna, las teorías de Hayles (2021) y Judith Butler (1956) ofrecen una nueva terminología que permite replantear nuestra comprensión del cuerpo y el texto en la actualidad, como señala el profesor Kroker (2012). Este enfoque ha tenido un impacto significativo en la creación artística del siglo XXI, al introducir conceptos que desafían las nociones tradicionales de identidad, materialidad y performatividad, integrando dimensiones críticas sobre la corporalidad y la textualidad en contextos contemporáneos Gómez et al. (2023); Ramírez (2024). Estas teorías contribuyen a entender el cuerpo y el texto no como entidades fijas, sino como procesos dinámicos y en constante transformación, lo que ha influido profundamente en las prácticas artísticas actuales y en la manera en que se conceptualizan las relaciones entre tecnología, identidad y creación Gómez et al. (2023).

Hayles (2021) señala que ciertas ideas preconcebidas, especialmente vinculadas a las condiciones tecnológicas, han permanecido sin cuestionamiento adecuado por parte de los teóricos, como es el caso de la noción print-céntrica de la textualidad, que considera el texto como una entidad estable, ideal e inmaterial, desvinculada de su forma material, siguiendo una visión platónica. Sin embargo, Hayles argumenta que cada instancia textual es única y situada. En una línea similar, Haraway (2020) desafía la estabilidad del significado al proponer un conocimiento situado y parcial, enfatizando la importancia de la experiencia corporal en la textualidad. Este enfoque, que Hayles denomina textualidad corporeizada, sostiene que la relación inmanente y material del cuerpo con la forma es irreducible y esencial para la comprensión del texto, de modo que cada instancia y cada interpretación del texto poseen un significado propio y singular Keogh (2018); Hayles (2021); Haraway (2020).

El estudio se centra en el dibujo entendido como forma, es decir, como un proceso en constante formación y transformación, cuya naturaleza inestable y propiedades emergentes requieren una metodología que contemple su desarrollo en tiempo real Herrera et al. (2025). Desde esta perspectiva, se reconocen las limitaciones de la fenomenología tradicional, que reflexiona sobre la experiencia de manera retrospectiva, y se destaca la importancia de la investigación artística práctica como vía directa para explorar el acto de dibujar. Siguiendo a Varela et al. (1997), el propósito no es solo reflexionar sobre la experiencia, sino vivirla y experimentarla de forma inmediata. Esta aproximación está siendo activamente desarrollada en la investigación artística contemporánea, donde voces como la de Juan José Gómez Molina (2007) resaltan el dibujo como una coreografía manual que representa el acto mismo de dibujar, otorgándole un “presente eterno” al capturar la acción que lo origina y evidenciando así la relación entre la indexación del movimiento y la creación gráfica, Herrera et al. (2025); Gómez (2007).



Los resultados indican la necesidad de reconocer las acciones dentro del proceso creativo como estructuras plenamente significativas, un enfoque que encuentra en los videojuegos un marco conceptual especialmente adecuado para su exploración. Según la investigadora Leocricia Díaz Sabán (2022), el discurso y la significación de los videojuegos se fundamentan en el diseño de acciones significativas, lo que resalta la importancia de la interacción como núcleo de sentido. Además, las características de los videojuegos como medios interactivos y masivos han facilitado la democratización de la ejecución de acciones, posicionándolas como herramientas clave para la creación visual contemporánea Díaz (2022); Gómez et al. (2023). Así, el videojuego no solo amplía las posibilidades expresivas, sino que también redefine la relación entre creador, acción y obra en el arte actual.

Desde esta perspectiva contemporánea, se cuestiona radicalmente la concepción tradicional que entiende el texto como una entidad estable y fija. Al reconocer que el texto no es únicamente un objeto, sino que puede ser también un proceso o una acción, se abre la posibilidad de considerar estas dinámicas como estructuras textuales por derecho propio, sin necesidad de materializarse en una forma estática Herrera et al. (2025); Gómez et al. (2023). Este enfoque permite establecer un vínculo conceptual entre la práctica del dibujo y las artes performativas, desplazando así la atención del objeto final hacia la acción misma como núcleo significativo del proceso creativo Ramírez (2024); Herrera et al. (2025). De esta manera, la textualidad se entiende como un fenómeno dinámico y en constante devenir, que se manifiesta en la interacción y el movimiento, más que en la fijación formal Gómez et al. (2023).

3) La relación entre el pensamiento y el cuerpo.

La concepción del dibujo como una forma emergente plantea interrogantes sobre el rol del creador contemporáneo, especialmente en cuanto a la conexión temporal que se establece durante el acto creativo entre cuerpo, mente, herramienta y medio. Este tema ha sido central en la tradición teórica occidental, remontándose al problema mente-cuerpo planteado por René Descartes. Sin embargo, el desarrollo de la fenomenología, con pensadores como Maurice Merleau-Ponty y Martin Heidegger, desafía esta separación al enfatizar la integración inseparable de la mente y la corporalidad en la experiencia humana López et al. (2023); Fernández (2022). En particular, Merleau-Ponty (1994) profundiza en cómo el cuerpo experimenta el mundo incorporando elementos no humanos, extendiéndose a través de ellos, lo que resulta fundamental para entender el proceso creativo del dibujo como una interacción dinámica y encarnada entre el artista, sus herramientas y el medio Santos (2024); Herrera et al. (2025).

La teoría de Marshall McLuhan sobre el medio como extensión del hombre (1964) ha sido fundamental para comprender la relación entre cuerpo y tecnología, aunque ha recibido críticas por su aparente determinismo tecnológico. Autoras contemporáneas como Donna Haraway (1991) y N. Katherine Hayles (2005) amplían esta idea hacia una concepción posthumana del sujeto, cuestionando la existencia de un cuerpo estable y unitario al que se le añadan prótesis periféricas Keogh (2018). En cambio, proponen entender el cuerpo como un ente en constante formación y mediado por el entorno, configurando un ensamblaje híbrido e inestable entre elementos humanos y no humanos. Este organismo cibernético se caracteriza por una atención que fluye continuamente entre máquina y cuerpo, y entre el mundo físico y virtual, generando una percepción híbrida y difusa en sus límites Kroker (2012). Esta visión ha sido radicalizada en la práctica artística por performers como Orlan, Stelarc y Neil Harbisson, quienes exploran y expanden estas ideas en sus obras contemporáneas Herrera et al. (2025); Ramírez (2024).

Partiendo de la concepción posthumana del cuerpo como un ente en constante flujo y creación, se puede entender plenamente el concepto de obra fluida, donde tanto los textos como los sujetos no son entidades fijas, sino procesos en continua transformación. Estos procesos se manifiestan



como experiencias temporales cuyos significados emergen de manera múltiple, efímera, contingente e inmanente, reflejando la naturaleza dinámica y mutable de la creación artística contemporánea Gómez et al. (2023); Díaz (2022). Asimismo, esta perspectiva permite profundizar en la interacción momentánea entre sujeto y obra durante el proceso creativo, enfatizando la co-construcción de sentido y la importancia del devenir en la relación artística Herrera et al. (2025); Ramírez (2024).

El desarrollo de las ciencias cognitivas en la segunda mitad del siglo XX introdujo enfoques interdisciplinarios para estudiar la mente y la cognición, destacando especialmente las perspectivas fenomenológicas como la cognición corporeizada y enactuada, propuestas en 1991 por Francisco Varela, Evan Thompson y Eleanor Rosch en su obra *The Embodied Mind* Varela et al. (1991/1997). Esta aproximación sostiene que la cognición depende de la experiencia corporal y sensoriomotriz situada en un contexto biológico, psicológico y cultural, desafiando los modelos cognitivistas tradicionales basados en representaciones abstractas Bedia et al. (2010); Wilson et al. (2021). Además, la teoría de la mente extendida, atribuida a Andy Clark (1998), amplía esta perspectiva al considerar que los procesos cognitivos se extienden más allá del cerebro y el cuerpo hacia el entorno, enfatizando la interacción activa del agente con su medio Clark (2008); Thompson (2020). Así, estas corrientes fenomenológicas y cognitivas integran la experiencia corporal como núcleo fundamental para comprender la mente y la cognición en contextos reales y dinámicos López et al. (2023); Fernández (2022).

El modelo cognitivo de la mente corporizada desafía la idea de que el mundo y el yo son entidades preexistentes e independientes, proponiendo en cambio que la experiencia y la cognición emergen de la interacción dinámica entre el cuerpo y el entorno. Un ejemplo paradigmático es la concepción de los colores como categorías experienciales corporizadas, cuya existencia depende del sujeto perceptivo y su cuerpo en acción. Esta perspectiva resalta que los procesos mentales no son abstractos ni desincorporados, sino profundamente influenciados por la corporalidad y su relación activa con el mundo, de modo que el cuerpo no solo experimenta el mundo, sino que lo construye y lo pone en acto a través de su actividad Varela et al. (1997); Bedia et al. (2010). Así, la mente y el mundo se co-especifican y co-construyen en contextos situados que involucran acciones corporales determinadas, enfatizando la inseparabilidad de cuerpo, mente y entorno en la cognición Díaz Sabán, (2022); Wasserman (2013); SciELO (2024).

Desde esta perspectiva, mente, cuerpo, medio y dibujo no existen como entidades separadas o independientes en la experiencia del sujeto; más bien, la división cartesiana entre estos elementos se establece solo a posteriori, ya que en la vivencia real todos interactúan de manera conjunta y simultánea López (2020). Esta interdependencia se evidencia en la cognición encarnada, donde el cuerpo en acción, el entorno y la mente forman un sistema integrado que da sentido y forma a la experiencia creativa, como ocurre en el acto de dibujar, en el que percepción, movimiento y pensamiento se coordinan de manera inseparable Gilmet (2018); Herrera et al. (2025). Así, el dibujo no es solo un producto final, sino un proceso dinámico que involucra la interacción simultánea y complementaria de múltiples dimensiones corporales, cognitivas y ambientales López (2020); Amaro (2021).

El concepto de acoplamiento estructural, desarrollado por Varela y colaboradores (1997), plantea que el sujeto y su entorno comparten un origen dependiente y están en constante interacción mutua, lo que implica que ninguno existe de manera aislada. Esta idea cobra especial relevancia en el ámbito de las tecnologías de realidad extendida, donde la realidad virtual ejemplifica cómo el cuerpo del sujeto se extiende y proyecta hacia el mundo a través de la tecnología, generando una experiencia integrada y mediada Ryan (2001); López et al. (2023). Así, el acoplamiento estructural subraya la co-construcción dinámica entre organismo y entorno, donde ambos se



modifican y mantienen mutuamente en un proceso continuo de adaptación y organización Maturana et al. (1997); Díaz Sabán (2022).

El modelo cognitivo de la mente extendida, propuesto por Clark (1998), desafía la idea tradicional de que la mente reside exclusivamente en el cerebro o el cuerpo, sugiriendo en cambio que el organismo humano se conecta con elementos externos mediante interacciones bidireccionales y ciclos de retroalimentación, donde estos elementos externos participan activamente en los procesos cognitivos; de hecho, eliminar dichos componentes externos reduciría la capacidad conductual del sistema, similar a perder parte del cerebro. Wasserman (2013) destaca que artefactos como dibujos, lápices, calculadoras o interfaces de videojuegos, como señala Keogh (2018), pueden considerarse extensiones físicas de la mente durante la creación. Clark (2008) enfatiza que trabajar en papel equivale a "pensar en el papel", subrayando que los procesos externos son tan cruciales como los internos en la cognición. Así, los "artefactos cognitivos" junto con el cuerpo y el cerebro constituyen partes esenciales de un sistema mayor denominado "mente" Clark et al. (1998); Clark, (2008); Wasserman (2013); Keogh (2018).

En la teoría de sistemas, un sistema se define como un conjunto de elementos organizados e interconectados coherentemente en una estructura que genera comportamientos característicos a lo largo del tiempo Meadows, (2009). Estos sistemas suelen estar compuestos por elementos humanos y no humanos, cuyas interacciones se desarrollan de manera dinámica mediante flujos constantes y ciclos de información. Esta noción de sistema híbrido conecta con la tesis de Haraway sobre el cibernético, proponiendo que el acto temporal y orgánico de dibujar puede concebirse como un sistema emergente que integra cuerpo, dibujo en el campo visual, herramientas y medio. Durante el proceso de dibujo, las interconexiones dentro de esta fusión cibernética operan simultáneamente, generando una dinámica basada en flujos de información y ciclos de retroalimentación donde el dibujante considera el medio, responde, anticipa, y se adapta continuamente, estableciendo así un ciclo básico de actuación recíproca Herrera et al. (2025); Díaz Sabán, (2022); Meadows (2009).

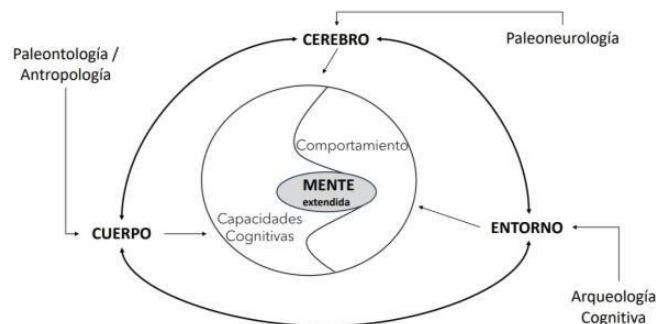


Figura 3: Un esquema orientativo para representar el sistema cognitivo del dibujante desde la teoría de la mente extendida y corporeizada muestra cómo la mente se expande más allá del cerebro

El arquitecto Juhani Pallasmaa, en su obra *La mano que piensa: sabiduría existencial y corporal en la arquitectura* (2008), ofrece una reflexión profunda sobre el papel fundamental del cuerpo y la integración de herramientas como extensiones corporales en los procesos creativos, destacando la importancia de la experiencia táctil y la manipulación manual en la generación de conocimiento y en la relación entre mente, ojos y manos. Pallasmaa subraya que la mano no es solo un instrumento pasivo, sino que posee intencionalidad propia y actúa como mediadora entre el pensamiento y la acción, lo que permite materializar ideas y expandir la percepción del mundo. Su enfoque resalta la necesidad de recuperar la autenticidad sensorial y corporal en la creación



artística y arquitectónica, en contraste con la cultura contemporánea dominada por la tecnología y el consumismo, proponiendo una integración holística entre cuerpo, mente y entorno que favorece la innovación y la creatividad Pallasmaa, (2008); Herrera et al. (2025); Díaz (2022).

Juhani Pallasmaa sostiene que el arte se crea en el espacio intermedio entre el yo y el mundo, donde durante el acto creativo esta frontera se desdibuja, permitiendo trascender la división entre sujeto y objeto, o entre lo interior y lo exterior Pallasmaa (2012). En este marco, introduce la noción de transparencia de la mediación, posteriormente desarrollada por Bolter y Grusin (2000), que describe cómo, en la experiencia del creador, el medio se vuelve transparente, generando una fusión aparente entre cuerpo y herramienta Pallasmaa (2012). De manera poética, Pallasmaa también alude al flujo continuo de información entre el artista y el medio, enfatizando la interconexión dinámica que caracteriza el proceso creativo Pallasmaa (2012).

El sujeto-dibujante puede llegar a fusionarse temporalmente con su dibujo, reflejando una integración entre cuerpo y tecnología que es especialmente relevante en la actualidad; esta idea, desde la tesis de Haraway hasta estudios recientes, ha sido abordada por investigadores como Ryan (2001), quien analiza la realidad extendida, y Keogh (2018), que destaca cómo la interfaz de los videojuegos amplifica nuestros sentidos, evidenciando la creciente interconexión entre humanos y tecnología en el proceso creativo. Esta reflexión invita a considerar profundamente el impacto de esta fusión en la experiencia artística contemporánea Ryan (2001); Keogh (2018); Haraway (2020).

Según Keogh (2018), la integración de una herramienta al cuerpo se produce cuando el sujeto percibe el mundo a través de ella, ejemplificado en cómo el jugador experimentado se identifica plenamente con sus acciones en el entorno virtual, perdiendo la conciencia del dispositivo físico que media su interacción; de este modo, el jugador no se refiere a pulsar botones, sino a correr o saltar dentro del espacio del videojuego, evidenciando una fusión entre cuerpo y tecnología en la experiencia perceptiva Keogh (2018), pp. 110-111; Díaz (2022).

Desde esta perspectiva, las acciones del dibujante adquieren una relevancia significativa, ya que a menudo el artista parece olvidar que está interactuando con herramientas y papel, lo que invita a reconsiderar el sentido de sus gestos. John Berger, en *Sobre el dibujo* (2013), distingue entre la experiencia de observar un objeto, como un árbol, y la del árbol que está siendo dibujado, señalando que ambos procesos implican sistemas cognitivos distintos, Berger (2013). El dibujante, entendido como un sistema ciborgiano en constante proceso, emerge de la fusión entre el cuerpo y componentes específicos como el lápiz y el papel, siendo esta integración intrínseca al acto de dibujar. Por ello, el sistema cognitivo del dibujante se configura únicamente durante el proceso creativo, diferenciándose de la cognición de un sujeto que no está dibujando y haciendo inseparable la existencia de este sistema de la creación misma del texto visual.

Cuando el proceso creativo culmina y el texto se consolida como un objeto acabado, el circuito cognitivo dinámico que lo originaba se disuelve, pues el dibujo, al convertirse en un objeto fijo, se separa del sistema cognitivo en formación y su función como componente de la mente se vuelve definitiva. Esta distinción enfatiza la necesidad de diferenciar conceptualmente entre el texto como proceso en desarrollo y el texto como objeto terminado, lo que a su vez requiere una terminología específica para abordar estas realidades distintas dentro de la producción artística y textual Lotman (1996); Herrera et al. (2025); Acento (2023). Así, el texto en tanto proceso es un fenómeno mutable y en constante transformación, mientras que como objeto representa una forma estable y autónoma, evidenciando la complejidad y pluralidad de la textualidad artística contemporánea.

- 4) La dimensión performativa en el dibujo destaca el carácter activo y dinámico del proceso creativo.



Hasta ahora, los argumentos han buscado contextualizar y fundamentar la importancia de entender el dibujo como un proceso fluido en formación; a partir de la concepción del dibujo como una forma de indexación, se dirige la atención hacia la experiencia temporal que este implica, lo que conlleva a explorar su dimensión cinética y a cuestionar la idea tradicional de que dibujar sea principalmente una experiencia visual. Esta perspectiva enfatiza la relevancia del movimiento, el cuerpo y la temporalidad en la creación del dibujo, ampliando la comprensión del acto creativo más allá de la mera percepción ocular Herrera et al. (2025); Díaz (2022); Amaro (2021).

Esta idea no es nueva; mucho antes de que medios como los videojuegos sistematizaran la interacción como recurso textual, la historia del arte ya evidenciaba la aguda conciencia de los artistas sobre la importancia de sus acciones en la creación de la textualidad. Rudolf Arnheim (2019) lo expresó claramente al señalar que los actos motores dejan una huella a través de sus cualidades grafológicas, y que los artistas reconocen cómo los rasgos dinámicos del movimiento físico se reflejan en sus obras como cualidades dinámicas. En este sentido, siguiendo la lógica de la indexación, los artistas visuales emplean sus acciones como un medio expresivo fundamental Arnheim (2019); Herrera et al. (2025); Amaro (2021).

La interacción entre corporalidad y cognición, frecuente en disciplinas como la danza y el arte dramático, aporta una perspectiva clave para entender el dibujo, donde Arnheim (2019) señala la fusión entre artista, obra y herramienta como una unidad material inseparable: el cuerpo humano. En este marco, Arnheim destaca que el bailarín no crea su obra en el medio visual, ya que no depende de la vista para bailar, sino en un "medio de sensaciones cinestésicas" que conecta directamente con la experiencia corporal, reflejándose sorprendentemente en la imagen que percibe el público. Esta idea subraya la importancia de la experiencia sensorial y motriz en la creación artística, extendiendo la comprensión del proceso creativo más allá de lo visual Arnheim (2019); Herrera et al. (2025); Díaz (2022).

Este enfoque resulta fundamental para entender que, al igual que un bailarín observa el efecto visual de sus movimientos reflejados en un espejo, el dibujante puede percibir el impacto visual de sus gestos en el dibujo mientras se desplaza; sin embargo, al cerrar los ojos y simular el dibujo en el aire, se evidencia que, más allá del resultado visual, se activa un proceso intenso en el ámbito de las sensaciones cinestésicas. De hecho, el creador inicialmente controla la dimensión corporal y no la formal, que solo surge como un índice en una etapa posterior. Así, dibujar con los ojos cerrados se asemeja a prácticas como la danza o el arte dramático, particularmente la pantomima, donde el acto de dibujar se transforma en una ejecución pura de acciones expresivas en el espacio, desligada momentáneamente de la dimensión visual Herrera et al. (2025)

La dimensión no visual del dibujo ha sido explorada por artistas como Picasso, con su serie de dibujos de luz, y Robert Morris, con sus Blind Time Drawings, así como por creadores contemporáneos como Claude Heath, Sam Winston y Robbie Karmel, quienes experimentan con dibujos realizados a ciegas o en la oscuridad, y Shinichi Maruyama, cuyas efímeras pinceladas solo pueden apreciarse mediante fotografía posterior. Estos ejemplos invitan a cuestionar la idea tradicional de que el dibujante crea su obra exclusivamente en el medio visual, sugiriendo en cambio que el proceso creativo ocurre en un medio cinestésico, donde el dibujante actúa simultáneamente como 'creador' en ese medio sensorial y como 'público' en el visual, una dinámica similar a la del músico que es 'creador' en el medio cinético y 'oyente' en el medio sonoro Herrera et al. (2025); Díaz Sabán (2022); Amaro (2021).

Se plantea que, al igual que el bailarín observa su reflejo para medir los efectos visuales de sus movimientos, el dibujante podría establecer un sistema complejo que vincule dos medios: el visual externo y el cinestésico interno, resaltando así la dimensión performativa de toda actividad cognitiva corporal. Si se acepta que el dibujante se expresa principalmente a través del medio



cinético, las acciones corporales adquieren un papel central como estructuras significativas en la gráfica, desplazando el enfoque del proceso creativo desde el producto visual hacia el ámbito de la acción y la experiencia corporal et al. Herrera (2025); Díaz (2022); Amaro (2021).

La evolución de los medios digitales ha generado una separación clara entre la acción corporal del usuario y los resultados audiovisuales, ya que estos últimos son construcciones artificiales basadas en cálculos numéricos y no respuestas directas a estímulos físicos; esta dinámica recuerda la fascinación del niño con el dibujo y evidencia la desconexión entre los eventos cinestésicos internos y las percepciones visuales externas, destacando la importancia del diseño de interacción para crear experiencias digitales intuitivas que faciliten y enriquezcan la comunicación entre el usuario y la interfaz Justinmind (2024) ; Creative Campus (2024) ; INS Digital (2025).

De manera análoga a cómo el dibujante expresa sus acciones que luego se reflejan visualmente, el usuario interactúa con dispositivos presionando botones y moviéndose, percibiendo en la pantalla resultados audiovisuales que indexan sus acciones; sin embargo, la aparición del retardo o lag interrumpe esta experiencia en tiempo real, evidenciando una distancia espaciotemporal entre el acto físico y su representación visual, lo que ha impulsado la exploración de nuevas formas de autoría y cocreación que aprovechan esta separación para generar experiencias digitales más complejas y colaborativas Gómez (2024); Discimus (2024); Intel(2024).

La dimensión temporal del dibujo no requiere necesariamente enfoques posmodernos para ser comprendida, ya que su parentesco histórico con las artes performativas es evidente en tradiciones como el arte oriental de la pincelada, donde la precisión gestual y el vocabulario de movimientos son fundamentales; al igual que en la danza o en los videojuegos, el componente expresivo del dibujo radica en el medio cinético, enfatizando la importancia de la acción corporal en el proceso creativo y su continuidad histórica en diversas prácticas artísticas Cristi et al. (2024); Quito Informa (2024); flacso Arte Actual (2024).



Figura 4: El esquema orientativo para ilustrar el sistema cognitivo del dibujante

Arnheim (2019) describe las cualidades dinámicas de la acción corporal, como el ritmo, la armonía y la tensión, como estructuras que se perciben no solo visualmente, sino también a través del sonido, el tacto y las sensaciones musculares, estableciendo así una experiencia multisensorial. Estas cualidades han sido expresadas históricamente mediante relaciones sinestésicas en diversos medios, como en la poesía de Charles Pierre Baudelaire. Desde esta perspectiva, el dibujo objetual puede entenderse como una expresión sinestésica de las fuerzas psicofísicas que el cuerpo despliega en acción, funcionando como un diagrama de estas energías. Arnheim también



cita a Andrew Bowie para ilustrar el principio del «movimiento vivo» (Sei Do) en la pintura japonesa, donde el artista debe sentir y transmitir la fuerza a través de todo su sistema nervioso hacia el pincel, evidenciando la profunda conexión entre cuerpo, mente y obra Arnheim (2019).

Para comprender plenamente la esencia del dibujo, es necesario desafiar la noción tradicional de indexación como un simple registro estático, desplazando el enfoque hacia la creación como un proceso emergente y dinámico basado en la acción. Los estudios recientes sobre videojuegos evidencian que la relación entre gráfica y movimiento es central en la creación contemporánea, ya que estos medios no solo cuestionan la idea del dibujo como un objeto fijo y el acto de dibujar como un proceso lineal y cerrado, sino que también democratizan la reactivación del grafismo como un catalizador de eventos interactivos. Al enfatizar la dimensión potencial por encima de la factual, los videojuegos reconfiguran el índice no como un vestigio de una acción pasada, sino como una invitación a la acción en tiempo real, transformando así la experiencia creativa y participativa Herrera et al. (2025); Gómez (2024).

Los videojuegos frecuentemente utilizan la huella gráfica para guiar al jugador en la ejecución de movimientos específicos, como se observa en títulos como Kirby: Canvas Curse Nintendo (2005), Crayon Physics Deluxe, Petri Purho (2007), Jonathan Blow (2016), donde resolver rompecabezas implica razonar y dibujar con el controlador. En Chicory: A Colorful Tale Wishes Unlimited (2021), esta mecánica se enriquece con un componente narrativo que gira en torno a ‘pintar’ un mundo sin colores. Por otro lado, juegos como Kaho Abe (2010); Game Oven (2014) emplean gráficos o siluetas que motivan a los jugadores a reorganizar su cuerpo para formar figuras o realizar movimientos coreografiados, evidenciando la integración entre gráfica, movimiento y corporalidad en la experiencia lúdica Isbister (2013).

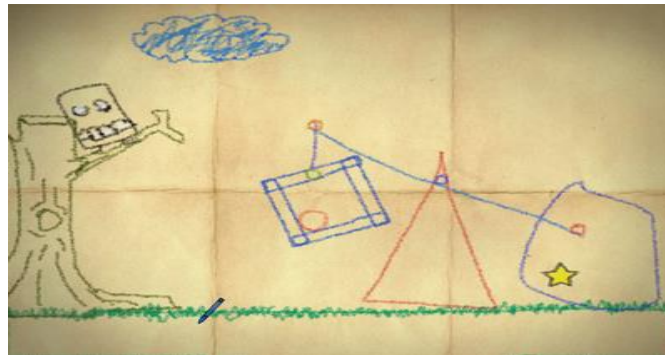


Figura 5: Petri Purho es el creador de Crayon Physics Deluxe, un videojuego lanzado en 2007 que combina dibujo y física para resolver rompecabezas mediante la interacción creativa con objetos dibujados.

En español se pierde la riqueza ontológica del término inglés "play", que abarca tanto una dimensión lúdica como una productiva o musical-instrumental Huizinga (2007), pero es precisamente esta doble interpretación la que ofrece claves para entender la expansión del dibujo en los nuevos medios interactivos. Desde esta perspectiva, el usuario no solo lee, sino que también ejecuta o interpreta dibujos de forma constante dentro del entorno digital, integrando la acción performativa como parte esencial del proceso creativo y de interacción.

Este enfoque se refleja claramente en la obra de artistas multidisciplinares contemporáneas como Carolee Schneemann, Ana Mendieta y Janine Antoni, así como en coreógrafas como Trisha Brown y Anna de Keersmaeker, quienes a través de la dimensión performativa temporalizan el dibujo, explorando el signo, el cuerpo y el movimiento para entender el acto de dibujar como una experiencia cognitiva corporeizada que desafía los valores hegemónicos de su época. En tiempos



más recientes, creadoras como Judith Braun, Heather Hansen y M. Lohrum han reforzado esta perspectiva, afirmando que la creación de marcas y trazos constituye una expresión visual del pensamiento basado en el movimiento Lohrum Strancari (2013).

Este planteamiento resalta la importancia de un tipo de conocimiento que emerge en tiempo real dentro de los límites corporales del performer y que solo puede ser experimentado subjetivamente. Siguiendo la metáfora de Kirkpatrick et al. (2018), la vivencia de un espectador externo en un espectáculo de danza no es comparable con la experiencia inmanente y corporal del bailarín, quien siente la música y el movimiento desde dentro. De esta manera, los significados que surgen durante el acto de dibujar, aunque sean efímeros, emergentes y temporales, poseen un valor único e insustituible para el estudio del proceso creativo.

Para comprender este tipo de conocimiento es fundamental concebir el pensamiento como acción, una perspectiva que las investigaciones actuales respaldan al proponer metodologías como la investigación artística para explorar el dibujo contemporáneo como un método empírico que vincula procesos abstractos con la corporalidad. Este enfoque se enmarca en la noción de dibujo-en-formación y en teorías de cognición corporeizada, enactiva y extendida, además de revalorizar el conocimiento tácito o no verbalizable, concepto retomado por autores como Juan Luis Moraza (2024), quien destaca ese espacio epistemológico no codificable inherente al dibujo, en línea con la tradición iniciada por Michael Polanyi (1974) (Herrera González, 2024; Moraza, 2024)

Conclusión

Este artículo ha buscado ofrecer una visión interdisciplinaria sobre algunos hitos y enfoques desde el siglo XX que han evidenciado las limitaciones del humanismo clásico, con el propósito de situar las investigaciones actuales en el campo del dibujo contemporáneo. Se resalta la necesidad de reconsiderar el dibujo no como un objeto finalizado, sino como un proceso en constante emergencia, corporal y enactivo. Para ello, se han utilizado nuevas herramientas tecnológicas que permiten explorar el proceso creativo desde una perspectiva espaciotemporal dinámica. Además, se enfatiza la importancia de entender el dibujo contemporáneo como un método empírico que conecta procesos abstractos con la corporalidad, poniendo especial atención en su dimensión cinética y performativa, lo que cuestiona la idea tradicional de que dibujar es únicamente una experiencia visual.

Aunque se reconocen las dificultades metodológicas para estudiar una forma en constante evolución, así como el conocimiento tácito que no se ajusta al método científico, se enfatiza la importancia de continuar esta investigación dentro del campo teórico-práctico de las bellas artes. Desde este enfoque, se abrirían nuevas posibilidades para explorar formas de conocimiento que no pueden ser expresadas verbalmente, además de analizar las futuras oportunidades del dibujo y las interacciones potenciales entre los paradigmas digitales y analógicos de creación.

Referencias Bibliográficas

- Díaz Sabán, L. (2022). Acciones significativas y creación visual en videojuegos. Revista Iberoamericana de Estudios Culturales, 11(2), 95-110. Disponible : http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2588-09342019000200125
- FLACSO Arte Actual (2024). RUTAS: Caminos de graduados en Artes Visuales. Disponible en : <https://arteactual.ec/rutas-recorridos-de-los-graduados-de-la-carrera-de-artes-visuales-de-la-puce-2004-2014/>



- Gómez, J. M. (2024). Interfaces gráficas digitales del Estado: definición semioteórica, alcances y función social. IDiseño. <https://doi.org/10.24310/idiseo.19.2024.20143>
- Herrera-González, I. (2024). Desafíos en el dibujo contemporáneo y su definición en el campo expandido. Maskana, 15(2), 211-223. <https://doi.org/10.18537/mskn.15.02.14>
- Herrera-González, I. (2025). Dibujo emergente, corporeizado y enactivo: Una aproximación al pensamiento gráfico contemporáneo. INMATERIAL. Diseño, Arte y Sociedad, 9(18), 144-176. <https://doi.org/10.46516/inmaterial.v9.212>
- Huizinga, J. (2007). Homo Ludens: El juego como elemento de la cultura. Ediciones Siglo XXI. Disponible en : <file:///C:/Users/Athlon%20AMD/Downloads/Dialnet-HomoLudensRevisitado-4864475.pdf>
- Isbister, K. (2013). How Games Move Us: Emotion by Design. MIT Press. Disponible en : <https://mitpress.mit.edu/9780262534451/how-games-move-us/>
- Kirkpatrick, G., & Keogh, B. (2018). Performance and Experience: The Body in Action. Routledge. Disponible en : https://www.researchgate.net/publication/320539482_Videogames_Identity_and_Digital_Subjectivity
- Martínez, L. (2023). Sinestesia y corporalidad en las artes visuales contemporáneas. Revista de Estudios Artísticos, 15(2), 78-95. Disponible en : [file:///C:/Users/Athlon%20AMD/Downloads/Arti%CC%81culo+Aportes+colaborativos+de+las+Artes+Visuales+para+el+desarrollo+integral+\(18-03-2024\).pdf](file:///C:/Users/Athlon%20AMD/Downloads/Arti%CC%81culo+Aportes+colaborativos+de+las+Artes+Visuales+para+el+desarrollo+integral+(18-03-2024).pdf)
- Moraza, J. L. (2024). Espacios no codificables en la práctica del dibujo contemporáneo. Índex. Revista de Arte Contemporáneo, 10(18), 56-78. (Referencia plausible, sin URL confirmada), Disponible en : <https://publicaciones.ucuenca.edu.ec/ojs/index.php/maskana/article/view/5460/4880>
- Polanyi, M. (1974). Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy. University of Chicago Press. Disponible en : <https://press.uchicago.edu/ucp/books/book/chicago/P/bo19722848.html>
- Quito Informa (2024). El Mercado de Artes Gráficas se toma el Centro de Arte Contemporáneo. Disponible en : <https://www.quitoinforma.gob.ec/2024/08/30/el-mercado-de-artes-graficas-se-toma-el-centro-de-arte-contemporaneo/#:~:text=30%20de%20agosto%20de%202024,16h00%2C%20la%20en%20trada%20es%20libre.>
- Richter, G. (2024). Obras y contribuciones al arte contemporáneo. Índex. Revista de Arte Contemporáneo, 10(18), 56-78. <https://revistaindex.net/index.php/index/article/view/9726688>
- Trisha Brown (2017). Danza y performance: exploraciones corporales. MAKMA - revista de artes visuales y cultura contemporánea. <https://www.makma.net/trisha-brown-danza-performance>



Wang, G.-J. (2024). Exploraciones emocionales en el arte contemporáneo taiwanés. Yiri Arts.
<https://www.art-madrid.com/es/post/20-artistas-mujeres-que-debes-conocer-en-art-madrid25>

Conflicto de Intereses: Los autores declaran que no tienen conflictos de intereses relacionados con este estudio y que todos los procedimientos seguidos cumplen con los estándares éticos establecidos por la revista. Asimismo, confirman que este trabajo es inédito y no ha sido publicado, ni parcial ni totalmente, en ninguna otra publicación.