

Much has been written about the differences (fundamental and not) between the drawing created with hand tools and the one generated thanks to the use of digital technology. The present investigation is based on the hypothesis that defends the relevance of considering temporality in any analysis of the process involved in drawing. Thus, and thanks to the series of critical positions that we develop and that are a consequence of the different approaches that the temporal parameter enables, we propose a new and fertile hand drawing analysis strategy. The temporal component of manual drawing is precisely the one that best allows us to critically compare it. The process (creation), the result (document) and the interpretation of the drawing will be concepts that we will redefine thanks to the relationship with time and that will allow us to articulate the discourse, first, and the strategy, later, of the construction of a contemporary classification (in relation to the digital world) of manual drawing. The very tension of the lines on the paper (Fraser, Henmi 1994: 163), as well as their verbalized perception (Prinz 1991: 20) will be put in relation to that foreign country (Markus, Cameron 2002: 120) that the time different from the current one to better explain the multiple meanings contained in the graphic signifier (fig. 1). The conclusions of the research will thus underline the limitations of the new technologies applied to drawing while allowing to illuminate the reasons why, we believe, the construction of images thanks to the combination of symbols (signifiers, spots, colors, lines, etc.) that we call drawing is an inherent part of the very essence of the human race and its social relationship and with the environment.

Keywords: digital drawing, hand drawing, temporality.

1. Hand Drawing *versus* Digital Drawing

Although it may seem, in a first approach to the problem, that the fundamental difference between manual drawing and digital drawing is due to the tools (and techniques) used for its realization, the reality is much more complex than this. Also simpler. A digital drawing must be decoded by means of an electronic device, not a manual drawing: it is found thrown (as Heidegger would say) in the physical, real world. But, apart from the obvious, analysing the differences between a digital drawing and a manual drawing can help us to be aware of their particularities so that, in a later research, contrast them considering, in addition, the time factor (fig. 1).

Creating a digital drawing requires an interaction with electronic devices to obtain (and operate) on the graphic results decoded and presented on the screen, in most cases two-dimensional. In this sense, we can say that its support, and its content itself, is encrypted. They do not operate on the real world until we synchronize with them (usually thanks to software) and we make them coincide with our habitation. On the contrary, manual drawing

modifies reality thanks to intervening on physical matter and reorganizing it according to a series of conditions typical of traditional works of art. The result of the process is a new material organization that, regardless of us and our intentions, exists as part of what we call reality. Digital drawing, as a document that houses information, is disconnected from becoming. As long as the decoding and interaction does not take place through the appropriate electronic devices and software, the information remains latent, invariable and alien to the time of our inhabitation. For its part, manual drawing is, as we have pointed out above, part of the set of elements that we call the real world. In this sense, the evolution of it, the randomness and, ultimately, the consequences of being thrown into temporality affect and modify its support and its content.

In the image in figure 1, which we can call a drawing, map or visual organization of georeferenced data, we are visually shown precisely a decoding: the result of representing information extracted from the social network Twitter. In the present case, we work with points and a subtractive range of green colours: black is the

Mucho se ha escrito acerca de las diferencias (fundamentales y no) entre el dibujo creado con herramientas manuales y el generado gracias al uso de la tecnología digital. La presente investigación parte de la hipótesis que defiende la pertinencia de considerar la temporalidad en cualquier análisis del proceso que implica el dibujar. Así, y gracias a la serie de posicionamientos críticos que desarrollamos y que son consecuencia de los distintos enfoques que el parámetro temporal posibilita, proponemos una estrategia de análisis del dibujo manual inédita y fértil. La componente temporal del dibujo manual es aquella que, precisamente, mejor nos permite compararlo críticamente. El proceso (creación), el resultado (documento) y la interpretación del dibujo serán conceptos que definiremos gracias a la relación con el tiempo y que nos permitirán articular el discurso, primero, y la estrategia, después, de construcción de una clasificación contemporánea (en relación al mundo digital) del dibujo manual. La propia tensión de las líneas en el papel (Fraser, Henmi 1994: 163), así como su verbalizada percepción (Prinz 1991: 20) serán puestas en relación con ese país extranjero (Markus, Cameron 2002: 120) que supone el tiempo distinto del actual para explicar mejor los múltiples significados contenidos en el signifiante gráfico. Las conclusiones de la investigación subrayarán, de este modo, las limitaciones de las nuevas tecnologías aplicadas al dibujo al tiempo que permitirán alumbrar los motivos por los que, creemos, la construcción de imágenes gracias a la combinación de símbolos (significantes, manchas, colores, líneas, etc.) que llamamos dibujo forma parte consustancial a la esencia misma de la raza humana y su relación social y con el medio.

Palabras clave: dibujo digital, dibujo manual, temporalidad.

1. Dibujo manual *versus* dibujo digital

Aunque puede parecer, en una primera aproximación al problema, que la diferencia fundamental entre el dibujo manual y el dibujo digital se debe a las herramientas (y técnicas) empleadas para su realización, la realidad es mucho más compleja que esto. También más simple. Un dibujo digital debe decodificarse por medio de un dispositivo electrónico, un dibujo manual no: se encuentra arrojado (que diría Heidegger) en el mundo físico, real. Pero, al margen de lo obvio, analizar las diferencias entre un dibujo digital y un dibujo manual puede ayudarnos a ser conscientes de sus particularidades para, en una investigación posterior, contrastarlas considerando, además, el factor tiempo.

Crear un dibujo digital requiere una interacción con los dispositivos electrónicos para obtener (y operar) sobre los resultados gráficos decodificados y presentados en la pantalla, en la mayoría de las ocasiones bidimensional. En este sentido podemos decir que el soporte del mismo, y su contenido en sí, se encuentra cifrado. No operan sobre el mundo real hasta que nos sincronizamos con ellos (normalmente gracias al software) y los hacemos coincidir con nuestro habitar. Por

el contrario, el dibujo manual modifica la realidad gracias a intervenir sobre la materia física y reorganizarla según una serie de condicionantes propios de las obras de arte tradicionales. El resultado del proceso es una nueva organización material que, independientemente a nosotros y nuestras intenciones, existe como parte de lo que llamamos realidad.

El dibujo digital, en tanto en cuanto que documento que alberga información, se encuentra desconectado del devenir. Mientras no se produce la decodificación e interacción mediante los dispositivos electrónicos y el software adecuados la información se mantiene latente, invariable y ajena al tiempo de nuestro habitar. Por su parte, el dibujo manual es, como hemos apuntado más arriba, parte del conjunto de elementos que llamamos mundo real. En ese sentido el devenir del mismo, la aleatoriedad y, en definitiva, las consecuencias de estar arrojado en la temporalidad afectan y modifican su soporte y su contenido.

En la imagen de la figura 1, que podemos llamar dibujo, mapa u organización visual de datos georreferenciados, se nos muestra visualmente, precisamente, una decodificación: la resultante



absence of information and white is the overlapping of the maximum number of points. We observe how, without the need for any explanatory indications, the author has been able to represent the areas with the most activity, or the greatest number of tweets, on the social network (white) which, in addition, corre-

spond to the public spaces between buildings and allow us to guess the streets of Manhattan. In addition, the drawing of Central Park and the morphology of the East and Hudson rivers end up composing an incredibly beautiful and original image in terms of disclaimer and selection of information shown. Substituting

Figure 1
Eric Fischer, *New York: Tweet map*, 2014. © Flowingdata (<https://flowingdata.com/2014/12/04/make-your-own-detailed-tweet-maps/>, last access 13/03/2021).

Imagén 1
Eric Fischer, *New York: Tweet map*, 2014. © Flowingdata (<https://flowingdata.com/2014/12/04/make-your-own-detailed-tweet-maps/>, última visita 13/03/2021).

de representar información extraída de la red social Twitter. En el caso que nos ocupa se trabaja con puntos y una gama de colores verdes de forma sustractiva: el negro es la ausencia de información y el blanco es la superposición de el máximo número de puntos. Observamos cómo, sin necesidad de ninguna leyenda explicativa, el autor ha sabido representar las zonas de más actividad, o mayor número de tweets, en la red social (blancas) que, además, se corresponden con los espacios públicos entre edificios y permiten adivinar las calles de Manhattan. Además, el dibujo de Central Park y la morfología de los ríos Este y Hudson terminan de componer una imagen increíblemente bella plásticamente y original en lo que a renuncia y selección de información mostrada respecta. Sustituyendo fotografía por imagen, nos son muy sugerentes las palabras de Jessica Prinz ya que la nueva “verbalización” que permite el trabajo de Fischer es, en este sentido, inédita: «si [...] no hay percepción sin categorización inmediata, entonces la fotografía se verbaliza en el mismo momento en que se percibe» (Prinz 1991: 20). Por su parte, en la imagen 2 vemos dos ejemplos homólogos (del territorio) pero desde el punto de vista de las técnicas manuales. La belleza de los mismos proviene exactamente de la misma estrategia gráfica: seleccionar la información a representar y su forma de reproducirla o categorizarla para presentar dibujos bellos desde el punto de vista formal precisamente por la claridad de la información que almacenan: En el caso del dibujo de la izquierda una intervención territorial de Lawrence Halprin (1971) y en el caso del dibujo de la derecha una lectura del territorio de Harold Norman Fisk (1944).

Podemos decir, para terminar este hilo discursivo, que darle significado a un dibujo digital (repetimos, previamente decodificado y dispuesto ante nosotros mediante un dispositivo de visualización electrónico) es un proceso radicalmente distinto a hacer lo propio frente a un dibujo manual. Un dibujo manual debe estar frente a nosotros, físicamente, en su unicidad. Un único dibujo digital puede presentarse simultáneamente en múltiples dispositivos. También hay una diferencia fundamental que tiene que ver con la forma de recorrerlo visualmente, aprenderlo, comprenderlo, analizarlo y estudiarlo: un dibu-

jo manual contiene implícito un tamaño y, por tanto, la distancia y la posición del observador (y otros parámetros escalares) son determinantes en la experiencia. Las imágenes “estáticas”, propias del dibujo manual, requieren una actividad dinámica y un proceso temporal. Paradójicamente, la percepción de movimiento aparente, movimiento espectroscópico o fenómeno “phi” (Rock 1985: 194), puede explicarse, en parte, por el patrón sucesión (fig. 3, abajo).

2. Dibujo manual versus tiempo. El factor temporal del dibujo arquitectónico

Así, el proceso gráfico, es ante todo una acción desarrollada temporalmente. La importancia de la organización secuencial durante su creación, almacenamiento o interpretación es, en cualquier caso, fundamental, tal y como vamos a desglosar a continuación.

2.1 Creación

El dibujo, como decimos y siguiendo las ideas de Klee, no aparece todo él de manera instantánea, sino que se va formando o, mejor dicho, lo va creando sucesivamente el dibujante (Klee 2008, 58). Es importante subrayar en este punto el papel de análisis que, incluso durante la creación del dibujo, desempeña el autor. Cada línea, cada mancha, cada modificación del soporte del dibujo se hace atendiendo a lo existente en ese momento y, con cada nueva línea, con cada nueva mancha, con cada nueva modificación, una reevaluación de lo dibujado es llevada a cabo. La irreversibilidad del proceso es evidente ya que, incluso para corregir, las líneas se reordenan con un sustrato o un pasado que (aunque sólo se evidencien en la mente del autor) condiciona el resultado final.

2.2 Almacenamiento

El viaje en el tiempo que, en cierta medida, supone un dibujo, no se mantiene invariable ni inmutable. Expuesto a las inclemencias atmosféricas o al deterioro, el soporte modificado conscientemente por el dibujante que supone el ejercicio de expresión gráfica que estamos analizando, es distinto según el momento temporal desde el que lo contemplemos. «En la medida en que la realidad es inaprensible [...] los dibujos no representan las cosas, sino que nos hablan de ellas» (Gómez 2007: 25). Además, y según la teoría de George Kubler, las obras artísticas

photography for image, the words of Jessica Prinz are very suggestive to us since the new ‘verbalization’ that Fischer’s work allows is, in this sense, unpublished: ‘if (...) there is no perception without immediate categorization, then the photograph is verbalized in the very moment it is perceived’ (Prinz 1991: 20). For its part, in image 2 we see two homologous examples (of the territory) but from the point of view of manual techniques. Their beauty comes from exactly the same graphic strategy: selecting the information to represent and its way of reproducing or categorizing it to present beautiful drawings from a formal point of view precisely because of the clarity of the information they store (fig. 2): in the case of drawing on the left a territorial intervention by Lawrence Halprin (1971) and in the case of the drawing on the right a reading of the territory by Harold Norman Fisk (1944).

We can say, to finish this discursive thread, that giving meaning to a digital drawing (we repeat, previously decoded and arranged in front of us by means of an electronic display device) is a radically different process from doing the same in front of a manual drawing. A manual drawing must be in front of us, physically, in its uniqueness. A single digital drawing can be presented simultaneously on multiple devices. There is also a fundamental difference that has to do with the way of visually navigating it, learning it, understanding it, analyzing it and studying it: a manual drawing contains implicit a size and, therefore, the distance and the position of the observer (and other scalar parameters) are determinants in experience. Nevertheless, the ‘static’ images, typical of manual drawing, require a dynamic activity and a temporal process. Paradoxically, the perception of apparent movement, spectroscopic movement or ‘phi’ phenomenon (Rock 1985: 194), can be explained, in part, by the succession pattern (fig. 3, down).

2. Hand Drawing vs Time. The Temporal Factor of the Architectural Drawing

Thus, the graphic process is above all an action developed temporarily. The importance of the sequential organization during its creation, storage or interpretation is, in any case,

fundamental, as we are going to explain below.

2.1 Creation

Drawing, as we say and following Klee’s ideas, does not appear all of it instantaneously, but is formed or, rather, it is successively created by the draftsman (Klee 2008, 58). It is important to underline at this point the role of analysis that, even during the creation of the drawing, the author plays. Each line, each spot, each modification of the drawing support is made taking into account what exists at that moment and, with each new line, with each new spot, with each new modification, a re-evaluation of what is drawn is carried out. The irreversibility of the process is evident since, even to correct, the lines are rearranged with a substrate or a past that (even if they are only evident in the author’s mind) conditions the final result (fig. 3).

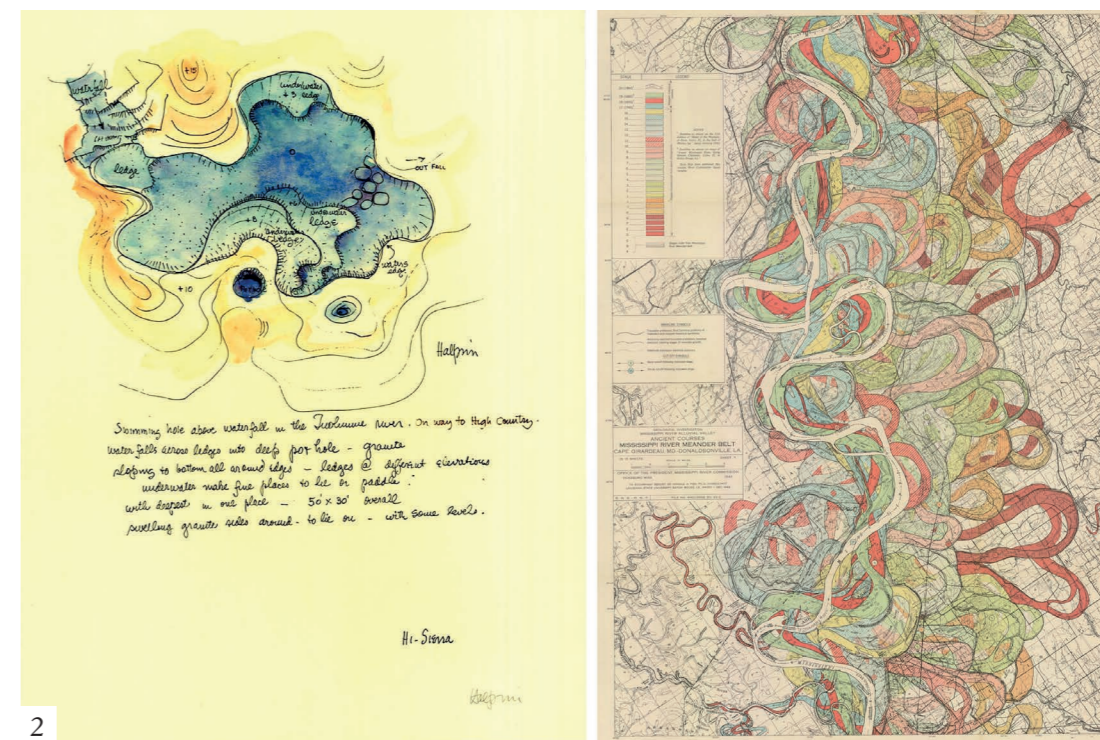
2.2 Storage

The journey in time that, to a certain extent, involves a drawing, does not remain unchanged or immutable. Exposed to inclement weather or deterioration, the support consciously modified by the draftsman involved in the exercise of graphic expression that we are analyzing, is different depending on the moment in time from which we contemplate it. “To the extent that reality is elusive (...) the drawings do not represent things, but rather tell us about them” (Gómez 2007: 25). In addition, and according to George Kubler’s theory, artistic works (also graphics) are organized and explained sequentially as part of a larger set of actions, which categorizes and gives them meaning. In any case, what we are interested in highlighting here is this space, unnoticed, between the creation of a work and its interpretation. It is a necessary and active storage space, in which the drawings undergo changes (voluntarily or involuntarily) that it is pertinent to consider. The history, the past, of the drawing also implies a way of maintaining it and existing.

2.3 Interpretation

After the creation of the drawing (sometimes during) or after the (necessary, inevitable and important) storage of the same, the construction of meanings that implies its reading, contemplation or analysis is carried out. In the same way that, following the logic of the uncertainty

Figure 2
Lawrence Halprin, *Drawing of Ira Keller*, 1971, left; Harold Fisk, *Map of the Mississippi River*, 1944, right.



Imagén 2
Lawrence Halprin, *Dibujo de Ira Keller*, 1971, izquierda;
Harold Fisk, *Mapa de Mississippi River*, 1944, derecha.

(también las gráficas) se organizan y explican secuencialmente como parte de un conjunto de acciones mayor, que las categoriza y dota de sentido. En cualquier caso, lo que nos interesa subrayar aquí es este espacio, inadvertido, entre la creación de una obra y su interpretación. Se trata de un espacio de almacenamiento necesario y activo, en el que los dibujos sufren cambios (voluntaria o involuntariamente) que es pertinente considerar. La historia, el pasado, del dibujo implica también un modo de mantenerlo y existir.

2.3 Interpretación

Tras la creación del dibujo (a veces durante) o después del (necesario, inevitable e importante) almacenamiento del mismo, se lleva a cabo la construcción de significados que implica su lectura, contemplación o análisis. De la misma manera que, siguiendo la lógica del principio de incertidumbre, no es posible mirar sin intervenir, el tiempo juega un papel fundamental durante la interpretación de lo gráfico. Aunque esta vez de manera reversible, ya que es capaz de comenzar y recomenzar una y mil veces, el lector dirige su mirada, consciente o inconscientemente, a lo largo y ancho del lienzo para componer, gracias al sumatorio de percepciones parciales y un criterio propio, su imagen (con significado)

del mismo (fig. 3, abajo). Como nos recuerdan Iain Fraser y Rod Henmi «the tension of lines on paper [...] has an insistence of its own that describes possibilities which perhaps could not be imagined in thought alone» (Fraser, Henmi 1994: 163). En este punto el tiempo juega un papel doble: además de intervenir en la organización de las secuencias mediante las que, como si de una obra musical se tratara, se entiende y compone lo gráfico, es fundamental la consideración del momento histórico o cultural, el contexto temporal, desde donde se realice la acción ya que, éste, modificará no sólo la percepción sino el resultado de este proceso de redibujado sin rastro o reversible.

3. Organización temporal y gráfica. Clasificación, modos de dibujar y lecturas

Podemos establecer, en este punto de la investigación, una propuesta de clasificación del dibujo atendiendo principalmente al parámetro de lo temporal y relacionando los tres estadios anteriores.

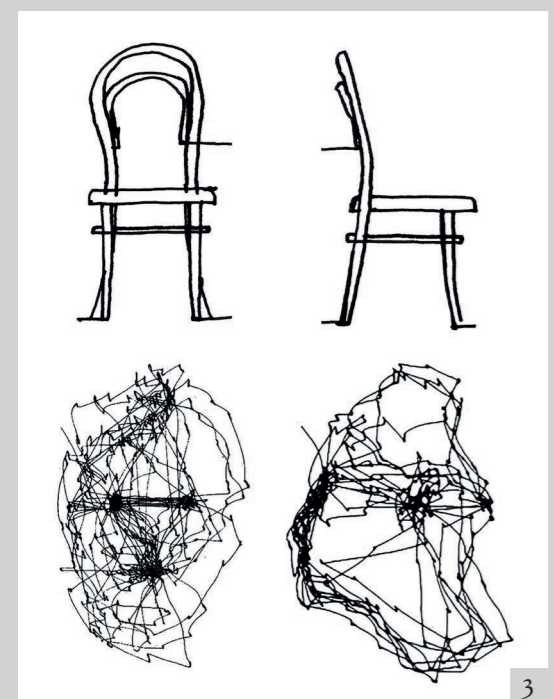
3.1 Dibujo abierto (dibujando irreversiblemente) vs dibujo cerrado (dibujando reversiblemente)

«Un dibujo tiene el efecto de modelar la per-

principle, it is not possible to look without intervening, time plays a fundamental role during the interpretation of the graphic. Although this time in a reversible way since he is able to start and restart a thousand times, the reader directs his gaze, consciously or unconsciously, across the canvas to compose, thanks to the sum of partial perceptions and his own criteria, its image (with meaning) of it (fig 3, down). As Iain Fraser and Rod Henmi remind us “the tension of lines on paper [...] has an insistence of its own that describes possibilities which perhaps could not be imagined in thought alone” (Fraser, Henmi 1994: 163). At this point, time plays a double role: in addition to intervening in the organization of the sequences through which, as if it were a musical work, the graphic is understood and composed, it is essential to consider the historical or cultural moment, the temporal context, from where the action is carried out, since this will modify not only the perception but also the result of this process of redrawing without trace or reversible.

3. Time and Graphic Organization. Classification, Drawing Modes and Readings

We can establish, at this point of the inves-



3

tigation, a proposal for the classification of the drawing, mainly attending to the parameter of the temporal and relating the three previous stages.

3.1 Open drawing (drawing irreversibly) vs closed drawing (drawing reversibly)

“A drawing itself has the effect of shaping perception. It acts as a filter for a made of seeing... when one has seen the plan of a building, the experience [...] is altered by its memory” (Fraser, Henmi 1994: 161).

Any drawing, as a tool by which to build an image, is unfinished or, rather, incomplete, without the reader (or readers) to give it meaning or to relate and reference it. In this sense we can say that a drawing is, precisely, a tool for drawing and constructing images. Reversibly or irreversibly. At the beginning, during its formation process, the drawing is shaped by the act of drawing itself. The author of the same is, at the same time, reader or observer, and performs the double task of evaluating and weighing what has been done while continuing the irreversible process of modification of the support through graphics. The ‘open’ drawing is constantly changing as it is not yet considered finished. It is a drawing in the process of creation, a drawing being drawn. For its part, a ‘closed’ drawing is considered finished: its modification, its drawing, is a reversible process that occurs regardless of its physical materiality. The construction of meanings is carried out from the contemplation and consideration of the references and the scope and projection of their approaches are intimately linked, culturally and socially, with the present moment (fig. 4).

3.2 Latent drawing (stored document) vs active drawing (present document)

Following the thread of discourse, we can affirm that reversible drawing, that is, the critical analysis of the graphic, as well as the construction of its meanings and the linking of images understood in a broad sense, is possible during any stage of drawing. In other words: reading (not understanding) the drawing is a condition of its existence. Either as authors or spectators we must carry out an intellectual process through which, after perceiving the graphic, we elaborate information

Figure 3
Elevation and profile (or two chairs) of Thonet n° 14, up; record of eye movement during free contemplation of two static images, down (YARBUS 1965: 180).

Figure 4
Henri Matisse in his studio, 1949 (<https://www.artribune.com/arti-visive/fotografia/2022/01/fotografie-guerra-mostra-celebre-robert-cap/>, last access 17/04/2021).

Imagén 3
Alzado y perfil (o dos sillas) de Thonet n° 14, arriba; traza del movimiento del ojo durante la libre contemplación de dos imágenes estáticas, abajo (YARBUS 1965: 180).

Imagén 4
Henri Matisse en su taller, 1949 (<https://www.artribune.com/arti-visive/fotografia/2022/01/fotografie-guerra-mostra-celebre-robert-cap/>, última visita 17/04/2021).



4

cepción. Actúa como un filtro para una forma de ver... cuando se ha visto el plano de un edificio, la experiencia [...] resulta alterada por su recuerdo» (Fraser, Henmi 1994: 161).

Cualquier dibujo, en tanto en cuanto que herramienta mediante la que construir una imagen, se encuentra inacabado o, mejor dicho, incompleto, sin el lector (o lectores) que lo doten de significado o que lo relacionen y referencien. En este sentido podemos decir que un dibujo es, precisamente, una herramienta para dibujar y construir imágenes. Reversible o irreversiblemente. Al comienzo, durante su proceso de formación, el dibujo se va conformando mediante el propio acto de dibujar. El autor del mismo es, a la vez, lector u observador, y realiza la doble tarea de evaluar y ponderar lo realizado al tiempo que continúa el proceso irreversible de modificación del soporte por medio de lo gráfico. El dibujo “abierto” se encuentra en constante cambio ya que aún no se considera como acabado. Es un dibujo en proceso de creación, un dibujo dibujándose. Por su parte, un dibujo “cerrado” se considera acabado: su modificación, su dibujarse, es un proceso reversible que ocurre al margen de su materialidad física. La construcción de significados se realiza desde la

contemplación y la consideración de las referencias y el alcance y la proyección de sus planteamientos están íntimamente vinculados, cultural y socialmente, con el momento presente.

3.2 Dibujo latente (documento almacenado) vs dibujo activo (documento presente)

Siguiendo el hilo del discurso podemos afirmar que el dibujo reversible, es decir, el análisis crítico de lo gráfico, así como la construcción de sus significados y la vinculación de imágenes entendidas en sentido amplio, es posible durante cualquier etapa del dibujo. Dicho con otras palabras: leer (que no entender) el dibujo es una condición de su existencia. Ya sea como autores o espectadores debemos realizar un proceso intelectual mediante el que, tras percibir lo gráfico, elaboramos información y lo vinculamos con imágenes mentales. Por este motivo es por el que proponemos esta segunda clasificación que atiende al carácter temporal en lo que a documento se refiere. Dos posibles opciones: o el documento está siendo presente de forma más o menos consensuada o, por el contrario, el documento se encuentra en estado latente, esto es, se encuentra almacenado a la espera de una posible activación posterior. En contra de lo que pudiera parecer a primera vista y tal y como he-



5

and link it with mental images. It is for this reason that we propose this second classification that addresses the temporary nature as far as the document is concerned. Two possible options: either the document is being present in a more or less consensual way or, on the contrary, the document is in a latent state, that is, it is stored waiting for a possible subsequent activation. Contrary to what might appear at first glance and as we have argued above, the latent drawing is inevitably an open drawing insofar as its physical reality is thrown into temporality.

3.3 Drawing Meaning (Consensual Interpretation) vs Drawing Meaning (Interpretation Being Constructed)

The last of the possibilities of classification according to the temporal has to do with the interpretation (remember that inevitably social and cultural) that is carried out by and for the drawing. There is usually consensus in the critique and the assessment (at least during certain periods of time) of the scope of those graphic works far away in time. Their meaning and repercussion have been widely discussed and, somehow, we have reached a common determination socially, a critical position with them. A somewhat more difficult

task is to assess (or conclude and understand as universal) the meaning of a recent drawing. When the work is interacting in contemporaneity, its meaning, as a general rule, is far from being something static and exclusive. Both society in general and critics (researchers or architects) in particular actively intervene in the construction and definition of the series of images and meanings that are derived from drawing, and these change over time (sometimes imperceptibly). More explicitly if society and culture also do it, in general, with regard to the issues (never watertight) that are raised and put into play voluntarily or involuntarily thanks to the graphic (fig. 5). None of the containers in the classification is exclusive. Quite the contrary, it is more than likely that a graphic work is, simultaneously, in several ones. A closed drawing, for example, still admits modifications in its signifier in visual form since, as we said above, the passing of time will be in charge of modifying it. Sometimes with imperceptible interventions, but other so many times, giving a patina, wear, or a chromatic alteration that will directly affect the way we perceive it and, therefore, the drawing we make with it. For its part, and as far as documents are

Figure 5
Edward Hooper, *Study of a Landscape with Road and Woods*, 1936 (<https://whitney.org/collection/works/6402>, last access 12/01/2021).

Figure 6
Diana Balmori, *The gwynns fall trail masterplan*, 1995 (<http://www.balmori.com/>, last access 4/01/2021).

Imagén 5
Edward Hooper, *Estudio de un paisaje con carretera y bosque*, 1936 (<https://whitney.org/collection/works/6402>, última visita 12/01/2021).

Imagén 6
Diana Balmori, *Plan director del sendero de Gwynns Fall*, 1995 (<http://www.balmori.com/>, última visita 4/01/2021).

mos argumentado más arriba el dibujo latente es, inevitablemente, un dibujo abierto en tanto en cuanto que su realidad física se encuentra arrojada en la temporalidad.

3.3 Dibujo significado (interpretación consensuada) vs dibujo significando (interpretación construyéndose)

La última de las posibilidades de clasificación atendiendo a lo temporal tiene que ver con la interpretación (recordemos que inevitablemente social y cultural) que se realiza por y para el dibujo. Suele haber consenso en la crítica y la valoración (al menos durante ciertos periodos de tiempo) del alcance de aquellas obras gráficas lejanas en el tiempo. Su significado y su repercusión han sido ampliamente discutidos y, de alguna manera, hemos llegado socialmente a una determinación común, a un posicionamiento crítico frente a ellas. Tarea algo más difícil es la de valorar (o dar por concluido y entender como universal) el significado de un dibujo reciente. Cuando la obra se encuentra interactuando en la contemporaneidad su significado, por regla general, está lejos de ser algo estático y excluyente. Tanto la sociedad en general como los críticos (investigadores o arquitectos) en particular intervienen activamente en la construcción y definición de la serie de imágenes y significados que se derivan del dibujo, y éstos van cambiando a lo largo del tiempo (a veces imperceptiblemente). Más explícitamente si también lo hace la sociedad y la cultura, en general, a propósito de los temas (nunca estancos) que son planteados y puestos en juego de forma voluntaria o involuntaria gracias a lo gráfico.

Ninguno de los contenedores de la clasificación

es excluyente. Muy al contrario, es más que probable que una obra gráfica se encuentre, simultáneamente, en varios. Un dibujo cerrado, por ejemplo, aún admite modificaciones en su significado en forma visual ya que, como decíamos más arriba, el devenir del tiempo se encargará de modificarlo. En ocasiones con intervenciones imperceptibles, pero otras tantas veces, otorgando una patina, un desgaste, o una alteración cromática que incidirá directamente en la forma en la que lo percibimos y, por tanto, en el dibujo que con él hacemos. Por su parte, y en lo que a los documentos se refiere, el papel de los dibujos es también híbrido en el sentido de que aquellos, aunque almacenados, pueden estar interactuando, influyendo y repercutiendo en (y con) la sociedad gracias a las copias (impresas o digitales) de los mismos. En el momento en que un dibujo se identifica como latente, paradójicamente, deviene activo. Por último, y siguiendo la idea que hemos apuntado arriba, la interpretación del dibujo es algo vivo y que, aunque se encuentre ampliamente extendida y aceptada, siempre estará sujeta a cambio precisamente por la condición de opacidad que, inherentemente, poseen las herramientas de construcción de imágenes.

4. Dibujar sin rastro: El componente temporal del dibujo manual

El componente temporal del dibujo manual es, precisamente, aquel que permite que se produzca la experiencia que solicita lo gráfico. Dibujar, paradójicamente, ocurre gracias al dibujo pero fuera de él: es una acción que, en cualquier escenario y en cualquiera de las etapas, requiere de



6

concerned, the role of drawings is also hybrid in the sense that those, although stored, may be interacting, influencing and impacting on (and with) society thanks to the copies (printed or digital) of the same. The moment a drawing is identified as latent, paradoxically, it becomes active. Finally, and following the idea that we have pointed out above, the interpretation of the drawing is something alive and that, although it is widely extended and accepted, it will always be subject to change precisely because of the condition of opacity that construction tools of pictures inherently possess.

4. Draw without a Trace: the Time Component of Hand Drawing

The temporal component of manual drawing is precisely that which allows the experience requested by the graphic to take place. Drawing, paradoxically, occurs thanks to drawing but outside of it: it is an action that, in any setting and in any of the stages, requires a subjective interpretation based on a perception that is normally eminently visual. Drawing, following this idea, is determined thanks to this perception which, in turn, implies an evaluation (when we are operating with it in an irreversible way), or an establishment of categories and references (when we are interacting in a reversible way). As Juan José Gómez Molina reminds us “the ultimate function of drawing is not only to reproduce the optical fact, preserve it and transmit it in time and space, but above all to name reality, establish categories, and differentiate conceptual phenomena through of a certain analogical thought” (Gómez 2007: 24). Drawing without a trace can therefore be understood as the last, essential step to which any graphic work aspires: an action (read) of authorship (always) shared between the artist and the readers. Time restarts, one and a thousand times, from the present that reconfigures and reorganizes, each time, the totality of the proposal that initiates the graphic. The drawing, in this aspect, goes from being latent (document) to being active (present) only through the reader who, inevitably after the author, synchronizes and / or interacts (in whatever

way) with the traveling machine in time, understood as a trigger, which means and symbolizes the graphic. “Art makes sense when it tends to become opaque and becomes a wall that forces us to think about its own identity” (Gómez 2007: 14). Reversibility, following this order of thought and as indicated above, is possible when (as it happens in most cases) the author and the reader are different people. In the event that the author and the reader are the same person, they can draw without a trace and, at the same time, draw with a trace (fig. 6).

Digital drawing, contrary to what it may seem at first glance, is less complex temporarily. Although the encoding and decoding process that is necessary to make it exist is highly sophisticated, it is still a massive series of automatisms: all the intellect put into play is in its initial part (creation) or in its final part (interpretation), and it does not have to do with the complexity of computers but with our subjective, social and cultural condition. Interaction, in the digital world, is controlled in a more conscious way. Or we can say, at least, that digital drawing is (conceptually and physically) further from us than manual drawing: accessing it requires the use of electronic devices. Time stops and stops again or, what is the same, time in the digital world only acts through us, users or creators, and thanks to active interaction (which may be also passive one).

5. Conclusions

Synthesizing the ideas worked, understood as the end of the present investigation and the beginning of other parallel ones, we can affirm that:

- Hand drawing is a dynamic process and, by definition, unfinished.
- New technologies applied to drawing allow us to understand the importance of the temporal parameter in a graphic context, when compared with analogous processes.
- The construction of images thanks to the combination of graphic symbols (signifiers, spots, color, lines) that we call drawings is an inherent part of our condition of being human, from a social and cultural point of view.

una interpretación subjetiva a partir de una percepción que, normalmente, es eminentemente visual. El dibujo, siguiendo esta idea, se determina gracias a esta percepción que, a su vez, implica una evaluación (cuando estamos operando con él de forma irreversible), o un establecimiento de categorías y referencias (cuando estamos interactuando de manera reversible). Como nos recuerda Juan José Gómez Molina «la función última del dibujo no es sólo la de reproducir el hecho óptico, conservarlo y transmitirlo en el tiempo y en el espacio, sino sobre todo nombrar la realidad, establecer categorías, y diferenciar fenómenos conceptuales a través de cierto pensamiento analógico» (Gómez 2007: 24). Dibujar sin rastro puede ser entendido, por tanto, como el último paso, imprescindible, al que aspira cualquier obra gráfica: una acción (leer) de autoría (siempre) compartida entre el dibujante y los lectores. El tiempo se reinicia, una y mil veces, desde el presente que reconfigura y reorganiza, cada vez, la totalidad de la propuesta que inicia lo gráfico. El dibujo, en ese aspecto, pasa de ser latente (documento) a estar activo (presente) únicamente por medio del lector que, inevitablemente después del autor, sincroniza y/o interactúa (de la manera que sea) con la máquina de viajar en el tiempo, entendida como disparador, que significa y simboliza lo gráfico. «El arte tiene sentido cuando tiende a opacarse y se convierte en un muro que nos obliga a pensar su propia identidad» (Gómez 2007: 14). La reversibilidad, siguiendo este orden en el pensamiento y según lo apuntado arriba, es posible cuando (como sucede en la mayoría de las ocasiones) el autor y el lector son personas distintas. En el caso de que el autor y el lector sean la misma persona estos podrán dibujar sin

rastro y, al tiempo, dibujar con rastro (fig. 6). El dibujo digital, al contrario de lo que pueda parecer a primera vista, es menos complejo temporalmente. Aunque el proceso de codificación y decodificación que es necesario para hacerlo existir es altamente sofisticado, no deja de ser una serie masiva de automatismos: todo el intelecto puesto en juego lo es en su parte inicial (creación) o en su parte final (interpretación), y no tiene que ver con la complejidad de las computadoras sino con nuestra condición subjetiva, social y cultural. La interacción, en el mundo digital, se controla de una manera más consciente. O podemos decir, al menos, que el dibujo digital está (conceptual y físicamente) más lejos de nosotros que el dibujo manual: para acceder a él es necesario utilizar dispositivos electrónicos. El tiempo se detiene y vuelve a detener o, lo que es lo mismo, el tiempo en el mundo digital sólo actúa mediante nosotros, usuarios o creadores, y gracias a la interacción activa (que también la hay pasiva).

5. Conclusiones

Sintetizando las ideas trabajadas, entendidas como final de la presente investigación e inicio de otras paralelas, podemos afirmar que:

- El dibujo manual es un proceso dinámico y, por definición, inacabado.
- Las nuevas tecnologías aplicadas al dibujo permiten entender la importancia del parámetro temporal en un contexto gráfico, al comparar con procesos análogos.
- La construcción de imágenes gracias a la combinación de símbolos gráficos (significantes, manchas, color, líneas) que llamamos dibujos es parte inherente a nuestra condición de ser humanos, desde un punto de vista social y cultural.

References / Bibliografía

- FRASER I., HENMI R. (1994), *Envisioning architecture. An analysis of drawing*, New York, Van Nostrand Reinhold.
- GÓMEZ MOLINA J. (2007), *La representación de la representación*, Madrid, Ediciones Cátedra.
- HEIDEGGER M. (2009), *Ser y tiempo*, Madrid, Editorial Trotta.
- KLEE P. (2008), *Teoría del Arte Moderno*, Buenos Aires, Editorial Cactus.
- KUBLER G. (1962), *La configuración del tiempo. Observaciones sobre la historia de las cosas*, Madrid, Nerea.
- MARKUS T., CAMERON D. (2002), *The words between the spaces*, London, Routledge.
- PRINZ J. (1991), *Art Discourses/ Discourses in Art*, New Brunswick, NJ, Rutgers University Press.
- ROCK I. (1984), *La percepción*, Barcelona, Prensa Científica/Editorial Labor.
- YARBUS A. (1965), *Eyes movements and vision*, New York, Plenum Press.