

## HARÉ UN DIBUJO APROVECHANDO ESTA NADA

### **Difuminado aspecto gráfico**

Una ojeada por las últimas exposiciones de obra gráfica<sup>1</sup> puede darnos idea de la enorme variedad de procedimientos y conceptos que constituyen la práctica del dibujo y el grabado actuales. Si tuviéramos que resumir esta práctica sólo podríamos hacerlo desde la diversidad. Y es que es imposible hablar de dibujo o grabado sin partir de este principio. Por un lado la enorme cantidad de técnicas, soportes y materiales que habitualmente conforman la gráfica contemporánea, por otro lado, la enorme importancia de generar mediante la exhibición pública de dicha gráfica dispositivos visuales que trasciendan la mera contemplación. Estamos habituados a ver dibujos colectivos, degenerativos, “arrugados”, ...realizados con los más insólitos materiales o sobre soportes inverosímiles, stopmotions que discurren entre ruinas industriales, graffittis, plantilleos, pegatinas, sombras que son dibujos de luz, técnicas de estampación aplicadas al arte público y al intervencionismo, dibujos que se borran a sí mismos de los cuales sólo queda una fotografía o un video, tatuajes, ... cualquier medio, soporte y espacio público es bueno y útil, cualquiera que permita un cierto grado de visibilidad para dejar correr nuestra necesidad de mostrar lo que hacemos.

La necesidad de comunicación es urgente, la necesidad de esencialidad y claridad en las cosas a decir, frente al abigarrado y autocomplaciente discurso artístico institucionalizado, es imprescindible.

La gráfica contemporánea tiene un importante componente de comunicación, los blogs<sup>2</sup>, flickrs, wordpress, redes sociales o páginas web dedicadas al dibujo y el grabado, sobre todo al de autor, son numerosas en la red. Junto a ellas conviven las de aficionados que seleccionan sus obras o autores preferidos conformando pequeños museos virtuales<sup>3</sup> y de libre acceso tremendamente personales y eclécticos. Con este hecho podemos comprobar hasta qué punto es importante el modo en que hacemos visible nuestra obra gráfica y podemos deducir que en buena medida parte del proceso deriva del “espacio” en que podrá ser vista. Hasta tal punto de hablar con más propiedad de dispositivos visuales gráficos o retomar, ahora sí, el viejo término genérico de obra gráfica. Pero estamos ante un conjunto de cambios más sutiles y complejos en la práctica de la gráfica. Estos van desde la ausencia del cuerpo como “medio” que dibuja (el dibujo ha tenido siempre una importante carga corporal en su ejecución, entendiendo lo corporal por directo, sin intermediarios, sin correcciones, sin vuelta atrás<sup>4</sup>) hasta la ausencia física del dibujo, pasando por la elaboración aleatoria que proviene de los algoritmos. Es urgente ampliar la cartografía de la gráfica, tanto del dibujo como del grabado, incorporando términos y sobre todo usos que de cotidianos pasan velozmente sobre conceptos y formas anteriores.

### **Donde el papel es tan delgado que desaparece (gráfica y gestión simbólica)**

Como se habrá deducido de la anterior aproximación los temas que derivan de estas observaciones son tan amplios que exceden las posibilidades de un artículo. Es por eso que nos ocuparemos únicamente de una parte de los mismos. Esta comprende la elaboración y

distribución de obra gráfica mediante software gratuito, software libre y software de código abierto. Las diferencias entre estos tipos de software son muy importantes a la hora de trabajar y distribuir la obra gráfica.

El software gratuito o freeware es aquel que podemos encontrar en la red disponible para su uso sin desembolso económico. No debemos confundirlo con el software libre dado que suele estar sujeto a licencias y dentro de ciertas normas de comercialización. Será este tipo de software aplicado a la obra gráfica el que nosotros estudiaremos aquí.

El software libre depende de la posibilidad de los usuarios de ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software disponible para un fin o trabajo. Realmente significa que los usuarios del programa deben tener unas libertades esenciales:

- La libertad de ejecutar el programa, para cualquier propósito.
- La libertad de estudiar cómo trabaja el programa, y cambiarlo para que haga lo que necesitamos o deseamos. El acceso al código fuente es una condición necesaria para ello.
- La libertad de redistribuir copias para que los cambios introducidos puedan ser útiles a los demás.<sup>5</sup>

El software de código abierto comparte licencias con los anteriores pero es muy diferente conceptualmente. En 1998 se forma la Open Source Initiative (OSI) que parte de la idea de compartir el código fuente, más exactamente, de la necesidad de la colaboración de los usuarios en la mejora del software y su distribución. El movimiento del software libre hace especial énfasis en los aspectos morales o éticos del software, viendo la excelencia técnica como un producto secundario priorizando su valor ético. Este punto conlleva, en lo que a nosotros respecta, el aspecto moral de la gestión simbólica de las imágenes, que es el campo específico de nuestro trabajo.<sup>6</sup>

El uso, la mejora y la distribución de herramientas libres y gratuitas permite revisar conceptos de la gráfica que hasta hace poco parecían inamovibles, ampliándolos y dándoles un sentido contemporáneo, que como tal será siempre precario.

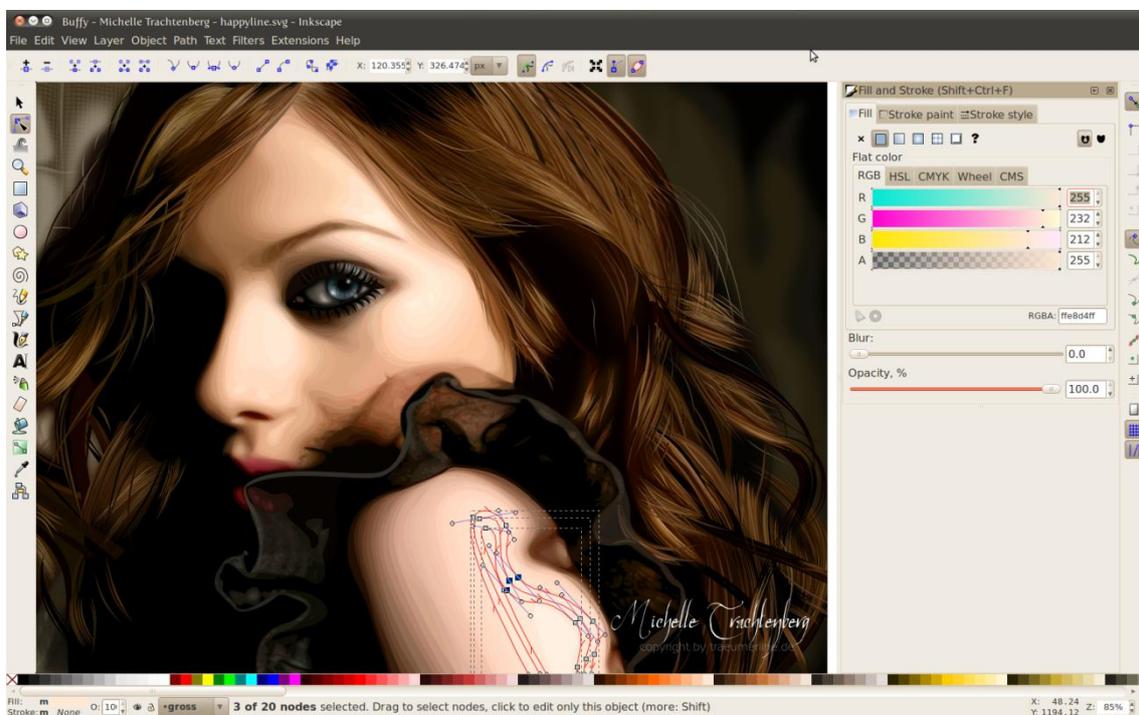
Uno de estos conceptos es el de autoría.<sup>7</sup> El freeware posibilita trabajos de grupo donde se diluye la autoría al no existir ninguna jerarquía de producción<sup>8</sup>. Del mismo modo, aunque el trabajo se realice de forma individual, las limitaciones de la herramienta generan unas pautas reconocibles que hacen pertenecer a la obra a una “comunidad de productores” determinados. De este modo la distribución de estas obras gráficas deja paso a nuevos sistemas de visibilidad y acceso a la experiencia, y al consumo, del significante visual.<sup>9</sup>

El cambio más importante en cuanto a la distribución, no proviene tanto del ámbito institucional, el cual ha intentado mantener en la red un sistema de exposición y comercio de obras singulares que se ajustara al tradicional intercambio económico; sino de los artistas amateur y aficionados. Su necesidad de comunicación, de hacer visible su trabajo o sus gustos personales, les lleva al uso de plataformas donde poder mostrar sus obras sin que se realice ningún intercambio económico, permitiendo al espectador guardar y almacenar dichas imágenes, contenidos o significantes visuales. Este sistema de distribución implica que la obra sólo puede ser completada en el momento en que se hace pública y se hace uso de ella. Siendo el uso, más allá de la contemplación, que cada espectador haga de ella su sentido último.

## Cuando el campo es sólo campo (Acceso al freeware y su tipología)

En Internet hay una gran variedad de aplicaciones para dibujo. Son herramientas de autor relativamente simples, en comparación a aplicaciones de empresas, y aun así resulta muy interesante su uso. Suelen ser experimentales y con calidades y cualidades muy diferentes. Aunque aparentemente son aplicaciones no aptas para su uso a nivel profesional presentan un conjunto de posibilidades que pueden ser muy interesantes a la hora de crear imágenes. Existen también algunas aplicaciones, como veremos más adelante, con un carácter profesional muy alto ya contrastado y siempre dentro de la filosofía del freeware.

La tipología de estos programas dependerá de los criterios de búsqueda que seleccionemos centrandose de este modo nuestros intereses en un tipo de herramienta. Utilizando sistemas de búsqueda corrientes<sup>10</sup> encontraremos que las aplicaciones más comunes pueden catalogarse en programas de diseño de gráficos elementales, tal es el caso de Gliffy online<sup>11</sup> herramienta que permite la elaboración de diagramas más o menos complejos y que posee unas amplias galerías de diversa temática que se ajustan a nuestras necesidades. Una de sus mejores virtudes es que dichas librerías son intercambiables lo que permite un enorme conjunto de posibilidades gráficas a desarrollar, del mismo modo permite cargar imágenes desde nuestro ordenador e incorporarlas como fondos de trabajo o elementos de librería. Otro ejemplo similar es el ProjectDraw<sup>12</sup>. Esta aplicación freeware es muy similar al Gliffy, y un excelente complemento del mismo, pero con unas librerías mucho más limitadas y por lo tanto con menos posibilidades. Mucho más popular, dada la amplia comunidad de usuarios que tiene registrados y los altos índices de descargas de cliparts realizados desde ella, es Inkscape<sup>13</sup>. Es esta una de las aplicaciones más potentes, más utilizadas y que mejor representa el tipo de programaciones y usos que aquí presentamos.<sup>14</sup>



(Fig1) Pantalla de trabajo del Inkscape

Inkscape es un editor de gráficos vectoriales de código abierto, con capacidades similares a Illustrator, Freehand, CorelDraw o Xara X, usando el estándar de la W3C: el formato de archivo Scalable Vector Graphics (SVG). Las características soportadas incluyen: formas, trazos, texto, marcadores, clones, mezclas de canales alfa, transformaciones, gradientes, patrones y agrupamientos. Inkscape también soporta meta-datos [Creative Commons](#), edición de nodos, capas, operaciones complejas con trazos, vectorización de archivos gráficos, texto en trazos, edición de XML directo y mucho más. Puede importar formatos como Postscript, EPS, JPEG, PNG, y TIFF y exporta PNG así como muchos formatos basados en vectores. El objetivo principal de Inkscape es crear una herramienta de dibujo potente y cómoda, totalmente compatible con los estándares XML, SVG y CSS. También pretende mantener una próspera comunidad de usuarios y desarrolladores usando un sistema de desarrollo abierto y orientado a las comunidades, y estando seguros de que Inkscape sea fácil de aprender, de usar y de mejorar.<sup>15</sup> Sin duda esta herramienta es una de las más adecuadas, potentes y con magníficos resultados que podemos encontrar como freeware. Además cuenta con una amplia red social de intercambio de desarrollos y una continua actualización de los mismos, es la herramienta freeware, dentro del ámbito de la gráfica, que más posibilidades y mejores resultados nos permite. Dentro de esta categoría podemos encontrar aplicaciones enormemente sencillas como el [painwiiplayable](#)<sup>16</sup>, en contraste con Inkscape, quizás la aplicación más básica de dibujo que exista en la red.

Por otro lado encontraremos un conjunto de aplicaciones que tienen un marcado carácter pictórico y sobre todo lúdico. Son las que llamaremos de tipo paint. Tienen en general un aspecto muy sencillo, una paleta de colores, junto con una paleta de estilógrafos y pinceles, algunos de ellos una librería de objetos o de sellos y un pequeño conjunto de filtros. Su uso es tremendamente sencillo, intuitivo e inesperado. Son excelentes aplicaciones que no hace falta guardar en el disco duro, por lo que las posibilidades de trabajo son óptimas. Para guardar o publicar los trabajos no suele ser necesario ni siquiera darse de alta como usuario. Los ejemplos más populares son el [Tuxpaint](#)<sup>17</sup>, este sí debe ser descargado pero se encuentra bajo licencia GNU (ver nota 4); el [Queeky paint](#)<sup>18</sup>, que permite una alta calidad de trabajo; el [Skechtpan](#)<sup>19</sup> que es muy interesante en sus aplicaciones secundarias, como el [Drawpan](#), clásica interface de dibujo, el [Animationpan](#), permite crear pequeñas animaciones del tipo stopmotion, [Togetherpan](#), permite realizar proyectos entre varios usuarios y por último, el [shoppan](#), que permite importar imágenes para utilizarlas como fondo modificado o a modo de calco. Las posibilidades de interacción de todas estas aplicaciones en un solo freeware lo hace muy popular y cargado de posibilidades creativas. Junto a estas aplicaciones de interés encontramos otras con posibilidades mucho más reducidas, como el [Flashpaint](#)<sup>20</sup> o el [Bouncypaint](#)<sup>21</sup>, el [artpad](#)<sup>22</sup> permite incluso poner marco a nuestra obra y exponerla en una galería virtual temática, el [Drawanywhere](#)<sup>23</sup>, el [paintbrush](#)<sup>24</sup>, el [ratemydrawings](#)<sup>25</sup> permite compartir los dibujos en galerías colectivas y participar en concursos, compartir en blogs, foros, y pese a una interface elemental los resultados son sorprendentes. Junto a estas aplicaciones encontraremos otras de carácter híbrido, con un tono mucho más experimental, donde aparecen determinados aspectos muy propios de la programación aplicados a la construcción de imágenes basados sobre todo en el uso de flash player. Un excelente ejemplo es el [Scribbler](#)<sup>26</sup>, que como su propio nombre indica lo que hace es garabatear. En realidad la aplicación es enormemente interesante dado que parte de unas líneas básicas definidas, dibujadas, por el usuario. Tras dar por bueno este esbozo activamos la herramienta scribbler que comienza a trazar líneas, como si se tratara de una tela de araña, alrededor de nuestro dibujo. Esta aplicación trabaja con algoritmos aleatorios, de tal modo que podemos detenerla cuando estimemos oportuno, del mismo modo podemos volver a dibujar encima y activar de nuevo el scribbler superponiéndolo al trabajo anterior, podemos borrar, recomenzar o trazar nuevos parámetros de tipo de línea. Es una de las aplicaciones freeware más estimulantes y de resultados más sugerentes e interesantes que hemos

encontrado en internet. Tiene un carácter puramente gráfico, tanto en su ejecución como en sus resultados. Esta esencialidad lineal lo hace enormemente atractivo para aquellos que estén habituados a un trabajo de lápiz, estilográfico, pluma,....una forma de trabajar tradicional. Es muy adecuado para ese tipo de trabajos despojados de la mancha, cercanos a lo esencial, austeros, sintéticos. Los trabajos pueden ser guardados mediante el email y su anterior inclusión en una galería. Esta aplicación también conforma una red de usuarios que comparten sus resultados en galerías comunes de libre acceso y distribución.

La aplicación Odopop<sup>27</sup> es todo lo contrario de Scribbler. Esta aplicación que parte de un espacio de dibujo similar a un papel hecho a mano contiene un sencillo interface compuesto por unos pocos pinceles que dan una textura similar al pastel o la acuarela. Tampoco dispone de una gran gama de colores, aunque lo atemperado de los mismos junto con las posibilidades de borrado y blanqueado permiten unos resultados excelentes. Su intensidad depende de lo que apretamos el ratón o el lápiz y su opacidad se obtiene mediante superposiciones. El trabajo que puede desarrollarse en él es muy cercano al pictórico, pero a diferencia de las aplicaciones tipo paint, este es mucho más sutil, más cercano a los acabados tradicionales. El dibujo sólo puede guardarse en una galería colectiva, pero esto permite trabajar sobre los dibujos de otros usuarios. Al visionar un dibujo ya realizado este se nos muestra desde el principio, pudiendo ver al estilo stopmotion la ejecución del mismo. Es una aplicación enormemente sencilla y agradable, sobre todo al sustituir el típico fondo blanco por una imagen de papel, es muy cercana en sus procedimientos a la acuarela o la aguada, los resultados son magníficos. El trabajo puede ser impreso desde pantalla y para guardarlo en la galería es necesario generar previamente una cuenta de usuario.

Dentro de esta categoría encontraremos también aplicaciones que tienen sobre todo un carácter lúdico, pero que no carecen de cierto interés y posibilidades, dado que al utilizar bases similares pueden ser intercambiables. Ese es el caso de GraffitiWall<sup>28</sup> que nos permite taguear nuestro nombre sobre una pared virtual o realizar un graffiti con spray. Con una interface elemental de pinceles básicos, no más de cuatro y una amplia paleta de colores planos y luminosos que podemos modular mediante unas opacidades prefijadas. Una curiosidad en formato flash. Otro ejemplo sería el paintbox<sup>29</sup> con una sencilla interface que permite manipular y redibujar imágenes importadas. Más curioso resulta el quikmaps<sup>30</sup> que nos permite dibujar sobre los mapas de googlemap y que en su interface lleva una serie de pequeños iconos con los que resemantizar el dibujo.

Junto a estas aplicaciones encontraremos otras que permiten la generación de animaciones en dos y tres dimensiones. Aplicaciones muy sencillas como el skecthcast<sup>31</sup>, algo más complejas como el pencil<sup>32</sup> que permite la elaboración de sofisticados storyboards semiprofesionales y su puesta en común con otros usuarios, y los freeware profesionales como el synfig animation<sup>33</sup>. Este freeware es extraordinariamente completo, con espacios de trabajos diferenciados para el dibujo y para la animación, con un interface muy amplio en ambos casos. Tiene una gran comunidad de usuarios pero no pertenece a los open source por lo que su uso queda restringido a las herramientas descargadas. La aplicación debe ser descargada e instalada en nuestro ordenador. Igualmente completo es el Blender<sup>34</sup>, esta aplicación sí es un código abierto sujeto a licencia GNU. Su capacidad de construcción de personajes y escenarios, así como la calidad de los resultados es espectacular. Podemos verlo en películas como "Elephants dream"<sup>35</sup> de 2006 o "Sintel"<sup>36</sup> de 2010. Blender es la aplicación freeware más potente en animación de tres dimensiones. A su alrededor ha creado una comunidad de usuarios, tanto artistas como espectadores, muy numerosa que se ocupa de divulgar material pedagógico sobre su uso, así como la obra de artistas usuarios, ciclos de conferencias, catálogo de sitios web donde se puede encontrar información sobre Blender, del mismo modo esta aplicación tiene usos infográficos docentes en medicina e ingeniería. Sin duda es una buena muestra del tipo de aplicaciones y usos que pueden darse a estas programaciones.

Como conclusión de esta breve aproximación a una de las manifestaciones más populares de la gráfica contemporánea haremos hincapié en el modo en que deben ser redefinidas nuestras formas de trabajo. Desde los elementos de creación hasta la forma de distribuirlos. Si bien podemos admitir que los aspectos formales y los conceptuales no varían en esencia, también debemos comenzar a tener en cuenta que cada vez es más necesario un alto índice de visibilidad para la difusión de nuestra obra. Este índice sólo puede activarse mediante mecanismos comunes de construcción y distribución. Estas formas en nada escatiman a las tradicionales, más bien al contrario, ayudan a mantener un alto índice de trabajo visible permanentemente. Pero no sólo eso, sino que hacen partícipe al espectador de nuestros procesos de trabajo, sobre todo nuestros procesos conceptuales. Para este fin lo más adecuado es el uso de herramientas comunes al espectador y al productor de imágenes, lugar donde los freeware de dibujo ocupan una posición muy relevante.

## NOTAS

---

<sup>1</sup>.- Elefante blanco contra termita celebrada en la Fundación ICO de Madrid en 2004 o Fantasmagorías celebrada en el mismo lugar en 2007 son magníficos ejemplos del interés actual por el dibujo y sus nuevos formatos.

<sup>2</sup>.- URL: <http://inkposible.blogspot.com/>. Este blog gestionado por el artista Javier Aristi, miembro del colectivo artístico La cabeza caliente presenta una continuada colección de obra gráfica renovada a diario.

<sup>3</sup>.- URL: <http://designinstruct.com/visual-inspiration/sketchbook-secrets-50-beautiful-sketchbook-scans/>

<sup>4</sup>.- Las termitas y el elefante. Notas sobre dibujo contemporáneo. Pablo Llorca. Fundación ICO. 2004

<sup>5</sup>.- URL: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.es.html>

<sup>6</sup>.- Pierre Bourdieu y el capital simbólico. Cecilia Flachslund. Campo de ideas. Madrid. 2003

<sup>7</sup>.- LADDAGA, R. (2011). El artista ya no puede aspirar a ser la conciencia general de la especie. [en línea]. Madrid: Fueradelugar. <<http://blogs.publico.es/fueradelugar/category/reinaldo-laddaga>>

<sup>8</sup>.- Buen ejemplo de ello lo encontramos en la aplicación <http://webcanvas.com> donde cualquier usuario puede dibujar sobre un muro infinito tanto en el espacio como en el tiempo.

<sup>9</sup>.-El tercer umbral. Jose Luis brea. Cendeac. Murcia 2004

<sup>10</sup>.- Criterios de búsqueda genéricos: Dibujo, drawing, open source, código abierto, paint, herramienta, aplicación, gratis, free, art, arte, grabado, edición, impresión, engraving. Podemos considerar esta búsqueda como la más básica. Una vez confeccionado nuestro catálogo particular de aplicaciones podremos ir concretando nuestras búsquedas por tipologías y ampliándolas en términos e idiomas.

<sup>11</sup>.- URL: <http://www.glify.com/>. Su uso es por medio del arrastre al espacio de trabajo de figuras o dibujos predeterminados en varias librerías. Los dibujos son de tipo vectorial así que pueden ser redimensionados, rotados o trasladados muy fácilmente Tanto el uso como el almacenamiento de documentos es "en línea" así que no se necesita espacio en el disco duro. Los resultados del trabajo con esta herramienta son altamente gratificantes dado lo sencillo de su manejo y las grandes posibilidades de trabajo. Para poder guardar los trabajos debemos darnos de alta como usuarios y entonces podremos imprimir directamente desde pantalla, exportar, mandar por email o subir a internet.

<sup>12</sup>.- URL: <http://www.draw.labs.autodesk.com>

<sup>13</sup>.- URL: <http://www.inkscape.org>

<sup>14</sup>.- En su página de descarga podemos encontrar la última versión estable, junto con las versiones de desarrollo en paquetes compilados y en código fuente, así como las firmas necesarias para trabajar sobre estos códigos.

<sup>15</sup>.- URL: [http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/Inkscape\\_en\\_espa%C3%B1ol](http://wiki.inkscape.org/wiki/index.php/Inkscape_en_espa%C3%B1ol)

<sup>16</sup>.- URL: <http://www.wiisplayable.com/playgame.php?gameid=230>

<sup>17</sup>.- URL: <http://www.tuxpaint.org/>

<sup>18</sup>.- URL: <http://www.queeky.com/>

<sup>19</sup>.- URL: <http://www.skechtpan.com/>

<sup>20</sup>.- URL: <http://www.flashpaint.com/>

- 
- 21 .- URL: [http:// epicure.graffity.net/things/p5/level01/bounce\\_paint/index.html](http://epicure.graffity.net/things/p5/level01/bounce_paint/index.html)
  - 22 .- URL: [http:// artpad.art.com/artpad/painter/](http://artpad.art.com/artpad/painter/)
  - 23 .- URL: [http:// drawanywhere.com/](http://drawanywhere.com/)
  - 24 .- URL: [http://www.ababasoft.com/how\\_to\\_draw/paint\\_brush\\_mi.html](http://www.ababasoft.com/how_to_draw/paint_brush_mi.html)
  - 25 .- URL: [http:// www.ratemydrawings.com](http://www.ratemydrawings.com)
  - 26 .- URL: <http://www.zefrank.com/scribbler/>
  - 27 .- URL: [http:// www.sketch.odopod.com/](http://www.sketch.odopod.com/)
  - 28 .- URL: <http://www.thehideout.org.uk/games/graffiti.asp>
  - 29 .- URL: <http://www.nga.gov/kids/zone/paintbox.htm>
  - 30 .- URL: [http:// quikmaps.com/new](http://quikmaps.com/new)
  - 31 .- URL: <http://sketchcast.com>
  - 32 .- URL: <http://www.pencil-animation.org/>
  - 33 .- URL: <http://synfig.org>
  - 34 .- URL: <http://www.blender.org/>
  - 35 .- URL: <http://www.vimeo.com/1132937>
  - 36 .- URL: <http://www.sintel.org>