

Dibujar con todo el cuerpo. El gesto en la inmersión

Tania de León Yong

Academy of Media Arts Cologne (Kunsthochschule für Medien Köln), Alemania
t.leon@khm.de
<https://orcid.org/0009-0007-2996-3141>

RESUMEN Este ensayo parte de una pregunta central: ¿qué implica dibujar “con todo el cuerpo” en ambientes de realidad virtual? Para explorar esta idea fue necesario hacer un recorrido más amplio, que me permitiera revisar tanto mi experiencia personal del dibujo como la de otras personas. Estructuré el texto de la siguiente manera: en la primera parte reflexiono sobre la dificultad de definir el dibujo. Posteriormente exploro cómo se puede entender el acto de dibujar con todo el cuerpo, considerando diferentes perspectivas y enfoques prácticos. Por último, analizo el dibujo en entornos de realidad virtual, haciendo énfasis en la participación activa del cuerpo dentro de este medio. Las ideas se organizan desde una interpretación personal de la fenomenología de Merleau-Ponty, haciendo hincapié en los conceptos de cuerpo y percepción. Este ensayo es una invitación a reflexionar sobre la relación entre el cuerpo y el trazo.

PALABRAS CLAVE Dibujo; Merleau-Ponty; cuerpo; percepción; realidad virtual; trazo; experiencia corporal

A todas las personas que encuentran en el dibujo un sentido para vivir.

Introducción

Hace varias décadas, mientras estudiaba en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ahora Facultad de Artes y Diseño) en Xochimilco, Ciudad de México, llevé en mi mochila unas fotocopias de un fragmento de *Lo visible y lo invisible* (1964) de Merleau-Ponty, anduvieron conmigo durante varias semanas o tal vez meses. Las hojas que dejaban ver su uso, parecían reflejar mi propia confusión. Varias maestras nos sugirieron

Aniki vol. 12, n. 2 (2025): 121-146 | ISSN 2183-1750 | doi: 10.14591/aniki.v12n2.1145

Publicado pela AIM com o apoio do IHC, NOVA-FCSH. Financiado por fundos nacionais através da FCT — Fundação para a Ciência e Tecnologia, I.P., no âmbito dos projectos UIDB/04209/2020, UIDP/04209/2020 e LA/P/0132/2020. © Autor(es).

lecturas de este autor en diferentes asignaturas, aunque en ese momento no entendí del todo que buscaban que encontráramos en ellas. Las leía una y otra vez, fascinada, pero sin lograr conectarlas con lo que hacía en aquel entonces. Con el paso del tiempo, he olvidado cómo llegué a Merleau-Ponty, pero sigo intentando recordarlo. Quizás algún día logre reconstruir la historia completa.

Lo que sí recuerdo claramente, también de aquellos años, es que mis maestros de dibujo en la ENAP, decían cosas que en ese momento me parecían difíciles de entender. Durante estas sesiones, era fundamental dibujar de pie y mantener cierta actitud; había algunas indicaciones precisas sobre qué hacer con el cuerpo, por ejemplo, no sentarse, no recargar la mano ni el antebrazo en el papel. Comprender —si es que "comprender" es la palabra correcta— que no se dibuja solo con la mano, sino con todo el cuerpo. Mi experiencia previa en la danza me generaba cierta empatía con esa frase que escuché innumerables veces: se dibuja con todo el cuerpo. Durante varios años, de manera intermitente, he cavilado sobre el cuerpo y su relación con el trazo.

Trabajar con dibujo en realidad virtual reavivó mi interés sobre el tema. Las memorias se transformaron y generaron en mí la curiosidad por volver a leer más detenidamente a Merleau-Ponty. Esta nueva lectura me permitió entender mejor cómo el cuerpo no solo media nuestra experiencia, sino que juega un papel fundamental en el acto de percibir el mundo que nos rodea y dibujar. El dibujo, desde esta óptica, deja de ser solo un proceso técnico para convertirse en una manifestación del cuerpo.

De las múltiples maneras que existen para aproximarse al dibujo, me interesa aquella que lo entiende como proceso de exploración donde el trazo se realiza sin el propósito específico de generar una imagen realista o una ilustración concreta. El dibujo es una actividad que se transforma, muta. Este desenvolvimiento continuo implica una relación específica entre el cuerpo y el trazo, donde la percepción y la experiencia se entrelazan para generar formas expresivas. En mi caso, abordo el dibujo no como un producto final, sino como un proceso continuo.

En el presente texto propongo una mirada que no busca ofrecer verdades absolutas ni universales, pero sí compartir una comprensión personal del dibujo.

He estructurado las ideas de la siguiente manera: primero, exploro la dificultad de definir el dibujo. A continuación, doy mi versión de cómo

se dibuja con todo el cuerpo. Luego, me adentro en la práctica del dibujo en realidad virtual, subrayando la relevancia corporal. Y por último, presento las conclusiones.

La bibliografía que he seleccionado refleja, innegablemente, el sesgo de mi enfoque. Si bien sería posible construir un corpus bibliográfico que presente argumentos y evidencias en contra de mis afirmaciones, no me ocuparé de ello en este ensayo, que no tiene un carácter argumentativo.



Imagen 1 – Tania de León Yong, 2024, representaciones visuales extraídas del entorno de dibujo en realidad virtual, ilustran sólo una parte de la experiencia inmersiva.

I. La indefinición del dibujo

“Interrogarse sobre qué es el dibujo es formular una pregunta tan innecesaria como lo pueda ser el mismo trabajo del artista, un trabajo que tiene la pretensión de responder a preguntas cuya respuesta ni pide ni espera nadie.”
(Nogué y Descarga 2005, 11)

¿Qué es el dibujo? Quizás el primer impulso para responder esta pregunta nos lleve al diccionario. Según la Real Academia Española, la primera definición señala que el dibujo es "el arte de dibujar" (RAE, s.f. definición 1), una explicación que no aporta información nueva. Las definiciones posteriores tampoco clarifican el término: "Proporción que debe tener en sus partes y medidas la figura del objeto que se dibuja o pinta" (RAE, s.f. definición 2) o "Delineación o imagen dibujada" (Real Academia Española, s.f. definición 3). A todas luces estas descripciones resultan insuficientes para definir el concepto.

Otra posibilidad es definirlo a partir de sus cualidades: linealidad, carácter gráfico, bidimensionalidad, monocromatismo, potencial expresivo, función mimética, proyectiva, ilustrativa o incluso su relación con el gesto y el trazo (Nogué y Descarga 2005, 12-13). Este ejercicio también resulta incompleto, ya que cada una de estas características abarca solo un aspecto del concepto y puede resultar incoherente tratar de encontrar conexiones entre ellas. Además, al intentar construir una definición exhaustiva que contemple todas sus posibilidades, inevitablemente caeremos en contradicciones. Por ejemplo, el dibujo no siempre es bidimensional, como sucede en algunos ejemplos de trabajo escultórico o en las experiencias de realidad virtual¹; no necesariamente es monocromático o lineal; ni se limita a ser gráfico o figurativo, ya que puede ser gestual, conceptual, o incluso abstracto.

Hablar del dibujo es, en cierto modo, enfrentarse a la dificultad de definirlo, por su naturaleza múltiple, ambigua y cambiante. La diversidad de perspectivas históricas, antropológicas y filosóficas en torno al

¹El escultor Julio González definió su trabajo como "dibujo en el espacio", refiriéndose a la práctica de trabajar directamente con el metal en lugar de emplear técnicas de vaciado. Esta aproximación permite cierta inmediatez creativa (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, s.f.). De manera similar, los dibujos en realidad virtual, como los presentados en la exposición *Dimensiones Inasibles* en 2018 en el Observatorio Ixtli (UNAM), utilizan herramientas como Animvr y Tilt Brush para crear líneas tridimensionales en el espacio virtual. A través de estas herramientas, el trazo se despliega en un entorno inmersivo, lo que permite dibujar más allá de las limitaciones bidimensionales tradicionales (DGTIC UNAM, 2018).

concepto ilustra su capacidad para escapar de los marcos establecidos y adaptarse a nuevas formas de pensar y hacer.

Eduardo Ortiz Vera, sintetiza esta complejidad a través de un recorrido que abarca desde sus orígenes gráficos y fonéticos hasta su dimensión simbólica y temporal (2019). Si bien su investigación está enfocada hacia la relación entre el dibujo y el espacio, sus reflexiones nos permiten entender al dibujo como una convergencia de intenciones, significados y tiempos.

En su origen, el dibujo surge como una intencionalidad gráfica y fonética que, a través de la evocación, la memoria y el conocimiento, le otorga al espacio un significado. Este acto de significar —de representar— no solo asigna identidad al espacio, sino que también lo nombra, lo transforma en paisaje, como ocurre en el ámbito del mito desde una perspectiva antropológica. Ortiz Vera también señala que el dibujo comparte con la escritura un origen común, pues ambos son signos de intencionalidad gráfica y campos simbólicos que representan el mundo². En el Renacimiento, este concepto se expandió para incluir nociones de invención, idea y forma, vinculando al dibujo con una cualidad intelectual que lo eleva al ámbito especulativo. Pero el dibujo no solo mira hacia el exterior o hacia el pensamiento; también está profundamente ligado al tiempo y al deseo. Como imagen materializada de una presencia-ausencia, el dibujo es al mismo tiempo memoria y proyección, recuerdo del pasado y anticipación del futuro. En el trazo, se perciben las huellas de lo que estuvo, lo que está y lo que podría estar, conectándolo ineludiblemente con la percepción del tiempo y, en última instancia, con la noción de la finitud (2019, 12-26).

Francisco de Holanda, en *Da Ciência do Desenho*, habla también sobre esto. Más allá de ser representación, el dibujo también implica invención y anticipación, un acto de “figurar aquello que aún no es para que llegue a ser”. De Holanda subraya cómo el dibujo, incluso antes de materializarse, ya existe como una deliberación intelectual, conectando la concepción artística con la planificación y la ejecución. Esta visión refuerza la relación entre el dibujo y las nociones de tiempo, idea y transformación, destacando su papel tanto en el pensamiento como en la creación (citado en Paiva 2005, 40).

² Esta idea también es abordada y desarrollada con mayor detalle en el texto *A escrita enquanto desenho-narrativas morfológicas do signo e do referencial alfabético* de Ana Lúcia Duque (Duque s.f.).

Esta diversidad de perspectivas no pretende agotar lo que el dibujo es o puede ser, sino evidenciar la riqueza de un concepto que se resiste a ser reducido a una única definición. En lugar de cerrarse sobre sí mismo, el dibujo se presenta como un espacio abierto para la exploración, donde coexisten ideas de presencia, representación, memoria, invención y deseo.

Más aún, en el contexto de las vanguardias, el dibujo asume un papel dual como medio de expresión y herramienta de construcción. Según Lino Cabezas, su dimensión expresiva se define como un medio de introspección capaz de revelar y valorar el orden interno y subjetivo de cada persona. Los dibujos no se limitan a representar ópticamente el mundo visible; más bien, funcionan como “superficies de aparición” que se transforman a partir de los elementos intrínsecos de su estructura: línea, forma, color, luz, tensión, proporción, movimiento, ritmo y armonía (2005, 19-23). Estas superficies ilustran cómo el dibujo puede emerger desde una percepción afinada, a partir de la interacción dinámica entre el dibujante y lo dibujado.

El dibujo, como señala Juan Acha, es una realidad compleja y multidimensional: un producto tangible, una actividad manual, una técnica, diversos procesos y un sistema artístico (2002, 31). Esta amplitud conceptual permite abordarlo desde múltiples definiciones e interpretaciones, destacando aspectos que enriquecen su comprensión.

En mi trabajo el interés se centra en explorar la multiplicidad de dimensiones del dibujo; al entenderlo como un proceso que involucra pensamiento, cuerpo y tiempo, donde la percepción tiene la posibilidad de tomar forma a través del gesto, más allá de cualquier preocupación por el resultado final.



Imagen 2 – Tania de León Yong, 2023, tinta sobre papel. Modelos: Isabel Carvalho, Jonas Kaltenbach, Martina Kerkau.

II. Percibir para habitar el dibujo

“Être une conscience ou plutôt être une expérience, c'est communiquer intérieurement avec le monde, le corps et les autres, être avec eux au lieu d'être à côté d'eux” (Merleau-Ponty 2016, 126).³

Aquellas fotocopias del texto de Merleau-Ponty, que me acompañaron en mi mochila, se doblaron y maltrataron con el paso del tiempo. Las leía entre clases, en el transporte público, y a veces incluso antes de dormir, tratando de entender cómo ese texto podía tener alguna conexión con lo que estaba aprendiendo. La repetida frase de los maestros de dibujo, “se dibuja con todo el cuerpo”, solo sumaba a mi confusión, pero al mismo tiempo no podía negar que me despertaba un profundo interés. ¿Qué significa realmente dibujar con todo el cuerpo? ¿Cómo puede esa idea traducirse en el acto físico de trazar líneas?

Abordo estas preguntas desde mi experiencia como artista visual y a partir de una interpretación personal de las ideas de Merleau-Ponty (2016). Busco un nexo entre el dibujo, entendido como reflexión y experimentación, y la práctica corporal. Ideas de dibujantes como Gilberto Aceves Navarro (Martínez Fernández 2003), Kimon Nicolaïdes (1941) y Alejandro Rodríguez (2016), entre otros, han nutrido esta indagación, aportando perspectivas que enriquecen la noción de lo que pudiera ser “dibujar con todo el cuerpo”.

Dibujo perceptual e imaginación

El dibujo perceptual se diferencia claramente del dibujo imaginativo. Mientras que este último se basa en la evocación de imágenes ausentes, el primero se ancla en la percepción directa, en el aquí y ahora. Mary Warnock, en su libro *Imagination* (1976), examina cómo la imaginación conecta lo perceptual con lo creativo, estableciendo un diálogo filosófico entre autores como Hume, Kant y Sartre. La discusión es extensa ya que el modo en que estos filósofos entienden la “imaginación” difiere significativamente del uso común del término, tanto en el ámbito del arte

³ “Ser una consciencia o, más bien, ser una experiencia es comunicar interiormente con el mundo, el cuerpo y los demás, ser con ellos en vez de ser al lado de ellos”. (Merleau-Ponty 1993, 116)

como en el lenguaje cotidiano. Por ejemplo, según Warnock, tanto Hume como Kant consideran que la imaginación tiene el poder de formar imágenes o conceptos en la mente que contribuyen a que tengamos conciencia del mundo, y que es lo que nos permite ir más allá de la sensaciones básicas y construir un puente entre éstas y un pensamiento (Warnock 1976, 18-19).

De manera cotidiana, sin embargo, el término "imaginación" toma direcciones diferentes, como ocurre con conceptos como "amigos imaginarios" o "enfermedades imaginarias," los cuales no necesariamente tienen un correlato con realidades perceptuales. Es este ámbito, separado de la percepción directa al que refiero como dibujo imaginativo.

El dibujo perceptual depende directamente de la percepción y mantiene una distancia con la imaginación tal como se utiliza en ese sentido amplio. Aquí entra la discusión filosófica sobre la imagen mental, un concepto explorado profundamente por la fenomenología. Autores como Franz Brentano, Edmund Husserl y Maurice Merleau-Ponty contribuyeron significativamente a este campo. En este contexto, el método de reducción fenomenológica desarrollado por Husserl es central. Este método busca eliminar todas las presuposiciones acerca de la naturaleza de las cosas, lo que implica “poner el mundo entre paréntesis” para enfocarse en la experiencia como un “fenómeno puro” (Warnock 1976, 143). Este enfoque permite estudiar el dibujo perceptual como un acto que capta lo percibido.

Desde mi perspectiva, la percepción está relacionada con el presente, lo que percibo en un momento dado a través de mis sentidos. En contraste, sitúo la imaginación en una relación con lo ausente, evocando aquello que no está inmediatamente disponible a la percepción. Dibujar desde la percepción implica plasmar la vivencia tal y como nos es dada, dentro de los límites en los que se manifiesta en un momento preciso.

Cuerpo y dibujo

Merleau-Ponty sostiene que el cuerpo es el medio a través del cual experimentamos y percibimos nuestro entorno. No somos observadores

externos; estamos inmersos en el mundo. Nuestro cuerpo establece un vínculo concreto moldeado por nuestras intenciones⁴.

La relación que Merleau-Ponty establece entre el cuerpo y su percepción muestra cómo el cuerpo nunca puede objetivarse completamente para sí mismo. En el dibujo perceptual, el cuerpo no es solo un medio para representar, sino el origen desde donde se habitan y exploran el espacio y los objetos; su sentido de proximidad e inmediatez es fundamental. La imposibilidad de una objetivación total del cuerpo también se manifiesta en cada trazo, que no es una réplica exacta de lo visible, sino una expresión de la experiencia corporal y su percepción en un momento dado. Así, no solo representamos lo que “vemos”, sino que trazamos lo que “somos” en el espacio, reconociendo al cuerpo como una fuente de percepción que se extiende más allá de la visión⁵.

Merleau-Ponty establece una distinción fundamental: “Lo visible es lo que se capta con los ojos, lo sensible es lo que se capta a través de los sentidos” (2016, 29). En mi trabajo, transfiero estas ideas a la práctica del dibujo, ya que al dibujar se activan múltiples sentidos y se organiza la experiencia a través de la participación corporal. En este sentido, el trazo no es un simple acto de observación pasiva, sino que surge de una interacción dinámica entre el cuerpo y la percepción.

Alejandro Rodríguez y Kimon Nicolaïdes amplían esta idea. Rodríguez distingue entre creadores “hápticos” y “visuales”, afirmando que “el individuo háptico confía en el sentido de su tacto y en su yo corporal para relacionarse con el mundo” (2016, 161). El tacto, así, se presenta como un sentido primordial que potencia la percepción visual mediante el contacto físico con lo dibujado. En la misma línea, Nicolaïdes destaca que “nuestra comprensión de lo que vemos se basa, en gran medida, en el tacto” (1941, 6), lo que subraya el carácter multisensorial del proceso

⁴ “Le corps est le véhicule de l'être au monde, et avoir un corps c'est pour un vivant se joindre à un milieu défini, se confondre avec certains projets et s'y engager continuellement.” (Merleau-Ponty 2016, 111) [“El cuerpo es el vehículo del ser-del-mundo, y poseer un cuerpo es para un viviente conectar con un medio definido, confundirse con ciertos proyectos y comprometerse continuamente con ellos.” (Merleau Ponty 1993, 100)].

⁵ “Mon corps visuel est bien objet dans les parties éloignées de ma tête, mais à mesure qu'on approche des yeux, il se sépare des objets, il ménage au milieu d'eux un quasi-espace où ils n'ont pas accès, et quand je veux combler ce vide en recourant à l'image du miroir, elle me renvoie encore à un original du corps qui n'est pas là-bas, parmi les choses, mais de mon côté, en deçà de toute vision.” (Merleau-Ponty 2016, 121) [“Mi cuerpo visual es, sí, objeto en las partes alejadas de mi cabeza, pero a medida que nos acercamos a los ojos, se separa de los objetos, prepara en medio de ellos un semiespacio al que no tienen acceso, y cuando quiero colmar este vacío recorriendo a la imagen del espejo, ésta me remite aún a un original del cuerpo que no está ahí, entre las cosas, sino de este lado de mí, más acá de toda visión.” (Merleau-Ponty 1993, 109)].

de dibujo. Esta interacción física con el papel, el lápiz o el pincel no solo enriquece la visión, sino que transforma el dibujo en una experiencia sensorial más compleja.

Poco a poco aquella frase que dice “se dibuja con todo el cuerpo” cobra sentido, en mi experiencia y en las historias compartidas por otros dibujantes. Nicolaïdes, al referirse a la observación que es necesaria para dibujar, afirma: “En realidad, vemos a través de los ojos, no con ellos. Todo lo que percibimos debe contrastarse con lo que descubrimos a través de los demás sentidos: oído, gusto, olfato y tacto, además de la experiencia acumulada por ellos” (1941, 5). En el dibujo perceptual, los signos que la sensibilidad conforma a partir de estímulos corporales se convierten en interpretaciones activas, en hipótesis que la mente elabora para dar sentido a sus propias impresiones⁶. De este modo, nuestra percepción no se limita a replicar la realidad. Así, los dibujos perceptuales no tienen por qué ser realistas, pues no buscan copiar la realidad, sino manifestar la experiencia perceptiva⁷.

Las experiencias cinéticas, hápticas o propioceptivas son esenciales para desarrollar la percepción. En este contexto, el dibujo no está restringido a ser una herramienta utilitaria ni se encuentra subordinado a la representación. Más bien, se transforma en una exploración directa y primitiva (Rodríguez 2016, 154), asumiendo el carácter de un acto primario que conecta nuestra percepción corporal.

Esto es, cuando dibujamos desde una percepción que va más allá de la visión, los resultados no siempre corresponden a lo que vemos. En relación a los dibujos que no son realistas, Gilberto Aceves Navarro pregunta: “Si lo que estoy haciendo no es un dibujo como me lo han dicho toda mi vida que debe ser, entonces ¿qué carambas es lo que estoy haciendo?” Él mismo responde: “Estoy capturando con líneas, en un trozo de papel, mi observación, y lo realmente importante de esta acción es la actitud con la que logre asumirme, con la que estoy tratando de ser fiel a mí y a lo que tengo enfrente” (Martínez Fernández 2003, 32). Lo

⁶ “La perception devient une ‘interprétation’ des signes que la sensibilité fournit conformément aux stimuli corporels, une ‘hypothèse’ que l’esprit fait pour ‘s’expliquer ses impressions’.” (Merleau-Ponty 2016, 58) [“La percepción deviene una «interpretación» de los signos que la sensibilidad va proporcionando en conformidad con los estímulos corporales, una «hipótesis» que el espíritu hace para «explicarse sus impresiones» (Merleau-Ponty 1993, 55)].

⁷ “Notre perception aboutit à des objets, et l’objet, une fois constitué, apparaît comme la raison de toutes les expériences que nous en avons eues ou que nous pourrions en avoir.” (Merleau-Ponty 2016, 95) [“Nuestra percepción remata en unos objetos, y el objeto, una vez constituido, se revela como razón de todas las experiencias que del mismo hemos tenido o podríamos tener.” (Merleau-Ponty 1993, 87)].

esencial es la experiencia misma del acto de dibujar, más que el resultado final.

Percibir una cosa desde diferentes perspectivas, el tacto, el olfato, la vista, el oído, el gusto enriquece el proceso del dibujo, ya que nos permite explorar múltiples "ángulos" perceptivos de la misma realidad⁸. Al mismo tiempo que tenemos distintos puntos de vista de una misma realidad, debemos seleccionar en qué enfocamos nuestra atención. Esta selección es fundamental en el proceso de dibujo, ya que implica decidir cuáles aspectos o detalles de la realidad se destacan y cómo se representan.

Desde la singularidad

Nuestra percepción, al dibujar, organiza y selecciona las informaciones sensoriales, estableciendo un equilibrio entre lo que captamos con el cuerpo entero y en lo que concentramos nuestra atención. Esto nos permite comprender el objeto desde una singularidad, sin aspiraciones de que haya una comprensión universal⁹, respetando características propias, y entendiendo que lo singular en el dibujo no sigue fórmulas preestablecidas.

A partir de Merleau-Ponty puedo pensar en el modelo o motivo de dibujo como algo más que un objeto pasivo; ya que es también un sujeto que nos observa. Mirar un objeto no es simplemente observarlo, sino “venir a habitarlo”. Cada objeto refleja nuestra mirada¹⁰. Esta

⁸ “Una cosa puede ser vista, palpada, sentida, olida, etcétera; estas percepciones se diferencian unas de otras aun cuando sean experimentadas como percepciones de la misma cosa (...) la percepción de la cosa depende de la perspectiva.” (Chávez Báez 2018, 103).

⁹ “Si une conscience constituante universelle était possible, l'opacité du fait disparaîtrait. Si donc nous voulons que la réflexion maintienne à l'objet sur lequel elle porte ses caractères descriptifs et le comprenne vraiment, nous ne devons pas la considérer comme le simple retour à une raison universelle, la réaliser d'avance dans l'irréfléchi, nous devons la considérer comme une opération créatrice qui participe elle-même à la facticité de l'irréfléchi.” (Merleau-Ponty 2016, 88) [“Si una consciencia constituyente universal fuese posible, la opacidad del hecho desaparecería. Si queremos, pues, que la reflexión mantenga para el objeto que ella vehicula sus caracteres descriptivos y verdaderamente lo comprenda, no debemos considerarla como el simple retorno a una razón universal, realizarla de antemano en lo irreflejo, debemos considerarla como una operación creadora que participa, también ella, de la facticidad de lo irreflejo.” (Merleau-Ponty 1993, 82)].

¹⁰ “regarder un objet, c'est venir l'habiter et de là saisir toutes choses selon la face qu'elles tournent vers lui. Mais, dans la mesure où je les vois, elles aussi, elles restent des demeures ouvertes à mon regard, et, situé virtuellement en elles, j'aperçois déjà sous différents angles l'objet central de ma vision actuelle. Ainsi chaque objet est le miroir de tous les autres.” (Merleau-Ponty 2016, 96) [“mirar un objeto, es venir a habitarlo, y desde ahí captar todas las cosas según la cara que al mismo presenten. Pero, en la medida en que yo también las veo, las cosas siguen siendo moradas abiertas a mi mirada y, virtualmente situado en las mismas, advierto bajo ángulos diferentes el objeto central de mi visión actual. Así, cada objeto es el espejo de todos los demás. (Merleau-Ponty 1993, 88)]

reciprocidad de miradas transforma nuestra percepción: no solo observamos, sino que nos percibimos observados. Este intercambio influye en nuestra experiencia corporal, no solo captamos las formas visibles, sino que integramos la sensación de ser percibidos. Así, el dibujo se convierte en una construcción desde un ángulo particular, que refleja tanto nuestra mirada como la respuesta del entorno.

Ideas verdaderas

Las ideas que pretenden ser verdaderas para todo el mundo, en todo tiempo y en todo lugar, difieren la percepción, que tiene un tiempo preciso, puede cambiar y además está modificada por nuestra perspectiva y por la forma en la que la experiencia nos es dada. Cuando dibujamos tomando como referencia exclusivamente lo conceptual o lo racional, haciendo a un lado la percepción, podríamos estar buscando un dibujo válido para todo el mundo, entonces la preocupación del cuerpo, del tiempo y el mundo personales quedan suspendidos. El dibujo basado en la percepción tiene su fundamento en la vivencia y el dibujo desde las ideas se gesta a partir de una conceptualización¹¹.

El pintor Gilberto Aceves Navarro subrayaba la importancia de abandonar las ideas preconcebidas al dibujar. Afirmaba que, al identificar las partes del cuerpo como “cadera, rodilla, espalda, nalgas”, el dibujo se ve afectado por esas etiquetas, pues se termina dibujando lo que uno cree conocer, en lugar de percibir lo que realmente está frente a nosotros. Según él, cuando seguimos patrones preestablecidos, dejamos de ser los verdaderos responsables del dibujo, pues en cierto sentido, “otros” lo hacen por nosotros (Martínez Fernández 2003, 62). En el dibujo basado en la percepción, se trata de trazar sin las capas de conceptos previos que hemos acumulado. No se trata tanto de producir un dibujo “terminado”, sino de vivir la experiencia misma del proceso. Para Aceves Navarro, los ejercicios de dibujo tenían como objetivo

¹¹ “Je décolle de mon expérience et je passe à l'idée. Comme l'objet, l'idée prétend être la même pour tous, valable pour tous les temps et pour tous les lieux, et l'individuation de l'objet en un point du temps et de l'espace objectifs apparaît finalement comme l'expression d'une puissance posant universel.” (Merleau-Ponty 2016, 99) [“Despago de mi experiencia y paso a la idea. Como el objeto, la idea pretende ser para todos la misma, válida para todos los tiempos y todos los lugares, y la individuación del objeto en un punto del tiempo y del espacio objetivos se revela finalmente como la expresión de un poder pro-ponente universal.” Merleau-Ponty 1993, 91)].

principal limpiar la mirada, olvidar las certezas previas y aprender a ver sin juicios ni esquemas predefinidos (Martínez Fernández 2003, 68).

Dibujo de contorno ciego

Un ejemplo de lo anterior, es este tipo de dibujo en el que hay una clara intención de profundizar en la percepción. Al eliminar la vista sobre el papel, este método fomenta una atención plena a los detalles y pliegues del modelo, invitando al dibujante a explorar lo visible desde lo táctil. El dibujo ciego sirve para establecer un nexo entre lo que vemos y lo que la mano traza.

Kimon Nicolaïdes hace varias recomendaciones al hacer contorno ciego, sin quitar los ojos del modelo, esperar a tener certeza de que el lápiz (o cualquier otro medio que se utilice) está “tocando” al modelo. Es un ejercicio que necesita concentración. Debe trazarse lentamente, con la convicción de que el lápiz recorre los contornos. La guía es el sentido del tacto, no la vista. Se debe mirar todo el tiempo al modelo y no al papel (1941, 9-10).

Dibujo gestual

Si bien por su naturaleza de trazo rápido, pudiera parecer ajeno al dibujo perceptual, explicaré por qué no lo considero así. El dibujo gestual, al igual que otros tipos de dibujo, pone al cuerpo en primer plano, involucrando una relación directa entre la percepción, la inmediatez del trazo y la empatía con el modelo u objeto que se está dibujando. El gesto es capturado antes de que la mente tenga tiempo de analizarlo, lo que permite una conexión primaria con el proceso.

El dibujo gestual es una práctica que busca captar la esencia del movimiento y la energía de un modelo. No se trata de representar un único movimiento, sino de abrazar la totalidad de lo que conforma la figura en su conjunto. Este gesto, como fuerza intangible, es independiente de la sustancia que lo contiene y de si la figura o modelo está en movimiento o estática. Por ello, el gesto puede percibirse incluso sin verlo, ya sea al escuchar un sonido o al experimentar un movimiento en nuestro propio cuerpo (Nicolaïdes 1941, 26-28). La clave del dibujo gestual radica en comprender el impulso que da origen a la pose del modelo.

El ojo, por sí solo, no puede captar el gesto completo; solo percibe fragmentos. La unidad del gesto se experimenta como algo tridimensional, que abarca no solo la dirección de las líneas, sino también la acción esencial y la forma completa en el espacio (Nicolaïdes 1941, 28).

El gesto también puede ser dibujado desde la propiocepción, esa capacidad de percibir el movimiento y la posición de nuestro propio cuerpo desde adentro. Como señaló Gilberto Aceves Navarro, no se trata de un autorretrato ni de un dibujo de lo que vemos reflejado en un espejo, sino de una marca que surge al cuestionar y hacer consciente lo que sentimos cuando movemos alguna parte de nuestro cuerpo. "Estoy sentado frente al papel asumiendo que soy mi propio modelo", decía el maestro. "Me preparo porque me voy a dibujar... de repente tuerzo el brazo... y dibujo eso que sentí". Este proceso implica abandonar la necesidad de crear una figura reconocible y aceptar que el dibujo es solo un gesto. Aceves Navarro instaba a renunciar a "hacer un dibujo" para poder sentir y expresar el movimiento desde su interior: "Haz de cuenta que estás dentro de ti y mueves una pierna, ¿cómo dibujarías ese movimiento? Inténtalo y verás. Luego compara ese trazo con lo que haces normalmente, notarás lo diferente y emotivo que resulta" (Martínez Fernández 2003, 67-68). Este enfoque, como el dibujo gestual de Nicolaïdes, revela que el gesto es la expresión de un movimiento esencial que va más allá de la forma reconocible.

El gesto es profundamente subjetivo y su interpretación varía de una persona a otra. No es algo que pueda definirse de manera rígida, ya que su comprensión depende de nuestra práctica y consciencia. Dibujar gestos no es un ejercicio meramente técnico, sino un acto de sentir el impulso detrás del movimiento y traducirlo en el papel (Nicolaïdes 1941, 26). Así, el dibujo gestual no busca replicar la superficie visible, sino que se vuelve un grafismo de lo que experimentamos con nuestros sentidos en un momento dado.

El dibujo gestual es un acto que privilegia la inmediatez de la percepción y la experiencia corporal sobre la representación visual tradicional. En él, el cuerpo es simultáneamente instrumento y objeto de percepción; es una práctica donde el dibujante no se limita a observar, sino que habita el movimiento que busca capturar. El trazo revela el vínculo entre el mundo percibido y la experiencia. Así, el gesto se convierte en un reflejo subjetivo de lo percibido.

Lo que me interesa destacar con estos tipos de dibujo, es el acto de dibujar como una integración profunda del cuerpo y la percepción. Dibujar para habitar el mundo, uniendo lo visible y lo invisible, lo percibido y lo vivido.



Imagen 3 – Tania de León Yong, 2024, tinta sobre papel. Modelos: Ema Stacy e Isabel Carvalho.

III. Cuerpo y trazo en ambientes de realidad virtual

Los cuestionamientos en torno al dibujo, percepción y cuerpo, no solo trastocan las nociones convencionales de técnica y representación, sino que también abren un diálogo sobre cómo el dibujo se inscribe en un proceso más amplio. De acuerdo con Lino Cabezas, en el siglo XX, el

dibujo se consolida como una práctica que no solo refleja la realidad, sino propone múltiples métodos para alterarla y redefinirla a través de la creación de imágenes (Cabezas 2005, 25). Esto genera una constante reflexión sobre los modelos estéticos y las referencias que condicionan su práctica.

Cuando, hace algunos años, tuve contacto con el dibujo en realidad virtual, me percaté enseguida que en este medio existe la posibilidad de “dibujar con todo el cuerpo”. En cierto sentido, fue este acercamiento el que me motivó a escribir sobre el tema. Conforme fui organizando las ideas, me di cuenta que mi manera de entender el dibujo en realidad virtual está ligada a la manera de aproximarme al dibujo sobre papel, de acuerdo a lo expuesto en el apartado anterior.

En el dibujo tradicional, la interacción directa entre la mano, el material y el soporte se genera a partir de una percepción "primitiva". Materiales como el carboncillo, el grafito y la tinta ofrecen distintas cualidades táctiles que influyen en la gestualidad y la inmediatez del trazo; mientras que el dibujo en realidad virtual traslada el trazo a un espacio tridimensional mediado por la tecnología. Los desarrollos técnicos de la realidad virtual y sus posibilidades expresivas nos permiten establecer una comparación entre estos tipos de dibujo, mostrando cómo la mediación tecnológica redefine, sin anular, la relación entre gesto, percepción y dibujo.

Al “dibujar con todo el cuerpo”, en el dibujo sobre papel, la conciencia se manifiesta a través de gestos que integran los sentidos, el movimiento y el contacto físico con los materiales. En contraste, en el entorno virtual, esta inmersión es distinta, permitiendo que todo el cuerpo del dibujante se despliegue en un espacio tridimensional. Ambas prácticas del dibujo, cada una a su modo, nos dejan ver que van más allá del “adestramiento” técnico. Francisco Paiva subraya: “la conciencia del dibujo como un proceso activo de expresión, que convoca la presencia de todo el cuerpo del artista... será en gran medida responsable del ahondamiento de las fisuras que llevaron a la ruina del modelo de práctica y de enseñanza académica” (2005, 243). Esto implica que el dibujo no puede reducirse a una técnica codificada ni a un conjunto de reglas. La incorporación integral del cuerpo en el acto de dibujar, ya sea en papel o en ambientes virtuales, cuestiona y desestabiliza los modelos tradicionales de enseñanza académica. Estos modelos han privilegiado históricamente la destreza manual y la reproducción exacta.

En la realidad virtual las posibilidades se transforman. En este ambiente el dibujo puede realizarse en una gran variedad de condiciones. Por ejemplo, existen aplicaciones que simulan el taller de un pintor, con bastidores entelados, brochas, papeles y materiales virtuales, lo que permite emular un lugar de trabajo inspirado en espacios reales. También es posible dibujar en un entorno híbrido, donde, a través del visor —tanto en blanco y negro como a color—, se puede observar lo que ocurre en el mundo físico detrás de este.

Sin embargo, quisiera centrarme en lo que considero el dibujo en su forma más pura dentro del entorno de realidad virtual: un espacio concebido como un vacío absoluto, ya sea negro, blanco o de cualquier color. Desde esta ausencia de referencias visuales externas, el acto de dibujar se convierte en una experiencia fundamentalmente primaria.

Dibujar en este entorno implica establecer una relación particular con lo dibujado, cuyo referente no está presente en el campo visual inmediato. Este acto puede ser guiado por la percepción, la imaginación o la memoria corporal. La percepción adquiere un carácter alterno: la prioridad de la visión se desplaza, y la atención se centra en un "saber del cuerpo" y en la intencionalidad del movimiento en el espacio¹². En este momento nos interesa hacer un énfasis en la percepción.

Cuerpo en la realidad virtual

En la fenomenología de Merleau-Ponty, el cuerpo es el medio a través del cual habitamos y percibimos el mundo. Este concepto se transforma de manera radical en la realidad virtual: en las condiciones de dibujo descritas, los ojos no perciben el mundo físico, lo que podría permitir que otros sentidos se expandan para obtener información externa. Un aspecto particular en esta situación de dibujo es que el dibujante sólo ve el color del fondo, las herramientas que sostiene, pero no ve su propio

¹² "Plus généralement les objets réels qui ne font pas partie de notre champ visuel ne peuvent plus nous être présents que par des images, et c'est pourquoi ils ne sont que des « possibilités permanentes de sensations ». Si nous quittons le postulat empiriste de la priorité des contenus, nous sommes libres de reconnaître le mode d'existence singulier de l'objet derrière nous." (Merleau-Ponty 2016, 49) ["De manera más general, los objetos reales que no forman parte de nuestro campo visual únicamente pueden estar presentes ante nosotros por medio de imágenes, y por eso no son más que «posibilidades permanentes de sensaciones». Si abandonamos el postulado empirista de la prioridad de los contenidos, estamos en libertad para reconocer el modo de existencia singular del objeto que está detrás nuestro." (Merleau-Ponty 1993, 47)].

cuerpo, el cual está dentro de un espacio inmersivo. Esto ofrece una posibilidad para expandir la propiocepción y dibujar desde ahí.

El tacto adquiere un rol particular en estos entornos. Aunque la persona dibujante puede tocar elementos del mundo físico mientras dibuja (sin verlos), hay otro factor a tomar en cuenta, los trazos generados no son matéricos. El aire no tiene textura y el uso de distintas herramientas no proporciona sensaciones distintivas, a diferencia de lo que sucede con el papel y los materiales físicos.

A partir de estas mutaciones en los sentidos de la vista y del tacto, la inmersión en la realidad virtual transforma el acto de dibujar al involucrar de manera distinta el cuerpo. La aparición del dibujo está en correlación con el funcionamiento cinestésico del propio cuerpo¹³.

En la realidad virtual, el mundo tal como lo percibimos se queda en cierto modo suspendido. No podemos ver el mundo físico, no podemos tocar los materiales con los que trazamos, pero estamos inmersos en un entorno que a su vez está anclado al mundo físico. Así, aunque podamos dibujar en el aire -cosa que sin el visor de RV sería imposible- ciertas condiciones permanecen inalterables, como la percepción de los sonidos, los olores, o la gravedad. Este espacio virtual está en constante reconfiguración y es generado por la intencionalidad del dibujante. El dibujante percibe simultáneamente el espacio físico preexistente y el entorno digital creado. Esta interacción se da a partir de una fragmentación de los sentidos y una recomposición particular.

El espacio virtual permite cambiar de perspectiva con facilidad, accediendo a múltiples ángulos, alturas, distancias y movimientos en tres dimensiones. El trazo se genera en ese espacio donde el dibujo, suspendido en el aire, puede ser interactuado desde diferentes puntos de vista. Al igual que en el dibujo tradicional, el dibujante en RV debe tomar decisiones sobre qué aspectos del espacio, la forma y el trazo priorizar. Esto implica organizar las informaciones sensoriales que percibe a través de la propiocepción y de su interacción con el entorno a través de los sentidos, excepto la vista.

¹³ “el cuerpo juega un papel determinante en toda la experiencia de la percepción; papel que se pone de manifiesto en la correlación entre las cinestesis y las presentaciones de percepción de la cosa percibida (...) gracias a la localización del propio cuerpo se puede establecer la relación entre el objeto y sus modos de presentación” (Chávez Báez 2018, 104-105).

Ideas verdaderas y la realidad virtual

Lo hemos dicho ya, en este entorno, el dibujo se construye desde una desintegración de los sentidos, lo que brinda la posibilidad para construir nuevas realidades. El dibujante en realidad virtual, al igual que el que dibuja en el mundo físico, debe abandonar las certezas previas y las expectativas de lo que "debería ser" un dibujo. Así como Gilberto Aceves Navarro enfrenta las nociones preconcebidas en el dibujo tradicional (Martínez Fernández 2003), el mundo virtual abre sus posibilidades para abandonar las ideas sobre lo que constituye un "espacio" o una "figura". Una nueva idea verdadera toma forma.

El dibujo en realidad virtual transforma la relación dinámica entre cuerpo, espacio y trazo. Éste se gesta a partir de una percepción ampliada que enfatiza la propiocepción y el movimiento corporal. A pesar de todas estas configuraciones, la mayoría de los trabajos realizados en este medio tiende a replicar un lenguaje figurativo cercano a la ilustración, lo que limita el potencial expresivo y conceptual que pudiera explorarse. Francisco Paiva, hace casi dos décadas, reflexionaba sobre el impacto del cruce de medios y herramientas en el dibujo, señalando que este encuentro no genera una situación neutral, sino que transforma profundamente las condiciones funcionales y conceptuales de la práctica (2005, 295). Este planteamiento sigue siendo pertinente, ya que resalta la necesidad de repensar cómo explorar este entorno en busca de nuevas posibilidades perceptuales y discursivas que permitan expandir las fronteras del dibujo.



Imagen 4 – “El escarabajo desde adentro” (2025), Tania de León Yong. Representación visual extraída del entorno de dibujo en realidad virtual.

Para explorar el dibujo hemos incluido un video esférico de 360 grados disponible en <https://vimeo.com/1053527905>. Este formato permite una experiencia visual envolvente pero no sustituye la inmersión completa ofrecida por las gafas RV. A continuación, te proporcionamos las instrucciones para su visualización óptima: Reproducción del Video. Primero, haz clic sobre el botón de play para iniciar la reproducción. En Dispositivos Móviles. Gira tu teléfono o tableta mientras ves el video para cambiar la perspectiva y explorar todos los ángulos. En Computadoras. Haz clic y arrastra con el ratón sobre la pantalla del video para cambiar la dirección de vista.

Conclusiones

Hace tiempo que las reflexiones sobre el vínculo entre cuerpo y dibujo comenzaron a rondar mi mente. Recuerdo cómo, siendo estudiante en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, aquellas fotocopias de *Lo visible y lo invisible* viajaban conmigo, marcadas por el uso y por la confusión que me provocaban. Algo en esas páginas logró resonar lo suficiente como para mantener vivo el interés a lo largo de los años.

Siento que he comenzado a aterrizar algunas ideas en esta reflexión. Aunque todavía hay aspectos pendientes sobre los cuales cavilar, disfruto explorar cómo las ideas de Merleau-Ponty me hacen pensar sobre lo que hago al dibujar y cómo el dibujo, como proceso, se convierte en un medio para habitar el mundo con todos los sentidos. Los trazos, tanto conceptuales como gráficos, siguen conectándose con aquel interés, incluso si la historia completa de cómo llegué aquí sigue siendo un misterio.

Encuentro una afinidad con la reflexión de Alejandro Rodríguez sobre el impacto del dibujo en nuestra forma de percibir el mundo. Él señala cómo, a lo largo de los años, las experiencias con el maestro Gilberto

Aceves Navarro en la ENAP fueron cobrando sentido gracias a una práctica comprometida y constante del dibujo. Este proceso, según Rodríguez, transforma nuestra percepción, haciéndola más intensa y sutil, y nos permite asumir el acto de dibujar como un ejercicio vital y pleno (2016, 151-177). Coincido con él en que el tiempo es indispensable para asimilar el dibujo y reconocer cómo en este confluyen el cuerpo, la percepción y el gesto.

En este ensayo he explorado cómo gesto, trazo, cuerpo, percepción y conciencia se entrelazan, para mostrar que la experiencia de dibujar es un acto que habita y redefine el mundo a través del cuerpo. La comparación entre el dibujo tradicional y el virtual subraya la importancia del cuerpo como fundamento de ambas prácticas. Mientras que el dibujo tradicional tiene una conexión directa con los materiales y el soporte físico, el dibujo en realidad virtual traslada esa relación a un espacio de interacción digital, desmaterializando el trazo y reconfigurando el diálogo entre percepción y creación. Pese a las diferencias, ambas prácticas comparten un mismo principio: el dibujo no es un acto puramente técnico ni una representación mimética, sino una manera de cuestionar, interpretar y construir mundos. La introducción de tecnología en el acto de dibujar también reconfigura la práctica del dibujo, es un medio que también puede contribuir a desmontar los modelos tradicionales que privilegiaron la reproducción exacta y la destreza manual.

El dibujo en realidad virtual no es un reemplazo del dibujo tradicional, sino una práctica paralela con un campo de acción y capacidad de significar propios. Éste opera desde la fragmentación y la recomposición de los sentidos, y permite explorar nuevas formas de percepción, intencionalidad y espacialidad.

Quisiera integrar en mis conclusiones el comentario del maestro Jorge Chuey¹⁴ acerca del dibujo en realidad virtual. Al describirlo como "el lugar de mi percepción, única y diferente, donde se manifiesta el eterno retorno entre involución-evolución-revolución" (2019), Chuey sugiere que el dibujo en realidad virtual no es únicamente una extensión

¹⁴ "Es el lugar de mi percepción, única y diferente, donde se manifiesta el eterno retorno entre involución-evolución-revolución. Es el acto que sustenta mi creatividad en lo más profundo de mis entrañas: dos lados distintos en mi cabeza que dirigen y controlan todo mi cuerpo y un corazón dador de vida, que me simboliza el principio y el fin; el primero y el último en manifestarse en este mundo con su púrpura latir." (Chuey 2019)

tecnológica del trazo, sino un espacio personal y creativo que involucra profundamente al cuerpo y a la percepción. Para él la realidad virtual amplifica la experiencia perceptiva, haciendo visible cómo la creatividad surge de la interacción entre lo material, lo corporal y lo inmaterial. La referencia a "un corazón dador de vida, que me simboliza el principio y el fin" resalta la dimensión cíclica y vital del proceso creativo (Chuey 2019). Esto nos invita a considerar el dibujo en realidad virtual como una práctica anclada en la corporeidad.

En la búsqueda de referencias para realizar este texto, encontré que la fenomenología establece hoy en día relaciones cada vez más estrechas con la neurociencia. Un ejemplo es el libro de Manuel DeLanda, *Materialist Phenomenology: A Philosophy of Perception* (2022). Entre muchos otros temas, DeLanda argumenta que la percepción tiene contenidos objetivos que no están cargados de teorías. Este planteamiento sugiere una percepción más "pura" y cercana a lo que ocurre antes de que el lenguaje o las construcciones culturales intervengan, algo que pudiera relacionar con mi interés en el dibujo como un proceso perceptivo primario.

La capacidad de De Landa para sintetizar ideas de diferentes campos da lugar a una teoría de la percepción visual bastante compleja, que no solo complementa la fenomenología tradicional, sino que también da a pensar nuevas maneras de abordar la experiencia del cuerpo y la percepción en el acto de dibujar. Este enfoque interdisciplinario abre nuevas posibilidades para reflexionar sobre el dibujo al considerar sus raíces materiales y su relación con el entorno físico y cognitivo del dibujante.

Desde la experiencia personal en la práctica del dibujo, reflexiono sobre la manera en que el artista intenta liberarse de conceptos preconcebidos para confrontar directamente sus impresiones inmediatas. Sin embargo, el espectador también juega un papel crucial: asume parte de la carga creativa al completar e interpretar lo que observa, dotando a la obra de significados personales (Gombrich 1971, 6-10).

Por último, ya en la práctica del dibujo, aunque resulta sumamente difícil, si no imposible, desprenderse por completo de los presupuestos sobre las cosas para abordar la experiencia con plena libertad, mi interés radica en aproximarme a esa identidad entre lo percibido y lo trazado. Busco que el dibujo emerja como una manifestación directa de la experiencia, una expresión que se nutra de la interacción inmediata con el mundo. La relación entre dibujo y percepción no es lineal, sino iterativa: el acto de dibujar modifica nuestra percepción, y a su vez, la

percepción influye en el desarrollo del trazo. En este intercambio constante, el dibujo no solo registra la experiencia, sino que también redefine cómo vemos y habitamos el mundo.

Referencias

- Acha, Juan. 2002. *Teoría del dibujo. Su sociología y su estética* (1a. ed. 1999). Ciudad de México: Ediciones Coyoacán, Arte.
- Cabezas, Lino. 2005. “Los límites del dibujo. Enseñar a dibujar” en *Límites del dibujo / Trece ejercicios de dibujo mème*, editado por Nogué, A. y Descarga, J. Barcelona: Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona, 15-26.
- Chávez Báez, Román. 2018. *Arte y fenómeno. Investigaciones relativas a una estética fenomenológica y una fenomenología del arte en Edmund Husserl*. Puebla: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Facultad de Filosofía y Letras.
- Chuey, Jorge. 2019. “La nada, el todo, realidad virtual” en *.925 Artes y Diseño. Revista de la Facultad de Artes y Diseño Plantel Taxco*. Consultado el 6 de enero de 2025. <http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2019/08/13/la-nada-el-todo-realidad-virtual/>.
- DeLanda, Manuel. 2022. *Materialist Phenomenology. A Philosophy of Perception*. Londres: Bloomsbury.
- DGTIC UNAM. 2018. *Dimensiones Inasibles. Dibujo en realidad virtual. Exposición Colectiva*. Dirección de Visualización y Realidad Virtual UNAM. Consultado el 3 de enero de 2025. <https://ixtli.unam.mx/dimensiones-inasibles/>.
- Duque, Ana. s.f. *A escrita Enquanto Desenho - Narrativas Morfológicas do Signo e do Referencial Alfabético*. Consultado el 9 de enero de 2025. https://www.academia.edu/4504258/A_Escrita_enquanto_Desenho.
- Gombrich, Ernst. 1971. “Meditation on a Hobby Horse”. En *Meditations on a Hobby Horse and other Essays on the Theory of Art* (1a. ed.1963). Londres: Phaidon Press, 1-11.
- Martínez Fernández, Maritere. 2003. *¡Cambiamos por favor! Diario del taller de dibujo de Gilberto Aceves Navarro*. Ciudad de México: Arte e Imagen, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

- Merleau-Ponty, Maurice. 1964. *Le visible et l'invisible*. Paris: Bibliothèque des Idées.
- _____. 1993. *Fenomenología de la percepción*. Trad. Jem Cabanes. Barcelona: Planeta Angostini.
- _____. 2016. *La Phénoménologie de la perception* (1a. ed. 1945). Paris: Gallimard.
- Museo Nacional Centro De Arte Reina Sofía. s.f. "Julio González: El dibujo en el espacio" Consultado el 8 de enero de 2025. https://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/salas/informacion/206.05_esp_web_2.pdf.
- Nicolaïdes, Kimon. 1941. *The Natural Way to Draw*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Nogué, Àlex y Descarga, Juan. 2005. "Introducción" en *Límites del dibujo / Trece ejercicios de dibujo même*. Barcelona: Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona, 11-14.
- Ortiz Vera, Aureliano Eduardo. 2019. *La manifestación del dibujo en América Latina. Espacio-Identidad*. Tesis doctoral. Ciudad de México: Posgrado en Artes y Diseño, FAD UNAM, 12-26.
- Paiva, Francisco. 2005. *O que representa o desenho?*. Covilhã: Universidade da Beira Interior.
- Real Academia Española. s.f. Dibujo. En Diccionario de la lengua española. Consultado el 25 de noviembre de 2024. <https://dle.rae.es/dibujo?m=form>.
- Rodríguez, Alejandro. 2016. "La construcción intrínseca. Hacia un nuevo paradigma en el dibujo". En *El dibujo como forma de pensamiento*, Baraño, K., et al. Valencia: Sendemá, 151-177.
- Warnock, Mary. 1976. *Imagination*. California: University of California Press.

Desenhar com Todo o Corpo. O Gesto na Imersão

RESUMO Este ensaio parte de uma pergunta central: o que significa desenhar “com todo o corpo” em ambientes de realidade virtual? Para explorar essa questão, foi necessário um percurso mais amplo que me permitisse revisar tanto minha experiência pessoal com o desenho quanto a de outras pessoas. Estruturei o texto da seguinte forma: na primeira parte, reflito sobre a dificuldade de definir o desenho. Em seguida, examino como o ato de desenhar com todo o corpo pode ser compreendido, considerando diferentes perspectivas e abordagens práticas. Por fim, analiso o desenho em ambientes de realidade virtual, enfatizando a participação ativa do corpo nesse meio. As ideias são organizadas a partir de uma interpretação pessoal da fenomenologia de Merleau-Ponty, destacando os conceitos de corpo e percepção. Este ensaio é um convite à reflexão sobre a relação entre o corpo e o traço.

PALAVRAS-CHAVE Desenho; Merleau-Ponty; corpo; percepção; realidade virtual; traço; experiência corporal.

Drawing with the Whole Body. Gesture in Immersion

ABSTRACT This essay begins with a central question: what does it mean to draw “with the whole body” in virtual reality environments? To explore this idea, I undertook a broader inquiry that allowed me to examine both my own drawing experience and that of others. The text is structured as follows: the first section reflects on the difficulty of defining drawing. Next, I explore how the act of drawing with the whole body can be understood, considering different perspectives and practical approaches. Finally, I analyze drawing in virtual reality environments, emphasizing the body's active participation within this medium. The ideas are framed through a personal interpretation of Merleau-Ponty's phenomenology, highlighting the concepts of body and perception. This essay invites reflection on the relationship between the body and the trace.

KEYWORDS Drawing; Merleau-Ponty; body; perception; virtual reality; trace; bodily experience

Recebido a 14-02-2025. Aceite para publicação a 13-03-2025.