

EL MISTERIO DEL DIBUJO

*Javier Rodríguez Pino*¹

Cuando niño y era mi cumpleaños, además del juguete de moda, mis padres me regalaban una misteriosa caja. Por ahí salían materiales de dibujo de todo tipo: lápices, blocks, pinturas, pinceles, entre otros. Luego, me pasaba tardes enteras dibujando. Aunque las mejores veces, era cuando lo hacía junto a mi papá –un dibujante innato–, quien lograba convertir el dibujo en un acto de magia. Mis ojos seguían la línea que salía del lápiz que sostenía su mano, la línea de a poco iba armando formas que yo podía reconocer, como un brazo, una pierna, un cuerpo. Mi emoción era más fuerte, porque dibujábamos a los héroes de las series de dibujos animados que veía por televisión. Como si esto fuese poco, luego, recortábamos la figura y la completábamos por detrás. Por medio de este hechizo, el *Hombre Araña* o *Capitán Futuro* cobraban vida y yo había sido testigo de su nacimiento.

*

Era el año 2013 y hacía *Malos*, un trabajo que, por medio del comic y una fuerte referencia a los documentales audiovisuales, trataba el tema de los jóvenes chilenos que, a rostro cubierto y con un rudimentario armamento, practican la violencia política. *Los encapuchados*, como se les conoce, han estado presentes en mi vida desde las difusas imágenes televisivas que recuerdo sobre fantásticos grupos armados opositores a la dictadura de Pinochet, de mi paso como estudiante, y luego como profesor en una Universidad

¹ javier.rodriguez.pino@gmail.com

profundamente marcada por la presencia de estos jóvenes. Trabajar con *los encapuchados* significó volver a dibujar a justicieros enmascarados que luchan contra una fuerza malvada –el legado de Pinochet–, en concordancia con otros elementos que han marcado mi subjetividad, como las imágenes de violencia y la historia de Chile relacionada con la dictadura. En este sentido, puedo decir que el dibujo abrió un diálogo interno con mis experiencias, recuerdos y contextos, que al igual que cuando era niño, me ubicaba en otro espacio y tiempo.

Malos fue concebido sin pretensión artística, más bien, todo lo contrario. Tal como dijo Esther Ferrer, no me inquietaba el hecho de estar haciendo arte o no (Castro, 2017), sino algo que me hiciese sentido a mi –más que a una determinada manera de hacer arte–, y por sobretodo, disfrutara realizar. De esta forma *Malos* fue uno de los puntos de partida de una serie de propuestas que significaron recuperar las misteriosas cualidades del dibujo, que tanto me hipnotizaron en mi infancia y que hoy son determinantes a la hora de pensar sus sentidos. Dicho esto, *el misterio del dibujo*, lo puedo explicar a partir de tres aspectos:

1. La condición mágica
2. El carácter taquigráfico y evanescente
3. El alcance crítico-subjetivo

1. La condición mágica

Como punto de partida, es necesario recurrir a dos antiguas historias en torno al origen del dibujo que nos recuerda Juan Bordes (2011). La primera es una cita a Alexander Browne que en 1660 menciona un relato de Quintiliano, para explicar los inicios del dibujo a partir de la sombra:

Quintiliano relata que el arte del dibujo toma su forma original de la sombra que el sol proyecta; y nos dice que fue inventado por un pastor, que mirando a su bastón en un día soleado puso su ojo sobre la sombra de una de sus ovejas, la cual proyectaba su figura en el terreno arenoso y se le ocurrió trazar con su cayado siguiendo sobre la tierra el contorno de la sombra, y después que la oveja se fue, permaneció allí su silueta (p. 396).

La segunda, recoge un pasaje de Plinio, en el que también se indica a la sombra como elemento fundador del dibujo:

Haber sido inventora del dibujo en Corintio la hija de Butades alfarero, la cual prendada del amor de un mancebo que estaba para ausentarse, delineó con un carbón la sombra de su rostro causado de la luz en la pared (*Ibíd*, p. 396).

Bordes señala que ambos relatos poseen una anécdota mitificada, que en aquellas épocas remotas servía para explicar la historia del dibujo. Esto nos lleva a pensar que, por el contrario, en la actualidad



Fig 1. Rodríguez, J. (2014) *Malos*. Gdansk: Centro de Arte Contemporáneo Laznia, Polonia.

deberíamos encontrarnos con una explicación más *moderna y científica*. Sin embargo, primero, en esta descripción podemos reconocer no tan sólo algunos de los elementos fundamentales con los que el dibujo trabaja hasta hoy, tales como la línea, el contorno y la representación, sino también, el acercamiento a una práctica de avanzada, en tanto no utiliza los elementos tradicionales con los cuales solemos identificarlo, como el lápiz y el papel. En efecto, el acto del pastor o la de la hija de Butades, se parece más bien a los dibujo-instalaciones de Bruce Nauman o a los dibujo-performance de Francis Alÿs, en tanto la línea constituye el elemento central de sus propuestas, ya sea mediante tubos de neón en el caso de Nauman, o por medio de personas en el de Alÿs. Segundo, estas oníricas historias no solo encierran un carácter mítico, sino que abiertamente mágico en cuanto invocan (por medio del trazo) de manera subjetiva, ágil y espontánea (un tipo de gesto), algo que no existía antes (la figura) y que transgrede los principios de la realidad: la nueva oveja, el nuevo rostro (Apud, 2011). Lo nuevo que produce la magia, según Claude Levi-Strauss (1964), cuenta con una fuerte eficacia simbólica de raíz emocional que soslaya afectivamente las dificultades propias de la existencia. El antropólogo identifica lo mágico como algo salvaje, totalmente opuesto al orden racional y civilizador del pensamiento científico. Dicho esto, algunos autores como Carlos Montes (2011) y John Berger (2011) rescatan estos mismos principios para explicar, entre otros factores, el origen del dibujo y algunas ideas sobre su práctica en la actualidad.

Montes, siguiendo a Gombrich, explica que los orígenes del dibujo descansan en el desvío mágico de una imagen, mediante la cual, las culturas primitivas fijaron ciertas identidades metafísicas que se debatían entre lo representado y la representación. A este desvío, lo denomina función *apotropaica* y, específicamente, aparece cuando un dibujo traspasa las fronteras de la representación y termina siendo aquello que representa: *Un ídolo, en consecuencia no es sólo la imagen de un dios, sino que asume o encarna el lugar del dios en la creencia y veneración de sus fieles, al haberse apropiado –de un modo mágico– de los atributos de la deidad representada* (2011, p. 497).

Berger, por su parte, encuentra en el paleolítico la misma función *apotropaica* del dibujo, *donde el modelo y la superficie del dibujo estaban en el mismo lugar* (2011, p. 113). Pero, además, agrega que, desde el dibujante primitivo al actual existe una condición mágica compartida, que consiste en apropiarse de la energía de aquello que se dibuja: *Cada línea es tan tensa como una sogá bien atada y el dibujante contiene una doble energía que está perfectamente compartida: la energía del animal que se ha hecho presente, y la del hombre* (Ibíd, p. 81). Es decir, tal como los antiguos guerreros que se comían el corazón de sus enemigos para quedarse con su valor y fuerza, el dibujante, desde los bisontes de Altamira hasta las estrellas pop de Elizabeth Peyton –artista británica perteneciente al grupo *The young british artist*–, busca lo mismo: tomar posesión del espíritu de algo. Dibujar, en este caso, es el acto –o

conjuro— mediante el cual cometemos el arrebató; el dibujo es el nuevo cuerpo del espíritu robado.

Otra dimensión mágica del dibujo, tiene que ver con la capacidad de asombro (Gibson, 1986). Al respecto, recuerdo lo que me dijo alguna vez un amigo dibujante: *si antes de empezar a dibujar, ya sabemos cómo va a terminar el dibujo, no tiene ningún sentido empezarlo*. Para él, como también para Berger, el dibujo es algo que, por un lado, no construye sólo el dibujante a partir de una idea preconcebida, sino que es el propio dibujo el que se va haciendo a sí mismo (Berger, 2011). Mediante cada trazo o borradura que ejecutamos, el dibujo nos sorprende y asombra modificando nuestra percepción sobre él, como si nos susurrara los caminos por dónde ir. Además, cuando tomamos un buen atajo, el asombro se traduce en pequeñas dosis de sorpresa y satisfacción que nos ubica en una especie de trance o meditación gráfica que nos transporta a otro tiempo y espacio.

En este sentido, para Berger el dibujo es un *devenir*, que se acerca más la tradición china y a la meditación, que a la europea y la razón. Para aclarar esta idea, establece una diferencia fundamental en torno al dibujo con modelos: más que mirar el modelo para dibujarlo —al menos como se cree que sucedió en occidente hasta las vanguardias—, se trata de mirar y dibujar *a través del modelo* (2011, p.113). Esta conexión mágica entre el modelo y el dibujo, al principio, es parecida a un circuito eléctrico incesante, lleno de estímulos. Nos sumergimos en él y nos dejamos transportar, adaptándonos

a la corriente y dejándonos llevar por ella, como advierte Berger:

Dibujar tiene que ver con devenir, con hacerse, precisamente porque no podemos ser un niño, un loco, un animal, una montaña. Pero si podemos hacernos montaña. Y con un poco de suerte incluso podemos hacernos el aire que envuelve la montaña o el águila que la sobrevuela en círculos (Ibíd, p. 116).

Pero luego la inserción se torna tan intensa y fuerte que el flujo desaparece y nos transformamos, por una vía *apotropaica*, en aquello que dibujamos: el dios de los antiguos hombres, el hombre araña y el joven subversivo en mi caso, o la montaña para Berger.

2. El carácter taquigráfico y evanescente

Dicho todo lo anterior, pareciese que el carácter misterioso del dibujo, también se debe a la combinación entre medios simples y resultados complejos, como si el lápiz fuera una vara mágica que nos sorprende y asombra con las cosas que hace aparecer. Por esta razón aún recuerdo la risa nerviosa que me daba, a medida que veía cómo el trazo de mi padre se iba transformando en algo increíble: un ojo, un rostro, un cuerpo, un ser humano.

Hasta hoy, no deja de llamarnos la atención que el dibujo, en términos convencionales, sea el resultado de algo tan elemental como la línea, que, a su vez, se origina de una tecnología arcaica y de baja intensidad,

basada en el pulso. La línea, para el anteriormente citado Juan Bordes, es el elemento fundamental del dibujo, a la que le atribuye un poder que es fruto de su ingrátida simpleza, casi inmaterial. En este sentido, recuerda el *Tratado de pintura* que escribió Leonardo en 1651, en el que describe la línea como algo no material, puramente espiritual y que no ocupa lugar. *La fuerza de la simple línea*, como años antes la describiría Alessandro Allori en su tratado *Las reglas del diseño* (1565), pareciese que tiene que ver más con el ímpetu reflexivo de David que con la fuerza desmesurada de Goliat.

Un dibujo puede estar atiborrado de líneas, pero nunca es un exceso. Contiene poca tecnología, lo que se traduce en una limitada variedad de herramientas y procedimientos. Los materiales se aplican de forma directa, sin procesos de secados, combinaciones de pigmentos o usos de disolventes. Casi siempre se necesita tan sólo una herramienta y un tono. Hablar de dibujo es invocar la prudencia. Por eso que su resultado no es un objeto pesado, grueso; sino que delgado, liviano, casi efímero. El papel, soporte natural del dibujo, es algo que podría llevarse el viento.

Una línea, volviendo a Bordes, no es expansiva como una mancha, sino que es retraída. Es decir, no se desborda, más bien ordena y estructura un contorno. Y con esto no se quiere señalar que el dibujo y la línea sean algo rígido, producto más de la razón que de la emoción. Roger de Piles (1687), por ejemplo, hablaba del espíritu del contorno, a partir de la línea expresiva de Rubens, que señalaba

como algo lleno de sangre y vida. Con todo, lo que se intenta establecer es que el misterio del dibujo, con respecto a otras formas de arte, radica en su medida técnica y material. Su *truco* se encuentra determinado, tan sólo, por la mano, un lápiz y un papel. A través de ello, podemos elaborar discursos, intervenir el espacio y desafiar el relato de la historia.

A propósito de esto, una de las exposiciones de arte que he visto y más me ha marcado fue *The new ideal line (opala)*² del artista chileno Mario Navarro. La muestra, que luego llegó a la Bienal de Sao Paulo, la vi cuando se exhibió por primera vez el año 2002, en la Galería Gabriela Mistral³, en Chile. Por esos años era un estudiante de arte, cuya principal contradicción estaba determinada por el deseo de querer ser crítico y dibujar. En parte, esta contradicción partía con la pregunta acerca de la pertinencia de algo tan arcaico y modesto como el dibujo en la contemporaneidad. Mi contradicción se acrecentaba a medida que veía como las *videoestrategias*, haciendo gala de una tecnología de punta, monopolizaban la pequeña escena artística de mi país. Esto, hasta que visité la exposición de Navarro. Salvo un par de fotografías de pequeño formato y un muñeco de lana que

2 Mayor información en se puede descargar el catálogo de la exposición en el siguiente enlace: http://galeriagm.cultura.gob.cl/uploads/exposicion_evento_documento/8c104a1311.pdf

3 Más que una galería de arte comercial, es una sala de arte contemporáneo, perteneciente al Ministerio de Cultura de Chile. Esta galería ha jugado un rol fundamental en el desarrollo y promoción de las artes visuales de dicho país.



Fig. 2. Navarro, M. (2002), *The new ideal line (Opala)*, Santiago, Galería Gabriela Mistral.

colgaba desde el techo. *The new ideal line (opala)* estaba hecha sólo con dibujo. Es más, el artista exageraba el carácter *taquigráfico* de éste (Berger 2011), es decir, sencillo y directo, por medio de tres cuestiones fundamentales. La primera, obedecía al instrumento que utilizó, el carboncillo, que puede considerarse el medio más rudimentario que hoy existe para concebir imágenes. La segunda, es la ausencia absoluta de objetualidad, en tanto los dibujos ni siquiera estaban hechos sobre un papel, sino que directamente, y sin fijar, sobre el muro de la

galería. Los visitantes, podían pasar su mano sobre un detalle y borrarlo. Es decir, su materialidad era tan sencilla y directa, que se hacía fugaz: el dibujo duraba el mismo tiempo que la muestra. Y la tercera, se refiere a la intervención total del espacio con este dibujo al carboncillo, cuestión que transforma un gesto y forma sencilla en algo monumental y envolvente (Mellado, 2002).

Como si todo esto fuese poco, los dibujos -o, mejor dicho, el dibujo que ocupaba toda la sala- mostraban

los típicos paisajes chilenos anodinos, abandonados al olvido, pero marcados por la presencia amenazante de un automóvil marca Chevrolet, modelo *Opala*. En los años setenta, el *Opala* lo importaba Chile desde Brasil, y fue mayoritariamente adquirido por los organismos de seguridad de la dictadura de Pinochet. La DINA y, luego, la CNI, lo preferían por ser barato, tener un motor potente y ser más o menos grande. En este sentido, los *Opalas* dibujados se transformaban en una metáfora del secuestro, la desaparición y la tortura, en definitiva, del miedo y horror que se vivieron durante los diez y siete años de dictadura. No obstante, también, hablaban de la transición democrática. Estos automóviles, luego de cinco años de servicio eran rematados por lotes. Este deterioro masificado, para Navarro, simbolizaba la razón por la que se recuperó la democracia a fines de los ochentas, que tenía que ver más con el desgaste social y político de la maquinaria de la dictadura, que con las tácticas políticas de su oposición (*Ibíd*). De esta forma, el artista desmitificaba el triunfo de la coalición que, para el año 2002, aún gobernaba en el país en base a ese hito.

En consecuencia, el trabajo de Mario Navarro ayudó a superar una contradicción, en tanto posicionaba el dibujo tradicional, figurativo e incluso realista en una sala de arte contemporáneo de avanzada, como era *La Mistral*, en esa época. Además, lo hacía, con un discurso crítico en torno a los procesos políticos de Chile y disruptivo en relación al uso de las tecnologías como vía para levantar este

tipo de relatos. Todo esto, pues Navarro, de forma poética, supo invocar *la fuerza de la simple línea* y el misterioso poder de lo evanescente.

3. El alcance crítico-subjetivo

Los dos primeros aspectos del dibujo -mágico y taquigráfico respectivamente-, dan paso al tercero que explica su misterio. Su mecanismo, sencillo y directo, abre la posibilidad de conectarnos con nosotros mismos y nuestro interior. En efecto, entre el dibujo y el dibujante no hay tiempo ni tecnología que los separe; solo actúan, en un mismo intervalo, la cabeza, el ojo y la mano. Es decir, las líneas del dibujo son la continuación, ininterrumpida, de una línea primigenia, que es la que une nuestros pensamientos con el lápiz. Éstas, por lo tanto, actúan en consecuencia directa de nuestra subjetividad: *el dibujo doblega mis pensamientos y los lleva hacia la casi indescriptible distancia que existe entre el modelo y los movimientos de mi mano* (Berger, 2011, p. 100).

Una línea valorizada, por ejemplo, podemos calificarla a partir de las mismas palabras con las que definimos el carácter de una persona, como fuerte o débil. Esto quiere decir que el dibujo, en primera instancia, actúa como extensión del yo. Es por eso que no sólo es aquello que representa, sino que también hace aparecer a quien lo dibuja (Gómez Molina, 2011), es decir actúa reconociendo a su dibujante, es un reflejo de él: *los dibujos y los trazados son como las manos de los ciegos que tocan*

los contornos de la cara con el fin de comprender la sensación del volumen (Hejduk, 2003). Pero el reflejo del que hablo no tiene que ver con el parecido, si fuese por eso, en las redes sociales e internet habría un exceso de múltiples subjetividades por medio de las miles de *selfies* que las habitan, cuando éstas, por el contrario, manifiestan un hedonismo estereotipado que avanza estrepitosamente hacia el totalitarismo de lo único. El dibujo en cuanto reflejo de quien lo hace, es más bien, la huella de su carácter, y responde más que a un problema de mimesis, a la cuestión vital del existir.

En este sentido, recuerdo que, a mis estudiantes, cuando trabajábamos con modelo, los dividía en dos grupos, los *analíticos* y los *salvajes*. Eran dos categorías simplificadas y un tanto estereotipadas, pero, aun así, me servían para señalar que existe una diversidad de miradas posibles en torno al mismo problema que los convoca: una naturaleza muerta, un modelo de yeso, el cuerpo humano. Mi idea, en definitiva, era que entendieran que en el problema que supone la transferencia de características del modelo hacia el dibujo, los Ingres –*los analíticos*– era tan válidos como los Monet –*los salvajes*–. Los resultados, desiguales entre sí, no eran producto de haber *copiado* mal el modelo, sino que apuntaban a los distintos caracteres que habitaban el espacio del taller, los cuales, perentoriamente intentaba destacar. Esto, porque estaba convencido de dos cosas. La primera es que un dibujo bien hecho, en cuanto huella de una singularidad, es un arma contra el olvido y la muerte, una actualización permanente

de la existencia, cualquiera sea la cosa que se haya dibujado. Un mal dibujo, en cambio, es como una *selfie*, obedece a la ubicuidad de lo mismo y a su desolador horizonte. En este sentido, intentaba explicarles a mis estudiantes, que el fracaso de un mal dibujo, no consiste en el desajuste con ciertas categorías estéticas, sino a que detrás de él, no hay sujeto que pueda reconocerse, o, mejor dicho, en un mal dibujo el sujeto desaparece. En éste, se apaga una de las principales funciones del dibujo que, según John Berger es la de abolir el principio de desaparición, de nuestra propia desaparición (2011). Cada marca de un buen dibujo, no tan sólo registra y archiva una determinada existencia en el mundo, sino que también, es un trozo de vida que se deposita en el papel.

Para explicar la segunda cosa, es necesario volver atrás. La línea primigenia no tan sólo actúa hacia el exterior, es decir desde nosotros hacia el dibujo, sino que también hacia el interior, desde el dibujo hacia nosotros. En este caso, si seguimos el mismo esquema anterior, podríamos indicar que el *yo* se despliega como una extensión del dibujo. Esto significa que, en el proceso cambiante del dibujar, nuestra experiencia va cambiando al compás de nuestra mano. Estas pequeñas e incesantes crisis, como diría el escritor inglés John Ruskin hace casi dos siglos, nos van haciendo, modelando a nosotros mismos. En su libro *Las piedras de Venecia* (2016), ejemplifica esta capacidad, por medio del episodio que vive uno de sus personajes que es, justamente, un dibujante:

Puedes enseñar a un hombre a dibujar una línea recta, a trazar una curva y a moldearla...con admirable velocidad y precisión; y considerarás perfecto su trabajo en su estilo; pero si le pides que reflexione acerca de cualquiera de esas formas, que vea si puede encontrar otra mejor de su invención, se detiene, su ejecución se hace vacilante, piensa, y lo más probable es que cometa un error en el primer toque que como ser pensante dé a su trabajo. Pero con todo eso has hecho de él un hombre, cuando antes era sólo una máquina, una herramienta animada (p. 35).

Años más tarde, Richard Sennet (2012) diría que las crisis del dibujante de Ruskin, son aquellas por la que todo artesano pasa para mejorar su técnica y *hacerse consciente de sí mismo* (p. 144). Es decir, el dibujo, al unísono, nos ayuda a autoproducirnos y a autoconocernos.

Autoproducción y autoconciencia, son dos fenómenos diferenciados pero que pueden explicarse mediante el mismo concepto de *autopiesis*, creado por los neurobiólogos chilenos, Humerto Maturana y Francisco Varela (1995). La *autopiesis* se refiere a un tipo cerrado de organización, propio de los componentes moleculares de cada ser vivo, que les permite actualizarse, transformarse y autoproducirse. Por medio de la *autopiesis*, Maturana y Varela intentan explicar la naturaleza de lo viviente y las conductas de nuestra especie que dan lugar a la conciencia, la reflexión y el conocimiento del sí mismo (Arnold, Urquiza y Thumala, 2011). El dibujo, en cuanto fenómeno *autopoiético*, es una herramienta que posibilita una base para el

desarrollo del pensamiento crítico, y esa es la otra cosa de la que estaba convencido y me interesaba recalcar en mis clases, más allá de si se lograba hacer un buen dibujo. El pensamiento crítico, para Michel Foucault (2009), tiene que ver con una manera particular de estar con uno mismo, que implica tras un conocimiento y transformación del sí, inquietud, desasosiego y agitación frente al conjunto de relaciones ontológicas que estructuran aquello que entendemos como real. Para ello, el filósofo, ocupa un vocablo griego, *epimelia heautou*, que quiere decir *inquietud de sí mismo*, y la define del siguiente modo: *es una especie de aguijón que debe clavarse allí, en la carne de los hombres, que debe hincarse en su existencia, y es un principio de agitación, un principio de movimiento, un principio de desasosiego permanente a lo largo de la vida* (p. 24).

Dicho lo anterior, estamos en condiciones de señalar que por medio de un fenómeno *autopoiético* –como el dibujo que nos ayuda a entender nuestra interioridad compleja y liminal–, puede haber inquietud del sí mismo, y, en consecuencia, un pensamiento crítico que nos entrega posibilidades concretas de acción –o sobrevivencia– frente a una cada vez más convulsa realidad. En este sentido, ¿no es al menos misterioso el poder del dibujo?

Referencias asociadas

Allori, Alessandro (1565). *Las reglas del diseño*. Florencia: Biblioteca Nacional.

Bordes, Juan (2011). "El libro, profesor de dibujo", en *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.

Berger, John (2011). *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili.

De Piles, Roger (1687). *Disertación sobre las obras de los pintores más famosos*. Paris: Biblioteca Nacional.

Foucault, Michelle (2009). *La hermenéutica del sujeto*. México: FCE.

Gibson, James (1986). *La percepción del mundo visual*. Buenos Aires: Infinito.

Gómez Molina Juan (2011). *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.

Hejduk, John (2003). *Víctimas*. Murcia: Arquitectura Murcia.

Levi_Strauss, Claude (1964). *El pensamiento Salvaje*. México: FCE.

Maturana, Humberto y Varela, Francisco. (1995). *De máquinas y seres vivos. "Autopoiesis": la organización de lo vivo*. Santiago de Chile: Editorial universitaria.

Montes, Carlos (2011). "Descripción y construcción del universo", en *Las lecciones del dibujo*. Madrid: Cátedra.

Ruskin, John (2016). *Las piedras de Venecia*. Barcelona: Biblok.

Sennet, Richard (2012). *El artesano*. Barcelona: Anagrama.

Catálogos de exposición

Mellado, Justo Pastor. *Mario Navarro: The new ideal line (opala)* (Exposición celebrada en Santiago de Chile, Galería Gabriela Mistral, del 27-III-2002 al 27-IV-2002). Santiago de Chile, Galería Gabriela Mistral, 2002.

Artículos en revistas

APUD, I. (2011). "Magia, ciencia y religión en antropología social. De Tylor a Levi-Strauss" en *Nómadas, revista crítica de ciencias sociales y jurídicas*, vol.30, issue 2. pp. 1-17.

ARNOLD, M, URQUIZA, A y THUMALA, D (2011). "Recepción del concepto de autopoiesis en las ciencias sociales" en *Sociológica*, vol.26, issue 73.

Texto electrónico

CASTRO, E. (2017). "Esther Ferrer: me importa un rábano que sea arte o que no sea arte" en <http://artishockrevista.com/2017/08/01/esther-ferrer-entrevista-ernesto-castro/> (Consulta: 21 de enero de 2019).