

La obra **dibujo x N** pretende reflejar la no linealidad representada en el dibujo. Tomando en cuenta que el proceso de dibujar refleja en cierta medida una linealidad, no en el significado, sino en la progresión de la línea en sí. No en la figuración o la abstracción de la forma a dibujar, sino en la continuidad que da una línea tras otra. Existe una continuidad lógica propia en ir formando una figura o en dibujar líneas sueltas, y es esta lógica propia la que intenta romper la obra.

En la obra, el dibujo esta mediado por una computadora y es el Mouse el lápiz que utiliza para la acción de dibujar.

Cuando se ejecuta la acción de dibujar y se realiza alguna línea en la pantalla, el programa repite esa ejecución en un tiempo deliberado, o sea que, se puede dibujar continuamente y el programa va a dar pequeños cuadros de los dibujos realizados. En la continuidad de la acción y pudiendo dibujar sobre los dibujos ya realizados, el programa logra un cuadro a cuadro de los dibujos, una secuencia lógica de la acción pero no lineal en la ejecución. Si se continúa con la tarea, se produce una serie de dibujos más complejos y con una secuencia cada vez más larga e ilógica, sin ninguna continuidad programada por el dibujante. Las cuatro espacios se diferencian entre sí por los tiempos de transmisión de los dibujos. Modificando sólo la velocidad de reproducción, los cuatro espacios también logran una secuencia ilógica de reproducción. Un doble random provocado por cada cuadro en si mismo y los cuatro en su conjunto.

La obra no funciona si el espectador no dibuja. Y si no dibuja la no linealidad desaparece. Este intercambio entre humano y máquina es indispensable para que este experimente esta no linealidad en el dibujo. Esta vez el algoritmo muere si el espectador no lo acciona. Como sucede habitualmente en el arte interactivo, el espectador completa la obra. La llena de sentido, la resignifica.

Por último, La obra no tiene vuelta atrás. No permite volver a un punto cero o al comienzo de la experiencia, salvo que se salga del programa. Podemos pensar la no vuelta atrás como la suma de presentes, como el devenir de presentes que forma nuestra evolución. Las experiencias en sí no se repiten aunque pase dos veces por el mismo lugar, pero en **dibujo x n** aunque lo necesite no puedo volver. En algún punto, esta no vuelta atrás carga a la obra de la angustia del no retorno y del continuo presente.

Como conclusión final, **dibujo x n**, tiene la simplicidad de dibujar y la complejidad de la no linealidad en el mismo instante en que se ejecuta la obra. La tarea simple de dibujar, en este caso con el Mouse de la computadora, produce una secuencia ilógica de cuadros que en este caso, se multiplican por cuatro. **Dibujo x n** es una obra simple e ilógica como algunos momentos plenos de vida.