

especies gráficas
ser dibujo



Especies gráficas |24-09-09 Laboratorio

Laboratorio de generación, incubación, examen y clasificación de especies gráficas (algunas desconocidas).

*

Hay "artistas" que buscan el mercado, o el espectáculo, o la agresión, o el reportaje...

Y hay otros ejecutantes que sólo hacen, que exploran la espontaneidad de su cuerpo activo-reactivo-trazador. Estos ejecutantes quedan al margen de lo comercializable, de las convenciones plásticas modalizadas.

*

Cuando se hacen las cosas ininterrumpidamente, buscando lo contrario del cliché, el hacer (autoterapéutico) despliega lo interior desconocido, que es un fondo vibrante de apariencia genérica, donde pululan (en un medio químico enactivo) impulsos movementales y criterios de densificación que, ritualizados, hacen aparecer trazos-configuraciones que pueden entenderse como ejemplares de un reino invisible donde se agitan, en ciernes, las ciénegas y los cristales, los atrios o espacios matrices de la configurabilidad general.

*

Este ámbito es el que nos interesa. Lugar poblado de especies hasta ahora sin clasificar, aunque ya sepamos la capacidad productivo-transformadora-significativa de algunas clases de configuraciones.

*

Las especies gráficas se pueden separar según una infinidad de criterios (la historiografía y la filosofía de las artes hace tiempo que iniciaron sus disquisiciones morfológicas).

Pero también cabe distinguir rituales, procedimientos técnicos, sistemas procesales (modos de hacer). Incluso orientaciones imaginarias tanto del hacer como del contemplar lo hecho.

*

Llevamos tiempo ensayando clasificaciones posibles, siguiendo los discursos de diversos autores que se acercan al arte plástico con visiones peculiares. He aquí las últimas taxonómicas recogidas.

A. Hay configuraciones que intentan la experiencia de:

- Transitar
- Trazar, territorializar
- Escribir
- Envolver
- Afondar
- Nuclearizar



B. Las configuraciones, cuando no buscan parecidos, imitan a la experiencia imaginal de instalarse en ellas como:

- Tránsitos
- Ámbitos-atmósferas-contextos
- Textos
- Tomografías
- Tensiones
- Territorios
- Atrios
- Umbrales-pórticos
- Presencias buscando la ausencia
- Corrupciones
- Maquinas solteras

Ser dibujo [1] |10-11-09

Dibujar es trazar, figurar, armar, organizar a trazos, delimitar, acotar, reseñar, di-señar.

Dibujar es una actividad dinámica abierta o cerrada según qué fines receptivos se persigan. Dibujar es un ritual que se hace oficio cuando se repite como que-hacer y como necesidad procesativa. Cuando el dibujar se aleja de la búsqueda de parecidos se transmuta en errar estructurador del diseño, que produce placer e induce la naturalidad de la extrañeza.

Pero también, cambiando la atención, dibujar es el ámbito activo en que se conjeturan configuraciones para ser edificadas. Ambiente iniciático y permanente del proyectar edificios, que es la actividad distintiva competencial de los arquitectos.

Sobre este tema hay multitud de referencias. Es el centro de las reflexiones y discusiones del Área de Expresión gráfica arquitectónica.

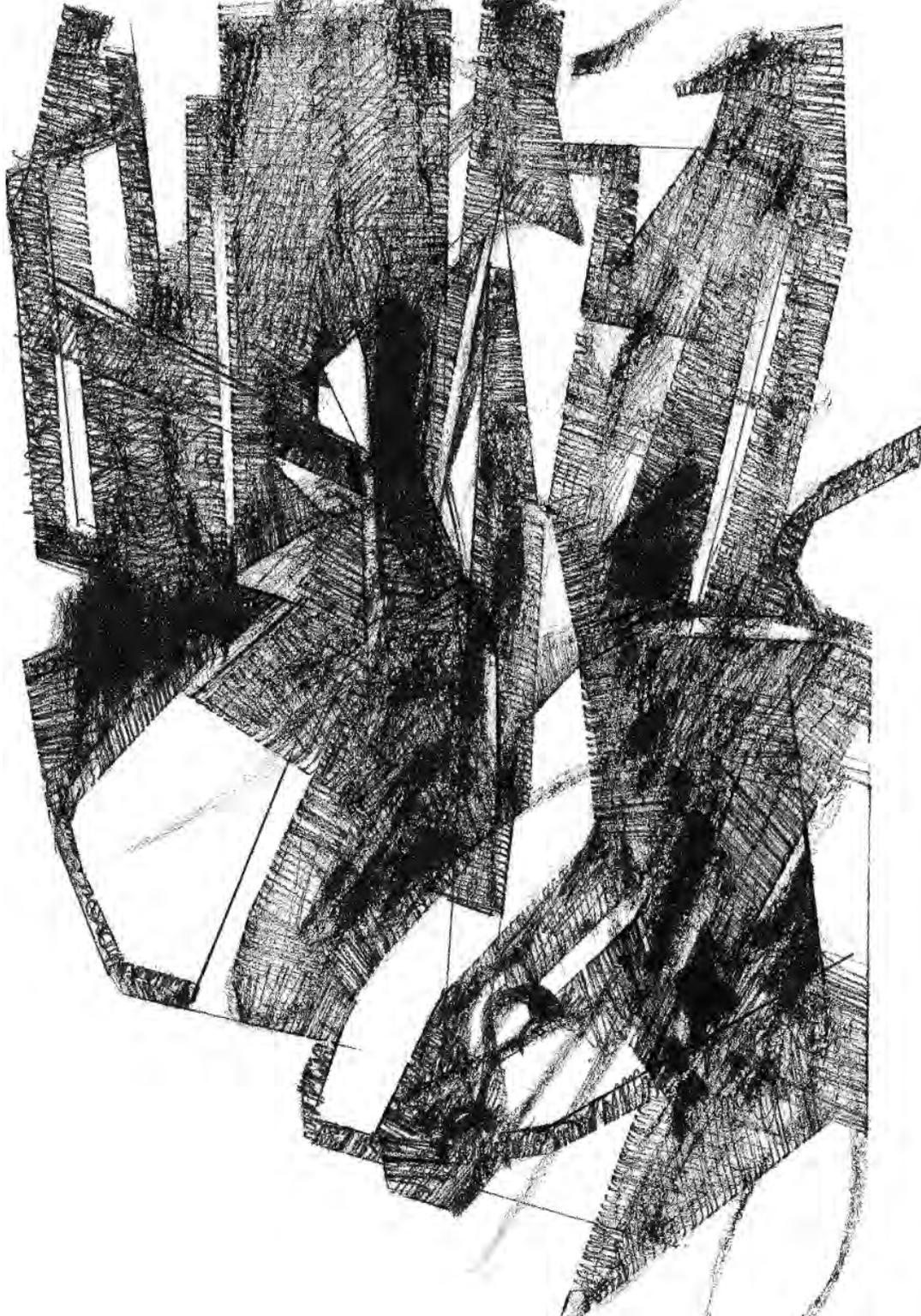
*

Dibujo es el resultado del dibujar, es el producto de esa actividad.

El dibujo siempre aparece independizado de su producción (de su dibujar) y se recibe y utiliza como mediador de intenciones comunicativas diversas.

En relación a esa posibilidad medial, el dibujo es un manifiesto competencial. Los dibujos se agrupan en modalidades mediales históricas genéricas según busquen la semejanza o no con diversos fenómenos visibles.

Un dibujo es una con-figuración, una figuración, un trazado, reducido, de un "mundo" (objeto o situación) que puede buscar: la descripción apariencial de lo exterior, la descripción organizativa de los objetos, la ruptura de la visualidad o la invención de situaciones configurales imprevisibles. A los arquitectos nos



interesan los dibujos habitables como ámbitos de estancia y desplazamiento como estímulos de innovación.

Según Scamozzi [1615]

Los dibujos... vienen a ser sólo de tres clases: esto es, la planta o superficie, el alzado o fachada y la sección, estas dos últimas sirven para levantar el cuerpo del edificio: y esta es una vía infalible para conocer todas las cosas, ya sean naturales o artificiales, e incluso, en partes las sobrenaturales; puesto que por medio del dibujo se reduce en pequeñísima forma el mundo terrestre e incluso el celeste:... De modo que por medio del dibujo se expresa fácilmente todo aquello que no se puede lograr ni con múltiples palabras ni describir por escrito; por esta razón se puede decir que el dibujo sea más bien un don celeste de Dios, que cosa descubierta por el ingenio humano”.

Hay que recordar aquí que la edificación vivida desde dentro es una envoltura que resulta irrepresentable con convenciones visuales.

Leonardo distinguía bien entre los dibujos anteriores (planta, elevación y sección) y la vista de pájaro (descripción exterior). Despreciaba el dibujo en perspectiva para tantear arquitectura.

*

Ejercer de arquitecto es actuar como dibujante en constante vaivén entre las polaridades significativas donde es posible la edificación.

En un extremo dibujar tipos edificatorios y, en el otro, dibujar por dibujar, pero dibujar atmósferas, plantas y secciones.

Un proyectista es un dibujante que se deja ir y que luego habita en sus dibujos como si fueran miniaturas de mundos.

Aprender a ser arquitecto es aprender a ser dibujo y aprender a vivir en los dibujos.

Paralelo entre trasladarse-conocer-experimentar y placer de dibujar.

Caminar, trazar, danzar.

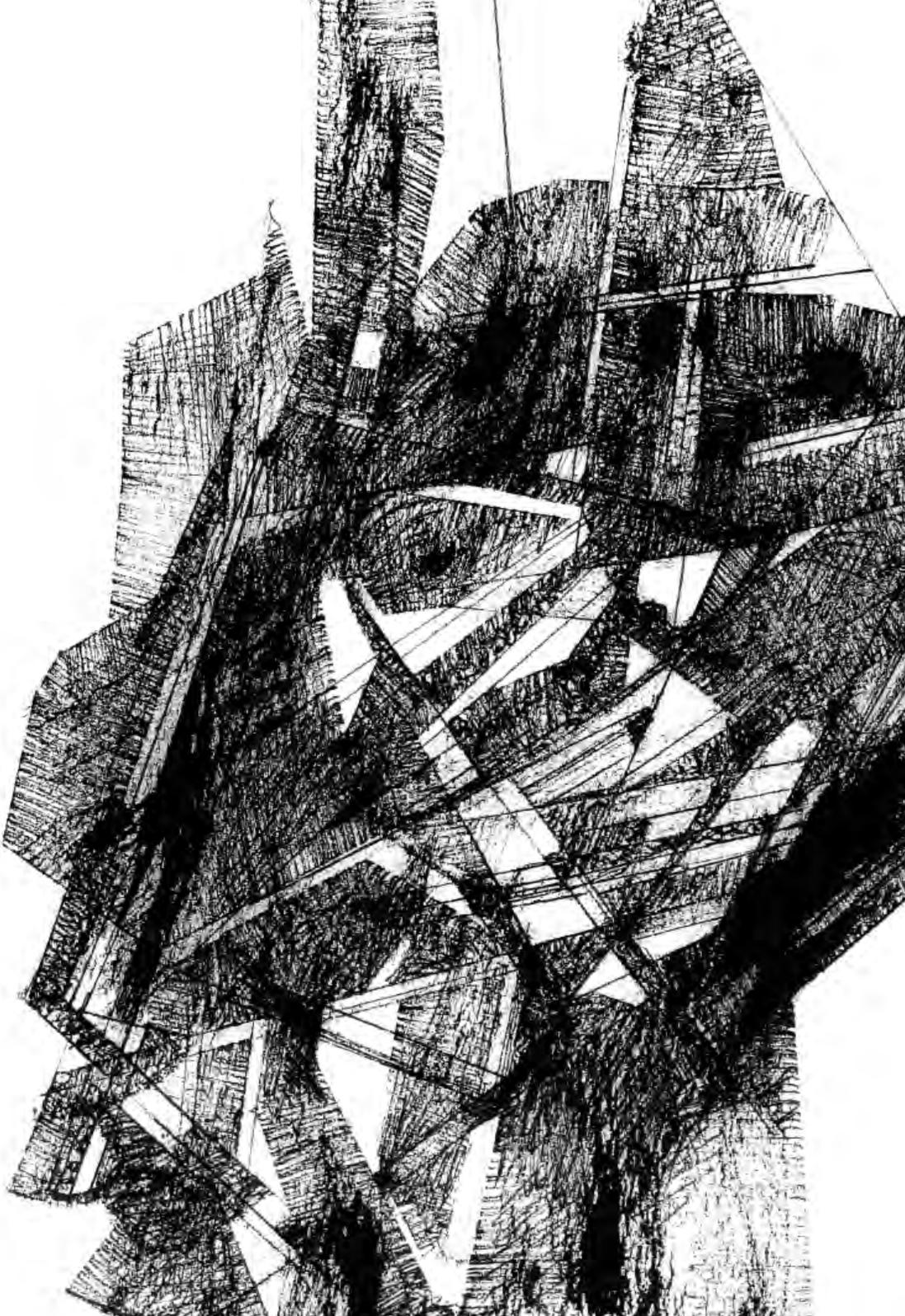
Andar por andar, dibujar- errar. Decir, codificar. Alcanzar Trayectos.

Al errar se encuentra la errancia, la ausencia, el deseo, la música interior. Y el conjunto de las huellas como umbral infranqueable.

Errar que estructura el mundo caminable, lo arquitectónico, e induce la envoltencia. (*Baricco*)

Pero el errar es una escritura y el caminar de la experiencia. La fluidez del desplazamiento que produce placer e induce el surgir de la extrañeza - naturalidad. (*Nancy*)

Las huellas de una errancia son una configuración, una imagen, que pierde su dinamicidad por su presencia de trazado (de cosa trazada).



Toda imagen trazada es un misterio (presencial) de aparición diagramada. Que produce una enorme tensión (ansiosa, inconfesable) que se pretende desactivar por la vía del parecido o la codificación, como si la imagen fuera la consecuencia de la reproducción de algo.

Cuando la imagen se aleja del parecido se presenta como enigma de lo dinámico, como umbral infranqueable (marco de lo mortal) y como lugar de la descomposición abyecta. (D. Huberman).

La imagen es encuadrada como:

- 1.- Lugar lejano, visión distante desde arriba o de frente, de lo visible convencional.
- 2.- Tomografía en sección de un nido metamórfico, lugar donde se puede uno instalar.
- 3.- Territorio plano donde poder desplazarse. Territorio enmarcado. Lugar del acontecer de una ficción ocluida.

Dibujar es un andar contra la muerte, un bailar con las energías de lo pasional (lo no visual). Una esquivar en danza contra los fantasmas de la ausencia y del terror irracional. Un instalarse replegado en un interior externo asombroso, una búsqueda de las figuras de luz.

Pero dibujar también es un combate. Una pelea catastrófica contra todo cliché aprendido. Un desaprender que abre a la ignorancia. Y que celebra el desgarrar.

Un actuar que habitúa, que alberga, que asiste al nacimiento de cualquier mundo. Dibujar es génesis desacralizada, vocación de ser dibujo. (Deleuze).

Dibujar es jugar con la ausencia, la arbitrariedad, la irracionalidad y la muerte.

El dibujo convoca la quietud, conjura la esencia, añora un mundo inefable y previo (metafísico).

Dibujar es jugar con la fluidez del cuerpo y del cosmos. Es alcanzar el contraste entre el transcurrir dinámico y la huella muerta, entre la energía y la quietud, en el borde del mundo fenoménico externo y del operativo interno.

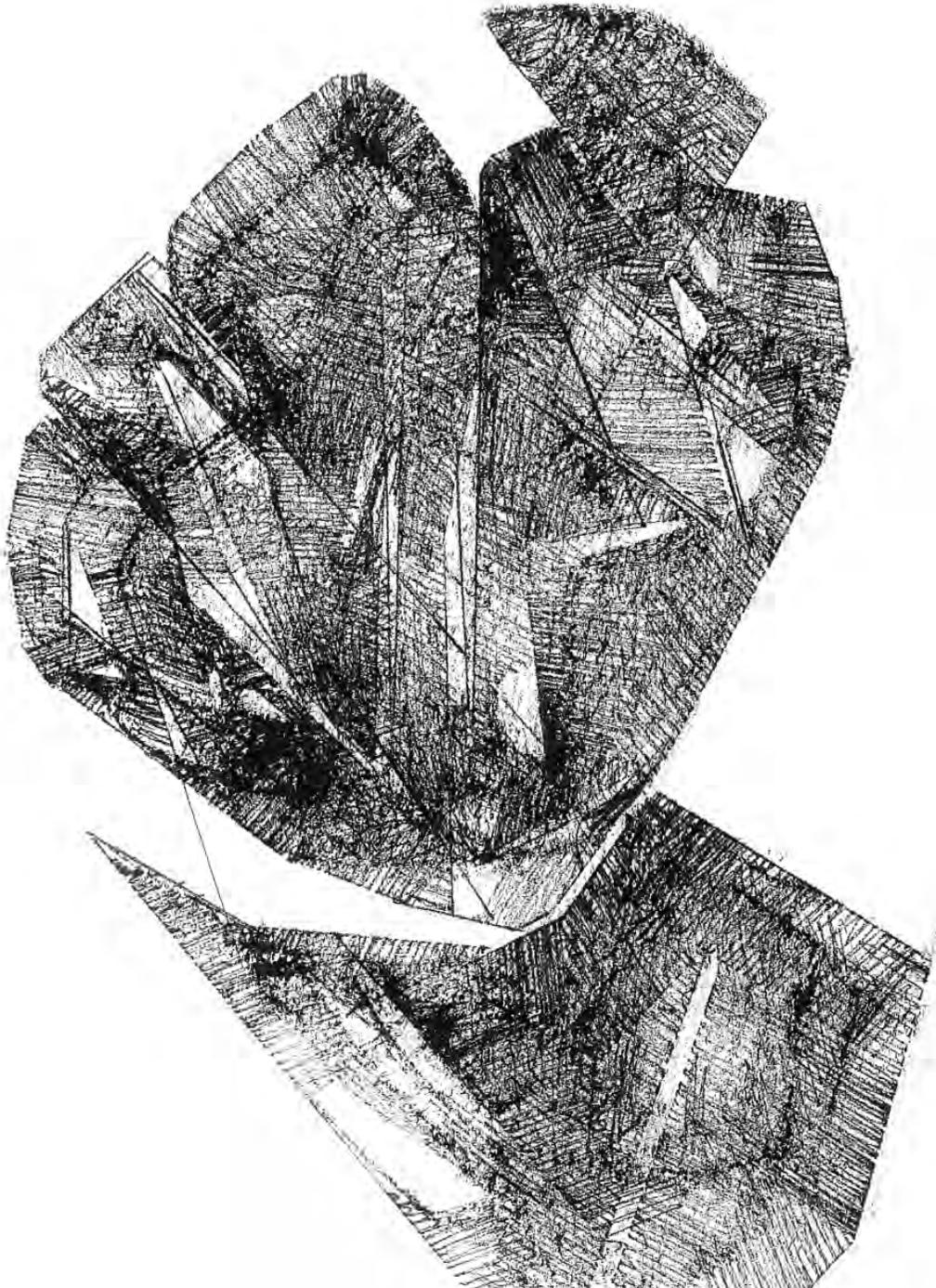
Dibujar es fabricar el límite de toda diferencia.

Dibujar es diluirse en el transcurrir que traza... que arrastra huellas enigmáticas, es someterse a fuerzas desconocidas mediadas por el cuerpo trazador.

BIBLIOGRAFÍA EMPLEADA

- Bachelard, G., 1981, La tierra y la ensoñación de la voluntad, FCE, México.
Bachelard, G., 1981, Lautréamont, FCE, México.
Bachelard, G., 2006, La tierra y las ensoñaciones del reposo, FCE, México.
Deleuze, G., 1975, Spinoza y el problema de la expresión, Muchnik, Barcelona.
Deleuze, G., 1989, El Pliegue: Leibniz y el barroco, Paidós, Barcelona.
Deleuze, G., 2007, Pintura, el concepto de diagrama, Cactus, Buenos Aires.
Didi-Hubermann, G., 2001, L'homme qui marchait dans la couleur, Minuit, Paris.
Didi-Hubermann, G., 2008, El bailar de soledades, Pre-textos, Valencia.
Nancy, J-L., 2008, Le plaîr au dessin, Hazan, Lyon.





Ser dibujo |31-01-10

Comprender es sospechar que todo lo que rodea la vida ha sido formado, producido, conformado. Todo lo que nos rodea son obras, objetivaciones, resultados de procesos físico-químicos, básicos, que experimentamos estables dentro del discurrir inapelable de la totalidad de lo organizado hacia la desorganización... reorganización....

También nos rodean obras hechas por la industria humana, algunas con fines formulados.

La vida es un estar agitado, interactuando, modificando el estado natural de los entornos más próximos a la conservación de la especie.

Vivir es mover, trazar, dejar residuos, dibujar, diseñar, si por dibujar entendemos todo trazar, todo mover, todo construir.

Todo lo constituido, lo formado, es la obra de una energía productiva, es un diseño estabilizador. Todo lo fehaciente es un diseño, un constructo, un dibujo (recordar que geografía es tierra en cuanto dibujada).

Vivir es estar constantemente dibujando y ser es entender el permanecer como la huella marcada de todo hacer.

Cuando se siente así, hacer y dibujar se convierten en un vivir abierto que genera huellas específicas que se agrupan en familias según su utilidad previa - posterior

Ser dibujo es ver todo como dibujado y sentir el dibujar (hacer) como lo esencial del estar vivo roturando el designio.

Ser dibujo es sentir que la identidad es el sedimento acumulado, el resultado compactado de haberse pasado la vida moviendo, haciendo figuras, marcando trazos.

Ser dibujo es verse como producto de lo hecho, como obra del hacer obras, como figura de lo borrado.