

ESPECULAR SOBRE UN MOVIMIENTO CONCRETO

Verónica González Martín

Graduada en Bellas Artes por la Universidad de La Laguna



RESUMEN

El presente proyecto aborda la importancia del dibujo y su valor a la hora de utilizarlo como método experimental e intuitivo.

Se trata de determinar la implicación del dibujo, y más concretamente, la intervención del trazo libre y creativo del dibujo en la vida cotidiana; y como reflejarlo gráficamente en la vida cotidiana de una persona.

El dibujo ha sido la forma más germinal o instrumento intrínseco en el proceso de cualquier obra artística; ya en el siglo XX se convierte en un elemento independiente y no un trámite previo del trabajo del artista, pues se configura y se reconoce en su propio valor como obra y no como instrumento de otras funciones de la representación. Las últimas corrientes del dibujo muestran un gran paso adelante en este aspecto. Bajo la concepción clásica del artista-genio el dibujo se utilizaba como paso previo y recurso necesario para realizar una creación artística de mayor nivel, de forma que el dibujo requería ser “completado” para considerarse obra. En la época actual, el dibujo ha conseguido tener un valor en sí mismo. El artista ya no ensaya su trabajo, sino que directamente, sobre el soporte elegido, crea, modifica y corrige, descubriendo lo que quiere plasmar con carácter definitivo.

¿Pero como entender entonces el dibujo sin que sea un instrumento disciplinar o una herramienta subyugada del egocentrismo creativo? ¿Cómo crear sin que tus ideas se manifiesten directamente sobre el soporte? Una respuesta posible a estas preguntas es indagando en el dibujo a través de mecanismos que puedan sustituir cualquier idea preconcebida para dibujar y explorar lo involuntario como método a seguir. En efecto, solo un cierto automatismo consigue dejar a un lado el control total del proceso de elaboración de la obra.

Especular sobre un movimiento concreto: (una

mecánica de lo involuntario); donde lo cotidiano es el contexto en el que se desarrolla el proyecto. Elaborando para ello mecanismos “indirectos” dirigidos a registrar esos gestos cotidianos, a través del dibujo.

Para ello, nos planteamos la fabricación de unas cajas de madera donde se insertaba un mecanismo dirigido a registrar todos aquellos movimientos y pequeños gestos de mi vida cotidiana. Movimientos generados directamente, sin intervenciones o manipulaciones más allá de los propios registros habituales.

Palabras clave:

Dibujo involuntario, Proceso, mediación, trayectos, Rastro.

ABSTRACT

This project approaches the importance of drawing and its value when used as an experimental and intuitive method.

Its aim is to determine how the daily life of a person unfolds through stroke.

Drawing has been the most primitive form or intrinsic instrument in the process of any artwork. Already in the 20th century, it becomes an independent element and is no longer a previous procedure of the artist's work, but is configured and recognized as the artwork itself. The latest drawing currents involve a big step forward. Under the classical conception of the artist-genius, drawing was used as a preliminary step of work as a resource for the artistic creation, so that the drawing needed to be “completed” to be considered work of art. At the present time, drawing has managed to have a value in itself. The artist no longer rehearses his work, but directly, on the chosen format, creates, modifies and corrects, discovering what he/she wants to capture in a definite way.

How can we then understand drawing without

it being a disciplinary or subjugated tool for the creative ego-centrism? How to create without expressing your ideas directly on the chosen format? By looking at mechanisms that can replace any preconceived ideas of drawing and pursue the involuntary as a method to follow. Because it is only a certain automatism that achieves to get rid of control.

To speculate on a concrete (mechanical involuntary movement); where routine is the context in which the project is developed. To do this, first I proceeded to the manufacture of wooden boxes where a mechanism aimed at recording all movements was inserted. I involves movements of my everyday life, without any variations or manipulation of the norm.

Keywords: Drawing involuntary, process, mediation, paths, flea.

Introducción

Para empezar, cabe señalar que una de las principales características del dibujo es, sin duda, su carácter experimental. Este carácter se hace evidente no solo en las técnicas y los procedimientos materiales que lo conforman sino que se refleja también en los juegos y e indagaciones intuitivas propias de un lenguaje simbólico, tan simple pero a la vez complejo, como el que se observa en los dibujos de los niños, los cuales trazan líneas independientes que se unen y se separan, dejando paso a la imaginación y a la obra creativa. Esto significa que no hay dibujo correcto o incorrecto, sino un trazo libre y desinteresado sin conciencia de lo que se está realizando.

Así pues, tanto el juego como el automatismo, se convierten paradójicamente en elementos azarosos y por tanto, con una tendencia a la

visceralidad, sobre todo cuando hablamos del dibujo. Hay dos maneras de desarrollar el dibujo, directamente por mediación de la expresión y el juego, o de forma automática, a través de medios involuntarios de trabajo. Si admitimos que en la propia actividad gráfica el juego converge habitualmente en un mismo plano, porque no admitir entonces que el automatismo y el juego, bajo ese carácter no estrictamente racional y controlado del dibujo, se parecen entre sí mucho más de lo que se podría pensar a primera vista.

Estamos refiriéndonos a que, del mismo modo, que el trazo de los niños no tiene conciencia sobre la técnica del dibujo, tampoco se tiene una intención explícita de comunicar (y del mismo modo tampoco las maquinas de dibujo creadas para el proyecto) a los espectadores y, sin embargo, consigue comunicarse directa o indirectamente. De este modo, vemos claramente que el dibujo está presidido por actos involuntarios, mediante los que se logran reflejar nuestro propio carácter y personalidad y, no solo eso, sino también cómo mostramos e interpretamos el mundo que nos rodea de forma subjetiva. Ambos mecanismos tanto en uno como en el otro, juego versus automatismo, nunca son totalmente inocentes. Siempre habrá una contextualidad influenciada tanto frente a la maquina como al método del juego, y ambos no son verdades absolutas.

Con todo ello, el dibujo nos puede servir a todos y cada uno de nosotros como medio útil en el que plasmar nuestra experiencia en el contexto en el que vivimos.

La huella gráfica y su utilización en el mundo artístico

Sin duda alguna, una de las ideas más importantes es entender la huella gráfica como un tipo de representación, lo que implica un dualismo entre la abstracción del diagrama y la percep-

ción de lo que aporta. En este, el índice supone una conexión táctil con el objeto en cuestión y, por su parte, el diagrama, supone una abstracción estadística del mismo. Tanto los gráficos como los diagramas (de líneas, de barras, de círculos....) nos permiten obtener datos a nivel estadístico. Estos datos son de gran utilidad, ya que nos permiten conocer las relaciones temporales y espaciales que se dan entre ellos.

Partiendo de algunos conceptos que hemos tratado anteriormente destacaremos a dos autores que nos han aportado algunas claves importantes para la elaboración de este proyecto.

En primer lugar, uno de los autores que puede ayudarnos a entender el concepto de primitivismo del que hablábamos antes es, sin duda, el poeta alemán Rainer María Rilke, autor del ensayo "Primal Sound", del año 1919. Con él, se logra explicar mediante unas prácticas realizadas en clase de física, cómo el gramófono abrió un inconsciente audible, comparable a la misma inconsciencia del dibujo y su trazo libre¹.

En segundo lugar, el método gráfico del autor francés Étienne Jules Marey, fisiólogo y cronofotógrafo, tuvo una importante repercusión en el mundo de la fotografía y de la captación del tiempo en la misma. De él destacan sus importantes ensayos de imágenes urador del disco giratorio. Estos estudios basados en el campo pictórico suponen un claro antecedente del cubismo².

1/ Rainer Maria Rilke, 'Primal Sound', in Rainer Maria Rilke, Rodin and Other Prose Pieces, trans. en G. Craig Houston. Londres, 1986, p.130.

2/ Walter Benjamín, 'La Obra de arte en la Edad de su Reproducibilidad Tecnológica', en Walter Benjamín, la Obra de arte en la Edad de su Reproducibilidad Tecnológica y otras Escrituras sobre Medios de comunicación, editores. Michael Jennings, Brigid Doherty y Thomas Levin, Cambridge, Massachusetts y Londres 2008, p.37.

Especular sobre un movimiento concreto es un proyecto que surge por una necesidad creativa, por determinados momentos personales. No encuentro un momento para sentarme a crear y por lo tanto tengo que idear y buscar una solución para crear obra sin limitarme a mi espacio personal de trabajo porque es prácticamente imposible plantear y llevar a cabo cualquier creación artística.

Por eso surge la idea de crear en "movimiento". Eso significa que el contexto cobra importancia, porque no es una mesa de trabajo, sino que el medio es el lugar en el que vivo, surgiendo así una obra muy personal, con las limitaciones temporales y espaciales que implica crear mientras llevo a cabo la vida diaria.

Para ello el primer ensayo comienza con una simple caja de cartón donde le incorporo un mecanismo de muelle con un carboncillo para registrar lo que está sucediendo con el movimiento en el exterior. El resultado fue un registro o dibujo totalmente mecánico impulsado únicamente por el movimiento que se ejercía sobre la caja. Esta experiencia por su carácter espontáneo e imprevisible me lleva a fabricar unas cajas de madera y metacrilato, que es concretamente el dispositivo a través del cual comienzo a registrar y documentar gráficamente toda actividad o movimiento. Para cada movimiento o gesto concreto la caja realiza su reflejo gráfico, automáticamente, sin ningún esfuerzo extra.

Lo cotidiano se transforma en el presente y, la realidad de cada cual, y su vivencia particular se convierten en una extraña producción donde la huella gráfica queda plasmada. El azar es una forma de indagar la realidad, y entonces surgen preguntas tales como:

¿Qué hago en mi día a día? ¿Cómo puedo utilizar el dibujo en mi forma de relacionarme de manera automática con el entorno? ¿Puede el dibujo registrarlo? ¿Cómo nos movemos en el espacio?

-Creamos un dibujo libre.

Lo importante no llega a ser tanto la cuestión estética sino el medio por el cual se consigue la huella gráfica de un dibujo totalmente involuntario. El resultado es que la reproducción de la realidad carece de significado tanto social como cultural.

Cada dibujo es una obra muy personal, donde está implicado el movimiento de nuestro cuerpo sin una intencionalidad gráfica o necesidad comunicativa concretas.

-El dibujo en el espacio

Más allá de las historias que puede haber detrás de cada una de las piezas, ha sido un trabajo que podemos llamar "involuntario" y el hecho de poder especular con estos factores tan difícilmente controlables hace que se algo irónico e incluso apasionado. Se puede mirar un dibujo al mismo tiempo que se puede realizar un movimiento del cual no somos conscientes.

La Caja

La estructura de la caja número 1 es una idea que surge a partir de la observación de los trabajos de Tim Knowles, un artista experimental británico que se vale de la propia naturaleza para dibujar por medio de diversos artilugios y dispositivos mecánicos.

La caja número 2 fue una caja más pequeña, también fabricada con el mismo procedimiento pero con la variación de la incorporación de un forro de tela a modo de mochila para poderla acarrear más cómodamente durante mis momentos, actividades e itinerarios cotidianos.

La sencillez de la caja consistía en que los únicos mecanismos eran el resorte y el propio carboncillo adherido a este, nada más. Se buscaba la conformación más elemental posible para

que el dibujo resultante fuese lo más involuntario posible.



2. Fotografía (2013): Caja 1:

Trayectos



3. Fotografía : Briac con la caja / 6 meses / 2013



4. Detalle mecanismo de la caja

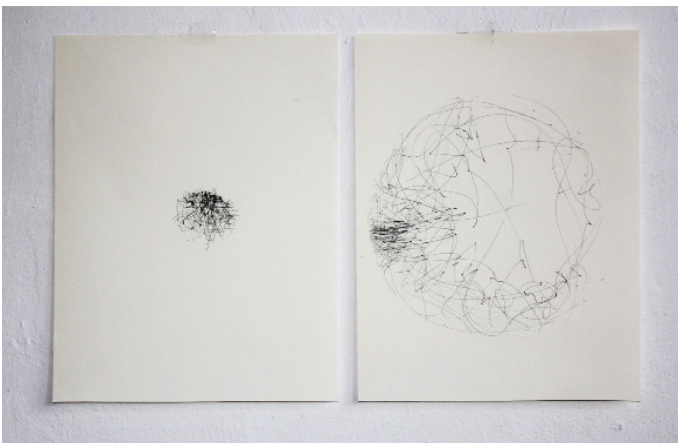


7. Tinta sobre papel 2013. Itinerario de la serie “Tra-yectos” 11/17 12/17



5. Tinta sobre papel 2013. Itinerario de la serie “Tra-yectos” 5/17. Tinta sobre papel 2013. Itinerario de la serie “Tra-yectos” 6/17

Como podemos apreciar, dependiendo de la actividad de la caja y los trayectos y su duración, los trazos son más largos o más cortos, más o menos intensos. De esta forma, la materialización gráfica responde a parámetros distintos: si el trayecto realizado es desde mi casa a la Facultad, será diferente al realizado durante un paseo corto, por poner algún ejemplo.



El carboncillo utilizado inicialmente lo sustituí al poco tiempo por un rotring. Esta elección de la tinta como medio destaca la estética del trazo, consiguiendo una mejora en el efecto visual. Con el carboncillo, al tratarse de un papel de esbozo, el resultado era menos preciso, porque se deslizaba con suavidad por el papel al ser de peso ligero, y por su composición, va desapareciendo dejando apenas un rastro en el papel. Sin embargo, con el rotring, al ser más pesado, la impronta que dejaba en el papel era más intensa y nítida; y la tinta es más duradera y permanente, conservando mejor el resultado conseguido.

6. Tinta sobre papel 2013. Itinerario de la serie “Tra-yectos” 7/17 8/18

Pequeño inventario de percepciones y movimientos



8 Fotografía trayectos



9. Tinta sobre papel 2013. Dibujo de la serie "Cotidianidad" 7/20 8/20 9/20 10/20 11/20 12/20

Inventario de cotidianidad

Muchas veces al hablar de vida cotidiana lo primero que me viene a la mente es aquello que has realizado últimamente en tu vida, de manera habitual y que por momentos ya no te preguntas por qué lo haces y cómo lo haces. Alimentarnos, asearnos, pasear a ciertas horas, la delgada línea con el hábito ni siquiera puede distinguirse.

De la vida cotidiana también son el trabajar, el divertirse, figuras tan antagónicas pero a la vez tan comunes para nosotros porque están insertas dentro de nuestro vivir cada día (vivencia diaria). Lo cotidiano es el presente. La realidad de cada cual y su interpretación del mundo circundante.

El sujeto frente su experiencia de pertenencia a este mundo. Pero, el "de cada quien" se diluye en el mundo actual. El mundo global trae consigo su propia ficción incorporada pues ahora se busca la homogeneización: todo es cotidiano, todo impacta, todo está unido. La vivencia ahora es la producción, la creación, o mejor dicho la reproducción de realidades estándar y la saturación de los fenómenos pues se pierde el significado de lo social y lo cultural. Hay un cambio de hábitos, conversiones en la cultura y producción en una serie de objetos, mercancías, cuerpos, sobreproducción de ideas vacías. Por ello, la verdadera intención de este proyecto es lograr que el dibujo sirva como medio o transmisor directo para registrar lo natural como origen y reflejo de nuestro propio ser, buscando comunicar al espectador que la naturaleza es parte de nosotros de nuestra inconsciencia ante los actos involuntarios.



9. Tinta sobre papel 2013 Dibujo de la serie “Cotidianidad” 13/20 14/20 15/20

Lo Cotidiano para algunos autores

“Para Berger y Luckmann (1968) el mundo consiste en realidades múltiples y la vida cotidiana es la realidad por excelencia presentándose como una realidad interpretada por los hombres, un mundo coherente que se origina en los pensamientos y acciones de los sujetos en la sociedad; se encuentra ordenada y objetivada a través del lenguaje colectivo, o sea, es construida socialmente. Desde la postura de estos autores, el lenguaje es capaz de transformarse en depósito objetivo de vastas acumulaciones de significado y experiencia, que puede preservar y transmitir a las generaciones futuras. Por el lenguaje se hacen compartidos los múltiples significados subjetivos, la realidad de la vida cotidiana se vuelve un mundo intersubjetivo capaz de trascender el aquí y el ahora, tendiendo puentes entre diferentes zonas de estar realidad y creando un todo significativo”.³

3/ BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas, La construcción social de la realidad. Londres. Amorrortu editores, 255 pp.



10. Vista de la exposición “Hoy es un día cualquiera a mediados de 2030” (2016, Madrid)

KNOWLES, Tim. (2014). Dibujo con árboles . 2014, de Página personal Sitio web:

<http://www.timknowles.co.uk/Home/tabid/262/Default.aspx>

MARGARET IVERSEN, ‘Index, Diagram, Graphic Trace’, Tate Papers, no.18, Autumn 2012,

<http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/18/index-diagram-graphic-trace>.