

UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

DESARMAR PARA ARMAR CONSTRUIR PARA HABITAR

Cristián Gómez Navarro

Memoria para optar al Título Profesional de Pintor

Profesor Guía: Francisco Brugnoli Bailoni

“No habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida en que habitamos, es decir, en cuanto que somos los que habitan.”

Martin Heidegger. *Construir; Habitar; Pensar*. Darmstadt, 1951.

Esta memoria de título va dedicada a todos los que me han acompañado el último tiempo, en especial a todos los que se preguntan sobre el construir y hacer sociedad, los que forman parte de mi familia, amigos de la universidad, profesores, y en especial a mis padres.

Contenido

1	Introducción.....	5
2.0	Antecedentes.....	7
2.1	“Viaje Fallido” 2007.....	7
2.2	Escritorio abierto.....	9
2.3	Juegos de Ciudad.....	13
2.4	Reconstruir el desastre (27.02.2010; 12.07.2010; 05.08.2010; 08.12.2010)..	17
3.0	Referente Visual - Marcel Duchamp.....	24
3.1	Desarmar para Armar- Construir para Habitar.....	27
3.2	La materialidad del soporte, piso flotante.....	28
3.3	El Habitaculo del Icosaedro.....	32
3.4	La Acción del Pliegue-despliegue.....	33
3.5	Análisis Operacional.....	39
4.0	Conclusión.....	47
	<u>Bibliografía.....</u>	<u>49</u>

1 Introducción

El proceso creativo, parte desde una visión analítica de las cosas, en realidad cómo funciona el cerebro para decodificar un objeto o un suceso que interfiere en la realidad, es así como logro concebir mi propio que hacer y es una constante en toda construcción que realizo.

La decodificación de lo que vemos, queda evidenciada en un apunte o croquis demarcando el foco de interés. El dibujo analítico, el dibujo técnico, es un lenguaje que permite a la vez deconstruir y reconstruir un artefacto, por así decirlo se desarma su estructura para evidenciar como esta funciona. Cuando uno es pequeño y desarma una radio o un objeto electrónico lo hace por curiosidad, por la inquietud de cómo funcionan las cosas, lo que vemos en la superficie es signo de lo que pasa en su interior.

Poder realizar cosas con un aparente hilo conductor, cuestión que fui desarrollando, a medida que uno va comprendiendo ciertos procedimientos y maneras de enfrentar los problemas, cosas que el mismo hacer te va pidiendo, especialmente cuando experimentas diferentes soportes de distintas materialidades en las construcciones de artefactos.

Debo señalar que mis búsquedas siempre tuvieron un principal acercamiento con la reconstrucción como proceso creativo, el sistema analítico, que me permitió preguntarme sobre el arte, el símil y la representación.

La reconstrucción tiene una sincronía con la representación, una manera diferente de representar, es decir, con la idea de reconstruir una realidad desde ciertos aspectos dejando de lado aspectos anecdóticos.

La deconstrucción como proceso de obra tiene que ver más bien en entender sus operaciones en su complejidad. Es por eso que la línea de trabajo ira acompañada en base a esta pregunta, sobre aquello que lo sostiene y si esta, cumple con la

máxima de que la obra sea su propio soporte. Eso es precisamente a lo que apunta esta memoria “Desarmar para armar”, es descubrir su estructura, para poder armar una nueva y muchas otras posibles, ir al “lenguaje” fundamental, entendiendo esto como un acto reflexivo de lo que construimos.

Para poder leer el desarrollo de la obra sobre la que elaboro esta memoria, revisaré antecedentes de trabajos anteriores, que construí en el transcurso del tiempo y que he ido analizando para intentar responder a que se deben estos desplazamientos de espacio y territorio que son los más recurrentes en mis trabajos.

Es una revisión de lo que me he venido preguntando, y para donde me interesa profundizar con lo que hago, razón que trato de dilucidar, sobre que territorio debo seguir explorando, en cuanto a los problemas que la cultura de mundo y la vida cotidiana han ido afectando nuestra percepción de realidad.

Las principales motivaciones son recurrentemente al espacio, refiriéndome no solo como una proyección de este, sino también como nosotros percibimos las cosas, es decir, sobre las concepciones que tenemos de estas. Son estos conceptos que de alguna manera sostienen lo que habitamos.

Los trabajos que he desarrollado en el taller tuvieron siempre esa problemática del espacio, además del factor lúdico, usando diferentes niveles de representación con operaciones ligadas a crear una tensión en él espacio, además de estudiar sistemas de ensamblaje para diferentes materialidades. Todo esto referido a una obra transportable, es decir, a que la obra aparte de ser portátil era armable y desarmable en su movilidad y ejecución, cosa que un principio respondía a un problema de traslado, luego fue adquiriendo poéticamente una correspondencia con la misma obra.

2 Antecedentes

En este escrito trato de señalar el proceso evolutivo de las obras que fui desarrollando en el taller, en donde fueron apareciendo los conceptos tratados en esta memoria de Título, como hacer obras armables-desarmables donde quedan en una especie de estado ambiguo donde está, en potencial construcción y manipulación.

Estos trabajos tuvieron como eje principal el espacio, un punto intermedio entre la obra y el espectador, donde ese espacio intermedio será una cuestión importante en cuanto a lo que me interesa explorar.

2.1 “Viaje Fallido” 2007

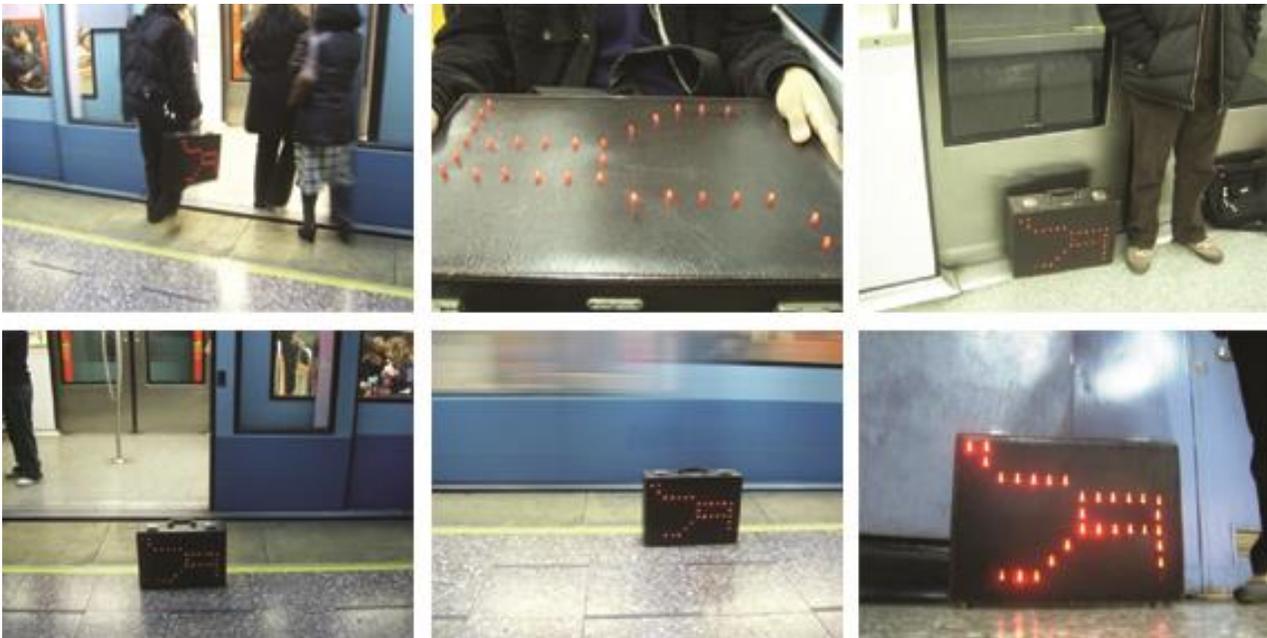
Uno de los primeros trabajos en particular fue “Viaje Fallido” (imagen 1) realizado el 2007 donde exploro el género de la performance. Este trabajo propone experimentar el salir de casa, es decir abandonar la zona de confort, para vivir el viaje como una metáfora de nuestro acontecer.

En este trabajo instalo además el concepto de la obra trasportable, como una cuestión propia de la modernidad, donde traté metafóricamente la cotidianidad, con la acción de viajar.

Esta obra plantea el viaje desde la experiencia que el ser humano, establece con el medio de transporte que utiliza y las cosas que lo acompañan en esta acción. El medio escogido fue la línea 1 del metro de Santiago, ocupando un maletín, el cual se encuentra intervenido en su superficie con luces rojas led y un circuito electrónico.

Análisis operacional

El artefacto maletín es el operador de esta metáfora, el cual intervengo para darle un sentido más allá de su funcionalidad, donde se crea esa relación objeto-persona, donde este artefacto es también portador del destino del individuo que la lleva, donde este se comporta como una extensión del cuerpo, siendo mucho más que un objeto funcional, es decir, tiene esa doble lectura, por una parte ser el contenedor de cosas, pero también ser a la vez el precursor de ese viaje. Existe una relación en el color de las luces led y la ruta de este viaje fallido, ya que el dibujo del mapa incrustado en él maletín, se descalza con el real, existiendo un fracaso en el dibujo de dicho recorrido, es por ello que el viaje tiene ese nombre.



Otro ejercicio significativo fue “Escritorio Abierto” que permitió indagar sobre los distintos niveles de representación, y como estos pueden dialogar dentro de un mismo espacio.

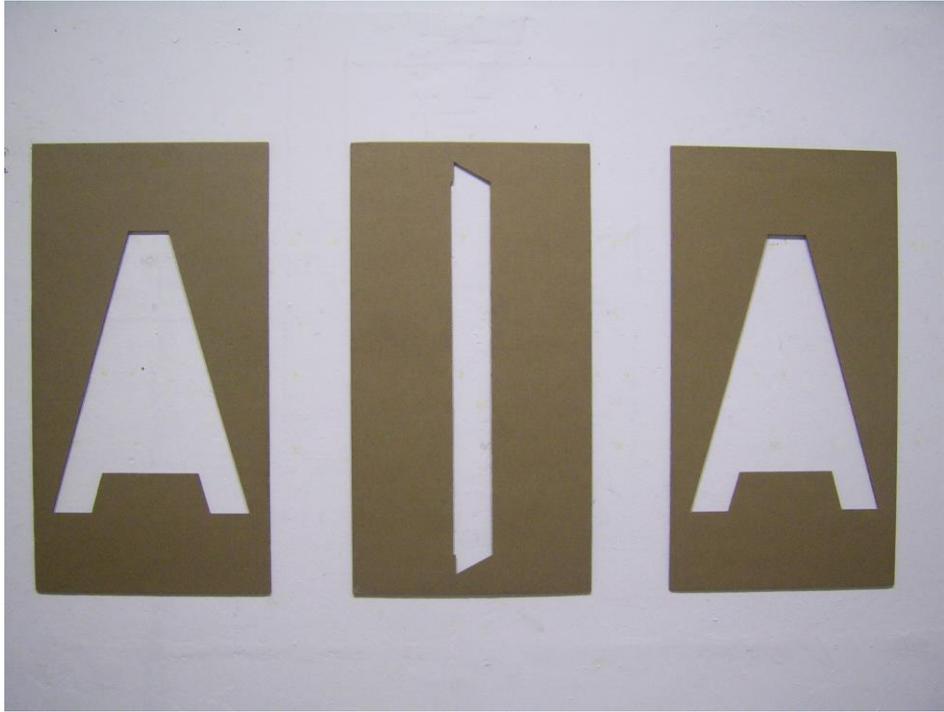
2.2 Escritorio abierto

Descripción

Instalación compuesta por dos escenarios, primero es la utilización del espacio central donde se encuentra una mesa de cartón, armada por medio de ensambles, sobre la cual, se ubican dos objetos. El primer objeto esta hecho sobre cartón y armado por medio de pliegues, lo cual genera volumen. Dicho objeto es un Mouse de Macintosh (primeros computadores Mac) y el segundo artefacto es una representación bidimensional, un cuadro pintado sobre cartón en látex y tempera, donde se representa un televisor portátil. También sobre el muro descansan los vacíos que dejan las placas de donde salen las partes o fragmentos de la mesa armable, que es el soporte de la instalación. Todo esto en diferentes niveles de representaciones o símiles de cosas están hechas a escala 1:1.





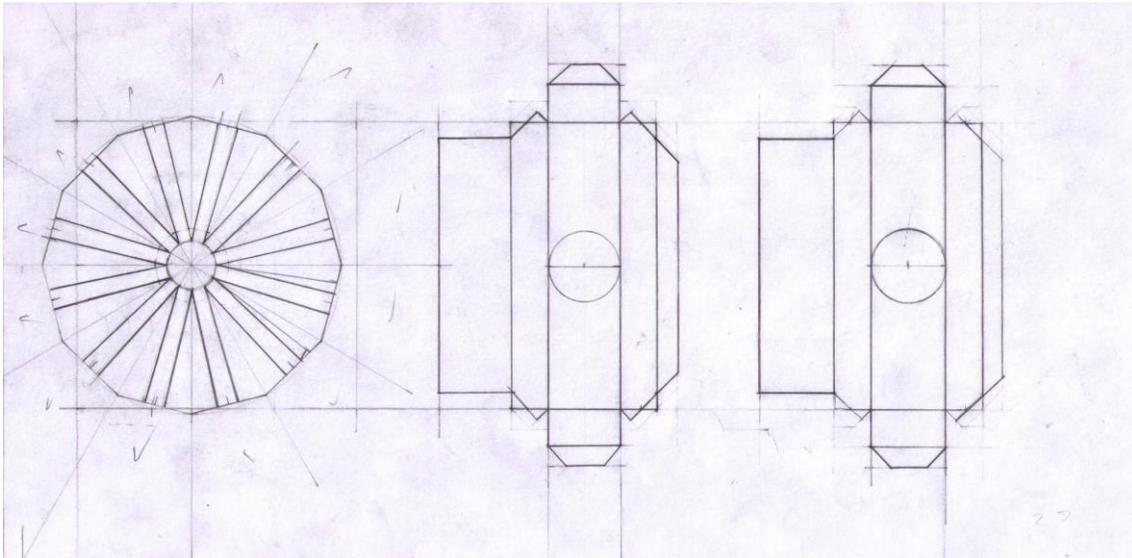


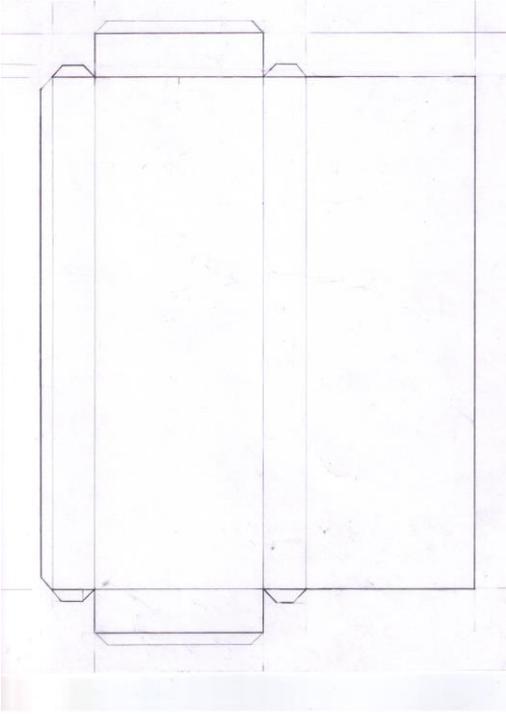
Análisis Operacional

La relación que existe entre materia y vacío es la imagen del símil, el reemplazar algo ya existente a partir de diversos mecanismos de representación. El vacío como la evocación de algo existente, la huella del ausente, de lo que no está, pero de donde aparece o más bien sale un símil, un nuevo objeto que vendría a reemplazar dicho referente. En este caso la mesa escritorio en el espacio, más sus partes; el mouse en 3D y el televisor portátil en 2D, todos estos en diferentes niveles de representación, armando fragmentos a partir de "recortes" de nuestro cotidiano. La precariedad de la instalación, utilizando materiales de bajo costo, es decir, cartón, látex, tempera, hace que este trabajo sea una mirada de lo que tenemos, de un cotidiano donde además los objetos que se representa ya han desaparecido, debido al avance de la tecnología y la sublimación de esta. La tecnología y los adelantos que nos facilitan la vida, pasan al olvido muy fácilmente por su dinámica de consumo y por ende es de corta duración. Esta instalación viene a dialogar con la ausencia y el vacío que existe hoy en día en torno a la tecnología y la mirada melancólica que nos puede traer a la memoria estos objetos que van pasando por nuestras vidas y cuya imagen nos permanece en el recuerdo.

2.3 Juegos de Ciudad

Instalación que consta de dos partes una es la ubicación y armado de un banco de trabajo el cual, se pone sobre un nivel normal, por sobre la medida convencional, luego sobre él, se instala unas figuras de cartón, que representan una construcción de línea de metro, armada por medio de piezas de corte y de pliegues e impresas en serigrafía aludiendo a la repetición y acumulación de la ciudad. Sobre el muro se encuentran las placas de donde salieron dichos armados de las piezas del metro hechas en cartón.









Análisis operacional

Este trabajo está basado en los no lugares, como lo son el propio metro de Santiago. Estas construcciones que pretendo aludir cambian el paisaje de los habitantes de dicho lugar, configurando un nuevo panorama para ellos y su entorno. La propuesta es hecha de forma lúdica, recreando viejos juegos de armado de corte y pliegues que se hacían en tiempos pasados, es una manera de entender esa visualidad en donde se invita a recordar ese tiempo, además es instalada en una especie de banquillo que sirve como elemento de construcción de la obra.

2.4 Reconstruir el desastre (27.02.2010; 12.07.2010; 05.08.2010; 08.12.2010...)

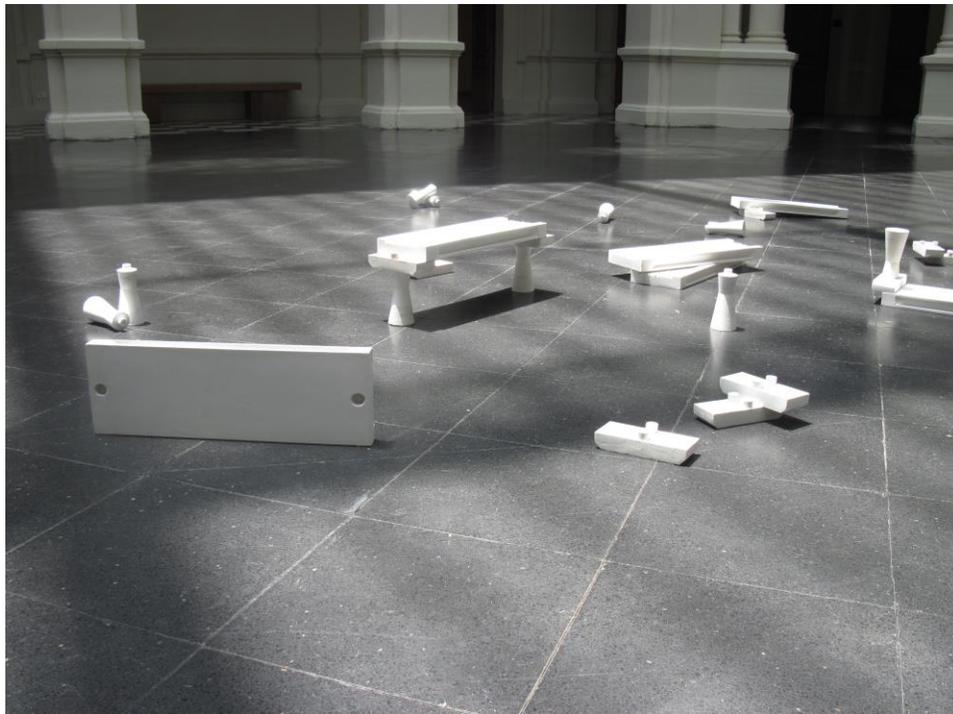
Descripción

Instalación compuesta por figuras construidas en yeso, unidas por medio de ensambles configurando una construcción de vías del metro. La construcción está dispuesta de manera lineal reiterando un orden, aunque no todas las figuras se muestran ensambladas, ya que algunas están en proceso de orden y algunas simplemente en el suelo arrumbadas. (Todo esto fue instalado el día viernes 10 de diciembre desde las 12.00hrs a 14.30hrs en el Hall del Museo de Arte Contemporáneo sede Forestal) y el día del examen será agregado un maletín el cual contiene varias figuras geométricas de yeso aludiendo a la ciudad, todo esto protegido por un vidrio que permite ver esto a manera de vitrina).



Análisis Operacional

La materialidad de la obra es una entrada para visualizar la reproducción, la tradición de la escultura, del moldaje que alguna vez estuvo en este lugar y en este contexto, que pertenecía a la Facultad de Bellas Artes. Hago una instalación que reubica las cosas, como de un desastre, de un juego que está en construcción o que podría haber sido desarmado. La idea del maletín que sobre él cual descansa un vidrio a manera de vitrina, contiene figuras de yeso, haciendo una alusión a una maqueta de la ciudad, es la pertenencia que todos tenemos al ser transeúntes de esta, y ser el contexto de los conflictos y los acuerdos. La geografía de las cosas también reitera un orden una manera de ver las cosas.



Esta construcción de figuras intenta cuestionar ciertas características que muestran los desastres, y el rompimiento entre conexiones con las demás cosas, no solo se rompen las líneas comunicacionales, sino también los lazos, se cortan las raíces, se cortan los procesos, se interrumpen las historias, se cortan puentes.



Ensamblando – cada columna es como un eslabón que va dando forma, constituyendo este juego, pues lo que se va armando no son sólo simples fragmentos de este juguete hecho en yeso, sino también estructuras de piezas que intentan mostrar nuestra propia fragilidad, la cual nos permite movernos, para poder desplazarse. Es por otra parte unir puentes del tiempo y del espacio en que uno se va constituyendo, a manera de encajar dichas piezas, figuras con formas superficialmente frías y concretas, son más bien una paradoja de lo que somos, personas con estructuras pero que en definitiva somos tan frágiles como el suelo de la tierra que nos sostiene ¹(27.02.2010). Dichas piezas estructurales también pueden ser personas que van conformando este paisaje, nuestra propia vida que no hacemos solos, sino que también con otros ²(12.07.2010) que se encuentran mucho antes que nosotros habitando esta misma superficie, este mismo país. Las capas de nuestra tierra demuestran que el suelo no sólo se mueve cuando hay

¹ Fecha del Sismo y Tsunami en Chile 27.02.2010

² Fecha en que se inicia el conflicto con el pueblo Mapuche (12.07.2010)

sismos, sino también, cuando hay algo que nos une o desune como sociedad ³(05.08.2010) siendo el trabajo un lugar que habitamos gran parte de nuestras vidas y que garantiza una seguridad. Recientemente a los que deshabitamos, delimitamos, demarcamos y que son producto del olvido, por no encajar, desconocer sus necesidades, su realidad, parece no importarnos, aunque compartamos una misma superficie, y nos separen solo metros y kilómetros, pero denotan que en realidad esta distancia sea tan grande y larga como lo son nuestras desigualdades. Las paredes del olvido encierran a los no albergados en la ciudad, los que constituyen la periferia, algo que queda fuera de cuadro, como al margen de nuestro país y que todavía está en construcción, dependiendo de las decisiones y acciones que hagamos. ⁴(08.10.2010)



³ Fecha del episodio de los mineros.

⁴ Fecha de la muerte de 81 presos en la cárcel de San Miguel, producto de un incendio.

⁵ escala de la instalación 1:25. hecha de yeso.



⁶ “...hace poco he leído que en Inglaterra habían franqueado una carta cuya única dirección era una latitud y una longitud. El remitente era por supuesto, si no un geógrafo, al menos un agrimensor o agente del catastro, y el destinatario, es cierto vivía solo en una casa lo suficientemente aislada como para ser efectivamente identificada. Lo cual no impidió que la carta llegara.”

En la actualidad vivimos en un mundo donde la información y las conexiones son infinitas, por consecuencia se han ido multiplicando, la relación que establezco con el trabajo es que a pesar de los desastres que puedan ocurrir, seguimos conectados e inmersos en la ciudad.

⁶Perec, George – *Especies de espacios*. Publicado en Francia 1974.



Lo inhabitable

⁷“...nunca se cansaron de aquellos encantos y siempre permanecieron tan espontáneamente sensibles a ellos como en los primeros días, pero resultó evidente, tras unos meses de una alegría demasiado despreocupada, que no bastarían para hacerles olvidar los defectos de su vivienda. Acostumbrados a vivir en habitaciones insalubres donde lo único que hacían era dormir, y a pasearse los días en cafés, necesitaron mucho tiempo para percatarse de que las funciones más triviales de la vida cotidiana- dormir, comer, leer, charlar, lavarse- exigían cada una un espacio específico, cuya ausencia notoria comenzó desde entonces a dejarse sentir.”

⁷Perec, George. *Especie de espacios*, publicado en Francia 1974.

La cita a Perrec sobre lo inhabitable, es para hablar de como habitamos, como hacemos de nuestra casa nuestro hogar, esto es más que hablar de arquitectura, sino más bien lo que demuestra nuestra educación, como esta afecta nuestra calidad de vida, esto no es menor, ya que esta impacta evidentemente en como habitamos. Esto se podría llamar la arquitectura invisible, esa que construimos todos los días, en donde queda de manifiesto nuestra manera de actuar, cómo nos comportamos con los demás, de cómo hacemos lugar.

La marginalidad quizás evidencia esto de mejor manera lo anterior, pero partiendo de todo lo contrario, en cómo no hacemos hogar nuestra casa, quizás sea solo para dormir y por consiguiente no cumple la máxima de que sea un lugar habitable, con habitaciones limpias y ordenadas, sino que solo nuestro lugar de descanso.

Referente visual Marcel Duchamp

Su obra visual es compleja, conceptualmente, problematiza sobre los estatutos del arte y de alguna manera pone en tensión lo que se expone, es decir la mirada del otro. De alguna manera sitúa la discusión en la obra como artefacto, y también invita al espectador al juego, ya que lo hace participe de este. Es por eso que propongo como referente a Marcel Duchamp ya que cuestiona la manera de entender lo que sabemos sobre las cosas y también sobre los artefactos creados por artistas visuales, que cuestionan la manera de entender el mundo y que se exponen al juicio que la gente tiene sobre estos.

Mi trabajo propone algo similar a lo que Duchamp hace, poner en juego la mirada que tiene la gente sobre las cosas, como es el caso del piso flotante, que es también un constructo de lo que nos rodea y que es participe de nuestro habitar.

La obra que seleccione de Marcel,⁸ “rueda de bicicleta”, en su momento fue una obra provocadora que cuestiona bajo que parámetros nosotros validamos lo que es un objeto Artístico. Esta obra fue la entrada para nuevos conceptos sobre el arte, iniciando el periodo de los ready made de Duchamp, “objetos encontrados”, que sacándolos de su lugar de contexto y ubicándolos en los lugares de circuito artístico, cuestionaron al mismo arte. Siendo que la motivación inicial era simplemente por el placer estético, que se producía al juntar dos artefactos de uso ordinario, haciendo perder su funcionalidad, pero que ensamblados producen un tercer objeto descontextualizado, es decir, convirtiéndolo en un objeto artístico, esa es la poética de Marcel, es una paradoja de la vida misma, el sinsentido de sus ready made, cuestionando los límites posibles que tiene toda obra de arte, ampliando el espectro de sus posibilidades.

⁸ Duchamp, Marcel. Obra Rueda de Bicicleta, edición de 8 réplicas 8/8 Indiana University Art Museum, Bloomington, Estados Unidos 1913, replica de 1964.



9 “En suma, el acto creativo no es llevado a cabo por el artista solamente; el espectador pone en contacto la obra con el mundo exterior al descifrar e interpretar sus cualidades internas, de modo que añade su contribución al acto creativo”

9 extraído de la ponencia “The Creative Act”. Publicad en ArtNews 56, n°4(verano de 1957).
Reproducida en Theories and Documents of Contemporary Art: A Sourcebook of Artist’s Writings,
editado por Kristine Stiles y Peter Selz (University of California Press, 1996)

En esa dirección viene a dialogar con mis construcciones, una particular manera de ver las cosas es por eso por lo que mis instalaciones tienen esa preocupación por cuestionar la materialidad, el soporte y su disposición espacial. Estos tres conceptos anteriormente señalados vienen a condimentar la propuesta visual. Los materiales que ocupo casi siempre son materiales frágiles, livianos, como lo es el cartón, el papel, el yeso, la madera, y su soporte, es decir quien sostiene el artefacto, es la misma materialidad, porque lo hago a través de mecanismos de ensamblaje y de superposición, que finalmente vienen a dialogar con su disposición espacial, a través del uso de la forma y la contraforma, van tratando de hacerla convivir con el lugar en donde se dispone la obra. Para Marcel Duchamp era importante el espectador, para él es quien completa la obra y es con cada artefacto que el construyó es que va increpando este autor, haciendo participe al otro, dialogando con la cultura visual y el imaginario que cada espectador posee. Como buen dadaísta que era, incluía el azar, cosa que agrega un ingrediente más a cada obra que el realizó.

3 Desarmar para Armar-Construir para Habitar (OBRA)

Este trabajo es el resultado del proceso de producción de obra del taller y es con el cual definiendo la memoria de título de pintor, todo este proceso me hizo preguntarme varias cosas, como sobre el quehacer artístico y en este texto propongo algunas preguntas que no se si alcance a responder, pero fueron el motor de búsqueda en toda esta producción, el cual me hizo preguntarme sobre la superficie en cuanto a la pintura, es decir ¿con que pintar y sobre que materialidad hacerlo? para posteriormente cuestionarme sobre como los seres humanos habitamos, es decir, cómo hacemos morada. Relacionando estos conceptos es que surge el resultado de la obra.

La segunda obra se compone del registro fotográfico de una performance y la pregunta en este caso es ¿cómo esta puede hacernos cuestionar sobre la cotidianidad en la ciudad?, en este caso especial en el espacio público, como esta es parte de nuestra memoria, siendo la Plaza de Armas el lugar escogido, espacio emblemático de nuestro país.

Propongo estos dos escenarios donde se cruzan estos temas por un lado el espacio privado, habitar en nuestra casa, y el otro tema espacio público, donde se habita en la ciudad, en la intemperie. Para poder combinar ambos temas, es que tomo de referencia el texto de “Construir, Habitar, Pensar” de Martin Heidegger.

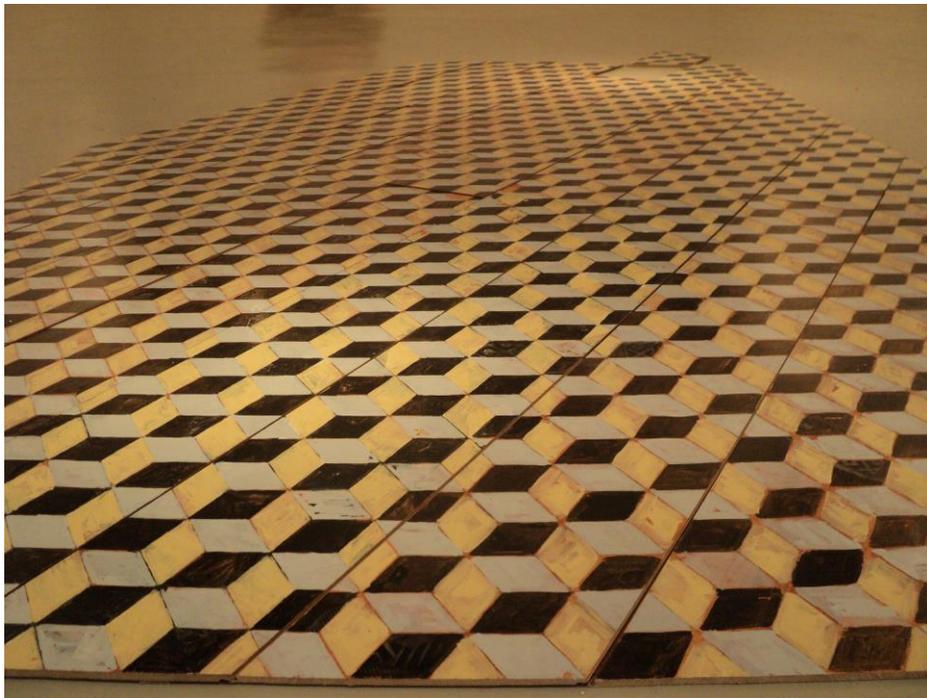
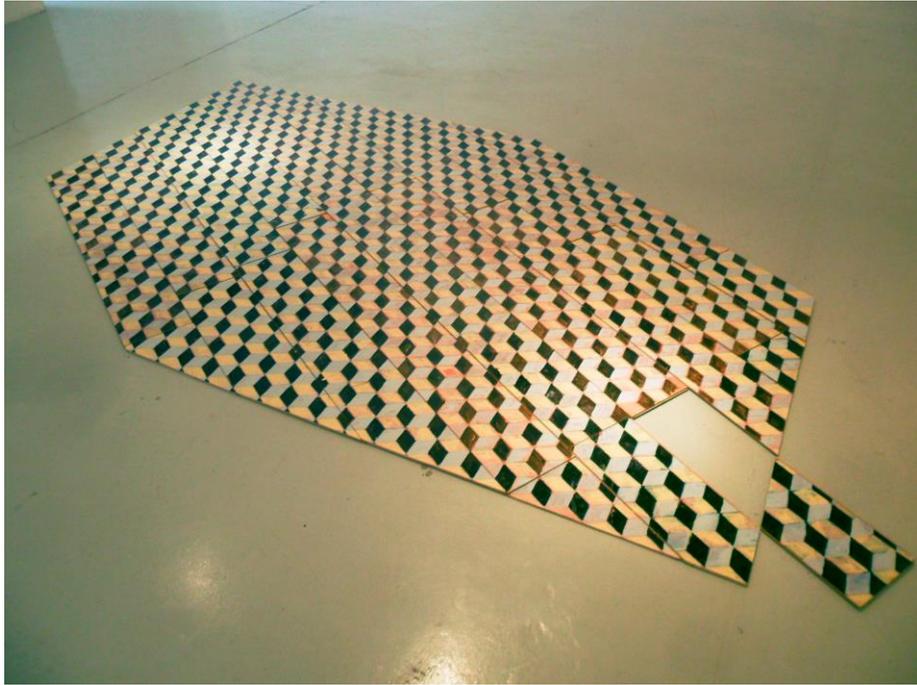
La materialidad del soporte, el piso flotante

Es una especie de madera prensada, que se conforma por la aglutinación con polvo de madera y moldeada por medio de matriz, su superficie lleva impreso dibujos de maderas con diferentes diseños y tonalidades, hechas en serie para luego ensamblar y fijar a la superficie del suelo donde se requiera instalar o ubicar.

Descripción

Medir, trazar, dividir, tramar, fue el diagrama de los procesos que realice sobre el piso flotante para luego pintar manualmente cada uno de los módulos trazados, para posteriormente pintar con un material de pintura industrial, como lo es el esmalte sintético.

Las medidas con las cuales tracé el diseño que recubriría el piso flotante por medio de la pintura se basaron en las vistas isométricas. Este tipo de vistas corresponde a que cada vector x,y,z (altura, ancho, largo) mide exactamente lo mismo, permite confundir al espectador, ya que no es determinado el punto de fuga desde donde tomar referencia, permitiendo que el diseño sea reversible, es decir, el ojo alterna la figura fondo, logrando este efecto óptico. En la trama se repite un patrón, que es el de tres rombos de diferentes valores, blanco, gris y negro, que a su vez conforman el cubo reversible, también otro elemento importante es que una de sus piezas esta desplazada, la cual deja entrever la superficie del suelo dejando un vacío.



Análisis operacional

Revisar la descripción de lo que es el piso flotante, de cómo está fabricado y la funcionalidad que presta en la actualidad a la vida doméstica, fue uno de las reflexiones sobre nuestra época, de esa necesidad imperiosa por recubrir superficies, creando cosas que simulan otras.

La utilización de estas construcciones, apelan precisamente a la sociedad en que estamos situados, donde la comodidad, movilidad, la inmediatez y lo desechable, son apelativos tan propios del mundo actual, en el cual estamos habitando. Es pertinente mencionar que estos productos no son simplemente decorativos, son de alguna manera, un escenario en el cual nos hemos ido situando, un lugar que se va constituyendo por las cosas que nos rodean, dando cuenta de este juego de realidad-ficción que nosotros mismos hemos creado.

¹⁰“No habitamos porque hemos construido, sino que construimos y hemos construido en la medida en que habitamos, es decir, en cuanto que somos los que habitan.”

Pintar sobre esta superficie, basándome en el uso que esta presta, intenta demostrar esta condición de ficción, esa cuestión tan propia de cómo esta presenta o más bien sugiere algo, pero que evoca desde su representación, al igual que esta superficie que adorna y embellece el piso de las casas.

La Pintura se representa a sí misma, en este caso el juego consiste en simular otra superficie de suelo, sobre el piso flotante, haciendo una parodia de cómo la pintura ficciona una realidad y como nosotros hemos adoptado esos procedimientos en la vida doméstica, siendo el soporte la misma obra.

¹⁰ Heidegger, Martin. Construir-Habitar-Pensar. Darmstadt, Alemania 1951.

El objeto que presento es otro suelo, otra superficie, que ironiza de alguna manera la condición del piso flotante, simulando un suelo cerámico, donde su diseño geométrico compuesto por rombos simula ópticamente un cubo. Esta idea tiene la intención de proponer esta dislocación de realidad que tenemos, por una parte estamos habitando más sofisticadamente, pero recubriendo las superficies, trastocando el entorno e incluso el sentido profundo del habitar. Es por ello que el referente escogido no responde a una figura en particular, sino es algo que se encuentra fuera de cuadro, es más bien una cuestión de entender el comportamiento humano, el hombre con su hábitat, su “domus”, esta especie de fortaleza construida en base al dominio que el hombre tiene sobre las cosas, pero que ha modificado producto de la sociedad de consumo, incorporando base a prototipos contemporáneos de recubrimiento, una forma de maquillar la realidad.

Para enfatizar este procedimiento desde ordenar, trazar el suelo para luego pintarlo, es un acto que tiene algo de absurdo, pero más allá de eso una cierta desesperanza, al identificar un cuerpo posible de lo que vivimos. Es de alguna manera la superficie que habitamos, disfrazando nuestro lugar para aparentar otro lugar, o simplemente para mentirnos y complacernos con las cosas.

¹¹“Sólo si somos capaces de habitar podemos construir”

Me refiero a las circunstancias repetitivas de nuestro acontecer, en que nos hemos convertidos en maquilladores de nuestra realidad. Hemos ido adoptando cosas, artefactos tan ajenos y desprovistos de sentido, que nos ha transformado en otros humanos.

¹¹Heidegger, Martin. Construir, pensar, Habitar. Darmstadt, Alemania 1951.

3.3 El habitáculo del icosaedro

Construcción de un artefacto armado en cartón forrado, donde su diseño está basado en un sistema de corte y pliegues, que permite ser desarmado y armado de forma práctica, cuestión que es posible a su estructura modulable, referida a una figura geométrica platónica llamada icosaedro.

El icosaedro es una figura platónica que se compone de 20 caras, cada una de estas caras, es un triángulo equilátero, se caracteriza debido a que todos sus lados miden lo mismo, y donde cada ángulo mide 60° , manteniendo la perfecta proporcionalidad.

El sistema constructivo de este trabajo permite su pliegue / des-pliegue para su traslado y portabilidad. El tamaño de este objeto resultante fue construida basada en la escala humana de una persona, para poder introducirse en el interior de esta.



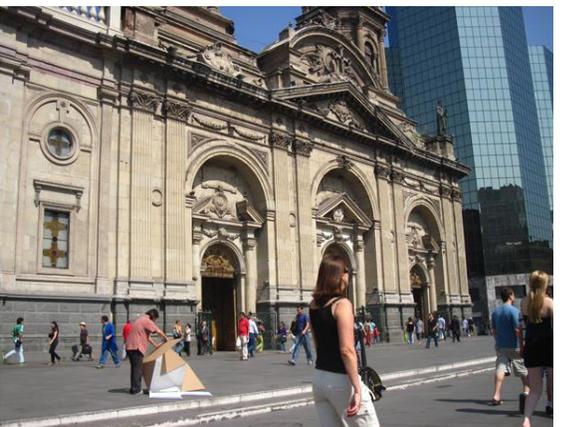
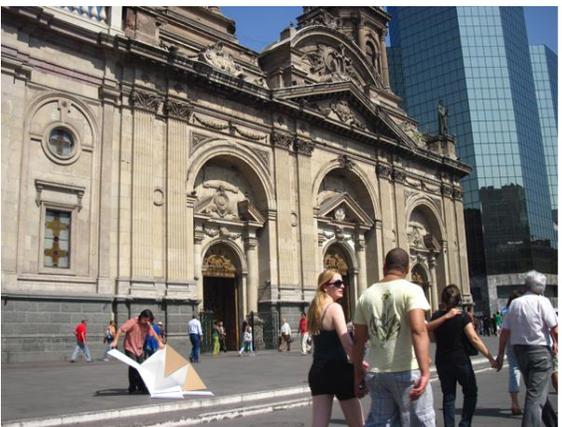
3.4 La Acción del pliegue-despliegue.

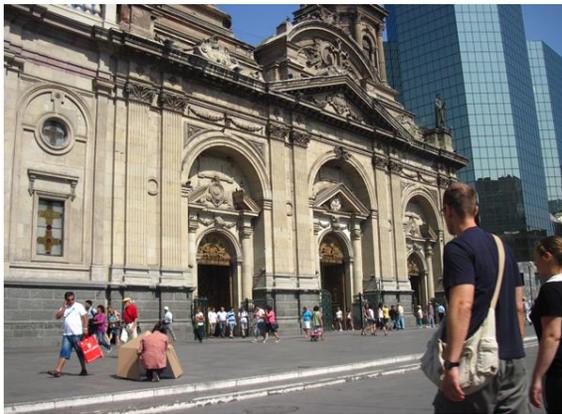
La acción fue depositar sobre la superficie del suelo las partes desarmadas del artefacto de cartón, las cuales fui adhiriendo para poder ensamblar la estructura que se construye, para posteriormente introducirme en esta especie de habitáculo, permaneciendo en su interior por alrededor de 30 segundos, para finalmente salir hacia el exterior y desarmar dicha figura. Realizando este gesto en dos lugares estratégicos de la Plaza de Armas, una frente al relieve de bronce instaurado frente al Museo Histórico Nacional que corresponde al mapa de Santiago hecho por Amadeo Frezier y el otro lugar fue por delante de la Catedral de Santiago obra de Joaquín Toesca.

Todas estas acciones fueron registradas fotográficamente, mostrando la acción arquitectónica - performática, del gesto de armado y pliegue, que esta construcción permitió adoptar en los lugares anteriormente mencionados, configurando su construcción-de-construcción.













Análisis Operacional

¹²“La esencia del construir es el dejar habitar”

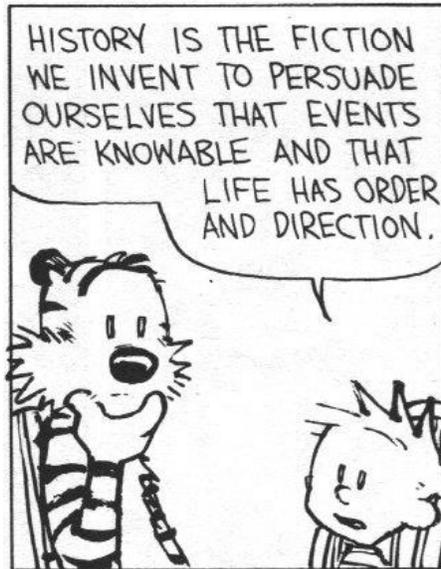
Construimos por un hecho existencial, según Heidegger, que es el de dejar habitar, pero habitar no es solo residir en las casas, sino en todos lados, ahora en el caso de los lugares públicos que tanto circulamos y habitamos.

Los lugares públicos en especial las plazas, y en especial los lugares fundacionales, remiten siempre a la historia, a lo que de ellas sabemos ya sea por libros, documentos escritos o relatos, pero ¿Que tanto esos relatos son parte de nuestro habitar?, hay acaso un lugar común en eso, o eso nos hace compartir una pertenencia a dicho lugar.

Los lugares fundacionales, representan la historia del país, ese relato oficial que hemos aprendido desde el colegio, que se va incrementando con los años y que también se va cuestionando producto de lo mismo.

El hecho radica en el acto fundacional de una ciudad, un punto específico que se traza sobre la tierra que demarca un territorio y que se inscribe en la historia, dotándola de memoria y sentido. Ese acto anteriormente señalado, es lo que trato de cuestionar, sobre las relaciones con el espacio y en particular con el público, lugar marcado por la historia que tiene una incidencia hasta la actualidad.

¹² Heidegger, Martin. Construir, pensar, habitar. Darmstadt, Alemania 1951.



¹³“La historia es la ficción que inventamos para convencernos de que los eventos son conocibles y que la vida tiene orden y dirección.”

Por mencionarlo de otra manera, refiriéndome a la viñeta escogida del comic Calvin & Hobbes sobre la historia, es producto también de cómo se construyen estos procesos, la complejidad de la vida y sus derivas. La Historia esta llena de eventos que se van superponiendo uno a otro, como si estos tuviesen algún orden, pero quizás son los historiadores, los que hacen que todo se vea o parezca con una linealidad y que los sucesos tienen esa dirección.

La Plaza de armas es un reflejo de aquello que menciono, esta sucesión de eventos instalados en el espacio público, que muestran una historia lineal, que todo tiene orden y una dirección, cuestión que es de analizar. Debemos de pensar que para poder habitar, es una de la idea fuerza de esta memoria, en que punto estamos dejando Habitar, es decir, construir para hacer lugar.

¹³ Calvin y Hobbes. Comic de Historietas, Estados Unidos 1985.

CONSTRUIR- HABITAR

HABITAR-CONSTRUIR











El armado y desarmado de esta estructura en un espacio público, tiene la intención de interpelar a las personas en su cotidianidad, y con ello el orden de las cosas, alterar un paisaje que está vertiginosamente enajenado por la rutina. Un lugar lleno de cemento, donde aparece el ruido de la ciudad, como síntoma de la sociedad, un ruido atmosférico de tránsito acelerado y donde la pausa es solo para algunos, preferentemente turistas. Dada la carga simbólica, que porta este lugar, debido a su memoria histórica, producto de la refundación de Santiago, espacio que inicialmente era ocupado por pueblos originarios. Este contexto anteriormente narrado, es la motivación por la cual, intervengo performativamente este “escenario”, como un gesto corporal, donde pretendo interferir simbólicamente, por medio de un constructo armable- desarmable de arquitectura efímera, para interpelar este lugar. La connotación de “escenario” responde a qué con el transcurso del tiempo, su propuesta inicial ha ido perdido identidad, producto de las distintas transformaciones que a lo largo del tiempo ha experimentado, por consiguiente, sus edificaciones también han ido mutando en su nivel de funcionalidad, produciendo también un cambio en su sentido de lugar, en su persistencia por hacer lugar y no en las condiciones del lugar, que no favorecen en su capacidad de socializar. El caso perfecto es la plaza de armas su arquitectura llena de eventos, de símbolos perdidos, de espacios que no se vinculan, es un collage mal hecho de la historia, como que esa correlación entre relato (arquitectura invisible; espacio vacío) y arquitectura (espacio construido; espacio visible) se muestran en decadencia, en su verosimilitud, produciendo construcciones de ficción, llevando consigo a una pérdida de sentido y por consiguiente a una falta de identidad.

CONCLUSIÓN

¹⁴ "El hombre se comporta como si fuera él el forjador y el dueño del lenguaje, cuando en realidad es éste el que es y ha sido siempre el señor del hombre".

Antes, según el ensayo de Heidegger, el construir y el habitar, significaban lo mismo, pero con el tiempo han ido perdiendo ese sentido, debido al lenguaje. Si el lenguaje es el señor del hombre, entonces debemos de cuidar de él, ya que este da sentido y pertenencia a nuestro acontecer.

¹⁵ "El construir como el habitar, es decir, estar en la tierra, para la experiencia cotidiana del ser humano es desde siempre, como lo dice tan bellamente la lengua, lo habitual."

Esto quiere decir que el constructor de nuestro imaginario viene del como habitamos, como hacemos nuestra morada y nuestra cotidianidad, que cosas hacemos todos los días, o como es nuestro hogar.

La acción performática, es un acto de reflexión sobre el cuerpo, como soporte de nuestra individualidad, por decirlo de otra manera, es el perímetro de nuestro acontecer, habitando en el espacio. La performance como tal, es una acción ordinaria, que se transforma en extraordinaria, al tener conciencia de lo que se está realizando, es una misma reflexión sobre el acontecer, entonces escapa a la lógica de lo ordinario, como acción de un cotidiano, sino que tiene conciencia de su acto, mediante la acción metafórica de su misma condición.

¹⁴ y ¹⁵ Heidegger, Martin. Construir, habitar, pensar. Darmstadt, Alemania 1951.

El ser humano se adapta a las circunstancias del entorno, por sentido de persistencia, por necesidad de hacer lugar, ya que el ser humano ya ocupa espacio y luego se apropia de los lugares que hacen su contexto, transformándolo acorde a sus necesidades.

Esta crítica a la arquitectura del espacio público en su pérdida de referencia a la memoria, a la historia, a la construcción de ideal, y de lugar, ha perdido su conexión más importante, es decir, con sus habitantes y su entorno, ósea las referencias sustanciales, de donde se desprenden las ideas, se han separado, que serían: el “cuerpo” del ser humano, y su comprensión de la naturaleza, su entorno. Esto pone de manifiesto su profunda pérdida de conexión con el espacio, demostrando el carecimiento de pertenencia, identidad y sentido. Diciéndolo de otro modo, la sociedad desvinculada con la realidad ha provocado profundos daños en la forma de relacionarse con el espacio, y con sus habitantes, estableciendo distintos niveles de arraigo en su habitar, construyendo nichos, que no se entrelazan, sino que se vinculan en el flujo de personas, condicionados por la rapidez y la inmediatez con que se reproducen. Sin embargo, el ser humano es el que se adapta a las circunstancias del territorio, por sentido de persistencia y no es la arquitectura concreta, en este caso, la que produzca lugar, sino que es el ser humano el que se adapta y por ende ocupa espacio, apropiándose de los lugares que hacen su contexto, transformándolo de acuerdo sus necesidades, para hacer lugar. La arquitectura, debiese de atender el espacio público como un lugar privilegiado, en donde se busque potenciar el encuentro del ser humano con los otros, entendiendo que es una voluntad biológica de persistencia por construir lugar, de establecer relaciones humanas, basadas en la coexistencia y el respeto por el entorno, vinculadas con el existir y el acontecer.

Bibliografía

Bachelard, Gastón. La Poética del Espacio. BD. Fondo de Cultura Económica.

Bill Watterson, Historieta de Comic, Calvin y Hobbes, Estados Unidos 1985

Duchamp, Marcel. Obra Rueda de Bicicleta, edición de 8 réplicas 8/8 Indiana University Art Museum, Bloomington, Estados Unidos 1913, replica de 1964.

Heidegger, Martín. Construir, Habitar, Pensar. Darmstadt, Alemania 1951.

Koren, Leonard. Lo que hacen los artistas, Editorial GG, SL Barcelona, 2021.

Perec, George. Las cosas, Editorial Anagrama, Barcelona, 2001.

Perec, George. Especies de espacios, Arq_ediciones, Pontificia Universidad Católica, Santiago, 2002