

ESAS CURIOSAS ABSTRACCIONES DE LA REALIDAD

[THOSE CURIOUS ABSTRACTIONS OF THE REALITY]

IMÁGENES: ÓSCAR RÍOS



resumen Del dibujo como escritura del arte, al croquis como revelación y promesa de futuro en la arquitectura, la representación se alimenta de realidad y fenómenos físicos para inventar un mundo como contraparte. El arte de la representación encuentra su fuerza en la capacidad de tomar distancia de la realidad física del mundo. La realidad sólo opera como punto de partida para encender la representación como una magnífica ficción.

palabras claves escritura | tejido | ficción | representación

abstract From the outlines of a drawing as artistic expression to the sketch as a revelation and promise of the future in architecture, representation feeds on reality and physical phenomena to invent a world as its counterpart. The art of representation finds strength in its ability to measure distance in the physical reality of the world. Reality only works as a starting point to illuminate representation as magnificent fiction.

keywords writing | fabric | fiction | representation

En materia de comunicación es bien sabido que la palabra da nombre, vida y existencia. Las cosas existen cuando son nombradas. Existimos en los designios del verbo. Somos lo que otros, antes que nosotros, decidieron designar, somos tiempo y movimiento, cuerpo y espíritu, materia en tránsito; vemos y somos vistos desde la frágil apariencia de aquello que llamamos *realidad*. Dejamos huella solo cuando el verbo se conjuga en la visualidad de la escritura; cuando la palabra se convierte en imagen, signo y símbolo; cuando la gestualidad del cuerpo, el ojo y la mano, transforman nuestras experiencias en esa curiosa abstracción de la realidad que es el dibujo. En una conversación, la palabra bien puede diluirse en el tiempo y con el viento; la palabra vuela y reta a la memoria; la palabra escrita, registra, fija y construye la memoria; sin embargo, la escritura, el dibujo de la palabra y el dibujo del mundo que nos toca vivir, deja ese tipo de huella visible e imborrable que nos hace volar desde la imagen y con la imagen. Se trata de un vuelo iniciado en la simplicidad de un trazo o en la complejidad de un intrincado tejido de líneas que van fijando, en cada lector, una nueva realidad tan personal como insospechada.

El dibujo, como sistema de representación, ha asistido como técnica a las artes, la arquitectura y al diseño. Antes de la fotografía, el dibujo era la forma de retratar el mundo de lo natural y de lo artificial, una operación de registro válido en el arte como también en una suerte de operación descriptiva de las ciencias y hasta una forma de periodismo gráfico. El dibujo de un artista es inscripción gráfica pura. Un croquis, un boceto o un apunte constituyen en sí mismos una forma de arte. El boceto de un arquitecto, por su lado, es un trazo fundador de futuro. El dibujo del cómic es la narración de una historia; el *storyboard* o bosquejo preliminar de la puesta en escena, tanto del cómic como de una película, son procesos e instrucciones para llegar a la obra final. En todos los casos se trata del arte propio de cada oficio, cada cual como la construcción de un artificio en la acepción más brillante del término, que es develar aquello que no existía. En el caso de la ciencia, dar por cierto aquello que estaba siendo estudiado.

El dibujo es pregunta; lo dibujado es la certeza de esas preguntas. Certeza que nunca es respuesta absoluta, porque en el dibujo existe ese misterio

de la infinitud de puertas que abre y de aquellas que tienen vocación de ser traspasadas. En el arte siempre hay umbrales traspasados que exigen, a su vez, nuevas preguntas.

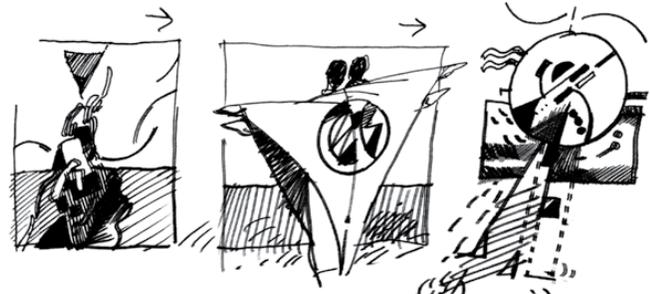
Digamos, entonces, que el mundo que es mirado una y otra vez, pero sólo es atrapado cuando su complejidad, densidad y peso son traspasados y decantados por la observación que sintetiza. La síntesis de unos trazos en un croquis no es solo invención, sino también "retrato" de una operación sustractiva. Este retrato, que parte de una realidad cargada y densa, se convierte en una invención de la representación misma como síntesis y levedad.

El croquis conquista, al interior del formato de papel ya dado, su derecho a representar una síntesis del mundo. La fotografía, por su lado, determina el formato, delimita los bordes de lo que queda atrapado como fragmento de mundo.

El dibujo, el boceto y el croquis son fijaciones de un vuelo, en una suerte de danza que deja huella sobre el papel. Se pueden saber, se pueden leer las velocidades y pausas de ese vuelo, el planear y la aceleración del ritmo de las líneas de un achurado o tejido que es luz, contraluz y sombra. El dibujo es como el vuelo de un planeador; el boceto, rápido como un águila al ataque. El croquis es también una notación o escritura rápida, notación o anotación de lo esencial. En ese sentido lo esencial se hace leve, frente a una realidad cargada de información o peso. El croquis quita peso a la carga pesada, otorgándole espesor a ese fragmento de levedad que, paradójicamente, adquiere el peso o espesor de la síntesis. La síntesis tiene velocidad porque le ha quitado esos rípidos de la realidad.

El dibujo del artista es una inscripción que fija la obra; el trazo hace la obra, es principio y fin; la obra es lo que aparece, la obra es celebrada como arte.

El dibujo del arquitecto, cuando este es un croquis, es una idea, un trazo fundador de futuro, la promesa de una obra que aspira a materializarse. El dibujo, en este caso, no tiene la autonomía del mundo de las representaciones del arte. El croquis sirve para fijar una idea, un concepto que busca tener un desarrollo. Los dibujos de Antonio St' Elia, en su idea de ciudad planteada por el futurismo italiano, fundaron ese futuro que cobró forma en



la ficción del cine expresionista de *Metrópolis*, de Fritz Lang, se hizo arquitectura de torres “art deco”, en la gran manzana de Nueva York; retomó el brío del cómic de ciencia ficción y cobró madurez como arquitectura moderna. El paso del tiempo decantó el espíritu de la arquitectura de St’ Elia en los constructivismos posteriores. El dibujo futurista de la arquitectura, en su promesa de futuro, devino en obra, construyó obra trascendiendo a su propio autor.

ESTA NO ES LA REALIDAD Una pipa reproducida a la manera de la pintura, como refiguración del objeto conocido, lleva un título que hace de texto. Se trata de la pipa de Magritte. El texto con caligrafía tan legible como escolar reza:

“Ceci n’est pas une pipe” (Esto no es una pipa).

No se trata aquí de un acertijo, sino de una reflexión a propósito de la relatividad de la imagen representada. La pipa sujeto y objeto de pintura no está en el cuadro, está la descripción pintada a pincel. La pipa objetiva es, a todas luces, una suerte de “narración visual”: la pipa no tiene cuerpo ni tiene peso. Respecto de una realidad conocida es

tan solo el fantasma de una idea visualizada a la manera surrealista, o deberíamos decir subrealista: “Nada de este cuadro, apunta Michel Foucault, en 1973, es una pipa; se trata de un texto que simula un texto; un dibujo de una pipa que se asemeja a una pipa; una pipa (delineada como si no fuera un dibujo) que es el simulacro de una pipa (dibujada a la manera de una pipa, donde la pipa en cuestión no sería nunca un dibujo de ella misma). Siete discursos en un solo enunciado”.

Para Magritte, las palabras se abren hacia una dimensión donde deben perder su funcionalidad tan utilitaria, como triviales objetos de comunicación, para convertirse en trampolines del espíritu. La palabra dibujada por la escritura se transforma en texto, que suspende utilitarismos y lógica, alivianándose incluso el peso de la historia.

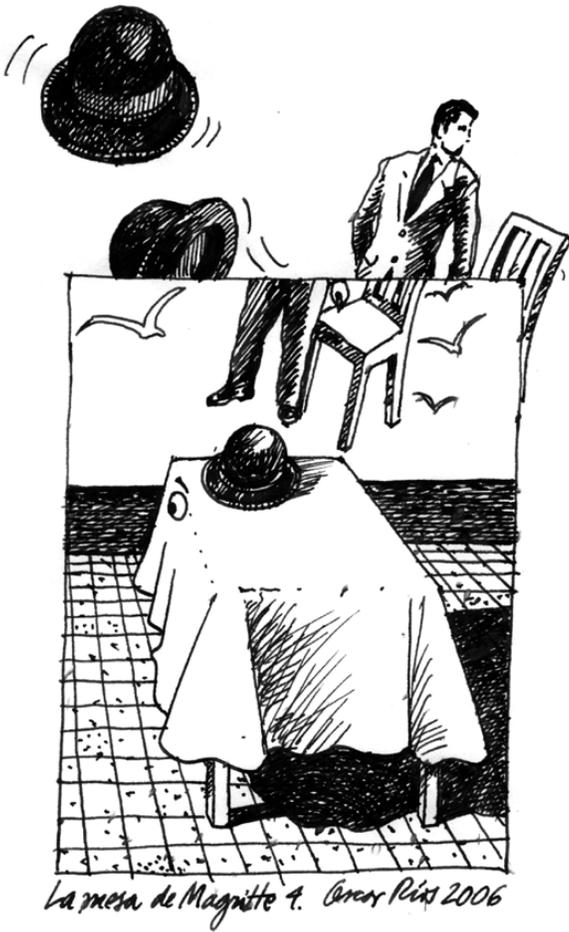
No hay pipa mas contradictoria que la levedad de esta pipa descargada que, paradójicamente, carga y da peso a una reflexión de la pintura.

ASUNTOS DE TÉCNICA En el croquis, en el boceto, es necesario manejar una técnica. La técnica para dibujar fluidamente las formas de la escri-

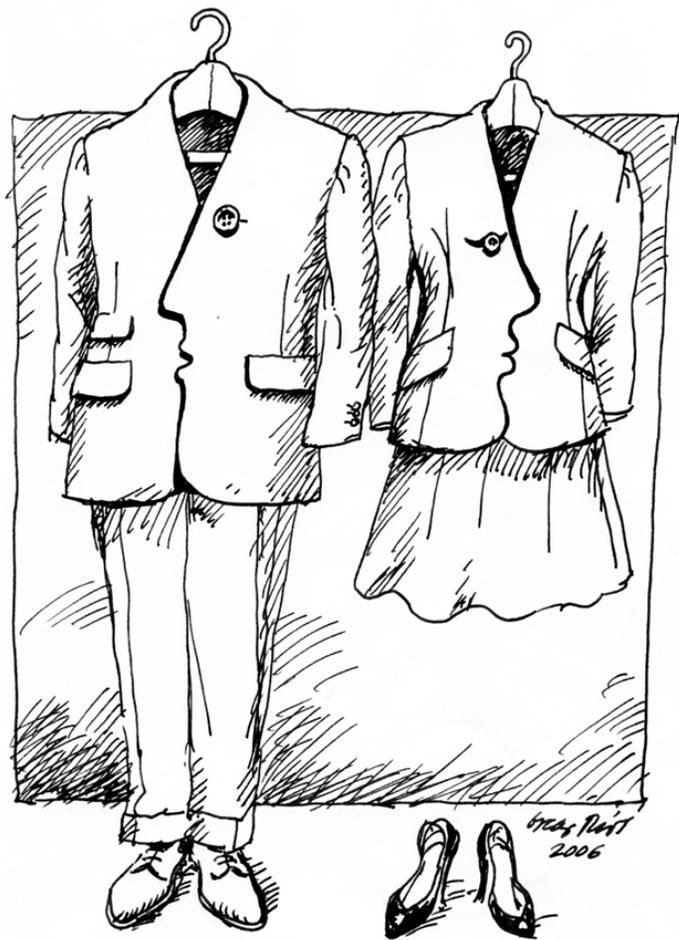
ra supone apoyarse en un recurso que domina la fluidez, y el ritmo debe ser compartido en su forma y legibilidad por otros practicantes de esa misma técnica; sin embargo, lo fantástico de la escritura es la técnica, que permite hacer lucir el carácter individual de cada escritor. La técnica, en ese sentido, es la astucia para compartir un procedimiento útil: escribir para un lector específico y ser legible para todos. La técnica en el arte es diferente, es la astucia para hacer presente una obra, el medio o camino para fijar lo esencial de esa obra, para materializarla.

La técnica no es un fin en sí misma; en la escritura caligráfica, la técnica es procedimiento y vale en la medida de su eficacia.

Según apunta Octavio Paz en *El arco y la lira*: “La técnica dura hasta que surge un nuevo procedimiento, la técnica es repetición que se perfecciona o se degrada”. Picasso, como muchos artistas, es capaz de cambiar su arte, porque está dispuesto a cambiar de técnica. Cada obra necesita de una técnica. Cada obra es un reto que estimula esas astucias que la materializan. En la serie de grabados de Picasso *El artista y la modelo*, nos sorprende ver



La mesa de Magritte. Oscar Ríos 2006



en uno de ellos esa convivencia de técnicas donde tres personajes están dibujados, uno a la manera de un virtuosismo ensortijado de líneas barrocas, otro a la manera de apunte académico del boceto de artista y un tercer personaje a la manera reinventada del dibujo según la técnica picassiana. Lo curioso de esta obra es esa suerte de viaje por la representación histórica de las técnicas del dibujo. Tres maneras diferentes de dibujar con pluma y tinta china, pero sólo una manera de representar en el modo particular de este gran artista. Con pincel y tinta china Picasso no cambia su arte, cambia su técnica y con la levedad y velocidad del pincel, reescribe la serie de toros y toreros que celebra para el arte el valor de la gota de tinta transformada en silueta.

UN ARTE CON LUZ PROPIA. La luz de la costa de Holanda, se dice, ha sido atrapada en la pintura de los maestros flamencos del paisaje. De la luz del paisaje a la luz matizada de personajes e interiores, de Rembrandt, Frans Hals y Vermeer de Delft, por citar algunos. La luz y la bruma han sido inventadas, es un artificio pleno de talento, para retratar y fijar lo que otrora el maestro Turner acuñó de Londres.

El fenómeno físico de la luz ha sido atrapado y descubierto desde las leyes no físicas del arte de la pintura. En este sentido, resulta curioso comprobar que la representación del paisaje y la luz es tanto una invención como una "magnífica ficción" de algo que no es medible en términos de la Física.

Las fronteras geopolíticas son artificiales. El fenómeno físico de un cierto tipo de luminosidad costera no cambia al poner un pie en la frontera de Holanda con Bélgica. Lo que cambia es cómo interpretaron los maestros holandeses una luz celebrada desde el artificio de la pintura. Los belgas a su vez, sin duda alguna, vieron otros destellos en

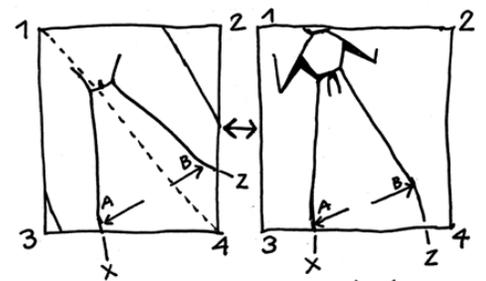
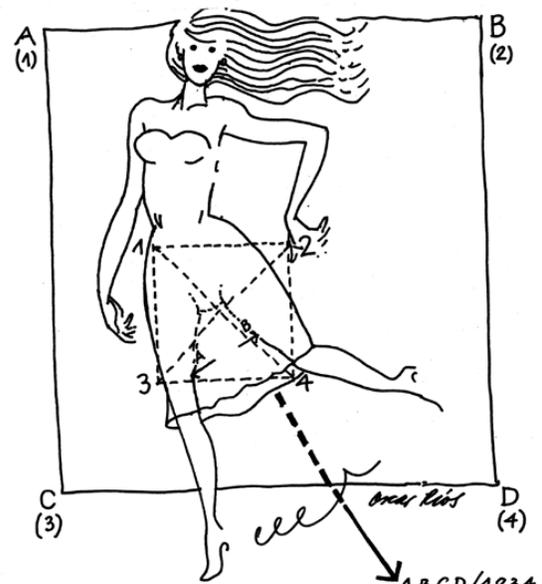
un contexto diferente al de los holandeses, pero no fue precisamente en la representación de esa particular y peculiar luz que no fue vista.

El arte de la representación encuentra su fuerza en la capacidad de tomar distancia de la realidad física y del fenómeno óptico de esa realidad. La realidad opera solo como un punto de partida para encender la representación con otras luces: es, en ese sentido, una magnífica ficción. El hiperrealismo contemporáneo del norteamericano Richard Estes, no es en realidad hiperrealismo ni tampoco una figuración académica, palabras que quedan cortas a la hora de construir otra forma ficcional que no es fotografía, con una luz que no es del ojo, sino de una mente y una voluntad que pone en crisis las convenciones de la figuración.

Realidad y representación, sin embargo, se necesitan para dar existencia a ese artificio de ficción que es la construcción de una imagen en el formato de un cuadro.

El ejercicio de estar en Londres, alojar en un hotel y abrir las ventanas hacia el Támesis para exclamar, tanto en el cine como en la literatura: "¡Qué maravillosa vista, pero si esto es una verdadera pintura de Turner!". Afirmación esta que no sería posible si Turner no hubiese acuñado esa manera de representar lo que nadie había visto.

La representación en este sentido es "ver primero", es "ver antes" y fijar la ficción. La pintura, el dibujo, el boceto y el croquis son invenciones que se han independizado de la realidad; son entidades autónomas cargadas de significados ahí donde la ficción traspasa poéticamente a la realidad del fenómeno físico.



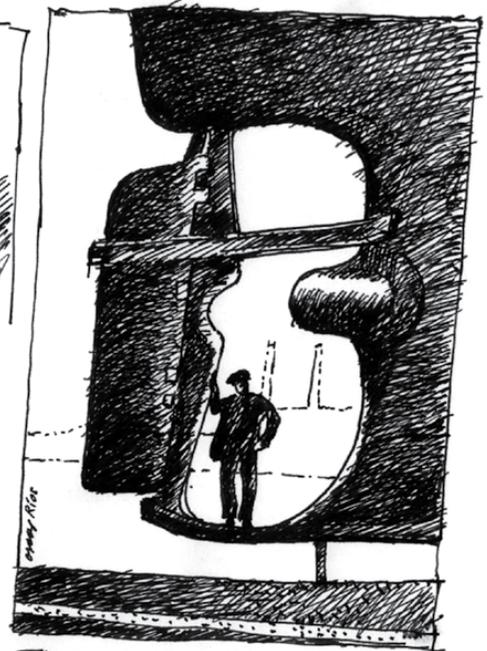
Anatomía de la cobata



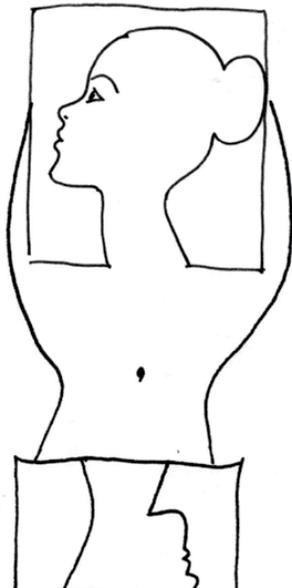
Oscar Ríos 2006
Chaqueta solapa en punta
botón en diagonal con tapa.



1930s The Hulton Getty
Picture Collection



Timón del SS Arctoes, diseñado por
Sir Joseph Isherwood / Durham
1934 / "Las formas de la industria,
el fierro y el acero de la construcción
naval son el recorte de lo funcional,
pero también son una consecuencia
estética a la luz de la mirada de
Henry Moore y de Eduardo Vilches." O.R.



ÓSCAR RÍOS, Arquitecto de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso y especialista en historia del diseño. Ha sido invitado como jurado de diversos concursos, y ha dictado conferencias, seminarios y talleres de diseño gráfico en países como Argentina, Alemania, Canadá, España e Inglaterra. Ha ocupado importantes cargos: docente en la Universidad de Valparaíso y en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Fue subdirector de la revista *Diseño*, subdirector de la Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales y decano (I) de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Diego Portales. Actualmente se desempeña como director del Área de Teoría e Historia del Diseño (ATHIS), como profesor del Taller de Introducción al Diseño y de la cátedra de Historia del Diseño en la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Diego Portales.

ÓSCAR RÍOS, Architect at Valparaíso Chile University. Specialist in the history of design, Mr. Ríos has also served as guest jurist in several contests and guest speaker in conferences, seminars and graphic design workshops in Argentina, Germany, Canada, Spain and England. Mr. Ríos has held important positions including: Professor at Valparaíso University and Chile Catholic University as well as Assistant Director of Design Magazine, Assistant Director of the School of Design at Diego Portales University, Dean (I) of the Faculty of Architecture, Art and Design at Diego Portales University. Presently he is the director of the Area of Theory and History of Design (ATHIS), also professor of the workshop Introduction to Design as well as Department Head of History of Design - Faculty of Architecture, Art and Design at Diego Portales University.