

El dibujo de viaje de los arquitectos (08/10/13) (2ª versión) (26-05-14)

La gente viaja, los arquitectos también. Alguna gente que viaja dibuja. También los arquitectos. Pero hay muchas formas de viajar y muchos modos de dibujar.

*

Primero tocaremos el viajar....

*

Según Arturo Leyte la sustancia del "dasein" (en Heidegger) es la existencia, y ex-istencia es fuera de la sustancia, movimiento, entre persistir y desistir.

Existir es la alternancia entre estar y no estar en casa. En casa se está protegido, envuelto, descuidado, al abrigo del afuera. Fuera de casa se está al descubierto, en el afuera, trasladándose de lugar en lugar....

En casa o en ninguna parte, o en cualquier parte....

Al parecer el hombre es concebido como el ser que existe; que se cobija y que explora el exterior de manera que esa dualidad de estados le constituye como existente.

Cirlot en el Diccionario de Símbolos apunta: desde el punto de vista antropológico el viaje no es nunca la mera traslación en el territorio, sino la tensión de búsqueda y de cambio que determina el movimiento por ámbitos externos y la experiencia que se deriva del mismo. Estudiar, investigar, buscar, vivir intensamente lo nuevo (lo extraño), son modalidades del viajar o, si se quiere, equivalentes espirituales del viaje. Los héroes son siempre viajeros.

El viajar, dice Jung, es una imagen (impulso, decisión) de la aspiración, del anhelo nunca saciado que en parte alguna encuentra su objeto. Los arquetipos del viaje son la peregrinación, la salida del laberinto, la búsqueda del Grial....

El sentido más primario del viajar es buscar... El viaje a través del viaje (viajar desde y en el viaje) lo llama Sabater aventura, que es, en suma, el suceder de la imaginación simbólica en el recorrer el exterior (con riesgo de muerte) confrontándolo con el interior sometido a ese recorrido. Legan Mabilie anota: "La aventura se recorre a la vez por las rutas del mundo y por las avenidas que llevan al centro oculto del yo. En las primeras, el coraje, la paciencia, el espíritu de salvación y el razonamiento son indispensables. En las segundas se imponen otras necesidades más secretas para alcanzar las fuentes de la emoción".

Aventura exterior y aventura interior... exploración y misticismo... aunque alguien habría de preguntarse si puede hacerse exploración exterior sin arrastrar la gran experiencia con uno mismo (Sloterdijk. "Experimentos con uno mismo").

Dice Sabater que lo que amenaza en la aventura es la muerte, ingrediente encargado de testimoniar la complicidad radical de lo imaginario del riesgo sabido y el riesgo soñado.

También remarca que la experiencia de la muerte es la que diferencia la aventura del juego, porque la muerte burlada es el testimonio de la pureza en la aventura.

Todo viajar supone aventurarse, pero es distinto buscar el riesgo extremo que procurar el riesgo mínimo.

*

Hay viajes de ida y vuelta en los que la experiencia lograda, luego, es incorporada como novedad de lo cotidiano. Son los viajes iniciáticos, los viajes en pos de descubrimientos. En estos viajes la experiencia de la ida es diferente a la experiencia de la vuelta (Ilíada y Odisea, Orfeo... Etc.).

Hay viajes sólo de ida... de búsqueda de un destino... (el éxodo judío, la vida nómada, la "caballería", ...).

*

Se han clasificado las sociedades primitivas, en sociedades nómadas, cazadoras... errantes; y sociedades sedentarias, agrícolas, recolectoras, fijas; y de estos dos modelos arquetípicos se han deducido dos formas de estar en el mundo: en movimiento, en errática busca; y fijado a un lugar. El movimiento se asocia a la libertad, al invento del monoteísmo, a la cooperación voluntaria, a la creación de vínculos... mientras que la fijeza se asocia a la centralidad, la

sumisión, el respeto, el reparto del trabajo y la pertenencia a un destino cerrado arrastrado por generaciones.

Sin embargo Maffesoli ("El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos") sostiene que la vida errante, o la errancia vital (o la aventura en el vivir) es el aspecto fundador y renovador de todo cómputo social, traduce (y expresa) la pluralidad de la persona y funda la duplicidad de la existencia (en el mismo sentido que Leyte da al "dasein" Heideggeriano).

Maffesoli sostiene que el nomadismo en la actualidad... se hace ciudadano y se expande por doquier como necesidad natural de un progreso vivencial de lucha en la sociedad cambiante.

Ser viajero, aventurero, nómada, en cierto sentido, es indispensable para sentirse persona. Cada uno de nosotros somos viajeros en busca de otro lugar... Vivir entre otros es fluir entre esos otros... con o sin rutas fijadas, hacia la muerte.

Las utopías son visiones de sociedades muertas radicalmente sedentarias.

*

La vida contemplativa, el peregrinaje errático y la práctica de las artes son aventuras que convocan y conmueven la interioridad de cada practicante.

En la experiencia mística, el interior se vive como un universo entero, peculiar ámbito de toda gesta, lugar del Edén-Apocalipsis (M. de Certeau, "La fábula mística").

En esta aventura (a veces confesional, otras no) el yo se acaba configurando como lugar para que, transmutado en ciudad, permita aparecer en él lo radicalmente otro....

Dice de Certeau: el éxtasis místico (el estar fuera de sí) lleva el vacío del "conócete a ti mismo", y suprime la discursividad, el otro del otro. Paisaje pleno que da sosiego y hace rebotar al vidente hacia su interior organizante de un lugar para el decir del otro.

Coincidencia de agonía y placer, lucha que se convierte en abrazo nocturno en el que se unen y ya no pueden separarse.

Pero la experiencia mística necesita de palabras, necesita la narración presentativa que hace posible la vivencia ex-tática como ajenezación creativa.

*

El arte es un viaje iniciático, aventura existencial y búsqueda del interior impersonal... por antonomasia.

Pero la aventura nunca está en el final. La gran enseñanza del éxodo, por ejemplo, es que el final es irrelevante o imposible de alcanzar, lo que patentiza que la experiencia está en el caminar, en el propio error.

En el arte es lo mismo, la ventura está en el hacer arte, no en el resultado del hacer... que siempre será corto, cicatero y en cierto modo inesperado.

*

El dibujo es el resultado del dibujar y justamente en el dibujar es donde está la aventura.

Rilke en sus "Cartas a un joven poeta" dice más o menos: no pretenda que nadie juzgue sus obras. Entre usted en sí, examine ese fundamento que le impulsa a hacer y pregúntese si moriría si se privase de hacer lo que su impulso le dicta.

La aventura en el hacer arte ha sido explorada y discretizada por innumerables autores, desde la literatura, la poética, la filosofía y las artes plásticas, y es quizás a estos escritos donde hay que acudir para poder adentrarse en el hacer arte por encima de la obsesión académica de considerar las obras sin sus procesos de su ejecución.

A este tema hemos dedicado todo nuestro esfuerzo en 40 años de práctica, estudio y docencia.

*

En el Congreso de Madrid ya se señalaba la diferencia radical entre hablar y discutir de "dibujos" o del "dibujar" proponiéndose entonces que las enseñanzas de nuestros departamentos se remitieran al dibujar más que a los dibujos... entre otras cosas porque las modalidades usadas para recabar datos hoy se pueden suplir con métodos técnicos diversos

En la colección de escritos "Dibujar, proyectar", editada por el Instituto Juan de Herrera, se recogen los trabajos elaborados en los últimos 35 años.

*

Si el título para el 15 congreso hubiera sido: "El viaje (aventura) de los arquitectos en su dibujar", no sé si hubiera habido comunicaciones suficientes para justificar la reunión.

Porque, al parecer, los arquitectos cuando viajan y cuando dibujan no buscan en las acciones vinculadas ni el descubrimiento de sí mismos ni el misterio del configurar.

Se conforman con visitar lugares y tomar apuntes representativos (puro visualistas) para, luego, decir que fueron la inspiración de sus obras.

Este hecho, trasladado a la pedagogía, lleva a presentar las obras de los arquitectos santificados como objetos sin proceso, como productos al margen de lo político, como caprichos personales de espaldas a la pluralidad de personajes, emprendimientos y vicisitudes de las que emergen los edificios.

*

Para acometer este enfoque operativo interior, catastrófico y diagramal del dibujar es aconsejable entender el viaje de aventuras (iniciático, místico, de destino) como paradigma de todo proceder y, en especial, del proceder artístico... en donde cae el dibujar como aventura.