

POS-G43

*PD en Investigación y Creación en Arte***EL DIBUJO COMO PARTITURA DEL ESPACIO**

Jon Martin (doctorando) Gentz del Valle de Lersundi (directora)

EHU-UPV

La tesis se registrará en bilingüe (euskera y castellano). Presento aquí el resumen en castellano: Planteamos esta tesis como un ejercicio en dibujo creativo dentro de unos límites técnicos y temporales. El tema del dibujo es –o se sustituye por– la estrategia de su génesis y el resultado de la imagen no está programado. En el diálogo que surge durante y después de su proceso de construcción, reflexiono acerca de la manera de tratar con ella, partiendo del contexto actual caracterizado por la cantidad, velocidad y facilidad de generarla y compartirla. Mediante el trazo, el formato y la composición, acabo planteando una especie de juego sobre la génesis, la estructura y el ritmo de mis dibujos, estrechamente vinculados con la música, el crecimiento vegetal y el paisaje. De esto, como a menudo ocurre en el campo de la creación artística, tan solo soy consciente una vez está hecho. Es desde este punto desde donde escribo esta tesis, en la que pretendo mostrar ese proceso de creación y las claves encontradas en él. No es un estudio sobre, sino en y desde los dibujos y el acto de dibujarlos, que comenzó entonces y se pone en palabra ahora. Son siete tandas de dibujo donde la toma de consciencia de esas claves ha sido paulatina. Éstas estructuran el trabajo escrito en tres bloques, asociando cada uno a ciertas claves, espacios y acciones. 1-Duda-comienzo. Claves: trazo, nodo, módulo, montaje, espacio y dibujo-organismo autónomo-compuesto. Espacio: cueva, roca, silueta y tensión fondo-figura. Acciones: dibujar, apilar, tachar, conectar. 2-Movimiento-ritmo. Claves: corte, ritmo, paisaje, atención y distancia. Espacio: bosque, selva y zarza-mancha Acciones: Remontar, desplazar, repetir, crecer, invadir,... 3-Estructura-asimilación. Claves: estructura, escala, patrones de crecimiento –vegetal y fractal– autosemejantes, píxel, vibración, resonancia, música y simulación. Espacio: mar, pantalla y pensamiento. Acciones: numerar, desplegar, registrar y reflejar.