

Secuencias

Mateo Castillo

27 de Noviembre de 2021 a 29 de Enero de 2022

En los procesos de corte de materiales estandarizados con máquinas quedan siempre residuos. Unos cuantos de estos residuos con forma de paralelogramo son rescatados de la basura para mezclar pinturas de colores.

Más tarde y por casualidad esos restos de madera pintada son dispuestos de manera inconsciente para formar una línea continua, un objeto. Surge el deseo de repetir el proceso de manera intencionada y controlada. Se cortan nuevas piezas, con la misma máquina que produjo el residuo inicial, modificando ligeramente las dimensiones. Se construyen instrumentos para pintarlas con la técnica de inmersión. Se determinan reglas para que la acción sea mecánica y con un mínimo de intención estética.

Una vez pintadas se diseñan piezas modulares con una función constructiva de unión y anclaje simultáneamente, que hacen fácil y preciso el ensamblaje. Las piezas modulares permiten inicialmente la unión por el lado corto y luego unas nuevas piezas que combinan las anteriores permiten la unión en el sentido largo. Esos nuevos módulos sugieren una nueva pieza, un trapecio que está en relación con el paralelogramo. La inversión de tiempo y la cantidad de objetos hacen que surja el interés de mostrarlos.

Aparece la galería y con ella nuevas determinantes de diseño, el transporte y la intervención en el espacio del cual solo hay un esquema con medidas. Surgen diferentes opciones de ocupar el espacio, algunas se desechan por limitaciones de transporte. Se construyen nuevos objetos. Contenedores e instrumentos de ensamblaje para simplificar la acción de montaje. Nuevas formas. El espacio se vuelve escenográfico, una instalación.

Se dibujan las paredes y en ellas siluetas que serán llenadas después por los objetos montados. Los objetos se convierten en memoria del proceso.

Un nuevo elemento tridimensional crea el vínculo entre el paralelogramo inicial y el espacio arquitectónico, el banco.

Este proceso es producto de la secuencia de acciones simples, ordenar, unir, llenar, iteradas durante el de tiempo.

Todos los objetos de la secuencia están relacionados con el desecho inicial, por eso comparten el mismo destino, que solo puede ser evitado por la mirada individual, de un constructor o un observador.

