

YOU CAN'T SEE ...

Un muro. Frontera maciza entre la calle y el espacio doméstico. Al otro lado ondea un mar que no se deja ver. En ocasiones las puertas anuncian que algo aguarda al otro lado. La puerta de la caseta número dos de la playa del Garraf no da a ninguna parte. Flota en el muro al observarse desde la arena. Al otro lado, el vacío.

Una serie de objetos domésticos aparecen durante un día. Permiten habitar el espacio público, diluyendo el umbral entre el dentro y el fuera. La calle, mero espacio de paso, se torna un interior en el que poder estar. Confusión que altera el lenguaje con el que definimos el mundo, la manera en cómo lo vemos y nos relacionamos.

El muro como soporte. Playa del Garraf. 2014.



Una puerta bloqueada. La llave se ha perdido, no se sabe dónde está. Lo que hay dentro es incierto. Para los habitantes provisionales del inmueble es un espacio inaccesible, misterioso. ¿Qué misterios aguardan en su interior?

Una fina línea marca un nuevo horizonte. Anula la puerta superponiéndole un nuevo infinito. Las ventanas, móviles, permiten encuadrar el nuevo espacio generado. El interior, de apenas dos metros cuadrados, se volatiliza ante el trazo que lo transporta a otra dimensión.

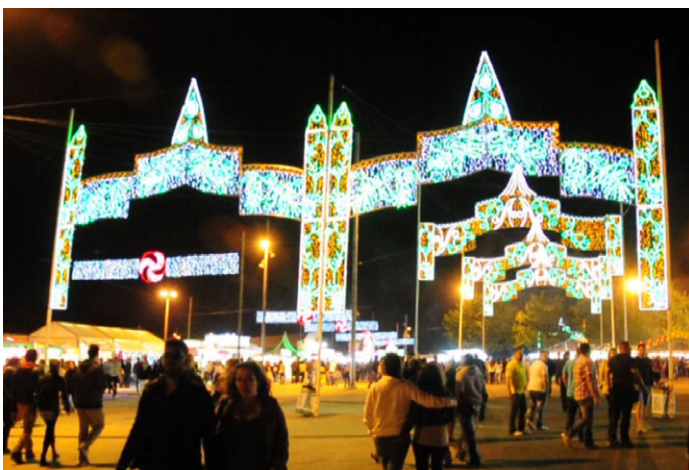
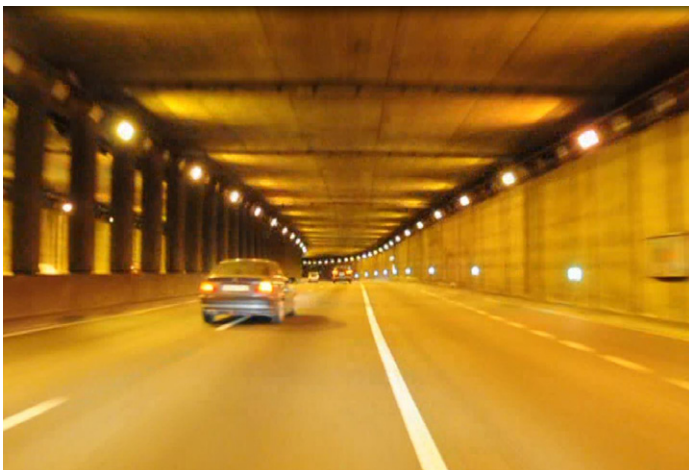
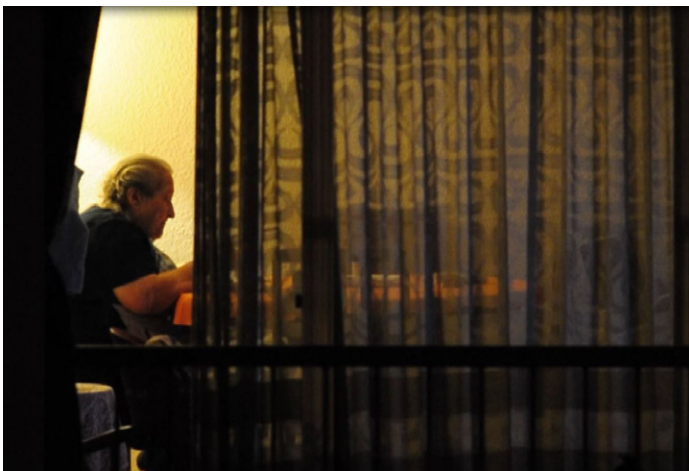
Horizonte(s). Barcelona. 2014.



¿Qué diferencia existe entre el día y la noche? Una vez terminada la jornada laboral, en el inicio del tiempo que administra uno mismo, ¿qué situaciones se dan? ¿Habitamos de un mismo modo? ¿Pautamos el tiempo libre y de ocio como ocurre con el tiempo de trabajo? ¿En qué grado somos dueños de nuestro tiempo? ¿y de nuestra existencia?

Este trabajo plantea todas estas cuestiones y otras que puedan surgir al espectador en el transcurso de una noche. Se retrata el espacio doméstico y de ocio. ¿Hasta que punto nos separan los tabiques los unos de los otros? ¿De qué manera influye la configuración del espacio doméstico y el espacio público en el habitar? Reflexiones sobre el ser mismo de la arquitectura y las relaciones que establece con sus moradores, en el caso de que fuese posible separar lo construído de lo vivido...

Reset. Cortometraje. 2014.



La actividad deja paso a la ruina. Espacios ajenos despojados de lo cotidiano. ¿Es posible habitarlos? ¿Tiene sentido? Cuando el útil se transforma en un momento despojado de toda existencia, la incertidumbre nos acecha: ¿qué actividades deberían ocurrir en su interior? No ocurre lo mismo con las catedrales. En ellas no se espera que nada ocurra. Es un espacio vacío cuya experiencia apela al propio ser, consciente de su existencia. ¿Es necesario que ocurra algo, introducir dispositivos de actividad, para que el espacio adquiriera de nuevo un sentido? ¿Hasta qué punto no estamos enmascarando lo que no soportamos ver?

El niño, que aún tiene un mundo por conocer, no definido del todo por un lenguaje que no acaba de aprehender, observa el resto como situaciones. No concibe el mundo por paquetes, sino que lo integra todo en una misma lógica, la de la existencia, el juego. Para él no es necesario establecer nada. Vaga por el papel del mismo modo que por el mundo, con la mirada distraída, deteniéndose en este o aquél instante que llaman su atención. La pregunta por el qué hacer ya no es necesaria.

TRES. Sant Adrià de Besòs. 2015.

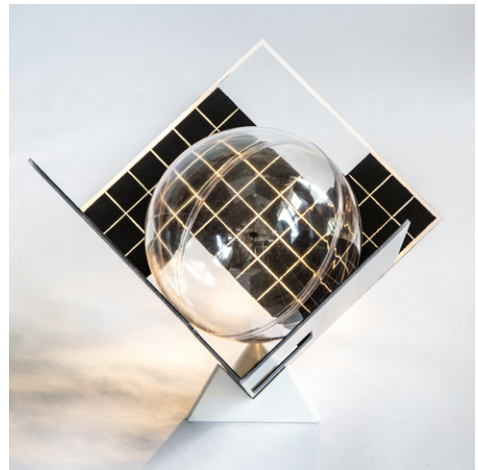
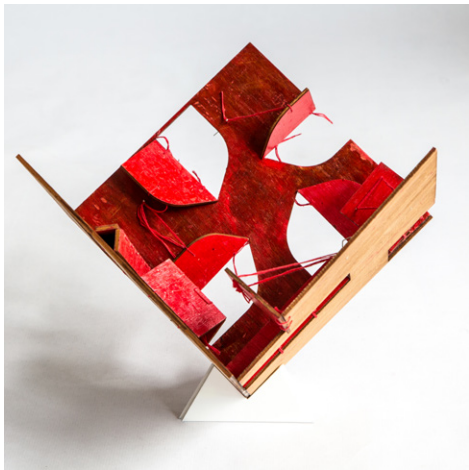
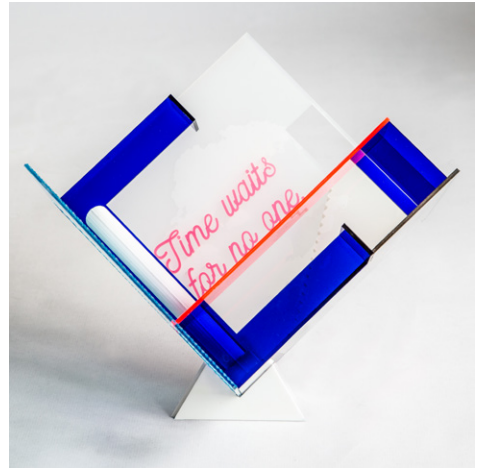
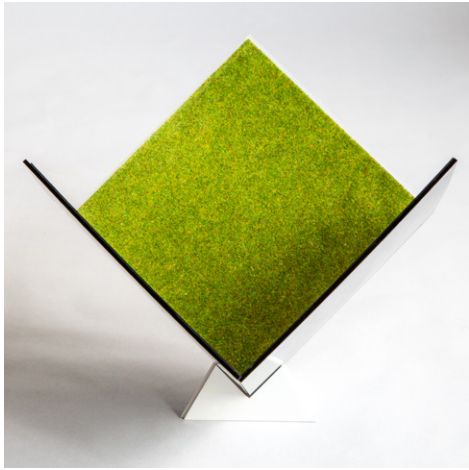


¿Habitar la cuarta dimensión? Hipercubo es un lugar cuatridimensional, enclave de ocho espacios cúbicos interrelacionados paralelamente entre ellos. No existe la noción de suelo, techo o paredes. Todas las caras son pisables, habitables. En función del recorrido del paseante, la experiencia de este mundo será diferente.

La rotura de los límites arriba y abajo abre un nuevo campo en el que el espacio se despliega. Una dimensión espacial más implica un desdoblamiento del espacio que, a su vez, afecta a las lógicas de los habitantes de la tercera dimensión. La realidad no se vive de la misma manera.

Cada uno de los espacios abre interrogantes sobre la propia existencia, sobre dónde estamos y cómo vivimos. Se produce un desplazamiento del lenguaje con el que aprehendemos el mundo. Es en este desplazarse dónde el espacio se abre a nuevos horizontes de sentido.

Cárceles de invención: Hacia una arquitectura. 2017.



La Realidad Virtual es la llave que permite el acceso a este universo. Un ir más allá en la experiencia estética del espacio en que los límites entre habitar y sentir se emborronan. Cuestionar la manera como la arquitectura acontece a través de una realidad virtual que a su vez es, en su manifestación envolvente, una vivencia que fluye desde lo más profundo del ser.

Es en este venir a presencia de la obra dónde uno puede encontrarse a sí mismo rodeado de los acontecimientos que una vez ocurrieron. Palabras que hacía mucho tiempo que no se habían vuelto a escuchar. Resuenan a su vez en los movimientos y exploración del que transita por las distintas celdas del laberinto, de su existencia. Arquitectura materializada a través de la luz. Obra que no se agota en su recorrerse. Intento estéril del que intente estabilizarla entre muros de arcilla. Espejismo que se desvanece en la tridimensionalidad. Rincón en el que preguntarse ¿Qué es arquitectura?



No ves un hipercubo. Dada nuestra condición de seres que habitan en un mundo de tres dimensiones, no podemos visualizar una proyección conformal - aquella que preserva los ángulos de una figura - de un hipercubo. La imposibilidad de realizar una proyección conformal en espacios de menos dimensiones al de un cuerpo geométrico, impide el acceso al hipercubo como objeto. Solamente podemos contemplar sus sombras.

La frustración que genera este hecho se plasma en el recorrido de la tinta sobre el papel. La angustia por lo inalcanzable diluye y escinde el mensaje hasta el "no ves". Pone en jaque al lenguaje con el que accedemos al mundo. No podemos observar por mucho que abramos los ojos. La mirada no alcanza, la vista se pierde, las palabras se desdibujan.

No ves un Hipercubo. 2017.

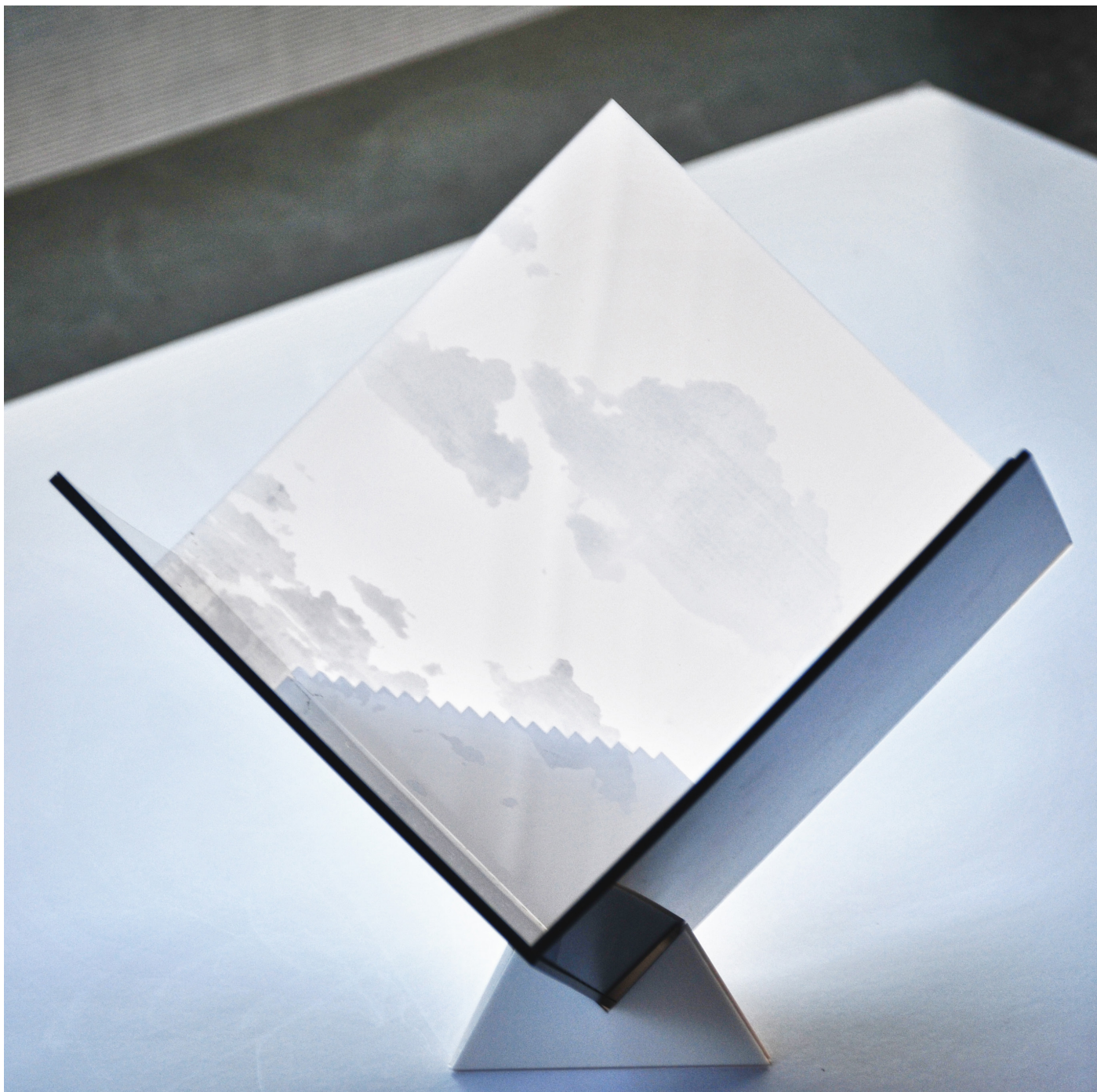


¿Qué define una habitación? Se trata de ir más allá de la definición o el contexto mediante el cual entendemos qué es una habitación: espacio íntimo en el que nos podemos refugiar y descansar sabiéndonos seguros. 'Bienvenidos a mi habitación' surge del conjunto de prácticas que se dieron en una habitación determinada, y de las relaciones familiares y las reglas del juego de la casa en la que se hallaba inserta.

Se trata de preguntarnos qué entendemos por habitación ¿Son sólo las paredes? ¿De qué manera situamos los muebles? ¿Delimitan estos elementos el espacio, o hay algo más? Será necesario añadir el «¿qué ocurre?» al «¿cómo es?» en el momento de resignificar el imaginario de la 'habitación' y las situaciones que en ella acaecen.

Bienvenidos a mi habitación. 2018.



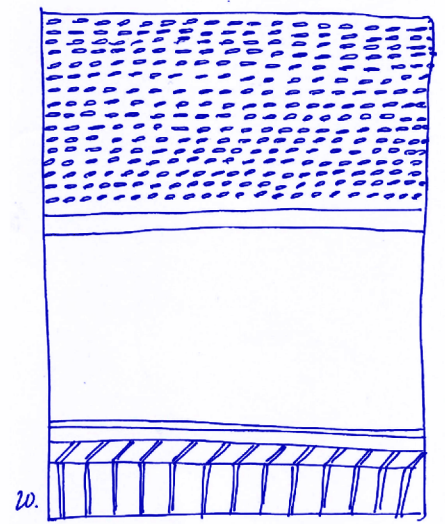
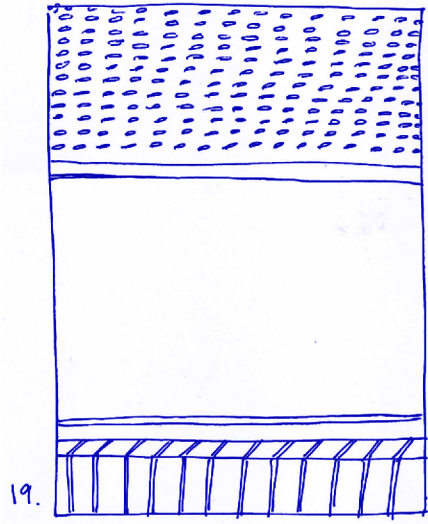
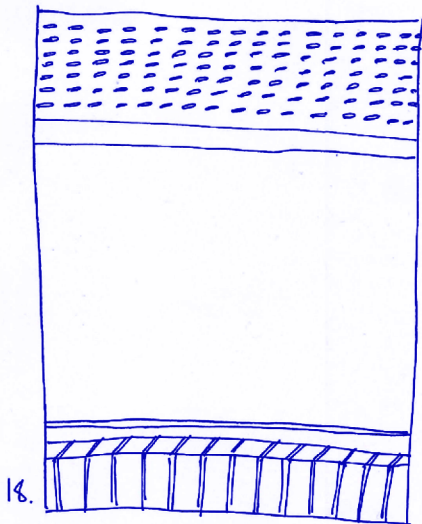
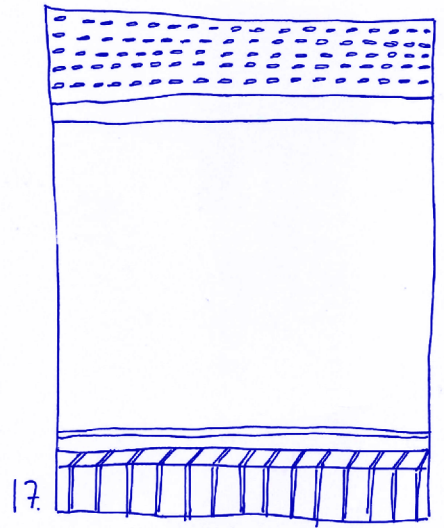
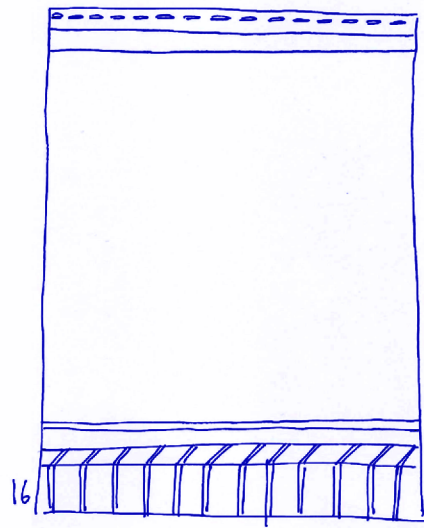
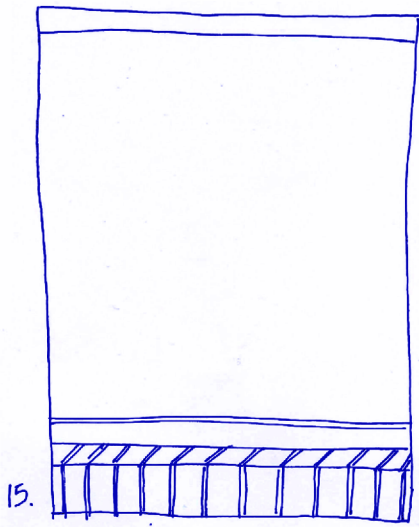


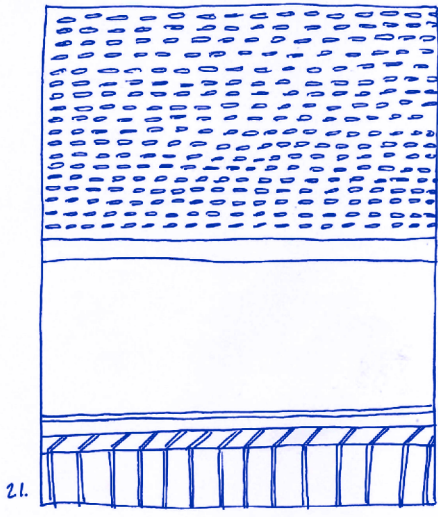
David Mesa Cedillo

+34 639 02 77 30

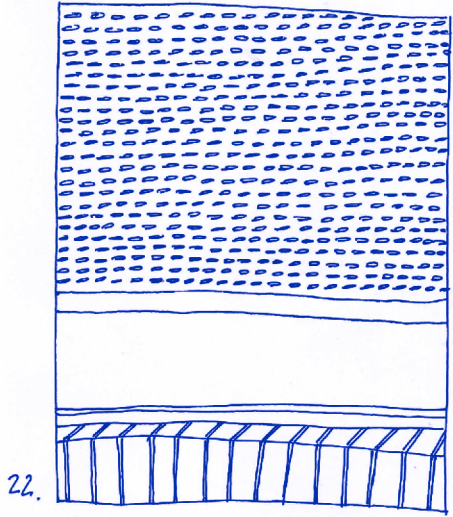
info@david-mesa.com

<http://david-mesa.com>

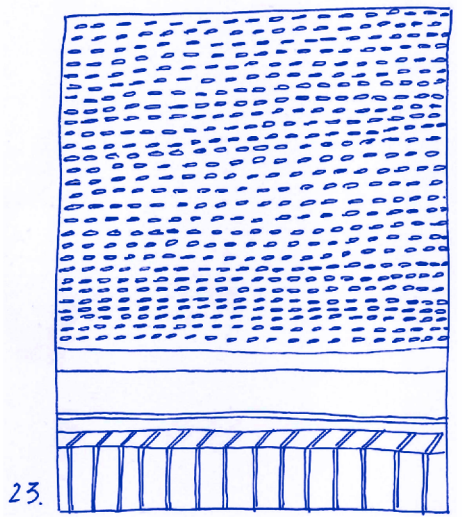




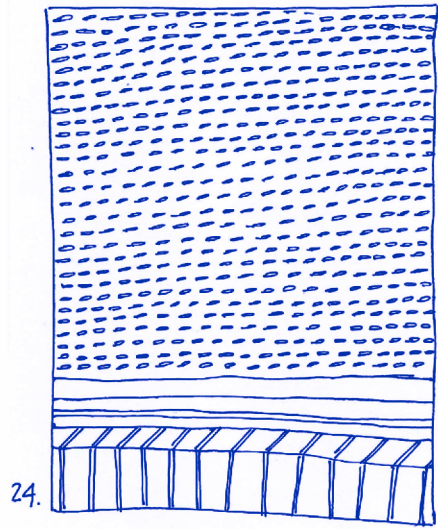
21.



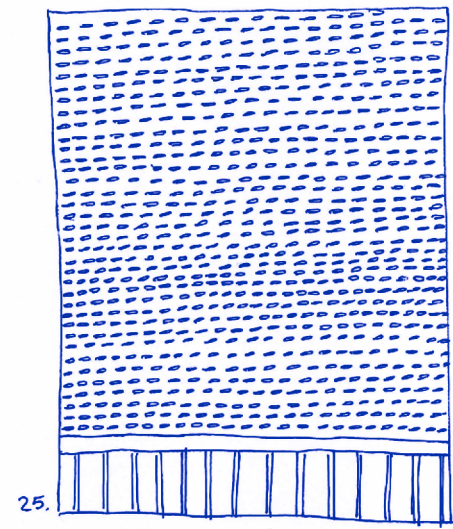
22.



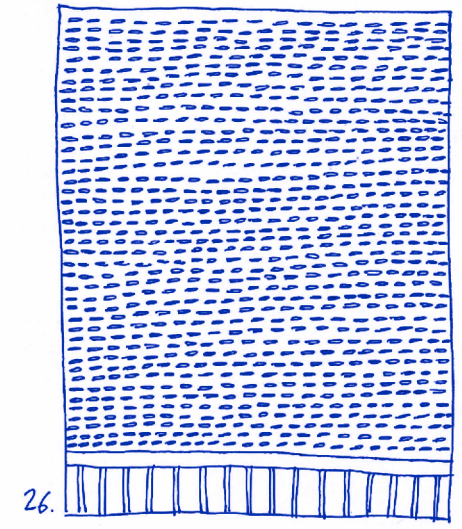
23.



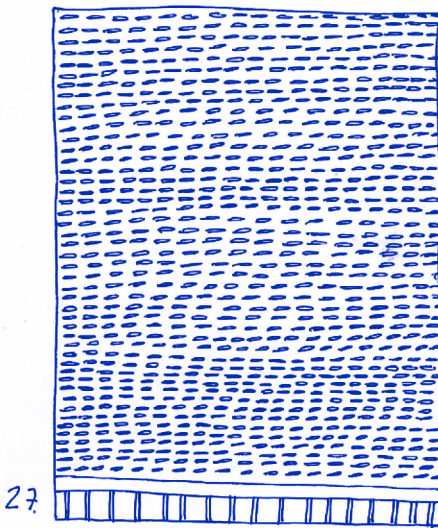
24.



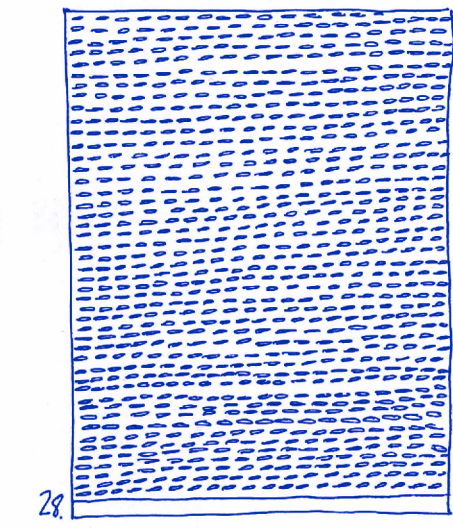
25.



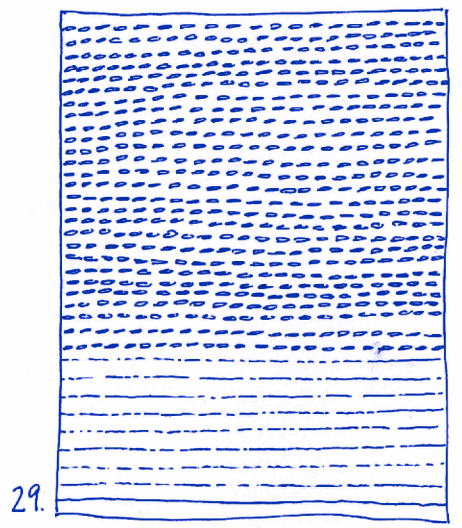
26.



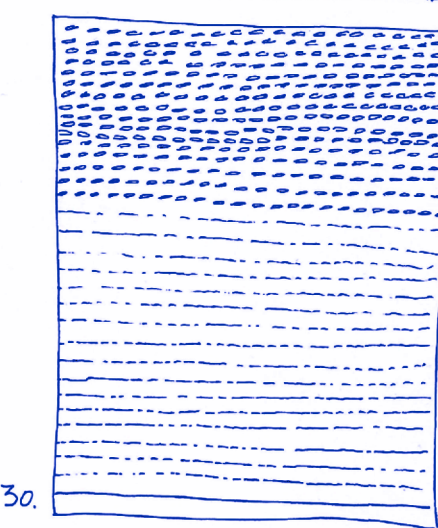
27.



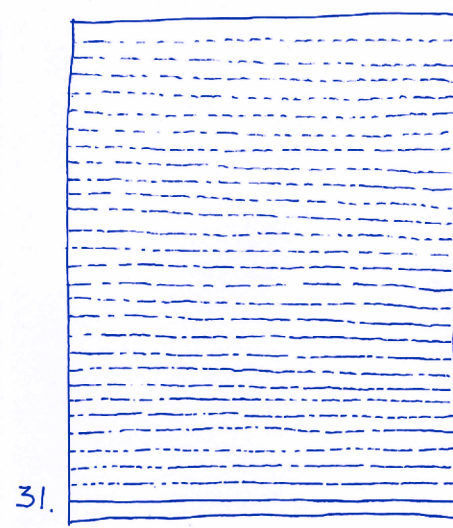
28.



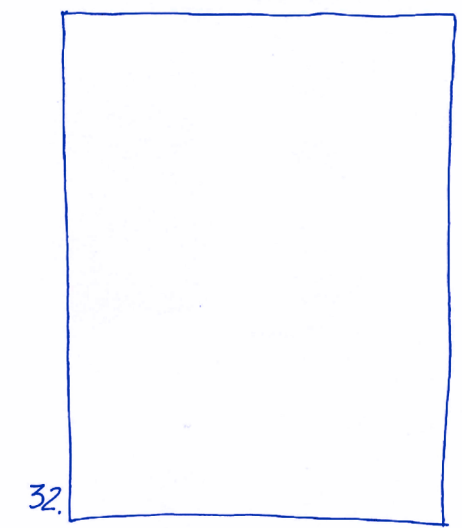
29.



30.



31.



32.