

EL DIBUJO DESORIENTADO

MARTÍNEZ MINDEGUÍA, Francisco

Universidad Politécnica de Cataluña

The present analysis starts from two questions that, I understand, it is necessary to consider to confront the teaching of the drawing at present. The first one is that the drawings are built with the references of other drawings. They result from the analysis, interpretation and valuation of a subject, from the use of some means and techniques, and from the consideration of a purpose, but his construction does not start from scratch, as logical solution to these questions. As every language, the drawing is built from codes, conventions and the experience accumulated by other drawings, from what we know as GRAPHIC CULTURE. The second question is that, the capacity of representation and communication of the drawing has LIMITS, beyond which its understanding is ambiguous. But it is not a deficiency but of the essence of the drawing, since they show the frame of possibilities of their field of action.

1. Until the ends of the past century, we have drawn with some referents that were started to build 500 years earlier, because the technique did not vary substantially during that time. At present, the graphic capacities of the computer systems do not allow making use of that experience as it was done until then, and the speed and importance of the changes has not allowed having suitable models to replace them. The computer drawing is now a disoriented drawing, which is built adapting past referents which do not include the possibilities of the new tools, without having found a form of adequate expression. In this disorientation, it is necessary to build through the study what earlier was acquired through the practice. We have

to analyze critically the exemplary drawings again to understand which was the reason that justified them, the importance of the type of projection used, the way how the resources were manipulated and how the result was identified with the intentions of the project, the represented subject or the purpose of the message. The criterion will be acquired from the rationalization of the personal graphic experience, but also from that analysis, which finally will allow incorporating the contributions of the historical experience.

2. The fast improvement of the computer programs has generated the illusion that all is possible, that there are not limits or, in any case, that its existence is temporary until a new version of the software overcomes them. Is insisted in the attempt of representing acritically the reality forgetting that the drawing is not the reality but his interpretation and valuation, and that the recognition of the limits is what it allows face the complicated subject depiction as the landscape, the light, the experience or ideas. To know the technique does not have to be more important than to build the criterion to use it, nor the software have to be what determines the values of the drawing. To understand the importance of the limits has to be a good means to adapt the use of the programs to the purpose of the drawing.

El presente análisis parte de dos cuestiones que, entiendo, es necesario considerar para afrontar la docencia del dibujo en la actualidad. La primera es que los dibujos se construyen con las referencias de

otros dibujos. Son el resultado del análisis, interpretación y valoración de un tema, de la utilización de unos medios y unas técnicas y de la consideración de una finalidad, pero su construcción no parte de cero, como solución lógica a estas cuestiones. Como todo lenguaje, el dibujo se construye a partir de códigos, convenciones y de la experiencia acumulada en el tiempo por otros dibujos, de lo que conocemos como CULTURA GRÁFICA. La segunda cuestión es que, la capacidad de representación y comunicación del dibujo tiene LÍMITES, más allá de los cuales su comprensión es ambigua. Pese a lo que podría parecer, estos límites no son la muestra de una incapacidad sino la propia esencia del dibujo, ya que son ellos los que señalan el marco de sus posibilidades, el ámbito de actuación en el que es efectivo, y reconocerlos es el primer paso para valorar la capacidad del dibujo y el alcance de su comprensión.

LA CULTURA GRÁFICA

En cuanto a la primera cuestión, el valor que nosotros damos a la originalidad no debería hacerlos rechazar esta idea, como si implicara una falta de imaginación, la copia sin contenido de esas referencias o una influencia desmedida de la imagen. Siempre se ha trabajado a partir de las experiencias previas y en eso consiste la cultura. Todo dibujo es el último paso de una experiencia acumulada, que cristaliza en unas condiciones ambientales e históricas propicias. Conocer un dibujo es conocer al arquitecto que lo hizo y también la cultura de la parte y en la que se inscribe. Somos el resultado de nuestra historia, recurrimos a ella para orientarnos y no tiene sentido actuar como si no hubiera existido o como si empezáramos de cero.

Inconscientemente o no, siempre hemos dibujado sobre la base de experiencias previas aunque, desde la incorporación extensa de los medios informáticos, esto no sea exactamente así. El problema es que hasta finales del siglo pasado han sido útiles unos referentes que, con apenas cambios, se empezaron a construir 500 años antes, porque la técnica no varió sustancialmente durante ese tiempo. Sin apenas cambios, las convenciones gráficas utilizadas en las academias para el dibujo de las plantas, secciones, alzados o perspectivas, el uso del valor de línea, el color, la sombra o el claroscuro han tenido aplicación hasta hoy, sin apenas cambios. Una planta o una sección de Charles Garnier, un alzado de Otto Wagner, una perspectiva de Viollet-le-Duc o una de las axonometrías de Auguste Choisy son aun hoy modelos de los que podemos aprender cómo comunicar la forma de un espacio, utilizando estas

proyecciones. Pero estos modelos no abarcan la amplitud de recursos de los medios informáticos. Y esa es, en mi opinión una de las carencias de los llamados "renders" o de las "animaciones", por señalar dos de los tipos más significativos. Es un problema porque la rapidez e importancia de los cambios no ha permitido disponer de modelos adecuados con que completar los anteriores. El estudio con estos medios se ha concentrado más la destreza operativa de los programas que en el valor real de la calidad gráfica o comunicativa de sus resultados; más en cómo se utilizan o aplican los recursos que en cuál es la finalidad que se persigue con ellos. Actualmente, la mayoría de los recursos se aplican porque hay un programa que lo permite, más que por una necesidad consciente que lo requiera. Por esta razón, el dibujo informático es actualmente un dibujo desorientado, que se construye traduciendo y adaptando referentes pretéritos inadecuados, que son incapaces de abarcar las posibilidades de los nuevos medios.

Tal vez esta pérdida de conexión se deba a causas diversas pero una de ellas es el modo en como se construye el dibujo con estos sistemas, sin ver directamente el resultado de lo que hacemos. Construimos, imprimimos y vemos el resultado, para después criticar el resultado, corregir el modelo y volver a imprimir. Comparado con el dibujo manual, el informático conlleva un proceso de mayor abstracción, en el que el dibujante ha de prever el resultado y ser capaz de juzgarlo después: ha de ser capaz de prever el efecto de un determinado valor de línea en el dibujo, el de su color o el del color que tenga el fondo o una parte de él; ha de ser capaz de controlar las tensiones y el orden de la lectura del dibujo y el valor que todo ello tendrá en función de la escala de impresión. Mucho más que antes, necesita conocer todo esto antes de dibujar, porque tal vez luego no sea capaz de reconstruir todo el proceso para que el resultado sea correcto. Esto requiere experiencia y criterio. De hecho, la informática ha separado el control de la información y el discurso gráfico, cuando antes estos se resolvían simultáneamente. Son dos cuestiones diferentes e igualmente importantes, si consideramos el dibujo con el que el arquitecto comunica aquello que ha comprendido o proyectado.

Mucho más que antes, el dibujante necesita haber asimilado la experiencia previa para aplicarla en su actividad presente. Y mucho más que antes, este conocimiento de la cultura gráfica debe ser incorporado a la docencia. Hay que hacer ver que estos dibujos singulares son el resultado de un razonamiento que tiene que ser comprendido visualmente. Su valoración puede que derive del tema en sí, de su

interés tipológico, de su singularidad o de la dificultad de su representación; tal vez muestren el resultado final o intermedio de la evolución de un proyecto o de un proceso; tal vez su valor esté relacionado con los dibujos de otros dibujantes hicieron sobre el mismo tema o con el modo en como éste se trató anteriormente; puede que sea la estructura del discurso, la singularidad de la composición, el uso de los recursos gráficos o cómo todo esto afecta a su lectura... A esta diversidad habrá que añadir que esta valoración puede variar con cada observador, en función de los conocimientos y experiencias que éste acumule, de sus prioridades, intereses o creencias.

No es fácil "leer" de este modo los dibujos, como tampoco es fácil aplicar estos contenidos en la práctica, pero es algo en lo que hay que habituar a los alumnos. Hay que hacer ver que es una lectura que tendrá un alto grado de subjetividad y por tanto de responsabilidad personal, que deberá hacerse "de manera dinámica, abierta a múltiples significados, [y] no como textos cerrados" (Said 2003). Posiblemente el dibujo contenga información que el receptor no llegue a descifrar, porque sea necesario conocer antes el problema que lo motiva o conocer al autor o el ámbito cultural en el que se produce: el receptor sólo verá y comprenderá en función de lo que haya visto y comprendido antes, y también en función de lo que esté predispuesto a ver. Se trata de una lectura personal y subjetiva, como subjetivo es también el propio dibujo. De hecho, toda "lectura" contiene un acto creativo, que depende del dibujo y del observador. Su valor dependerá del rigor con el que se haga, del conocimiento que se aplique en ella y del respeto que se tenga por la obra.

Como siempre ha sido, se aprende a dibujar dibujando, analizando críticamente estos dibujos y estudiando los ejemplos de los maestros. Más que antes, es necesario aprovechar la experiencia que aportan los dibujos singulares de la historia, para mejorar nuestro trabajo y construir nuevos referentes. Como decía Ortega y Gasset, "el progreso exige que la nueva forma supere a la anterior y [que], para superarla, la conserve y aproveche" (Ortega 2004, p. 53). En la desorientación actual, es necesario construir por medio del estudio lo que antes se adquiría mediante la práctica. Es necesario volver a analizar de modo crítico los dibujos ejemplares para entender la razón que los justificaba. El criterio se adquirirá a partir de la racionalización de la experiencia gráfica personal, pero también a partir de ese análisis, que finalmente permitirá incorporar las aportaciones de la experiencia histórica.

Es cierto que nuestra sociedad es mediática y abusa de la comunicación rápida, a base de mensajes condensados y de imágenes claras, en la que se evita el razonamiento, pero es el sentido de la responsabilidad el que ha de mover a un análisis de esta comunicación para no confundir las apariencias con los contenidos. No hay que confundir ese conocimiento con la obtención de un simple catálogo de soluciones para situaciones diversas. El objetivo es el criterio gráfico que se obtiene del razonamiento que sigue a la experiencia práctica, a la propia y a la ajena.

LOS LÍMITES

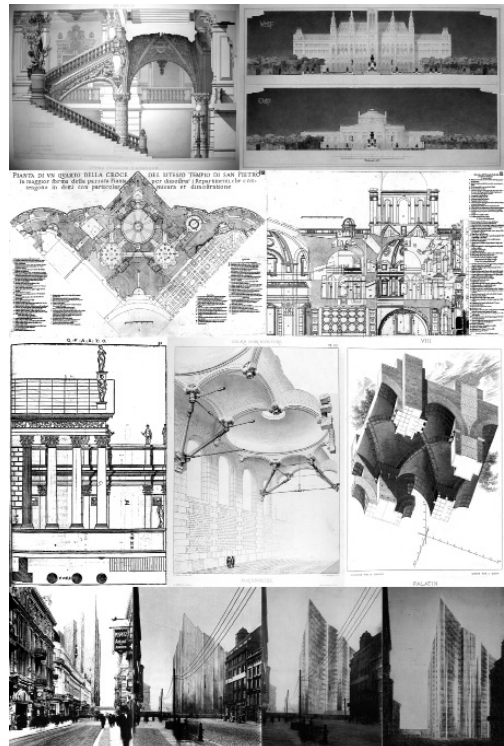
En cuanto a la segunda cuestión que se planteaba al inicio (la de los límites), el rápido y llamativo perfeccionamiento de los programas informáticos ha generado la ilusión de que todo es posible, de que no existen los límites o, en todo caso, de que su existencia es temporal hasta que una nueva versión del programa los supere. Esto deriva inevitablemente hacia una creciente pasividad de los usuarios de sistemas informáticos, que les impide profundizar en las posibilidades de los recursos disponibles y que parte de un error casi ontológico, ya que los límites son parte esencial del dibujo. Nuestra cultura considera el límite como algo negativo, el final de algo o aquello que no es posible superar, el reconocimiento de una incapacidad, en definitiva, pero el dibujo es siempre una traducción de algo en un medio diferente, y eso implica una interpretación y una pérdida, un distanciamiento positivo que no se puede ni conviene anular. El arquitecto trabaja con una abstracción que se relaciona con la realidad en aquellos puntos en que él quiere. Es una ficción que hace comprensible la "realidad", de la que en cierto modo se separa y de la que puede incluso llegar a independizarse.

El dibujo reproduce sólo un fragmento de la realidad y lo hace de modo imperfecto, de tal modo que reconocer qué es lo que representa precisa conocer antes lo representado; esto es algo que ya advertió el propio Vitruvio. Es cierto que, en un proceso evolucionado y gracias al establecimiento de unos códigos de identificación compartidos, el dibujo llega a convertirse en un lenguaje con el que explicar y comprender lo que aun no se conoce, pero esto implica que la capacidad de comunicación del dibujo es limitada: es efectiva, cuando se ajusta a estos códigos, y relativa, cuando pretende resolver problemas no resueltos anteriormente y, por tanto, no codificados. Lo llamativo es que, históricamente, el arquitecto ha traspasado a menudo esos límites de eficacia, en el intento de explicar aquello que los medios disponi-

bles no permitían. Respecto a esto, podemos valorar la seguridad que da la alta codificación de un dibujo técnico, pero admiramos y nos sorprende la sutileza que muestra Palladio al dibujar la arquitectura antigua, el esfuerzo desmesurado de Martino Ferrabosco para representar la basílica de San Pedro de Roma, o el modo en como Mies van der Rohe consigue trascender el concurso de la Friedrichstrasse para convertirlo en el manifiesto de una arquitectura nueva. Los admiramos porque consiguen que lo entendamos así sin que lo hayan dicho concretamente, porque el medio no lo permite. Son dibujos que, aún en el ámbito de la ambigüedad, son explícitos, y su comprensión aporta un contenido que puede incluso llegar a superar al objeto representado. En este sentido, la historia del dibujo de arquitectura muestra la constante necesidad que el arquitecto ha tenido para explicar la idea de un proyecto o la interpretación de una realidad, una forma y las razones que la justifican, la relación entre la parte y el todo, o la idea que subyace en todos ellos. Y es el estudio, o la observación, de los casos que se mueven en este margen lo que ha acaparado siempre la atención y lo que ha llevado a valorar el dibujo como el medio más extraordinario que ha tenido el arquitecto para comunicarse. Y lo es porque tiene límites que es posible superar. Por ello es absurdo aspirar a su desaparición.

Más allá de la información geométrica, el dibujo sugiere, da a entender y ha de ser interpretado. Durante su proceso de construcción, deja un margen de indefinición que podrá o no ser resuelto en su posterior evolución o en otros dibujos que lo completen. La “suspensión” que deriva de esa indefinición determina gran parte de su atractivo, similar al de un juego ilusionista en el que creemos ver lo que no existe, sabiendo que realmente no existe y que todo es un juego. El problema no es que haya límites sino que no seamos capaces de trabajar con ellos. La mayoría de las veces, el seguimiento pasivo o acrítico de lo que ofrecen los programas, da lugar a dibujos complejos, llenos de datos que no es posible entender o leer ordenadamente, tal vez de información innecesaria o irrelevante, que derivan hacia una pérdida evidente de la capacidad comunicativa. Dibujos en los que brilla el virtuosismo técnico pero en los que no se sabe qué es lo que se pretende o qué idea o razón los justifica.

Para reconocer los límites del sistema hay que experimentar con él. Eso es lo que permitirá resolver imaginativamente la representación de temas complejos como el paisaje, la luz, la experiencia o las ideas. Conocer la técnica no ha de ser más importante que construir el criterio para utilizarla, ni



Pie de imágenes:

De izquierda a derecha y de arriba abajo:

1. C. Garnier, Escalera de la Opera de París (Le Nouvel Opéra, París, 1878-1881).
2. O. Wagner, Einige Skizze. Projecte und Ausgeführte Bauwerke, Viena, 1897, II, lam. IV.
- 3 y 4. M. Ferrabosco, Architettura della basilica di S. Pietro in Vaticano, 1684, lam. VIII y IX.
5. Andrea Palladio, I Quattro Libri, 4º, p. 31.
6. E. Viollet-le-Duc, Entretiens sur l'architecture, 1863-1872, lam. XXII.
7. A. Choisy, L'Art de bâtir chez les Romains, 1873, lam. VIII.
8. M. van der Rohe, Proyecto de la Friedrichstrasse (Phyllis Lambert, Mies in America, p. 207).
9. 10 y 11. M. van der Rohe, Proyecto de la Friedrichstrasse (Terence Riley y Barry Bergdoll, Mies in Berlin, p. 326, 181 y 182).

el software lo que determine los valores del dibujo. Entender la importancia de los límites ha de ser un buen medio para adaptar el uso de los programas a la finalidad del dibujo.

FINAL

La superación de las dos cuestiones planteadas al inicio se resuelve del mismo modo: con la asimilación de la experiencia histórica y el estudio de los ejemplos singulares del dibujo arquitectónico. La informática no ha resuelto los problemas, los ha dejado en el punto en el que estaban antes. Evidentemente, ha resuelto gran parte de los problemas técnicos, mecánicos o estructurales, pero eso ha dejado a la vista que el verdadero problema es saber qué queremos decir y cómo conviene hacerlo para que, quien sea, lo entienda. Tal vez la raíz del problema sea que no hay cosas nuevas que decir, que damos vueltas para creer que avanzamos o que estamos desorientados. Tal vez, como sugería Peter Eisenman, "mientras todos quieren estar en la vanguardia, estudiar lo antiguo, mirar en el interior de lo viejo, en el ámbito específico de la propia disciplina y dentro de su historia, puede ser un modo de ocuparse del presente" (2008, p. 5).

Referencias:

Ortega y Gasset, 2004, *La historia como sistema*, Taurus, Madrid.

Peter Eisenman, 2008, "Sei punti", *Casabella*, no. 769, pp. 3-5.

Edward Said, 2003, *Aprender a Leer*, Universidad de Oviedo, Oviedo.

