

DOCENCIA

SOBRE EL ABANDONO Y LA FRESCURA AL DIBUJAR

Teaching. About the abandonment and freshness to draw.

Jorge Tamés y Batta

Arquitecto, UNAM. Profesor Titular "A" de Tiempo Completo.
Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México - UNAM

RESUMEN

Reflexión en torno al dibujo y el acto de dibujar, acompañada de una serie de dibujos del autor. El artículo recoge la acción de dibujar antes de confrontarla a cualquier técnica o método, reconociendo su valor en el quehacer del oficio arquitectónico. Se releva el rol del dibujo como instrumento de base para el proceso de diseño y proyecto, constituyéndose en la herramienta ideal para transmitir y expresar lo que se piensa. Sin embargo, el autor no agota el valor del dibujo en su pertinencia como parte de la disciplina arquitectónica, si no que explora, aquellos aspectos positivos que tiene el dibujo desde fuera de cualquier perspectiva disciplinar.

[Palabras claves] Dibujo, Croquis, Aprendizaje, Arquitectura.

[Key Words] Drawing, Sketch, Learning, Architecture.



Fig. 1. Bambú. Fuente: Autor.

“Cuando Wen T’ung pintaba bambúes
Se olvidaba de sí y no veía más que bambúes,
Abandonando su cuerpo, como en trance.
Su cuerpo se transfería al bambú
Creando una frescura inextinguible.” (1)

Poeta Su Shih (1037-1101)
Dinastía Sung septentrional.

Lo que dice el poeta Su Shih del artista Wen T’ung es la mejor descripción del sentimiento y acto de dibujar.

Para los chinos y japoneses, dibujar es una manera de realización basada en las filosofías del Tao y del Zen; sin embargo, la frase citada es una forma de describir lo que es, o debiera ser, el acto de dibujar.

Vale recordar que antes de aprender a leer o escribir, todo ser humano dibuja. Dibujar es un ejercicio tan primitivo como la historia de las civilizaciones. Sin embargo, la espontaneidad con la que lo hacemos cuando niños, es frustrada por la educación, el entorno cultural y la sociedad al ser juzgados como “buenos o malos” dibujos. Trágica situación que puede aniquilar pasatiempos, sueños, e incluso, habilidades.

[1]: Tzu, Lao, TAO TE CHING, versión de Stephen Mitchell, traducción de Jorge Viñes Roig, GAIA Ediciones, Madrid 1999, en información sobre ilustraciones.

el proceso de creación, es más importante que el objeto creado.



Fig. 2. Dibujar Fuente: Autor.

La Real Academia Española muestra tres definiciones para la palabra “dibujar”:

1. Delinear en una superficie, y sombrear imitando la figura de un cuerpo.
2. Describir con propiedad una pasión del ánimo o algo inanimado.
3. Dicho de lo que estaba callado u oculto: Indicarse o revelarse.

Encuentro la segunda como la más apropiada para el propósito de este escrito: “describir con propiedad una pasión del ánimo o algo inanimado”. Es decir, dar vida a algo inanimado. Somos nosotros, quienes le damos vida al dibujarlo, ya sea que haya sido copiado de la realidad, o bien, algo que existía en nuestra mente y materializamos en papel.



Fig. 3-A. Algo inanimado con vida. Fuente: Autor.

Los artistas, sean músicos, pintores, escritores, diseñadores, cineastas, etc... recurren al lápiz y al papel mientras que en su espíritu se recrean con placer al plasmar sus ideas para luego convertirlas en realidad, no sólo para nuestros sentidos, sino para transmitir las al alma y espíritu de los seres humanos.



Fig. 3-B. Dibujito. Fuente: Autor.

Para los arquitectos, y para todo aquel involucrado en una actividad de diseño, la integración de mente, mano, lápiz y papel con el objeto de crear es, o debiera ser, la primera herramienta a utilizar al inicio de un proceso creativo. Dibujar como actividad indispensable para pensar, concebir, inventar, plasmar, componer e imaginar, a través de la introspección que se logra hasta capturar la reflexión en torno al motivo a diseñar.



Fig. 4. Autoretrato. Fuente: Autor.

En la introducción del libro “Homenaje al lápiz” (2) coordinado por el artista José Luis Cuevas, Carlos Fuentes comenta lo que para él significa un lápiz desde su punto de vista y sensibilidad como escritor: “(el lápiz) no ha sido superado. A diferencia de

la tinta, su trazo es borrable. A partir del dibujo a lápiz pueden construirse grandes edificios o pintarse grandes cuadros. El lápiz, servicial y modesto, no se entromete con los proyectos grandiosos. Los sustenta, los imagina, y luego, si es necesario, se borra. El lápiz es corregible, sincero, bello en sí mismo pero dispuesto a ceder su existencia a la pluma, la impresora, la máquina de escribir y, finalmente, la computadora”.



Fig. 5. Valle de Bravo. Estado de México. Fuente: Autor.

Lo anterior puede aplicarse al sentir de un arquitecto o diseñador y por ello una de las prácticas más importantes en la enseñanza-aprendizaje del diseño, es la práctica del dibujo. Una actividad que no debe enfocarse a lograr la maestría en el dibujo, sino al ejercicio de la observación de los objetos en el espacio, en los llenos y en los vacíos, en las texturas, en las perspectivas, en las formas, así como en las luces y en las sombras sobre los objetos. Es decir, no se trata de formar dibujantes profesionales ni artistas del dibujo, sino de desarrollar la capacidad de observación del estudiante del diseño como parte substancial en su proceso formativo, de tal manera que todo lo observado (y asimilado en el acto mismo de dibujar) sea útil en la tarea de crear sus propios objetos.

Se ha comprobado científicamente que la extensión del pensamiento, los ojos y la mano sobre un papel, nos ayuda a articular ideas, a ejercitar el pensamiento y, por supuesto, el ensueño, característica imprescindible en todo acto creativo. El tema ha sido ampliamente tratado de manera brillante.

[2]: Cuevas, José Luis, Homenaje al lápiz, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Instituto Nacional de Antropología e Historia, Museo José Luis Cuevas, Landucci Editores SA de CV, México, 1a edición 1999.

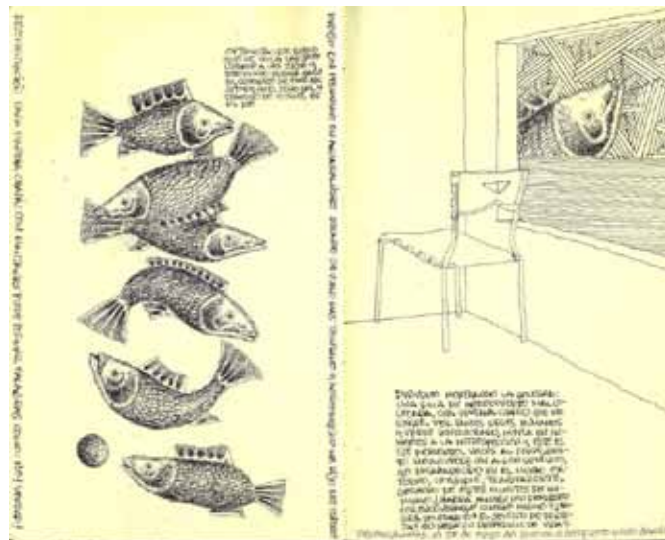


Fig. 6. Aguascalientes, México. Fuente: Autor.

Basado en experiencia propia, promuevo la importancia de disciplinar la mano en líneas, volúmenes o perspectivas diferentes y con técnicas variadas como herramientas para experimentar hasta encontrar el “arma” adecuada con la cual podamos expresarnos mejor. Entre más se practica el dibujo a mano, aunque el avance no se perciba de inmediato, la observación y la reflexión al realizar un croquis creativo de cualquier objeto a diseñar, será siempre útil y, al mismo tiempo, enriquecerá la capacidad de crear.



Fig. 7 Paisaje chino inexistente. Fuente: Autor.

Ahora bien, sin la intención de ahondar en el acto del dibujo desde el punto de vista de ninguna filosofía en particular, me gusta la cita que da inicio a este escrito porque habla de “olvidarse de sí”, de abandonar nuestro cuerpo y de transferirlo a aquello que se plasma hasta sentir una “frescura inextinguible”. Esto no es científico ni metafísico, es sensibilidad pura y por ello adopto esta sensación de abandono, para invitar a practicar el dibujo a mano sin juicios ni conceptos que suelen poner límites y ataduras a la mente y al espíritu.

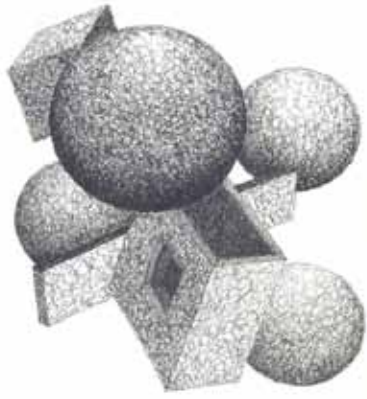


Fig. 8. Observar. Fuente: Autor.

Ataduras o miedos como el de “sentir” que no se tiene habilidad al dibujar. Por eso este acto de dibujar, debe entenderse como un simple garabateo o trazo de líneas en el cual nos perdemos, nos abandonamos, hasta sentir esa “frescura”. Frescura que, para un arquitecto puede significar la solución de un programa arquitectónico, para un diseñador industrial el primer esbozo de un producto, para un diseñador gráfico una primera imagen, para un urbanista el primer trazo de un plan urbano, para un arquitecto de paisaje, la primera idea de lo que será su propuesta.

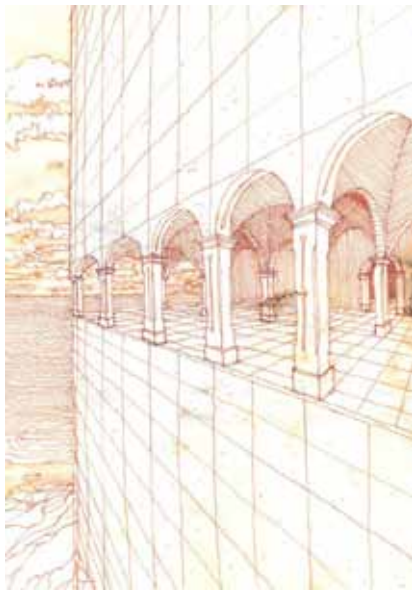


Fig. 9. ¿Real o irreal?. Fuente: Autor.

Para un escritor, esa “frescura” puede significar el inicio de una novela, para un músico, la primera nota de una melodía o la frase de una canción, para un investigador científico, la “chispa” que hace que pueda desenmarañar un “problema” que venía rondando por su mente pero que no había podido tener cabalmente claro en su mente; incluso, para un matemático, la manera en que puede convertir en concreto una teoría abstracta. En fin, a lo que me refiero es que la conexión, mente, mano y papel no es exclusiva de los diseñadores ni artistas y ello debiera permitirnos mayor libertad para dibujar.

[2]: Hacia 1985, el conjunto de Mandelbrot era una especie de imagen pública que aparecía en revistas y trípticos de conferencias de ingeniería, además de ser las piezas más llamativas en exposiciones, en el ámbito internacional, que aludían al arte que puede hacerse con una computadora.



Fig. 10. Bellas Artes, Maratón de Dibujo, FA, UNAM. Fuente: Autor.

Evidentemente, he consultado mucha bibliografía en torno al tema del dibujo pero lo que más me ha servido es la experiencia propia, más bien autodidacta. Mi aproximación a dibujar es por placer y sin miedo; como una actividad cotidiana que se vuelve natural y necesaria. Disciplina, perseverancia y pasión, son los elementos necesarios, aunado a una mente abierta dispuesta a aprender de todo lo que nos rodea; seres humanos, animales, arquitectura, paisaje, objetos; imágenes en cine, en literatura, en las ciudades, en los pueblos, en la música, en la naturaleza e incluso, en lo abstracto de las imágenes de un conjunto de Mandelbrot (3). La única regla es: disfrutar.

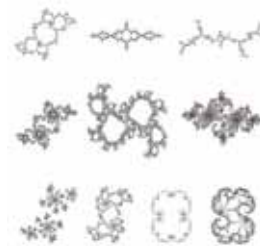
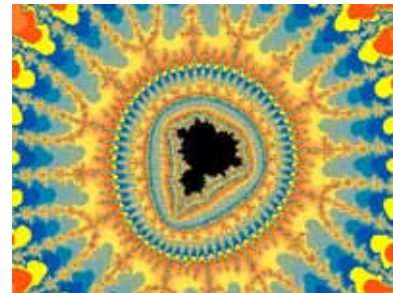


Fig. 11 - 13. Imágenes del conjunto de Mandelbrot. Fuente: <http://www.dma.fi.upm.es/docencia/segundociclo/geomfrac/fractalesclasicos/mandelbrot.html>
http://en.wikipedia.org/wiki/Mandelbrot_set



Fig. 14. Imaginar. Fuente: Autor.



Fig. 15. Acapulco, México. Fuente: Autor.