



EL CROQUIS COMO MAPA

TEMA: Profesión y Docencia

SUBTEMA: Experiencias profesionales de Expresión Gráfica aplicada

GIANCOLA, Bruno José

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño – Universidad Nacional de San Juan

giancolabrunojose@hotmail.com.ar

PALABRAS CLAVES:

Croquis – Pensar – Definir

ABSTRACT:

Today we face a challenge as architecture teachers: the loss of the use of freehand drawing in the students' design process. We need to reevaluate the importance of the sketch in the initial instance. It seems to dilute the process, that necessary path to solve an architectural problem. Students surprise us with defined 3D images, but with no content and no process. In the first year it is difficult for us to understand the importance of drawing in the design process and sometimes we feel that we are talking about something anachronistic, that it has lost its meaning and function. But to our surprise, the student gradually breaks the barrier of his resounding "do not draw" and begins to show interest and pleasure in the action of drawing

RESUMEN:

Hoy nos enfrentamos a un desafío como docentes de arquitectura: la pérdida del uso del dibujo a mano alzada en el proceso proyectual de los alumnos. Necesitamos reevaluar la importancia del croquis en la instancia inicial. Parece diluirse el proceso, aquel camino necesario para poder resolver un problema arquitectónico. Los estudiantes nos sorprenden con definidas imágenes en 3D, pero de contenido y proceso nulo. En primer año nos cuesta hacer entender la importancia del dibujo en la tracción del proceso proyectual y en ocasiones sentimos que estamos hablando de algo anacrónico, que ha perdido su sentido y función. Pero para nuestra sorpresa, el alumno de una manera gradual rompe la barrera de su rotundo "no se dibujar" y comienza a mostrar interés y placer en la acción de dibujar.

Desde estudiante y actualmente en mi actividad profesional, el proceso proyectual estuvo y está acompañado de croquis indefinidos que podrían seguirse rayando en capas superpuestas buscando solucionar un problema. Así como los matemáticos llenan pizarrones de ecuaciones y esquemas que devienen en formulas simplificadas y precisas, el arquitecto debe entender desde su formación que el croquis será parte de su accionar profesional.

Explicare la transferencia de mi experiencia profesional en el estudio a la enseñanza del dibujo rápido y como la destreza y soltura de este, se logra con una constante ejercitación y conocimiento de los elementos y soportes gráficos. Además se hará especial mención al uso de la bitácora tanto para el proceso de diseño como para la observación y análisis de nuestro entorno, entender detalles, anotar ideas o particularidades, etc.

Finalmente intento con esta ponencia, reflotar el amor al dibujo como extensión del pensamiento.



INTRODUCCION

“El dibujo es un medio no un fin”. Esta frase de Sacriste resume de manera contundente mi idea sobre el dibujo. Y como medio, la acción de dibujar toma real protagonismo. El dibujo nace en nosotros de manera natural desde niños, utilizándolo como lenguaje de una manera más intuitiva y natural que el lenguaje oral o escrito. Nadie nos enseña en cierta forma a dibujar. Alguna vez nos dijeron ofreciéndonos un crayón: “tome, dibuje”, y eso bastó. No recordamos los primeros dibujos realizados, pero seguramente recordamos la acción de dibujar, nos recordamos dibujando, nos recordamos felices al hacerlo.

Muchas veces consideramos a los alumnos vacíos de contenido, sobre todo en primer año, y lo que es peor ellos creen lo mismo. Creo que nos equivocamos si pensamos así, y el dibujo gradualmente va poniendo en evidencia nuestro error. El alumno se va enamorando del dibujo cuando ve su evolución personal en cada acción gráfica y cuando lo entiende como el lenguaje que le permite comunicarse en el cursado de la carrera e interpretar la realidad.

El dibujo debe servir como una llave que les permita abrir la puerta a su mente y su corazón.

Schopenhauer decía que “el conocimiento es ante todo representación”¹, pues la acción de dibujar es esto, representar para conocer.



Fig. 1 – Dibujo de la Tira de Humor Grafico “Mafalda”. Joaquín Lavado “QUINO”

METODOLOGIA

Se intentará abordar el dibujo proyectual desde su condición de medio de acción, de búsqueda de un fin a través de intenciones y operaciones gráficas. Se buscará describir algunas de estas intenciones y operaciones,

haciendo un pequeño aporte a la clarificación de un campo tan intuitivo y difuso.

DESARROLLO

Entendiendo al dibujo como una serie de operaciones mentales, entonces el dibujo es, en sí mismo, un proceso, un proceso dentro del proceso proyectual en este caso. Proyectar se define como la acción de arrojar algo hacia adelante, proyectamos para poner frente nuestro de manera clara lo que vemos confuso en nuestra mente, proyectamos para planificar, para prever. Y adoptando la definición de Foulquie sobre proceso: “serie continuada de hechos u operaciones que conducen a un resultado determinado”², podemos decir que el proceso proyectual en arquitectura se entiende como el territorio que debe atravesarse mediante la acción de proyección-reflexión para conseguir un fin espacial definitivo, resolver un problema arquitectónico.

En este andar, como arquitectos debemos tomar decisiones constantes, y corremos el riesgo de actuar de manera automática. El dibujo debe ayudarnos a indagar, a escarbar, a poner sobre el espacio de papel las imágenes, conceptos y contenidos que se gestan naturalmente en nuestra mente, pero además, generar nuevas soluciones que devienen de las operaciones gráficas efectuadas. Debemos lograr dibujar como pensamos y no al revés.

Cuando me refiero al dibujo en el proceso proyectual, estoy haciendo hincapié en aquel dibujo inicial, definido como croquis (schizzo, sketch), el cual tiene condiciones necesarias de agilidad, precisión y síntesis, buscando una transferencia directa de nuestro pensamiento al papel.

INTENCIONES DEL CROQUIS

Una clasificación general de la necesidad del dibujo rápido a mano alzada, tiene que ver con las acciones fundamentales de la arquitectura:

- IMAGINAR – PENSAR
- OBSERVAR – REGISTRAR
- ANALIZAR – ENTENDER

Hay otra clasificación posible y se trata de cómo representamos aquellos croquis, para que



nos ayuden en el proceso que estemos desarrollando:

- El croquis como capas.
- El croquis como multiplicación de caminos.
- El croquis y los sistemas gráficos en simultáneo.
- El croquis desde lo difuso y abstracto a lo definido y concreto.

El proceso proyectual requiere de una acción constante de proyección y refección, no como transferencia directa de una imagen generada dentro nuestro y representada sin fisuras, si no como un dialogo complejo con nuestro ser, intentando resolver un problema que se nos presenta difuso.

Miralles dice sobre el proceso *“No se trata de acumular datos, sino de multiplicarlos...permitir que aparezca aquello que no habíamos pensado”*³, además el croquis proyectual es instante fugaz, siempre nexos, conector, un mapa totalmente abierto, o como dice claramente Ungers:

*“Los croquis son, en su estado incompleto, siempre el presente (en contraste con el dibujo acabado); dejan espacio para ser completados por el observador, para tomar parte en el suceso, para desarrollarlos.”*⁴

El croquis como capas

La superposición de capas sobre una representación que todavía no está clara, es una de las utilidades más comunes del croquis proyectual. Por lo general lo que se busca es poner en crisis la representación anterior, y ver por medio de la transparencia aquella idea de manera difusa, pero como una huella. Al dejar la huella anterior podemos hacer una comparación directa simultánea, y tratar este espacio casi como un mapa interactivo que produce una metamorfosis constante. Un eterno fluir. Claro que la intención principal es ir resolviendo un problema concreto que en las primeras capas aparece con muchas dudas, pero que luego, comienza a clarificarse.

También podemos utilizar esta metodología para la superposición de distintas dimensiones que conviven en una obra

arquitectónica, pero que debemos tratarlas por separado para entenderlas, sin perder el dominio del todo. Esto sucede cuando buscamos resolver la estructura (orden), las instalaciones, los sistemas circulatorios y usos (funcionamiento), sobre la huella espacial general.

Otro uso muy útil, es la superposición de cortes (cortes horizontales (plantas), cortes verticales), y vistas, generando una representación compleja donde en simultáneo podemos ver distintos planos.

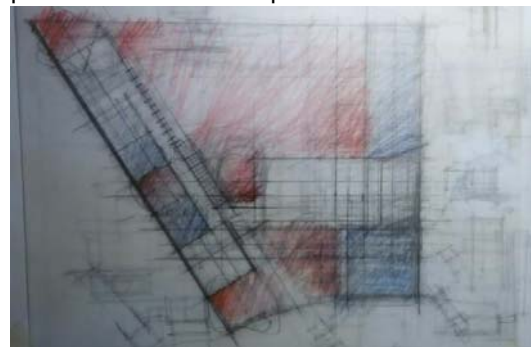


Fig. 2 – Dibujo proyectual. Arq. Bruno J. Giancola

El croquis como multiplicación de caminos

Imaginando el espacio de papel en blanco como un laberinto que aparece ante nuestros ojos de manera mezquina, mostrando los caminos a medida que avanzamos dibujando, ante la bifurcación de caminos, debemos tomar la decisión de optar por uno de ellos, y continuar. Podremos volver sobre nuestros pasos si nos hemos equivocado o perdido. De esta manera se desarrolla la representación como una repetición fluida de ideas que va cambiando algunas variables en pos de comparar, intentado ir tomando fugas que nos permitan avanzar hasta la definición del problema. Por lo general este uso del croquis es vertiginoso y poco claro, resultando dibujos rápidos y ambiguos que intenten develar lo no pensado, lo oculto, el camino que nos conducirá a la salida del laberinto.

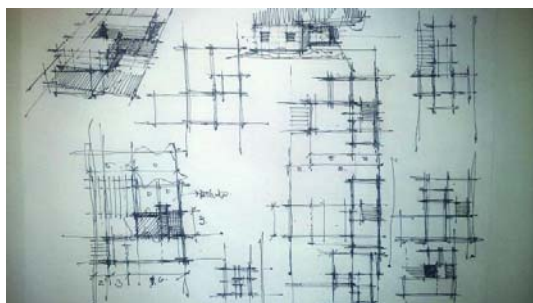


Fig.3 – Dibujo proyectual. Arq. Bruno J. Giancola

El croquis y los sistemas gráficos en simultáneo

La utilización de los sistemas de representación gráfica para visualizar una idea desde muchos puntos de vista, tratando de entender la complejidad arquitectónico-espacial en simultáneo, ha sido un problema difícil de resolver. Intentamos abarcar el todo para convencernos de una idea que nos ha interesado, pero necesitamos estar seguros multiplicando los puntos de vista de la misma para verificar su eficacia. Por lo general necesitamos ver de manera simultánea la idea en sistema Monge el cual nos permite hacer las radiografías correspondientes del espacio (un corte, una planta, una vista), una axonometría que nos muestra la tridimensionalidad del objeto, y una perspectiva visual de algún sector que queremos verificar a nivel peatonal (la arquitectura finalmente siempre la percibimos a través de nuestros ojos). El orden en el que aparecen estos dibujos es indistinto, pero es sumamente importante, finalmente, poder dominarlos visualmente en el mismo campo.



Fig.4 – Dibujo proyectual. Arq. Bruno J. Giancola

El croquis desde lo difuso y abstracto a lo definido y concreto

En cualquiera de los usos anteriores del croquis, puede verse una característica esencial: la utilización estratégica de las técnicas gráficas para lograr más abstracción e indefinición en las primeras ideas (dejar abiertos todos los caminos), y más definición con imágenes concretas arquitectónicas en los caminos elegidos (decidir y representar, para poder ver con claridad y analizar).

Es importante poder experimentar, conocer y dominar los distintos elementos y soportes gráficos, para poder lograr atravesar las distintas instancias del proceso proyectual de manera eficaz. En una primera instancia, en la que el papel parece contener infinitos puntos (los tiene), y podrán aparecer en él, infinitos trazados, podemos sentirnos un poco desorientados y decepcionados. En esos momentos siempre pienso que el problema no podrá resolverse creativamente, que no tengo capacidad para hacerlo, quisiera poder visualizar ya la solución, entonces me cuestiono por dónde empezar, como empezar. En el instante de desasosiego del proceso proyectual, lo único que sabemos es que la idea no está a la vista, las imágenes dentro nuestro son difusas e indefinidas. Es por ello que



utilizar técnicas gráficas que no nos permitan representar el detalle, que nos obligue a trabajar rápido, con poca claridad, con intuición y creatividad, será la manera de salir del embrollo inicial. Si intentamos en aquella instancia proceder con precisión y detalle corremos el riesgo de caer en la primera vaga idea de la solución y de auto plagiarnos, corremos el riesgo de no reflexionar correctamente sobre el problema. Proyectar en programas informáticos duros como AutoCAD, que requieren de datos precisos, será un grave error en esta etapa.

Necesitamos siempre experimentar nuestro proceso creativo e intentar de todas las maneras posibles, lograr ver lo que no se nos presenta claramente (que aparezca lo no imaginado). Cuando esto sucede creemos estar inspirados, pero ha sido necesario atravesar el árido desierto corriendo, siendo vertiginosos, para encontrar el oasis.

Pronto la idea comienza a definirse y requiere precisión para poder comprobarla (ya que el dibujo en arquitectura tiene siempre un fin espacial concreto y tecnológicamente factible de construir), recurrimos a elementos que nos permitan representar las soluciones con detalle y claridad. Ahora si lo que es una masa muraria debe serlo, imaginando como trabajara estructuralmente, funcionalmente, imaginando su masa, su materialidad, etc. Aunque no podamos aun por la escala, representar todas sus características, lo que comenzamos en este punto a dibujar, debe tener ya significado concreto y una función estratégica en el todo.

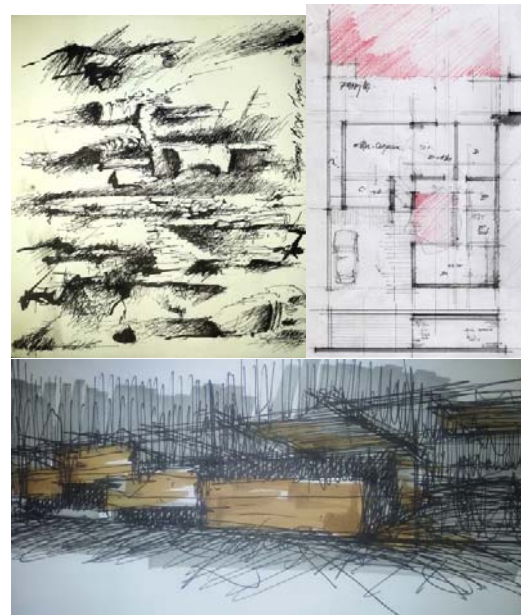


Fig.5/6/7 – Dibujo proyectual. Arq. Bruno J. Giancola

CONCLUSION

¿En qué momento comenzamos a experimentar el goce de pensar dibujando? ¿Es algo que puede enseñarse o aprenderse? ¿De qué manera? Trato de recordar aquel instante en el aprendizaje de la arquitectura en que el dibujo, como medio para pensar el espacio y sus límites, se internalizo en mí y se hizo casi inconsciente. Entonces veo a mi padre (arquitecto) explicándome cosas de la realidad por medio del dibujo, aquellos gráficos que hablaban, que se expresaban con un lenguaje propio pero claro, y que despertaban la imaginación de aquel niño que fui. Luego veo a mis profesores y compañeros de la “facu” que rayaban mis planos o intentaban explicarme algún concepto o resolución morfológica o detalle, y creo haberle prestado más atención a la manera en que tomaban el lápiz o la pluma, a sus trazos y gestos. En definitiva, aquello que parece imposible enseñar como es el dibujo como representación rápida de alguna idea o concepto, empieza a ser transmitido con tiempo, de manera casi intuitiva. Mientras que al parecer vamos aprendiendo solo el fin del dibujo que es la imagen proyectada, estamos aprendiendo de manera más difusa el medio.



En este punto es quizá donde vamos entendiendo que necesitamos comunicarnos con nosotros y con el docente por medio de un lenguaje rápido y fluido, para poder reflexionar, imaginar, ordenar (no sabría qué está antes o si todo se da en simultáneo). La acción de dibujar se nos hace carne y el dibujo deja de ser la representación acabada de una idea para pasar a ser siempre lo que está por venir, constante fluir de representación – reflexión.

El dibujo en el proceso proyectual es siempre un mapa que no será territorio, nunca la representación por definida que sea, podrá ser lo real (quizá todo es representación de representación, etc.). Pero es más que territorio. El croquis proyectual, es continuo cambio, es espacio liso y abierto, es el campo de batalla de las certezas y las dudas, donde se define el destino de un límite espacial que será habitado. En cada trazo debemos ver al ser humano que habitará nuestro laberinto y debemos clarificar los caminos.

¿Tanta importancia y responsabilidad pueden tener esos rayones? Debemos aprender a controlar aquellos trazos, a decodificarlos, a aprender de ellos para imaginar lo que no están diciendo, cuestionarlos.

Si procedemos siempre de la misma manera en nuestro proceso, en nuestros primeros dibujos, conseguiremos siempre los mismos resultados. Es por ello que se hace imprescindible reflexionar sobre nuestro lenguaje esencial, aquel que está develando nuestras ideas en estado puro, libres, sin interfaces, sin interrupciones. Solo la acción de **dibujar pensando** correrá el “velo de maya” que nos ciega.



Fig.8/9 –Espacio de trabajo- Arq. Bruno J. Giancola

REFERENCIAS

1. SCHOPENHAUER, Arthur, *El mundo como voluntad y representación*, ed. Losada (2008).
2. FOULQUIE, Paul, *Diccionario del lenguaje Filosofico*, ed. Labor, S.A., Barcelona (1967).
3. MIRALLES, Enric, *El Croquis*, nº30, 1987, p.22.
4. LAPUERTA DE, Jose Maria, *El Croquis, Proyecto y Arquitectura*, ed. Celeste, cita a Ungers Oswald Mattias, p.94.