



LA MIRADA DEL VIAJERO. SUS DIBUJOS

Tema: Docencia

Subtema: Enseñanza de la Expresión Gráfica en las carreras de Diseño

CORREA GÓMEZ, Analía Zulema

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño FAUD - Universidad Nacional de San Juan UNSJ

analiacorrea0227@yahoo.com.ar

PALABRAS CLAVES:

Registros. Escenarios. Tiempo.

ABSTRACT:

The traveling architect captures the essence of the place through the sketch. Walk, look and see ...affected by sounds, colors and textures. Walk and feel, walk and draw, and in his drawing he expresses his feelings.

"Click": that's a second, "click, click": that's been two seconds. The places that the traveler walks are wonderful. Surely they deserve more than two seconds of attention. When you sketch your impressions of a new city, it is typical of the nature of the drawing that you dedicate more time to your motive than the time it takes to take a picture.

RESUMEN:

A lo largo de los siglos los viajeros han acumulado tesoros y trofeos, conquistas y saqueos, y no siempre han contribuido a mejorar el mundo. El dibujante que viaja debe reflejar y documentar, y ese será su beneficio. Con su cuaderno de dibujo se traerá algo de un viaje sin haberse llevado nada de allí. En principio, incluso, él habrá aportado algo: se habrá dado a sí mismo y al mundo una página de recuerdos.

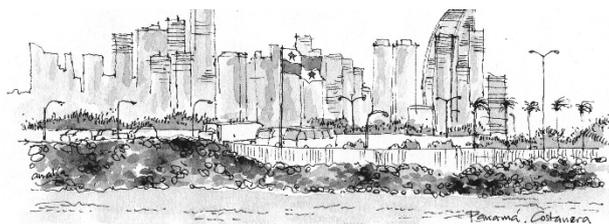
El dibujante/arquitecto viajero va captando la esencia del lugar a través del croquis. Camina, mira y ve...lo afectan los sonidos, colores y texturas. Recorre y siente, recorre y dibuja, y en su dibujo expresa su sentir.

"Clic": eso es un segundo, "clic, clic": eso han sido dos segundos. Los escenarios que el viajero recorre son maravillosos y fascinantes. Seguro que merecen más de dos segundos de atención. Cuando bosquejas tus impresiones de una ciudad nueva, es propio de la naturaleza del dibujo que le dediques más tiempo a tu motivo que el que se tarda en hacer una foto.

El dibujante/ arquitecto viajero que se pone a dibujar en un país extranjero, conversa con los lugareños de modo absolutamente diferente y ese dibujo se completa con esa nueva lengua.

El arquitecto viajero habita la calle, está en la calle, es en la calle, es aquel que se queda en su recuerdo. Es aquel que plasma su acontecer urbano de un instante que quizás no existió, es aquel que sobrevive en el papel.

Las ciudades y sus calles nos cuentan historias actuales y del pasado, que narran vivencias de sus habitantes y de distintas épocas, todas conviven, todas se muestran, viven en sus formas y materiales...el dibujante viajero cuenta con sus registros esas historias que están allí, y esperan ser escuchadas en claves de tinta y grafito



Croquis de viaje - Panama.Costanera



1.- INTRODUCCIÓN

Las ciudades y sus calles nos cuentan historias actuales y del pasado que narran vivencias de sus habitantes y de distintas épocas, todas conviven, todas se muestran, viven en sus formas y materiales. ...contar una historia que está ahí y espera ser escuchada en claves de tinta y grafito...

Porqué al viajero lo atrapa tanto un lugar? ...porqué nace en él querer dibujar lo que está viendo? ...que lo motivó o cautivó en ese momento? ...cómo dibujó ese arquitecto viajero?

El arquitecto viajero va captando la esencia del lugar a través del boceto o croquis. Camina, mira y ve...se afecta, lo afectan los sonidos, colores, texturas. Recorre y siente, recorre y dibuja, expresa su sentir. Es habitante de la calle, su interlocutor.

El arquitecto viajero habita la calle, está en la calle, es en la calle, es aquel que se queda en su recuerdo. Es aquel que se construye de realidades, es aquel que plasma su acontecer urbano de un instante que quizás no existió, es aquel que sobrevive en el papel.

El arquitecto viajero expresa el ambiente con su lápiz, rescata y atrapa melodías en su bitácora...así reconoce la calle. [1]

A lo largo de los siglos, los viajeros han acumulado tesoros y trofeos, conquistas y saqueos y no siempre han contribuido a mejorar el mundo... El dibujante que viaja debe reflejar y documentar y ese será su beneficio.

Con su cuaderno de dibujo se traerá algo de un viaje sin haberse llevado nada de allí. En principio, incluso se habrá aportado algo: se habrá dado a sí mismo y al mundo una página de recuerdos.

“Clic”: es un segundo. “Clic, Clic”: eso han sido dos segundos. Los países extranjeros son maravillosos y fascinantes. Seguro que merecen algo más de dos segundos de atención.

Cuando bosquejas tus intenciones de un país extranjero, es propio de la naturaleza del dibujo que le dediques más tiempo a tu motivo, que el que se tarda en hacer una foto. Tus motivos te lo agradecerán.

El hecho de que dibujes algo y le dediques tiempo y tu pasión a la tarea, ponen de manifiesto un interés genuino. Y el interés es casi siempre recompensado, tal vez con una sonrisa o una charla, pero sin duda con un momento que siempre recordarás. [2]

Merleau-Ponty en su filosofía ubica al cuerpo/hombre en el centro y lo describe así... *Yo enfrento a la ciudad con mi cuerpo, mis piernas miden la longitud de los portales y la anchura de la plaza; mi mirada proyecta inconscientemente mi cuerpo sobre la fachada de la catedral, donde deambula por las molduras y los contornos, sintiendo el tamaño de los entrantes y salientes; el peso de mi cuerpo se encuentra con la masa de la puerta y mi mano agarra el tirador al entrar en el oscuro vacío que hay detrás... Me siento a mí mismo en la ciudad y la ciudad existe a través de mi experiencia encarnada. La ciudad y mi cuerpo se contemplan y se definen uno al otro. Habito la ciudad y la ciudad habita en mí.*



Fig. 1 – Chiesa di Santa Chiara. Nápoles

2.- METODOLOGIA Y DESARROLLO

El dibujo, croquis o sketch urbano tiene un atractivo universal, ya que este tipo de dibujo no tiene porqué anclarse en teorías u observaciones artísticas complejas y recargadas. Todo está a la vista y el dibujante solo tiene que plasmar lo que ve. Cuanto más él sale a dibujar lo que pasa en una ciudad, más cerca estará de convertirse en un reportero ciudadano. Las herramientas necesarias son tan básicas, como un lápiz y un papel, así que es muy fácil empezar.

Desde la asignatura Dibujo Arquitectónico de la carrera Arquitectura de la FAUD-UNSJ, proponemos un cronograma de



salidas a dibujar (in situ) a nuestros estudiantes. Con la finalidad de ejercer la práctica del croquis fuera de las aulas. De modo tal que cada uno de ellos desarrolle sus habilidades perceptivas y cualidades gráficas en cada dibujo.

En principio las prácticas serán muy guiadas, en función de la correcta comprensión del planteo y armado de un croquis. Luego, con el transcurso de los encuentros, la exploración de registros queda abierta. Cada autor desarrollará la técnica y el tipo de registro con el que sienta más cómodo expresarse. Me refiero al tipo de registro/dibujo realista, documentalista o interpretativo de la escena u objeto presente.

El animar a los estudiantes a las salidas a croquizar los prepara para eventuales situaciones, por ejemplo un viaje, que en lugar de tomar una fotografía, se detengan unos minutos y registren en un dibujo ese lugar y/o escena que los cautivó.

El espíritu del dibujante viajero es capturar circunstancias, congelar imágenes de manera ágil y precisa, intentando comunicar una escena única. A diferencia de la fotografía el croquis tiene la magia de la interpretación personal de la realidad, la cual claramente se ve plasmada en su cuaderno.

...salir a dibujar simplemente? ...o seleccionar el lugar con antelación?

...que registramos?...y cómo realizamos esa actividad que tanto nos gusta hacer que es dibujar in situ?

A la acción de dibujar cuando viajamos la podríamos encuadrar en tres aspectos importantes a tener en cuenta por el dibujante, y ellos son...los Registros, que tipos de dibujos haremos; los Escenarios o escenas escogidas; y por último, el Tiempo con el que se cuenta para realizar esa actividad.

Registros

Los registros gráficos son tan diversos como individualidades existan. Cada dibujante marca con sus trazos un modo particular de representar lo que ve. En el croquis in situ, él marca su expresividad gracias a lo que percibe durante el tiempo que se encuentra dibujando. Mientras se dispone a dibujar una determinada escena, él se deja influenciar por los sonidos/ruidos, olores, voces, etc. Permitiéndose empapar de la atmósfera de la cual ya es parte. De modo que ese dibujo se cargue de todo ello y su representación sea completa.

Un croquis es un registro de una realidad escénica, realizado con economía de recursos gráficos, en un breve lapso de tiempo, que transmite, en forma directa una imagen y en forma indirecta una carga de impresiones emotivas, sensitivas y perceptuales. Así un croquis consiste en un relevamiento gráfico, suma de datos cognitivos y sensoriales. Javier Seguí de la Riva, en “Ser Dibujo” describe: *“...Dibujar es dejar huellas estables en un soporte a partir de movimientos corporales. Es el registro de una danza, de una actividad espontánea conducida por el cuerpo y la mano de quien dibuja. Dibujar es trazar, figurar, armar, organizar en trazos, delimitar, acotar, reseñar, re-diseñar. Cuando el dibujar se aleja de la búsqueda de los parecidos se transmuta en errar estructurador del diseño que produce placer e induce la naturalidad de la extrañeza.”*

Caminar, Trazar, Danzar...es un paralelo entre trasladarse – conocer – experimentar y placer de dibujar.



Fig. 2 – Detalle de la Catedral de Córdoba.

Dibujo es el resultado de dibujar, es el producto de esa actividad. Un dibujo es una configuración, una figuración, un trazado, reducido de un “mundo” (situación/objeto) que puede buscar la descripción aparental de lo exterior como por ejemplo un dibujo in situ.

Escenarios

Los escenarios pueden ser muy diversos. Emplazamientos conocidos o desconocidos; abiertos o cerrados; multitudinarios o solitarios; panorámicos; o atrapados en algún detalle de singular atractivo, cuyas atmósferas difieren en todos estos casos.



Fig. 3 y 4 – Panorámicas de Firenze y Ponte Vecchio.

En su variedad presentan múltiples situaciones que conquistan al dibujante viajero y lo llevan a querer plasmar en el papel su encanto; o esa sensación experimentada por todos sus sentidos a penas se encontró inmerso en la escena.

Los urban sketchers o croquiseros urbanos, entre otros, realizan con antelación a sus salidas, una planificación y/o cronograma de sitios a visitar, de particular interés arquitectónico o patrimonial de una ciudad determinada.

Cuando seleccionamos la escena u objeto a dibujar, en lo que sea que nos haya atraído de ello; haremos foco, en algún detalle laborioso, en alguna escena repleta de gente dejando de lado los detalles, o en la charla de aquellos personajes en acción.

El dibujante que viaja se predispone de modo tal, que en su andar, descubriendo nuevos caminos y vivencias, pueda rápidamente realizar un croquis de lo que quiere guardar en su memoria, para siempre, de ese momento vivido.

Cuando empiezas a buscar ocasiones para dibujar, descubrirás de repente cosas que suceden a tu alrededor de las que antes no eras consciente. Si eres abierto y curioso nunca se agotarán las historias interesantes que puedas contar con un dibujo y con tu percepción.

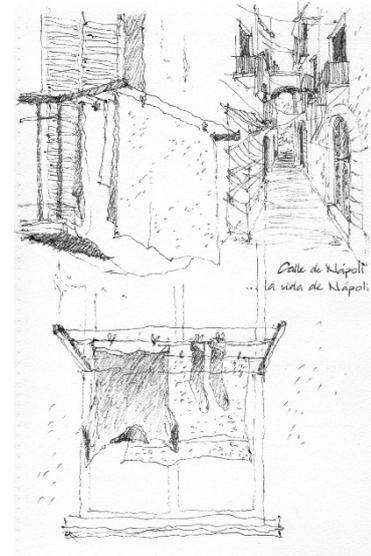


Fig. 5 – Balcones de Nápoles.

Juhani Pallasmaa en “Los ojos de la piel”, describe: “Los hombres tenemos una asombrosa capacidad de percibir y de captar de una manera inconsciente y periférica entidades y atmósferas complejas. Las características atmosféricas de los espacios, lugares o escenarios se captan antes de que se produzca cualquier observación consciente de los detalles”. [3]

Confirma esa apreciación Merleau-Ponty: “...mi percepción no es, por tanto, una suma de datos conocidos visuales, táctiles o auditivos. Percibo de una forma total con todo mi ser: capto una estructura única de la cosa, una única manera de ser que habla a todos los sentidos a la vez”.

Tiempo

Un sketch o dibujo rápido es aquel que posee un grado de síntesis tal, que el tiempo marcó, pero no todos los dibujos deben ser rápidos. Sucede que en determinadas circunstancias el tiempo apremia y no se cuenta con más de unos minutos para dibujar. En esos casos se debe recurrir a alguna técnica de grafismos ágiles, sin importar mucho el soporte, pero sí la herramienta a utilizar. Contemplando un secado rápido si se utiliza una técnica húmeda (acuarelas) o simplemente elegir rotuladores o lapiceras a tinta, que permiten rápidamente encuadrar un croquis y completar con manchas áreas de sombras y uno que otro detalle sin relevancia, pero que completan la escena a relevar. Trazos,



delgados o gruesos, que captan de ella la esencia y la definen.



Fig. 6 – Dunas del Encón. Reserva Natural.

En contra punto, cuando tenemos tiempo para dibujar o lo que es lo mismo, nos hacemos el tiempo para dibujar, el dibujante viajero encuentra en esa actividad placer y distensión. Ello le permite realizar un dibujo cargado de sensibilización ya que disfruta de esa actividad sin apuro.

Los fotógrafos hacen una foto e inmediatamente pasan a la siguiente. El viajero debe calcular cuánto tarda en hacer un dibujo y tener la voluntad de dedicarle ese tiempo disfrutando.

Javier Seguí de la Riva, afirma que “...dibujar es disfrutar dibujando, no hacerlo de una manera u otra. Dibujar es hacer marcando, se entienda o no se entienda el resultado como algo parecido a algo. Dibujar es una actividad gozosa. Los dibujos son obras sorprendentes. Algunos con apariencia fotográfica y otros no.”

Si puede haber gozo en el dibujar, es porque se puede disfrutar con el movimiento, con la acción gestual espontánea. Si hay sufrimiento en el dibujar es porque se antepone a la acción libre alguna intensidad comunicativa convencionalizada que distorsiona la espontaneidad forzando pautas que colisionan con el gozo. [4]

3.- CONCLUSIONES

Para quienes defendemos el dibujo a mano alzada, la siguiente frase de Javier Seguí pasa a ser nuestro lema...“Aprender a ser arquitecto es aprender a ser dibujo, aprender a vivir en los dibujos.”

La intención de describir los dibujos del viajero, es de motivar a aquel estudiante o egresado de arquitectura a descubrir que en sus tiempos libres, puede realizar una actividad placentera, como la de dibujar fuera del estudio. Y que con la práctica se van adquiriendo las

destrezas que todos necesitamos para mejorar algún trazo o efecto de color que pensamos lograr en un sketch.

Es importante aceptar las imperfecciones y seguir adelante. Unos días después puede que vuelvas a ver ese dibujo y te des cuenta que no estaba tan mal. La gente no responde igual a un dibujo urbano, que ante una foto. Un dibujo tiene algo más personal y más directo. La gente reconoce la destreza y la paciencia que se necesitan para elaborar un sketch.

La verdad es que todo el mundo sabe dibujar. Hay mucha gente que deja de dibujar porque cree que lo hace peor que los demás. Si evitas compararte con otros y solo te dedicas a mejorar un poco cada día, la práctica del dibujo in situ, siempre te resultará un placer. Por supuesto que es un trabajo laborioso, pero realmente lo más importante es adquirir la paciencia y la capacidad de ir más despacio y aprender a ver de verdad. [5]

Cierro con el pensamiento de Felix Scheinberger, al cual adhiero, que describe muy bien la intención del viajero que dibuja... “Hay quien sale de casa con una cámara fotográfica y va tomando fotos, y hay quien sale de casa con un cuaderno de dibujo. La diferencia es que mientras dibujamos algo no solo capturamos la realidad, sino que la re pensamos, e incluso, la inventamos. Con el cuaderno de dibujo dejamos de captar instantáneas fugaces o de procesar imágenes hechas por otras personas para poder salir. De este modo nos detenemos y miramos el mundo con nuestros propios ojos.”



Fig. 7 – Cuadernos de Dibujo de distintos formatos.



4.- REFERENCIAS

[1] SERGIO PRIOTTI. Arquitecto y Docente de Facultad de Arquitectura. Universidad Nacional de Córdoba.

[2] SCHEINBERGER, FELIX (2016). Atrévete con el cuaderno de dibujo. Ed. GG. Barcelona.

[3] PALLASMAA, JUHANI (2017). Los ojos de la piel. Los arquitectos y los sentidos. 2da edición ampliada. Ed. GG. Barcelona.

[4] SEGUI DE LA RIVA, JAVIER (2010). Ser Dibujo. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM-UPM)

[5] THORSPECKEN, THOMAS (2015). Urban Sketching. Ed. GG. Barcelona.