



## Memoria de un curso no lineal: de los fantasmas a las pantallas

Iván Pajares Sánchez; Mara Sánchez Llorens; Fernando Lancho Alvarado *Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica. Universidad Politécnica de Madrid*



Guillermo Kuitca, *Coming*, 1991

### Resumen / Abstract

*Este estudio tiene vocación de descifrar el sentido de lo aleatorio en el proceso creativo. A través del análisis de la gráfica de los dibujos, encontramos que hay un elemento fantasmagórico, que conecta dos mundos radicalmente separados por el estado de la razón. Con tal fin, toma como casos de estudio tres ejercicios dibujados: lo aleatorio, el bestiario y la ciudad fantasma. El texto explora diversas soluciones del mismo asunto que gracias al desconcierto provocado por partir de un dibujo aleatorio per se, después trata de entenderlos en torno a dos conceptos: el desencadenante del fantasma en el dibujo aleatorio que construye un bestiario (lectura propuesta) y el marco de visión que espontáneamente resurge en ejercicios posteriores y que se funde en él (Nueva Babilonia entendida como ciudad fantasma). Ambas ideas se encuentran en el curso y además de ser aproximaciones gráficas en sí mismas, al ser recorridas, evocan una experiencia del hecho arquitectónico.*

*Profundizamos en el método del dibujo aleatorio revisando su aplicación en términos plásticos y técnicos. Aspiramos no dejarnos atrás la alternancia entre los procesos analógicos insolentes que hacen surgir los fantasmas de la imaginación en sus dibujos a la par que analizamos cómo explorarlos y recorrerlos.*

### Palabras clave / Key words

*Fantasma; imaginación productiva; dibujo aleatorio; dibujo analógico; dibujo digital.*

## 1. Introducción o el papel de la imaginación

Un verso de Dante en el Purgatorio (XVII, 25) dice: “Llovió después en la alta fantasía” ¿De qué milagro se trata? Del milagro de la imaginación. El contexto del verso está dado en el círculo de los iracundos, donde Dante contempla las imágenes que se forman en la mente de aquellos y que “lueven del cielo”. Son imágenes puramente mentales que se interiorizan sin pasar por los sentidos. Se trata de la “alta fantasía”, la parte más elevada de la imaginación, diferente a la imaginación corporal o somática como la que se manifiesta, por ejemplo, en los sueños.

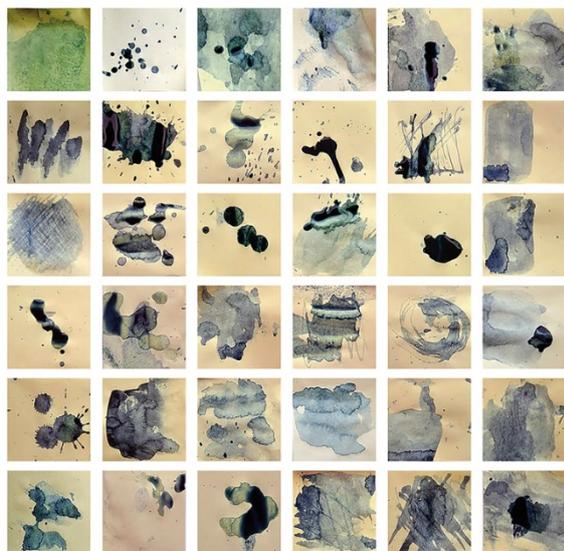


Figura 1. Dibujos aleatorios, primera aproximación. Madrid, 2020 (DAI 1 Gr. A Trabajos del curso, 2020-21)

El objetivo de esta comunicación es entender cómo unos dibujos casuales y aleatorios realizados de manera desprejuiciada para ensayar ciertas técnicas imprecisas como acuarelas, tintas y agua (Fig. 1), despiertan el fantasma de la imaginación y desencadenan, a continuación, y tras cierta reflexión y observación inédita, una sucesión de dibujos que podemos manejar de manera racional para liberar imágenes de una narración gráfica tradicional. Estos procesos pueden permanecer mentalmente en nuestra reserva imaginativa y actuar como una herramienta que nos ayuda, finalmente, a explorar un espacio sobre el que idear, iterando en estas formas de conexión entre la “psicografía” y la realidad.

“De los fantasmas a las pantallas” no es una memoria del curso 2020-2021 como tal sino un conjunto de imágenes de hechos o situaciones que han quedado de manera particular en nuestra mente y en las que ahora tratamos de descifrar las conexiones que en ellas encontramos. Tras el vértigo que provoca la creación y que en nuestra área de conocimiento parte de desencadenantes del mundo del arte, la acción automática de los dibujos aleatorios mitiga la dificultad de suspender la razón durante el proceso creativo. La suma de ambos pasos: la acción aleatoria y su posterior reflexión provoca nuevas acciones gráficas.

El fundamento de esta comunicación es presentar

una invitación a pensar, desde el dibujo, las razones por las cuales la pulsión de la imaginación ha de ser uno de los rasgos más singulares de la cultura moderna arquitectónica creadora sin sucumbir a los tópicos. Con este fin, el asunto planteado en el aula, el dibujo aleatorio, “despertó” fantasmas figurativos que propiciaron reprogramar el curso con idas y venidas. Es por ello por lo que el título de nuestra comunicación evoca la idea de un curso no lineal.

## 2. Contenido y desarrollo

Los siguientes núcleos temáticos fueron desarrollados por 50 aprendices guiados por los 3 autores de la presente comunicación.

1\_el dibujo que despierta al fantasma requiere una forma de dibujar difusa. El dibujo aleatorio e inconsciente — en ciertos aspectos y que en otras ocasiones es una psicografía (Rousseau, 2008, p. 325) — cumple esas características.



Figura 2. Iteraciones sobre los dibujos aleatorios. Gérmenes figurativos. Madrid, 2020 (DAI 1 Gr. A Trabajos del curso, 2020-21)

El fantasma es de una sustancia capaz de activar la imaginación. Despertar los fantasmas, reconocerlos y aprender a manejarlos de forma productiva requiere una observación minuciosa, es necesario dar paso a una reflexión posterior. Cuando aparece algún bloqueo en el proceso creativo o la repetición icónica, racional y previsible que impide la innovación, puede ser un buen momento para acudir a este tipo de estrategias. “El pintor pasa por una catástrofe, o por un arrebol, y deja sobre el lienzo el rastro de este paso, como el del salto que le lleva del caos a la composición” (Deleuze, G., Guattari, F. y Kauf, T., 2001). Al principio puede resultar difícil manejarse en planos abstractos, sin referencias formales reconocibles y menos aún gestionar esa catástrofe que desvela Deleuze. Lo aleatorio aporta capas imprevistas a los procesos que nos lleva a lugares desconocidos (Fig. 2) donde nuestra voluntad nunca habría ido por sí misma.

<p>Nombre científico: Pícidis</p> 	<p>Nombre científico: Retrotransportador</p> 
<p>Descripción: Los pícidis son una gran familia de aves del orden de los piciformes que incluye 218 especies.</p> <p>País de origen: México</p>	<p>Descripción: De la familia de los roedores y tamaño de dos células epiteliales humanas. Transporta medicamentos</p> <p>País de origen: Estados Unidos</p>
<p>Nombre científico: Mulier Ploratus Montis</p> 	<p>Nombre científico: Citrea Aranca</p> 
<p>Descripción: Bestia de barro y piedras. Vive y se nutre en los fiordos noruegos. Hermafrodita. Su llanto continuo que rellena los fiordos de agua.</p> <p>País de origen: Noruega</p>	<p>Descripción: Araña cuya red se origina en sus patas, ambas amarillas y co sabor a limón.</p> <p>País de origen: Amazonas y parques de diversiones</p>

Figura 3. Selección y extracción de figuras a partir de los fantasmas producidos. Madrid, 2020 (DAI 2 Gr. A Trabajos del curso, 2020-21)

2\_el bestiario lo introducimos como argumento para la racionalización del fantasma en la pantalla. En el texto de 1912, La création dans les arts plastiques (Kupka, 1989), se plantea una modalidad más inmaterial de comunicación de la emoción mediante la transmisión de pensamiento: la “psicografía del futuro”. Esta forma de solución órfica radical está cercana al vértigo de la locura: Kupka ahonda en esa dificultad para suspender la razón durante el proceso creativo.

El bestiario (Fig. 3) es la estrategia que utilizamos para devolver el fantasma a la realidad. El salto de la razón a la sinrazón que proporciona la acción aleatoria ahora dispone de un camino de vuelta. El bestiario es un

esfuerzo por racionalizar el fantasma, darle: nombre, proporción y significado. De esa forma, su difusa apariencia, deviene en concreta como figura nueva de la que se pueden dar imaginadas razones. La confección de un bestiario te sitúa en los límites del mundo. Ese lugar donde Eugenio Trías (Trías, 2000) dice que nos lleva nuestra inteligencia y nuestra pasión para realizar el artístico trasiego de material del “no mundo” al “mundo” cotidiano; el acto creativo.



Figura 4. Fotogramas de videos realizados por los aprendices. Madrid, 2021 (DAI 2 Gr. L Trabajos del curso, 2020-21)

3\_ caminar por el sueño del otro y una ciudad fantasma. A partir de los dos pasos previos y con el objetivo de caminar por el sueño del otro planteamos reinterpretar el proyecto utópico de Nueva Babilonia y trabajar en una inmersión en el proyecto al que aportamos una revisión individual. Sabemos que necesitamos de esta transición de lo imaginado a lo real ya que es la mejor estrategia de nuestra labor creativa. Dicha labor creativa propositiva se concentra en el último ejercicio que es el tercer apartado de esta propuesta. El ejercicio concluye con la elaboración de un video (Fig. 4) que los aprendices comparten de manera lúdica en una sesión final del curso.

Muchas han sido las opciones que han permitido medir el impacto de las tecnologías en la arquitectura. Es conocida la incidencia de la fotografía, la incidencia de las teorías ópticas y la inflexión cinematográfica (Rousseau, 2008, p. 313) en el siglo pasado: basta el ejemplo de la visión aérea. En nuestro caso, es un video formulado desde la retroalimentación del mundo analógico y el digital.

Lo sorprendente fue cómo la respuesta dada por los “aprendices” hizo una lectura del proyecto de Constant en la que lo interpretaron como una ciudad fantasma, ofreciendo las aproximaciones resultantes una reflexión en torno a la idea de lo lúdico con cierta clave curativa. El proceso abarcó de manera no lineal desde algunas formulaciones que aparecen con el surrealismo hasta las manifestaciones digitales rupturistas contemporáneas.

### 3. Conclusiones

Un aprendizaje constructivista no puede utilizar programas preconcebidos. Actúa atento a las necesidades que surgen en el camino. La imprevista situación que nos somete a las pantallas y la enseñanza a distancia han sacudido nuestras versiones tradicionales del curso. La recuperación del dibujo analógico ha sido una demanda

constante. En estos términos se plantearon las acciones aleatorias como un acto doblemente liberador que nos hizo replugar de las pantallas a los fantasmas.

En dicho contexto se encuadraron los objetivos académicos de 1/conocer procedimientos de desinhibición gráfica, para 2/reformular cierta precisión expresiva con la exploración de objetos y espacios.

En la comunicación se desarrollan las rúbricas alineadas con los objetivos académicos enunciados.

Hemos encontrado un lugar donde situarnos equidistantes entre lo conocido y lo por conocer. Una forma de dibujar que despierta el fantasma y una forma de observar el fantasma que despierta un volver a dibujar novedoso.

La lectura en común de estos sucesos también proporciona aprendizajes en dos ámbitos. Por un lado, comprendes como el artista penetra en lo desconocido y gestiona sus fantasmas para crear algo nuevo; el acto creativo. Pero dotar de sentidos el suceso, es un trabajo propio de la crítica y la curación. Oficios que hoy se entrecruzan dentro de la producción artística para juntos generar cultura.

El propósito final de esta toma de conciencia creativa es comprender que desde ese lugar emerge la producción de otros artistas. Constant ha sido el siguiente peldaño para reafirmar este aprendizaje. Ver su *Nueva Babilonia* como un fantasma urbano nos lo ha permitido.

#### - Referencias.

Bisquerra, Rafael, 2012. Metodologías de la investigación educativa. Madrid: La Muralla.

Da Vinci, Leonardo, 1995. Cuaderno de notas. Madrid: Mateos.

Deleuze, G., Guattari, F. y Kauf, T., 2001. ¿Qué es la filosofía? Barcelona: Anagrama.

Ferro, Beatriz, 2005. Leonardo Da Vinci: Fantasma, arte y sublimación. En: *Psicanálisis & Barroco*, 3 (2).

Giovanni, Mara, 2019. Guillermo Kuitca. “Everything” y más. En: *Arte global al límite* (pp. 14-23)

Giunta, Andrea, 2020. Contra el canon. Buenos Aires: Siglo XXI

Kupka, Frantisek, 1989. La Création dans les arts plastiques. París: Cercle d’Art

Lacan, Jacques, 2008. Seminario 14. La lógica del fantasma, 1966- 1967. Buenos Aires: Escuela Freudiana.

Micó, Jose María, 2019. La “Comedia” de Dante: Dante y su mundo, 2019. [www.march.es/actos/101792/](http://www.march.es/actos/101792/) [Última consulta 14/06/2021]

Rousseau, Pascal, 2008. Mentalismo. Las vanguardias y la cultura psíquica. En: *Arte moderno. Ideas y conceptos*. Madrid: Fundación Mapfre.

Trías, Eugenio 2000. Los límites del mundo. Barcelona: Destino.

#### - Datos biográficos de los autores

Iván Pajares Sánchez (1)

Profesor Asociado del Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica de la ETS de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid (UPM).

ivan.pajares@upm.es

Arquitecto con experiencia internacional en construcción, gráfica y diseño. Ha proyectado diversos edificios y ahora ayuda a otros a hacerlo en Modelical, consultoría dedicada a la transformación digital del entorno construido. Lleva más de diez años iniciando aprendices en las maravillas del dibujo. Aprendió del maestro Pedro Burgaleta la importancia de crear el mejor ambiente para que el aprendizaje creativo pueda suceda. Su actividad investigadora se concentra en: la metodología BIM y su relación con el desarrollo de proyectos; y la investigación para mejorar y facilitar su pedagogía sobre el uso de herramientas gráficas y digitales para crear espacios.

Mara Sánchez Llorens (2)

Profesora Ayudante Doctor, Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica de la ETS de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid (UPM).

mariadelmar.sanchez@upm.es

Arquitecta y Doctora en Proyectos. Grupo Hypermedia. Líneas Investigación: 1/ creadoras coetáneas, 2/ migraciones, derivas y experiencias creativas, y 3/ vocabularios gráficos. Coopera con AECID y universidades como Columbia University. Publica textos como su tesis “Lina Bo Bardi: Objetos y acciones colectivas” (Sobresaliente Cum Laude, 2010). Curadora de exposiciones como “Lina Bo Bardi ¿tupí o no tupí?” y “Genealogías del arte”, Fundación Juan March de Madrid. Premios: Arquía, 2011, Innovación Docente Laureate Universities (2012), Bienal Iberoamericana Arquitectura y Urbanismo (2012, 2016 y 2018), Mujeres Artes Visuales (2016 y 2018), y FAD (2019).

Fernando Lancho Alvarado (3)

Profesor Asociado del Departamento de Ideación Gráfica Arquitectónica de la ETS de Arquitectura, Universidad Politécnica de Madrid (UPM).

fernando.lancho@upm.es

Autor de comunicaciones en EGA 14 al 18.

BURGALETA, P., LANCHO, F., PAJARES, I.: MOOC Iniciación al Dibujo Creativo, 1ª y 2ª ed. LANCHO, F., 2018 Learning Creative Processes from a

Constructivist Perspective, *Actas 17 Congreso Internacional EGA*. 2018b, Springer, Cham, pp. 1599-1608. Lancho, F. 2020 The Architectural Design: A Learning

Process, L. AGUSTÍN-HERNÁNDEZ, A. VALLESPÍN MUNIESA and A. FERNÁNDEZ-MORALES,

eds. In: *Graphical*, Heritage 2020, Springer International Publishing, pp. 442-449. Realizando tesis doctoral “Máquinas constructivistas para el aprendizaje

de procesos creativos. Una aplicación para proyectar arquitectura”.