



## Dibujar (con) el mundo. La aceptación de una contingencia incesante entre lo disciplinar y lo contemporáneo

José Carrasco Hortal

Departamento de Expresión Gráfica, Composición y Proyectos, Universidad de Alicante



Figura 1. Cinco categorías en base a las cuales se ordena la producción gráfica (y dentro de ellas, tres de los casos seleccionados).

### Resumen / Abstract

*La representación formal y espacial implica acotar los límites de un fenómeno cuando se observa desde la geografía; añade lo humano estudiada desde la sociología; se complementa de cartografías cuando se aborda desde los estudios urbanos; o añade dimensiones relacionales cuando se trabaja desde la arquitectura. Estas cuatro definiciones demuestran que hay conceptos aparentemente propios de una disciplina pero que son interpretables desde otros ámbitos.*

*Esta comunicación refleja el interés por ampliar las competencias de la representación formal y espacial a través de la discusión de para qué o hasta dónde dibujamos, planteada desde el instante en que la primera línea digital es trazada, ordenando la producción en categorías del tipo “entrelazados ecológicos”, “metáforas de lo global”, “el sueño verde”, “el rol activista”, o qué ocurre después de “un acontecimiento disruptivo” (como la pandemia que nos ha asolado), los cuales sirven como pretexto para merodear cuestiones que laten y reverberan cerca nuestro mientras buscamos cada año casos de estudio para construir enunciados prácticos. Al final del trabajo, se demuestra que los códigos gráficos disciplinares pueden permanecer para aproximarse a asuntos de la complejidad mencionada siempre que la estrategia gráfica sea suficientemente reflexiva y el alcance bien acotado.*

### Palabras clave / Key words

*Lo contingente, representación espacial, disciplinar vs. contemporáneo, metáforas de lo global, escena visual.*

## 1. Introducción

La comunicación usa ejercicios de primer curso en arquitectura en los que se adquieren habilidades digitales en dibujo de representación y ordena los resultados en base a conceptos aparentemente ajenos a la disciplina arquitectónica y que en algún momento de las fases de producción habían sido introducidos en clase (Fig 1). Jill Stoner lo llamaría la capacidad el dibujo para tirar y sacar (Stoner 2018, 104), jugando con la raíz de la palabra inglesa *draw*, en su referencia al caballo que tira (*draft horse*), las conclusiones extendidas (*draw conclusions*), o las líneas del delineante (the *draftman*).

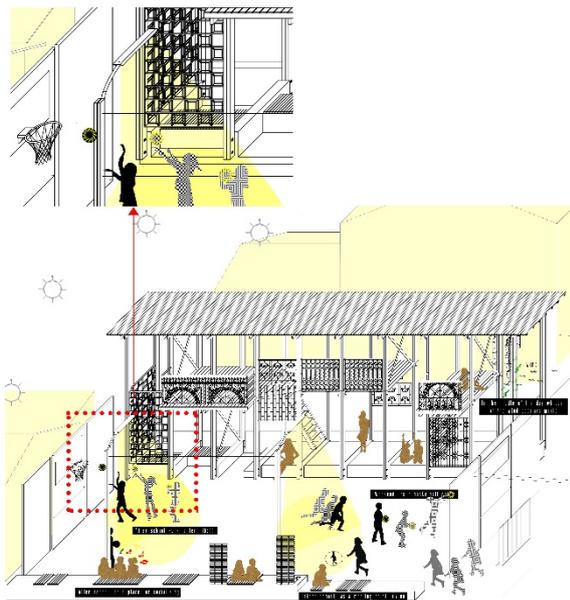


Figura 2. Klong Toey Community Lantern (Bangkok, 2011) de Tyin Architects Dibujo: Ezgi Yilmaz (2017).

## 2. Objetivos del trabajo

El objetivo de todos los ejercicios presentados es la construcción de escenas en arquitectura que no solo incluyan el espacio, la materia, el contexto y los usos, sino también el paso del tiempo, el devenir de las historias humanas, la huella que nuestras acciones dejan y otras cuestiones contemporáneas. ¿Por qué esta voluntad de ampliar la representación de un mundo mostrado habitualmente mediante códigos gráficos bien contrastados, a través de otro mundo que escapa a los códigos, difícil de ubicar en la secuencia formativa, o para los que no hay una sola receta? La respuesta, diseminada mediante los apartados y ejemplos que se presentan en la comunicación, refuerza la opinión de que la arquitectura está atravesada de múltiples aspectos relacionales y ambiguos, aquellos que forman un marco de estudio que Jeremy Till llama la dimensión contingente de la arquitectura (Till 2009, 45).

## 3. Resultados

Ejemplo 1: dibujar el rol activista de la arquitectura con el Klong Toey Community Lantern (Bangkok, 2011) del colectivo Tyin Architects.

*Arquitectura:* convertido en un catalizador de acciones para favorecer a la comunidad local residente, el espacio del proyecto está limitado por las dimensiones de un campo pequeño de juego que debe caber dentro, así como por la altura de 5m de los edificios vecinos.

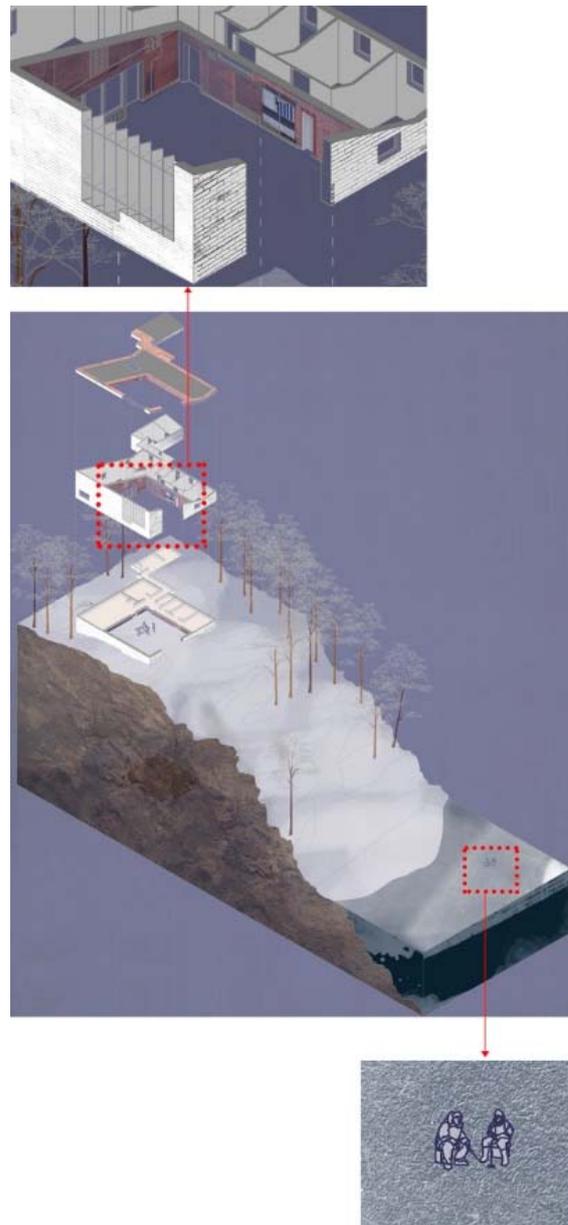


Figura 3. casa de verano en Muuratsalo proyectada por Alvar Aalto (Finlandia, 1953). Dibujo: German Shaburnikov (2017).

*Técnicas gráficas usadas:* se escoge la proyección axonométrica caballera haciendo transparente una de las paredes medianeras, justo la que queda en primer término, a ras del banco (Fig. 2). La gama cromática es reducida, usando el amarillo y los ocres para remarcar la luz artificial

y las texturas de las acciones que ocurren en el patio de juego. El posicionamiento activista de la oficina de arquitectura, esa “capacidad que oscila entre lo que una cosa es y lo que podría ser” (Halse y Boffi 2016, 89), se manifiesta a través de la inclusión en la representación de implicaciones espaciales de las historias urbanas que nacen alrededor del proyecto.

Ejemplo 2: enfatizar la relación entre técnica y naturaleza en la casa de verano en Muuratsalo proyectada por Alvar Aalto (Finlandia, 1953).

*Arquitectura:* casa experimental que combina materiales para estudiar posibilidades en proyectos futuros; organización del programa principal de la casa entorno a un patio cuadrado de 9m de lado pintado de blanco por el exterior y generando un fuerte contraste con el cromatismo de la fábrica de ladrillo. En el centro del patio se ubica un lugar simbólico de fuego-hogar exterior.

*Técnicas gráficas usadas:* se escoge la proyección isométrica desplazando la arquitectura del centro de la lámina. La luz general de la atmósfera es tenue, como resultaría de una noche blanca en el país nórdico. El lago aparece helado y en él están tratando de pescar dos lugareños. La gama cromática integra lo material y lo natural (como la pintura de la fachada y las ramas vegetales); y con las texturas se exploran modos de incluir el tiempo (el envejecimiento de los ladrillos, la cristalización de la superficie del lago, el final del invierno, los cambios estacionales en la masa arbórea) o lo atmosférico (Fig 3).

Ejemplo 3: dibujar el tiempo tras lo (post-pandémico) disruptivo en la casa Tread Machiya (Tokyo, 2008) de Atelier Bow-Wow.

*Arquitectura:* es una casa para una familia en el Sur de Tokyo “...where buildings are arrayed in the same street, participating in the village through its roof and façade, transcending their ownership” (Tsukamoto y Kaijima, 2015, 39) manteniendo la forma a dos aguas del tejado habitual en el barrio e introduciendo grandes ventanas y la “escalera habitable” interior. Gracias a la disposición escalonada de medios niveles, la reducida familia dispone de hasta seis planos habitables vinculados visualmente con el exterior.

*Técnicas gráficas usadas:* el punto de vista (axonometría militar) se aleja para centrar la atención en una celebración que ocurre en la calle: es la fiesta de la Danza del Dragón Dorado. Acompañando este evento, el dibujo de la casa se secciona para explicar el espacio de conexión escalera-gradá, dando color exclusivamente al suelo de madera de las habitaciones orientadas a la calle y a la propia escena de la fiesta (Fig. 4).

#### 4. Discusión

Estos ejemplos muestran una arquitectura “cosida” por los fenómenos sociales, naturales, culturales que la envuelven. Pero ¿es esta condición relacional abordable desde un primer nivel formativo?; ¿hace falta esperar a completar la formación cartesiana o euclidiana con otros

sistemas geométricos, no lineales, procedurales o paramétricos (Shelden y Witt 2014, 89)? o ¿cabe esperar a trabajar sistemas avanzados como holografías o de realidad aumentada (Mongiello 2018, 991)? Probablemente no sea necesario a la luz de la colección de gráficos seleccionados en la comunicación. Lo cual no quita que resulte difícil fijar el foco de la discusión, como cuando algunos expertos especulan con el motivo de por qué la arquitectura no tiene un rol dominante hoy en día en las investigaciones sobre la representación formal y espacial (Lorenzo-Eiroa 2018, 407).

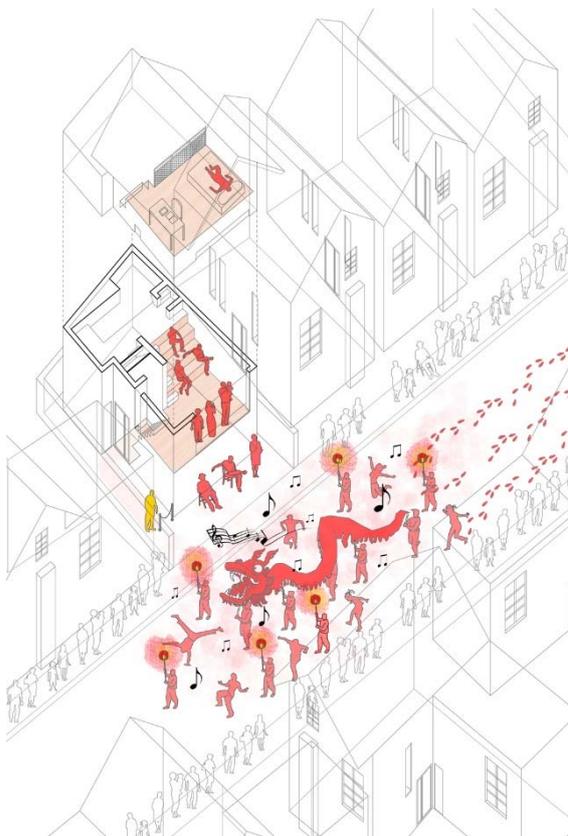


Figura 4. casa Tread Machiya de Atelier Bow-Wow (Tokyo, 2008). Dibujo: Daniel Gómez (2015).

Quizás una respuesta reside en, justamente, la posibilidad de entender las reglas de la representación desde ciencias vecinas a la nuestra que puedan suministrar nuevas síntesis productivas sin temer al rigor de una ruptura en los objetivos o en los códigos. Volviendo a Jill Stoner, ella lo llamaría *desterritorializar* la representación, como cuando se refiere al espacio interior, el cual “no tiene por qué estar definido por su cierre, ser finito o medible”. (Stoner 2018, 47).

#### 5. Conclusión

Es evidente que el dibujo que trata de representar un universo acotado es un objetivo fundamental en la educación arquitectónica. De la experiencia formativa que se ha contado, algunas preguntas suscitadas son referidas a la mecánica gráfica del recurso, del tipo ¿cómo colocar el punto de vista para obtener una representación adecuada?

¿qué tipo de proyección cilíndrica nos permite solapar más niveles de información? ¿Qué hacer transparente, qué hacer opaco, qué uso puede tener el color aparte de expresar el color material verdadero?

Pero hay otras preguntas que emergen y que funcionan como semillas para cursos siguientes en dicha educación ¿cómo convertir el dibujo en instrumento de crítica ética? ¿pueden los códigos gráficos representarlo todo? ¿Cómo capturar todos esos asuntos contingentes que merodean la arquitectura?

No hay una respuesta única. Donna Haraway sugiere que prestemos atención, constantemente, a historias que nos ayudan a contar otras historias, incluso con el riesgo de encontrarnos ante territorios ambiguos, contingentes, “de mundos inesperados que aceptan el riesgo incesante” (Haraway 2019, 35). Y es que cuando trabajamos los recursos de representación más elementales y si las historias sobre las historias son complejas, es probable que supongan un estado de atención y tensión provechosa, un reto adecuado para el momento post-covid que tendremos el encargo de tutelar los próximos años.

## Referencias

Haraway, D. (2019). *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chuthuluceno*. Bilbao: Consonni.

Halse, J. y Boffi, L. (2016). “Design Interventions as a Form of Inquiry”. En Smith et al. Eds. *Design Anthropology Futures*. London: Bloomsbury.

Lorenzo-Eiroa, P. (2018). “Multidimensional Space: From Perspective to Big Data”. En Marcos (ed.) *Graphic Imprints*. Springer. 407-426.

Mongiello, G.. (2018). “Light Architectures”. En Marcos (ed.) *Graphic Imprints*. Springer. 991-999.

Shelden, D.R. y Witt, A.J. (2014) “Continuity and Rupture”. En Oxman, R. y Oxman, R. Eds. *Theories of the Digital in Architecture*. New York: Routledge.

Stoner, J. (2018). *Hacia una Arquitectura menor*. Madrid: Bartlebooth.

Till, J. (2009). *Architecture depends*. Cambridge: The MIT Press.

Tsukamoto, X y Kaijima, M. (2015). “Commonalities of Architecture”. En Kooperatives Labor, Atelier Bow-Wow Eds. *Urban Forest*. Leipzig: Spector Books.

## Datos biográficos

José Carrasco Hortal

Universidad de Alicante, jose.carrasco@ua.es.

Arquitecto (UPC Vallès, 1992) con tesis premio extraordinario Valores Humanos en Ingeniería (UPC 2003). Sus líneas de investigación son: la relación entre representación y ética; la reciprocidad realidad y ficción como método; y la educación en arquitectura desde los márgenes disciplinares. Ha dirigido prácticas universitarias transdisciplinares cuyos resultados son accesibles en <http://migrantmatters.orsieg.es/> y <http://floodlands.orsieg.es/>. Forma parte del grupo “Proyectos Arquitectónicos: Pedagogías críticas, políticas ecológicas y prácticas materiales” de la UA. Su última contribución relevante es: “Transcultures and Communities: exercises to validate and design a set of tales on migrations” (Charrette 6,2, Journal de la Association of Architectural Educators, 2020).