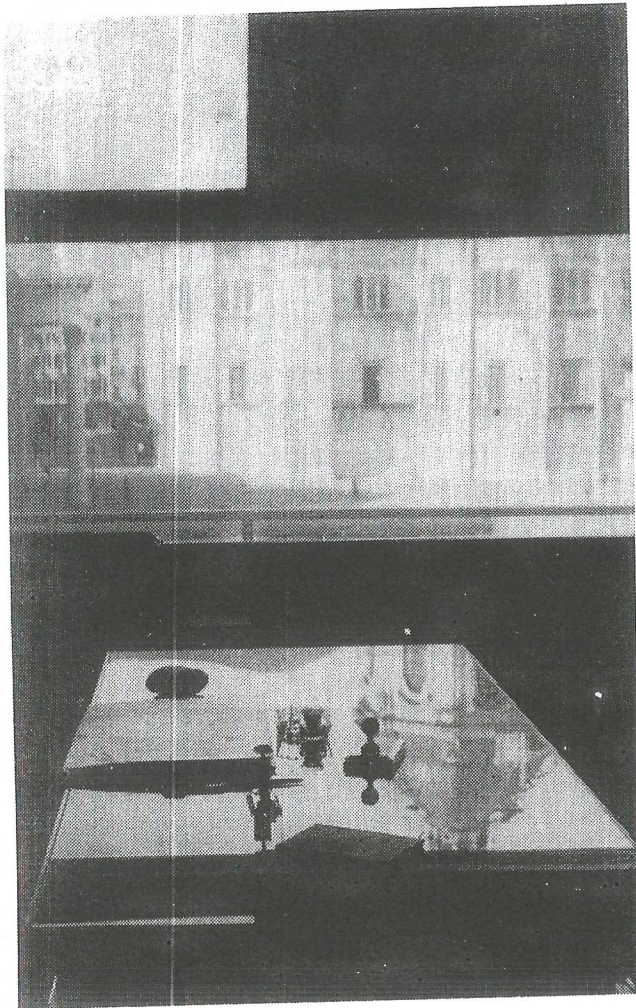


# LA EDUCACIÓN DE LA MIRADA

Jesús M<sup>a</sup> Aparicio Guisado



Ante el reto de explicar a los alumnos que inician sus estudios de arquitectura el porqué de la importancia del dibujo para lograr ser arquitecto, escribo el presente texto.

El dibujo del arquitecto tiene la peculiaridad de ser un medio y no un fin, aunque algunos lo tomen como tal. Es doblemente medio pues, por un lado, tradicionalmente ha sido el vehículo de la expresión de las ideas de los arquitectos –cuestión ésta que parece estar cambiando recientemente al expresarse las ideas mediante *renders* y otros efectos de la realidad virtual– y, por otro lado, es el medio que educa la mirada del arquitecto.

Si como medio de expresión de las ideas el dibujo puede haber perdido su vigencia, no lo es así en cuanto a su papel de educador.

El dibujo es el guardián de la mirada, el que hace que ésta sea atenta, pausada y analítica. Atenta, porque la realidad –que no virtualidad– dibujada exige el máximo grado de atención para ser comprendida. Pausada, porque el dibujo, al igual que sucede con el conocimiento profundo de la realidad, requiere tiempo. Analítica, ya que sólo a través del análisis dibujado se llega al conocimiento disciplinar de la arquitectura.

Después de esta mirada es posible la interpretación de la realidad observada y desde ella la de la arquitectura y la del mundo que nos rodea. A través de la mirada es posible la interpretación del lugar, pero antes de que esto suceda es necesario el tiempo y la dedicación que requiere el dibujo.

El dibujo del arquitecto extrae de la realidad la proporción, el color, los desniveles, el soleamiento y la sombra, los materiales, el peso, la naturaleza –sea ésta geológica o biológica–, la cultura, etc., como parámetros necesarios para el análisis del lugar y del espacio. Y estos análisis no se pueden hacer con la inmediatez y la desestructuración mental de los códigos que rigen las computadoras, sino que requieren de tiempo: el tiempo de la observación y el de la reflexión.

El dibujo para el arquitecto es como el viaje, que nos deja regusto de su recorrido y los pensamientos y las ideas que en su durar surgen y lo enriquecen. El viaje, como el dibujo, es capaz de hacer que el hombre se aleje de su propia realidad y este extrañamiento requiere tiempo, el tiempo para contemplar el espacio. Por el contrario, la realidad virtual tiene que ver más con el desplazamiento, que busca ser rápido y finalista, sin el regusto de los pasos

intermedios de los que se disfruta con el dibujo o con el viaje. Frente a la velocidad se aboga por la lentitud.

Con los años, el dibujo se hace más rápido, más preciso, más certero. Como sucede con los compositores que tras años de solfeo, conocen la realidad del sonido, del silencio y de la música con una inmediatez no exenta de profundidad que sólo es posible después de años de entrenamiento. No nos engañemos, la facilidad para el dibujo, como para la arquitectura o para la música no existe, sino que se consigue con esfuerzo. Esa idea de esfuerzo tan patente en el mundo real y que contrasta radicalmente con la facilidad que pregona el mundo virtual.

El estudiante de arquitectura debe saber que el dibujo le ayudará –y quizá ahora que está en desuso más que nunca– enormemente a su educación como arquitecto. En cada etapa de su educación lo hará de manera diferente. El que inicia sus estudios, descubrirá a través del dibujo a los objetos y su composición en el espacio; el que esté avanzando en el conocimiento de la disciplina arquitectónica desvelará, mediante el análisis, las ideas que conforman la realidad; el que esté a punto de concluir su vida académica, será capaz de realizar mediante el dibujo el análisis estructural y constructivo del mundo que le rodea; y al fin, ya maestro, alcanzará a interpretar con el dibujo nuevos mundos en el mundo que le rodea: un universo visionario que sólo se descubre tras lustros de educación de la mirada.

Julio de 2007