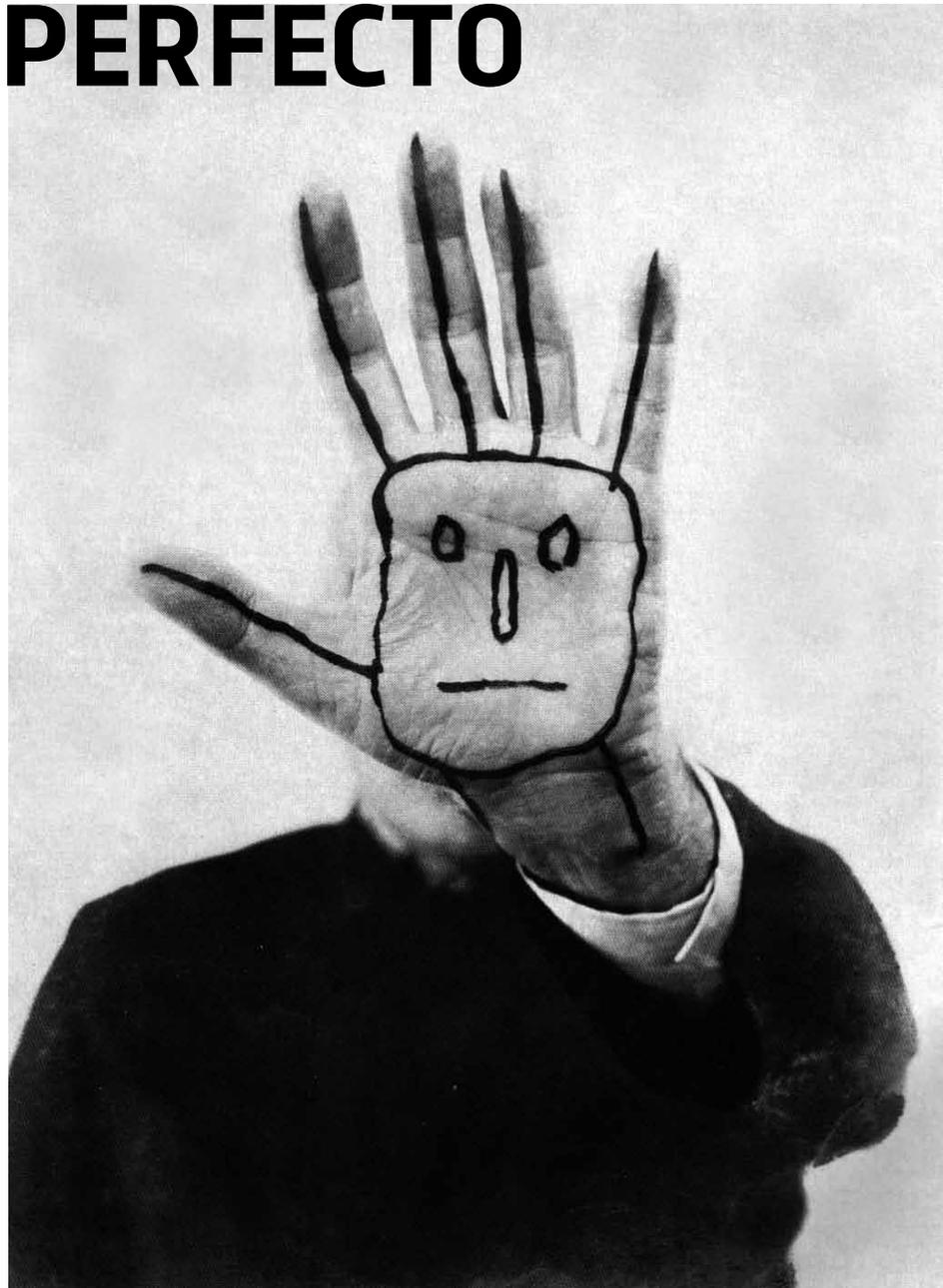


ANÍBAL PARODI REBELLA

# FUTURO IMPERFECTO



**Aníbal Parodi Rebella** (Montevideo, 1963). Arquitecto desde 1994 (Udelar). Doctor en Teoría y Práctica del Proyecto de Arquitectura, ETSAM, UPM, España. Profesor titular del Instituto de Diseño (FADU-Udelar). Hasta 2016 fue, además, profesor agregado de la cátedra de Medios y Técnicas de Expresión y profesor adjunto de Anteproyecto y Proyecto del Taller Scheps (FADU-Udelar).

1. Wojciechowski, G. «Croquis desordenado en torno al dibujo», más adelante en esta misma revista.

2. Tomado de la entrevista a Marco Maggi y Luis Camnitzer realizada por Luis Oreggioni en el Museo Casa Vilamajó en 2016 y publicada en esta misma revista.

## DIBUJAR

Dibujar es una actividad individual e introspectiva. No se dibuja de a dos ni en grupo.

Es una danza solitaria, un placer privado. Quien mira dibujar es de algún modo un *voyeur*. (Fig. 1)

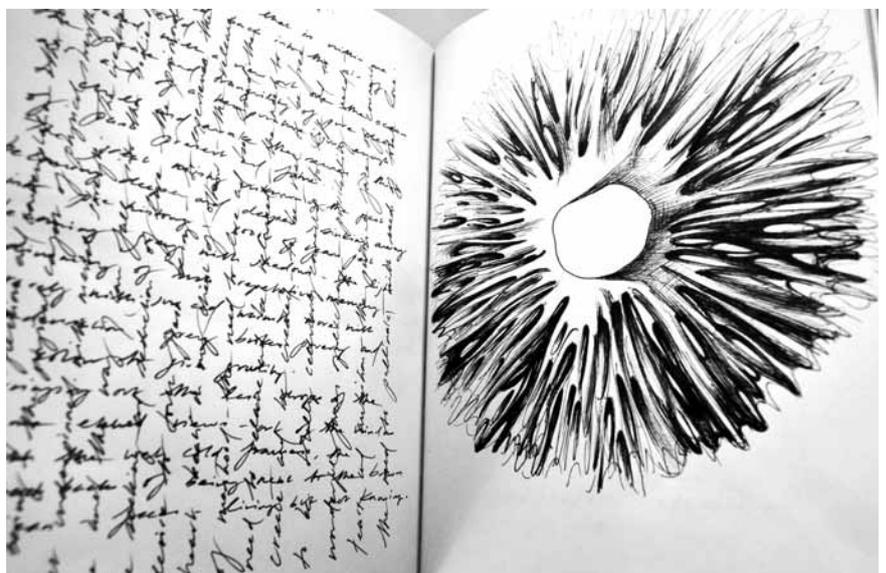
A escribir se aprende, pero el lenguaje implícito en el dibujo es primordial. Todos dibujamos. Todos nacemos dibujantes<sup>1</sup> y todos nos servimos del dibujo para conocer el mundo que nos rodea. Dibujar, en tanto actividad primitiva y humana, encierra, al igual que el canto o el baile, una dosis importante de autenticidad como forma de expresión y comunicación. Cuando Marco Maggi confiesa «creo que empecé a dibujar porque no sabía escribir, y creo que es la misma razón por la que lo sigo haciendo»,<sup>2</sup>

rescata implícitamente ese carácter esencial, primigenio.

Dibujar es un ejercicio simultáneo de reconocimiento, registro, imaginación y pensamiento. Por eso para las disciplinas vinculadas a la prefiguración de nuestro entorno, como el diseño o la arquitectura, es una actividad indisoluble del proceso creativo. La configuración y la prefiguración son propiedades implícitas del dibujo y del proyecto, en tanto colaboran sinérgicamente en la dotación de forma y organización de las ideas en proceso, en la anticipación de futuros posibles. Los proyectos se dibujan en nuestro pensamiento al tiempo que nuestro pensamiento se proyecta en el dibujo. (Fig. 2)

**Fig. 1.** Sin título (mano de Saul Steinberg) [fotografía]. Nueva York, 1978. Foto: Evelyn Hofer.

**Fig. 2.** Sin título. Carné de diseño [croquis, tinta sobre papel]. Ross Lovegrove. Centro Georges Pompidou, París. 2017. Foto: Aníbal Parodi.



### LAS AVENTURAS DE LA LÍNEA<sup>3</sup>

Personalmente siempre he asociado al dibujo con la omnipresencia de la línea. Para mí dibujar es, en esencia, trazar líneas. (Fig. 3)

La línea no existe en la naturaleza.<sup>4</sup> Tiene la virtud de la abstracción, de distanciarse de la realidad y aun así preservar la más amplia ductilidad para ser descrita, representada y pensada.

Una línea nunca es bidimensional. La huella que produce el trazo inicial sobre el papel construye espacio, transforma las dos dimensiones en tres o más.

Las marcas definitivas que imprime Lucio Fontana en el lienzo virgen recuerdan esta inauguración espacial de manera elocuente.<sup>5</sup> (Fig. 5)

Un dibujo es siempre un espacio habitable desde la imaginación. La mano que dibuja es también —y no casualmente— un extraordinario instrumento para evaluar y generar espacio: «la mano se hace maqueta, oquedad y estructura para el arquitecto».<sup>6</sup>

Esta cualidad, que deviene en evidencia en la serie de fotografías de las manos del maestro Frank Lloyd Wright<sup>7</sup> al hablar de sus proyectos, está directamente vinculada con la capacidad del dibujo, intermediado por la mano, de construir espacio. (Fig. 4)

El dibujar lineal espontáneo y directo de Álvaro Siza representa una de las imágenes más fieles de la espacialización del pensamiento proyectual. El discurso visual implícito en cualquiera de sus dibujos de ideación a mano alzada refleja con precisión el complejo mapa de la toma de decisiones, y la imbricación de escalas e interpretaciones alternativas propias del proyecto. Sus dibujos ágiles y ligeros apelan a todos los sistemas de representación y se entrelazan casi sin tocarse.

Ostentan a menudo una densidad de información análoga a la apreciable en un dibujo CAD con todos sus *layers* encendidos pero preservan, en cambio, mágicas bocanadas de aire que permiten que el espacio fluya en sus intersticios. Es el aire del pensamiento hecho dibujo.

La obra de Saul Steinberg es testimonio y manifiesto del valor seminal de la línea en la génesis del espacio del dibujo. Pocos creadores han logrado una construcción tan convincente de espacio a partir del uso protagónico —y muchas veces exclusivo— de la línea. Steinberg opera de manera lúdica y lúcida con la interpretación espacial ambigua del dibujo, con el diálogo entre la realidad abstracta del soporte, tradicionalmente plano, y la representación de la tridimensionalidad.<sup>8</sup> Sus personajes con frecuencia se dibujan a sí mismos y en el acto de dibujarse se corporizan en el espacio que configuran. (Fig. 6)

María Zambrano,<sup>9</sup> en un ensayo de 1952 sobre los dibujos de Pablo Picasso, nos habla del misterio de la línea que

[...] realiza la hazaña de hacer visible lo invisible, y además de ser luz haciendo aparecer la sombra, es trazo en el espacio de la nada, [y reconoce al espacio como] ausencia pura que permite todas las presencias.

De la articulación de estas ideas, surge con nitidez la capacidad del soporte para evocar el vacío, el espacio, y de la línea para activarlo y hacerlo tangible. (Fig. 7)

Si dibujar es moverse marcando una trayectoria,<sup>10</sup> detrás de su traza y aferrados a ella vamos nosotros (¡jese es la aventura!) a la conquista del espacio que en su itinerancia define. Es que, como bien reconoce Cecilia Astiazarán, «desde el plano del dibujo la experiencia del espacio nos implica».<sup>11</sup>

3. La expresión ha sido tomada del título de la exposición sobre la obra de Saul Steinberg presentada en la Pinacoteca del Estado de San Pablo entre el 3 de setiembre y el 3 de noviembre de 2011.

4. «[...] la línea, que no existe en la naturaleza, [...] expone y demuestra lo tangible con mayor definición que la propia vista frente al objeto en cuestión». Berger, J. *Sobre el dibujo*. Barcelona: Gustavo Gili, 2015, p. 87.

5. «Una página en blanco de un cuaderno de dibujo es una página vacía. Hagamos una marca en ella y los bordes de la página dejarán de ser simplemente el lugar por el que se cortó el papel, se habrán convertido en los límites de un microcosmos». Berger, J. *op. cit.*, p. 88.

6. Seguí de la Riva, F. J. *Ser dibujo*. Madrid: Maira libros, 2010, p. 89.

7. Guerrero, P. *Wright's hands*. Serie fotográfica, 1953. [Consulta del 4 de agosto de 2017]. Disponible en: [guerrero-photo.com/portfolio/hands-series/](http://guerrero-photo.com/portfolio/hands-series/)

8. Se sugiere ver la filmación de la obra *The line*, Saul Steinberg, 1954. Consulta del 4 de agosto de 2017. Disponible en: [www.youtube.com/watch?v=n4PKZhdX\\_MY](http://www.youtube.com/watch?v=n4PKZhdX_MY)

9. Zambrano, M. «Amor y muerte en los dibujos de Picasso», 1952. Consulta del 4 de agosto de 2017. Disponible en: [servicios.diariosur.es/picasso/pvive6.htm](http://servicios.diariosur.es/picasso/pvive6.htm)

10. «Dibujar es un moverse marcando la trayectoria en un soporte limitado», en Seguí, J., *Ser dibujo*. Madrid: Maira libros, 2010, p. 73

11. Astiazarán, C. «Sobre las nubes», más adelante en esta misma revista.

Fig. 3. *Wright's hands* [serie fotográfica]. 1953. Pedro Guerrero.



12. Eames, Ch., Kaiser, R. *Potencias de diez*. Una película que trata sobre el tamaño relativo de los objetos en el universo y del efecto de añadir otro cero. [film 8":47"]. 1977. [Consulta del 28 de agosto de 2017]. Disponible en: [www.microservos.com/archivo/ciencia/potencias-de-10-hoy-10-del-10.html](http://www.microservos.com/archivo/ciencia/potencias-de-10-hoy-10-del-10.html)

Fig. 4. Caligrafía japonesa, detalle [fotografía]. National Art Center. Tokio, 2016. Foto: Aníbal Parodi.



Fig. 5. *Concepto espacial, espera* [pintura al agua sobre lienzo]. Milán, 1964-1965. Lucio Fontana.

Fig. 6. Sin título [tinta sobre papel]. 1948. Saul Steinberg.

## ZAMBULLIDA TELESCÓPICA

Algunas veces la idea me ha parecido demasiado directa, incluso obvia. Aun así, siempre me gustó imaginar que, en el instante mismo en que la punta del lápiz roza el papel, dos universos entran en contacto y se inaugura un flujo vital que los involucra inexorablemente.

En el acto de dibujar, la mano es la encargada de integrar y conducir los impulsos y mandatos de nuestra mente y nuestro cuerpo. De un lado se encuentra el espacio que habitamos, del otro el que nace en el momento en que el trazo inicial se registra dentro de los confines del soporte elegido. Ambos tienen límites, dimensiones y escalas diferentes. La transición entre ambos se produce a través del elemento mediador entre la mano y el soporte.

Nueve lápices dispuestos en batería tensan una serie análoga de cuerdas, al tiempo que apuntan (como un pelotón de fusilamiento) con sus afilados grafos a la «hoja en blanco» que ofrece el muro de la sala de exposiciones. Esta imagen, pregnante y poderosa, pertenece a una obra de Marco Maggi que describe con elocuencia y simplicidad la tensión natural del inicio del acto creativo. La inminencia de acción de los lápices-saeta anticipa y anuncia el atravesamiento de la frontera entre el espacio que habitamos y el espacio por habitar (y por concebir) del dibujo. (Fig. 8)

La voluntad de acción pone al cuerpo en movimiento, ingresa primero en nuestro brazo, luego en la muñeca de la mano y se jibariza (como si de una prótesis se tratase) en el instrumento oportuno que esta sostiene y manipula, sea un lápiz, un *stylus*, un ratón o un dial de superficie. A través de la mina de grafito, el sensor óptico o la punta de flecha del ícono del cursor, todo nuestro ser, en cuerpo y alma,

imprime su rastro en el papel o la pantalla y se zambulle en el incipiente y maleable espacio amniótico del dibujo. (Fig. 9)

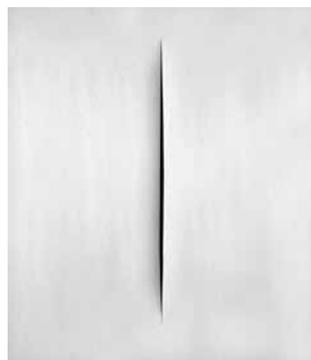
Es allí donde se produce la ilusión escalar. La mano otorga precisión al gesto corporal, el lápiz le proporciona mayor exactitud, y su punta afilada le permite alcanzar rincones aparentemente inaccesibles. El resto lo hace el *zoom*.

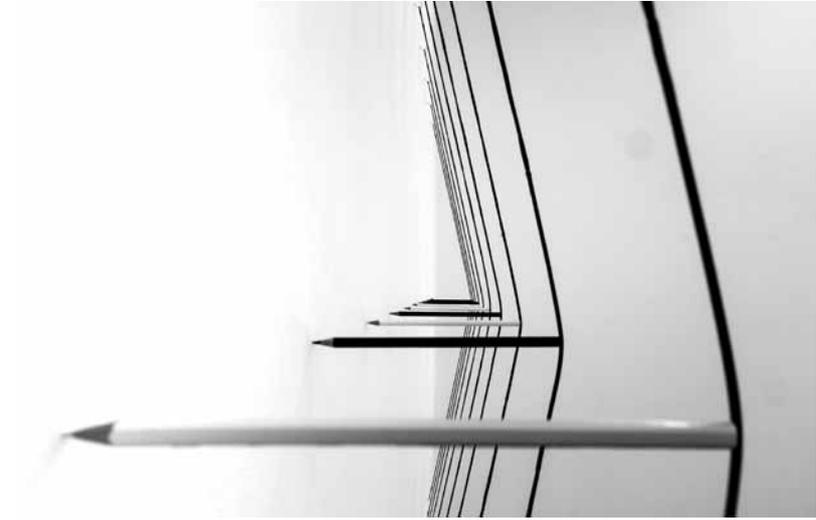
El sismo de la zambullida telescópica real tiene su réplica y continuidad en el *zoom* infinito que ofrece la herramienta digital. El proceso se espeja e intensifica al atravesar la superficie de la pantalla.

Con la consolidación de los nuevos recursos, el efecto potencias de 10,<sup>12</sup> maravilloso y singular, se ha vuelto un instrumento cotidiano de apreciación y representación de la realidad. Hoy nuestros dibujos han sido colonizados por fugas abismales y se han convertido en muñecas rusas que detonan renacimientos gráficos constantes a cada golpe de *zoom*. Cada dibujo es único y manifiesta su singularidad desde la multiplicidad de dibujos que es capaz de imbricar en su interior.

Como Alicia en el país de las maravillas, somos capaces de inducir y modificar mentalmente nuestras dimensiones físicas e ingresar a voluntad en nuestros dibujos, sin comer ni beber ninguna sustancia mágica. Los arquitectos, los diseñadores, los proyectistas, hemos sido entrenados pacientemente en el atravesamiento de espejos, en una y otra dirección, todas las veces que sea necesario. Precisión perceptual, rigor extremo en el reconocimiento de dimensiones y proporciones, capacidad relacional, de interpretación y verificación de alternativas organizacionales dan vida a esta facultad peculiar.

Habitar el espacio del dibujo es un privilegio de todo aquel que anticipa la configuración





del mundo que lo rodea. «Un proyectista es un dibujante que se deja ir y que luego habita en sus dibujos como si fueran miniaturas de mundos».<sup>13</sup>

Como en la imagen de la lápida funeraria de Pakal, buceamos sumergidos en el microcosmos sígnico del dibujo y lo controlamos desde dentro, desde sus entrañas. (Fig. 10)

## CARTUCHERA

La cartuchera es el estuche que custodiaba el arsenal mínimo y personal con el cual nos armábamos de valor para enfrentar el desafío de la hoja en blanco. Con pocos y versátiles cartuchos se abordaban todas las batallas: lápices de distinta dureza, carbonilla, sanguina, dos o tres *rotring*, con suerte algún *edding*, con más suerte un *flo-master*. (Fig. 11)

Nuestra caja de herramientas aspiraba a más. Albergaba también objetos exóticos para «atar con alambre» lo que fuera necesario, para construir artesanalmente la perfección técnica. Había todo un rosario de elementos adaptados o fabricados a medida que la memoria conserva y el tiempo ha transformado en reliquias instrumentales: pomada de zapatos, hojas de Gillette, coladores de malla fina, viejos cepillos de dientes, nogalina, té, cinta de papel engomado, esponja, tiralíneas, paralelógrafos y perspectígrafos caseros.

Por entonces, la apariencia del instrumento anticipaba con claridad su rol y su resultado. (Fig. 12)

Lo cierto es que el devenir del tiempo nos ha deparado otro tipo de cajas de herramientas.

La *tool box* actual ha aumentado sus prestaciones asociadas y ha disminuido el espacio que ocupa, en sentido proporcional (o desproporcionado) y opuesto.

El instrumental digital asociado a la actividad de dibujar se ha desarrollado de acuerdo con un proceso vertiginoso de diversificación permanente.

Nuevas realidades abrevan en viejas tradiciones. Las alternativas y opciones del pasado encuentran nueva vida en el universo digital. Los medios y técnicas mutan e incorporan libertades, improbables en su primitivo mundo analógico. Interferencias productivas nacen de nuevos intersticios entre mundos que antes discurrían separadamente y hoy se solapan.

Nada parece imposible. En un mismo instrumento pueden coexistir la sanguina, la tinta, el lápiz y la ténpera. Se puede desafiar las leyes de la física y de la química. El agua y el aceite pueden mezclarse. Podemos dibujar con pasteles grasos acquarelables o volver transparentes, a voluntad, pigmentos cubrientes. El soporte analógico encuentra, más tarde o más temprano, su punto de saturación; el digital habilita la hibridación y la superposición de infinitas capas.

13. Seguí de la Riva, F. J. *Ser dibujo*. Madrid: Mairea libros, 2010, p.115.

**Fig. 7. (Pág. 16)** Sin título [lápiz grafito sobre papel]. Mumbai, 1970. Nasreen Mohamedi.

**Fig. 8. (Pág. 16)** Máquina de Dibujo (nueve posibles puntos de partida) [lápices y cuerdas de arco]. 2014. Marco Maggi.

**Fig. 9.** *Tiépolo y el cursor.* Composición libre con dibujos de Giovanni Battista Tiépolo [collage digital]. Montevideo, 2017. Aníbal Parodi.



**Fig. 10.** Cubierta del sarcófago de K'inich Janaab' Pakal, gobernante de Palenque de 615 a 683 d. C. [dibujo de relevamiento]. 1975. Merle Greene Robertson.



Como un virus sin control, una revolución silenciosa de combinatorias desenfrenadas aumenta de manera exponencial vínculos y oportunidades.

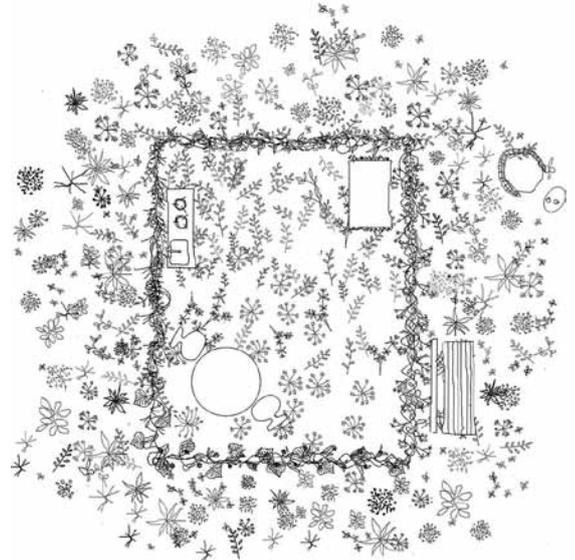
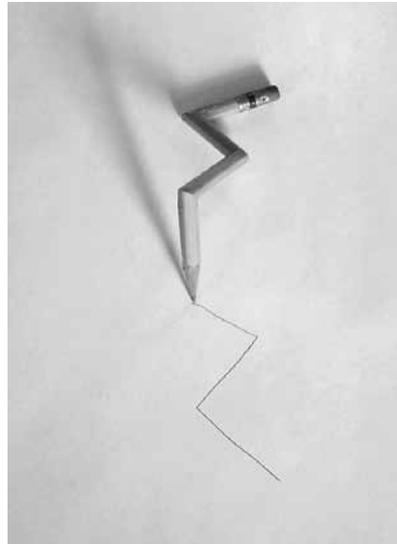
Pero... ¿cuántas opciones, cuánta libertad somos capaces de absorber?

La multiplicación de recursos, como sistema infinito, sigue funcionando para el colectivo, pero no opera de la misma forma a nivel individual. El individuo necesita dominar y apropiarse, profundizar su exploración en un marco acotado y aprehensible. Por eso, de las incontables alternativas que nos ofrecen los distintos menús desplegados, elegimos siempre unas pocas que nos representan y que podemos controlar. Con ellas pertrechamos otra vez nuestra cartuchera, ahora virtual.

## LOOP

Es innegable que la tecnología informática ha incorporado cambios en la actividad de dibujar asociada al proyecto de nuestro hábitat, en todas las disciplinas y escalas implicadas en la tarea.

Una de las modificaciones mencionadas con más frecuencia es la mutación en la naturaleza de la intermediación entre el dibujante y la representación visual. El instrumento que imprimía una huella física en un soporte físico tangible y limitado es sustituido por teclas y periféricos que detonan aplicaciones algorítmicas en espacios conceptualmente infinitos, modificando sensiblemente el vínculo entre la gestualidad corporal y el resultado de la representación.



La actividad de dibujar asume un carácter diferido e incorpora rangos inusitados de libertad para la interpretación operativa y la producción de lo dibujado. Se modifica el instrumento, la tecnología, y también el modo en que operan la reflexión y la imaginación asociadas al acto de dibujar.

La cartuchera informática provee las herramientas necesarias para asegurar el control científico absoluto de todas las acciones que requerían previamente múltiples destrezas y virtuosismos manuales: precisión geométrica, rigor normativo, perfección técnica, detalles minuciosos, veracidad material y realismo fotográfico.

La prosecución de una apariencia veraz, que opere como signo de eficiencia en el desempeño profesional, se ha debilitado como objetivo de nuestras representaciones en tanto parecería darse por descontada. Lo que antes solía sorprendernos se ha vuelto previsible.

Pensemos, por ejemplo, en un núcleo particular de representaciones en el que históricamente se ha focalizado la actividad del dibujante-proyectista: las viejas perspectivas, hoy transformadas en renovados y relucientes *renders*.

La nueva denominación, enunciada en un lenguaje global compartido pero no propio, anticipa y enfatiza un quiebre en su identidad. La tendencia dominante, tanto técnica como expresiva, ha sido monopolizada por la representación fotorrealista.

Emular el registro fotográfico de la realidad ideal del proyecto futuro, hasta llegar a percibirlo con la certeza del presente, ha sido la meta. El envión propiciado detrás de esta premisa, con bastante frecuencia, ha aspirado a representar una idealidad publicitaria y comercial que ha terminado por vaciar la comunicación de contenidos disciplinares profundos. El hiperrealismo de los actuales *renders*, en su proliferación banal, ha depreciado su condición virtuosa.

La aplicación de nuevas herramientas en la generación de geometrales, de proceso o ejecutivos, no ha tenido, como era previsible, demasiada resistencia. Podría afirmarse que ha ocurrido todo lo contrario, en tanto ha simplificado notoriamente tareas que implicaban el entrenamiento paciente y lento de múltiples habilidades. Sin embargo, como consecuencia indirecta, nuestros dibujos se han vuelto mucho más impersonales.

El uso extendido e indiscriminado de bloques prefigurales estandarizados, que incluyen contenidos de todo tipo —normativos, funcionales, espaciales, compositivos—, ha terminado por limitar incluso la tarea de proyecto.

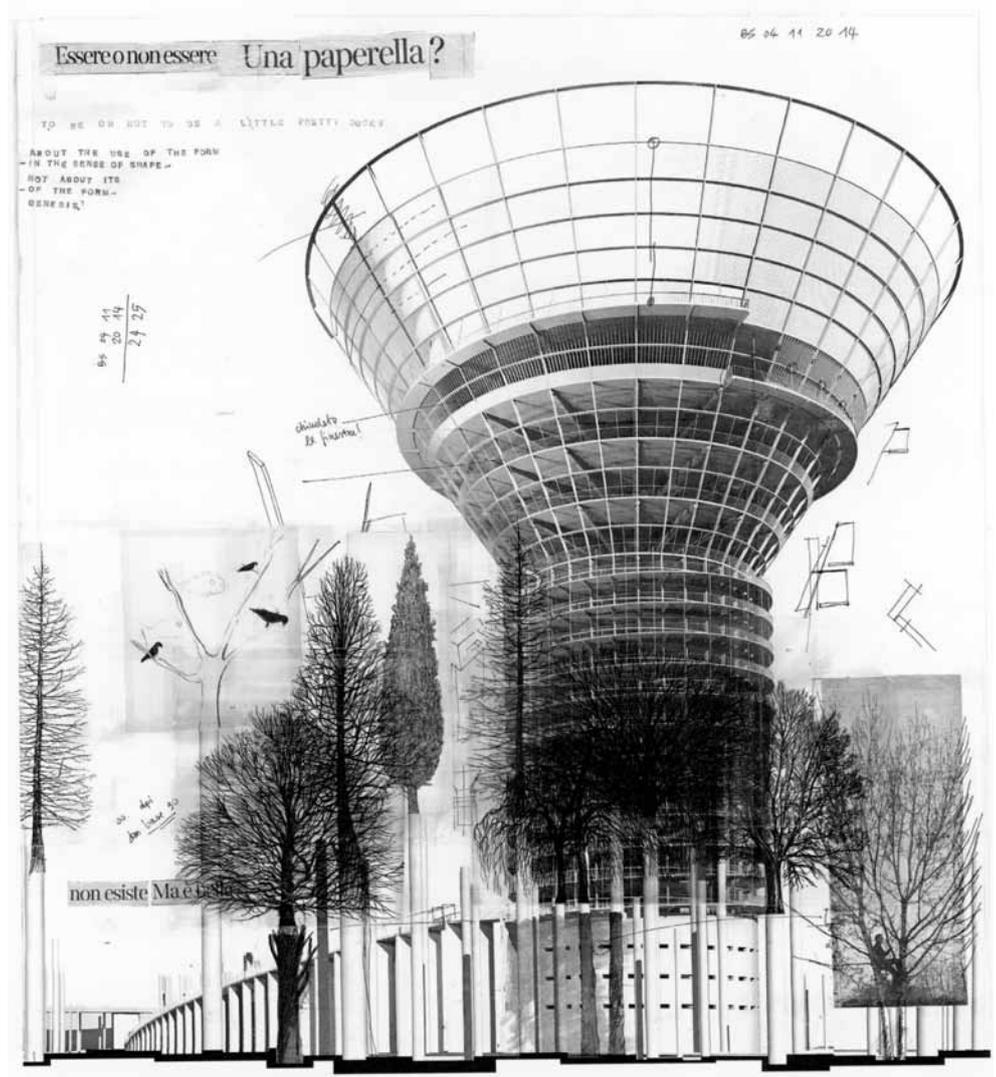
Cumplido un ciclo, el hastío resultante debe ser reconvertido en abono fértil de nuevas miradas y abordajes, áreas de oportunidad que surjan del reflejo cruzado entre lo humano y lo maquinal, como reacción natural contra la estandarización, los convencionalismos extendidos y la fascinación ciega y desmedida por el

Fig. 11. *Flo-master* [fotografía]. Montevideo, 2017. Foto: Anibal Parodi.

Fig. 12. *El instrumento y su obra* [lápiz y papel]. Nueva York, 1976. Luis Camnitzer.

Fig. 13. *Plant House*. Tokio, 2008. Junya Ishigami & Associates.

Fig. 14. H2O Tower [técnicas mixtas]. 2014. Beniamino Servino.



14. Jacob, S. Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing. *Revista digital Metropolis*, Marzo 2017. [Consulta del 4 de agosto de 2017]. Disponible en: [www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing/](http://www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing/)

brillo y la perfección vacía de la herramienta, digital o del tipo que fuera.

Es necesario perseguir el aprovechamiento pleno de los recursos disponibles (y no sólo los descritos en los manuales y *tutorials* de los programas informáticos) y reivindicar la construcción paciente y apropiada de significados, hacia la recuperación genuina y responsable del acto creativo del dibujo disciplinar, tanto en su ejecución como en su comunicación.

El dibujo que hoy algunos autores ubican bajo la denominación temporal de POST digital<sup>14</sup> parecería tener la voluntad de responder a esta actitud (además de construir nuevos rótulos de elite). Desde nuestro punto de vista, esta modalidad, presentada como novedosa, en su naturaleza más profunda siempre existió.

Apela al discurso visual responsable, comprometido y auténticamente disciplinar, y podríamos afirmar incluso que en cierta forma añora el dibujo PRE digital y abreva en sus experiencias y fundamentos.

En esencia, funciona como un *loop* que nos enlaza con ideas y recursos característicos de momentos significativos, hoy revalorizados, de la historia del dibujo y de las disciplinas proyectuales.

Se recuperan, por ejemplo, los recursos del collage y el fotomontaje aplicados desde una nueva perspectiva de época: con accesibilidad libre e irrestricta a un universo infinito de referencias visuales, y munidos de un instrumental quirúrgico, flexible y de última generación, que amplifica el viejo y querido recorta y pega.

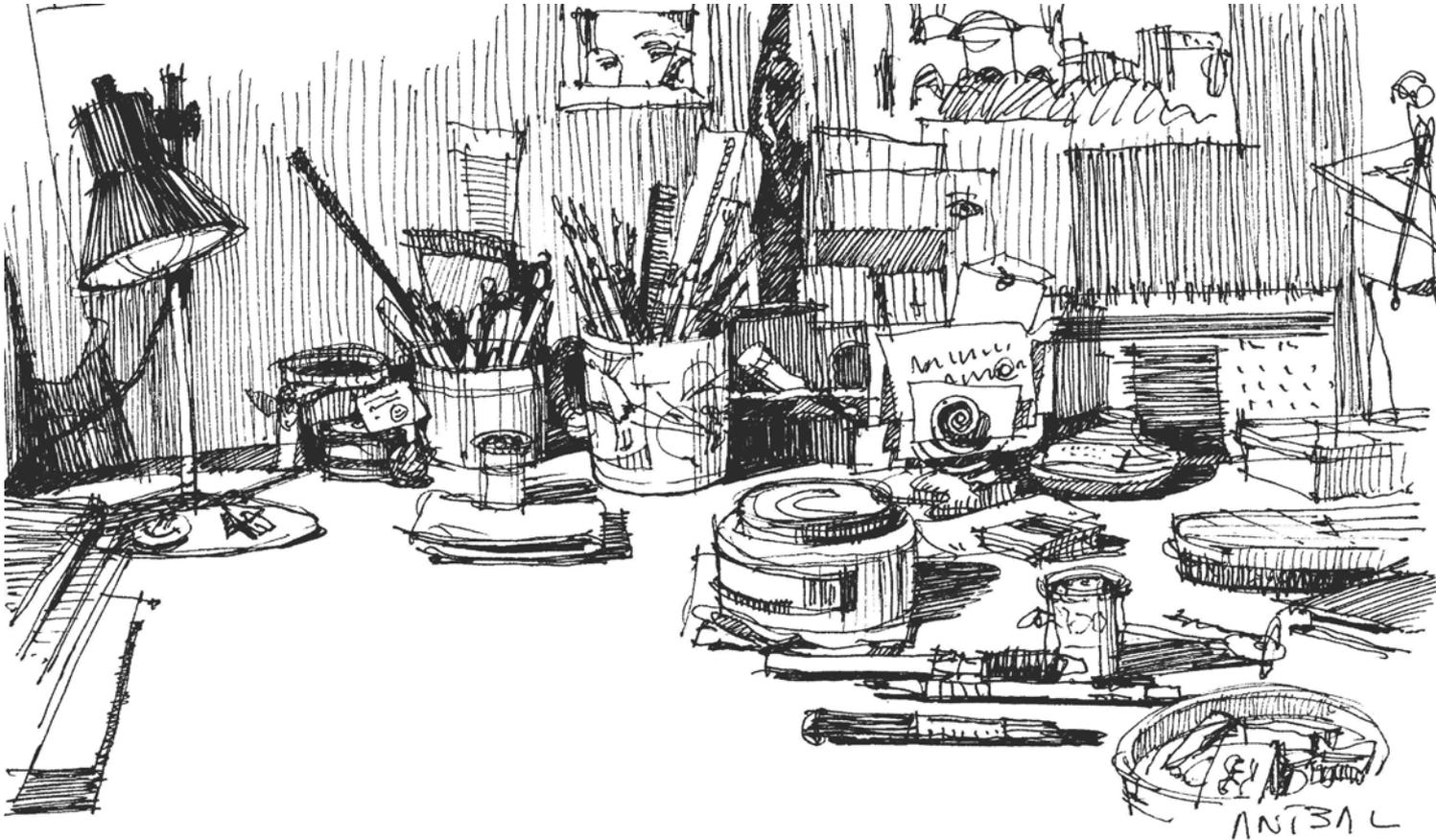


Fig. 15. *La mesa de trabajo* [croquis, fibra de tinta líquida]. Nápoles, 1998. Aníbal Parodi.

Por medio de ellos se estimula una restauración expresiva pero también conceptual y significativa. Se replantea el vínculo con las ideas y la iconografía del pasado, la memoria cultural, el arte y el dibujar analógico.

Un ejemplo de enorme integridad se reconoce en la obra del arquitecto italiano Beniamino Servino, evidencia viva de que dibujar y proyectar pueden considerarse aún actividades fecundamente indiscernibles. (Fig. 14)

Existe también una renovada preocupación por la vocación narrativa y evocativa del dibujo y la representación visual en general. Como ejemplo virtuoso de esta inquietud podemos destacar la difundida pieza de animación realizada por Alex Roman<sup>15</sup> sobre la biblioteca de la Phillips Exeter Academy de Louis Kahn.

Mientras, desde el extremo opuesto del planeta, desde dentro del *mainstream* de la arquitectura, surge un selecto grupo de nuevos analógicos (o híbridos, para ser más precisos). Los dibujos de Sejima, Fujimoto o Ishigami son ejemplos tan exquisitos como auténticos de la renovación del discurso gráfico apoyado en recursos ancestrales que configuran modelos de referencia para las generaciones recientes. (Fig. 13)

Cambios significativos derivan también de la incorporación de la programación y la simulación en los procesos integrados de representación y proyecto. Se define

[...] un nuevo campo de actuación, en el cual formas evolucionadas del dibujo son definidas, ni por la semejanza con el proceso, ni

15. Roman, A. *Kahn's library at Phillips Exeter Academy. A sort of short film*. [film 3':42"]. [Consulta del 4 de agosto de 2017]. Disponible en: [vimeo.com/5407991](https://vimeo.com/5407991)



Fig. 16. Sin título [autorretrato]. S/f. Álvaro Siza.

