

DIBUJOS DE EXTRAÑAMIENTO

Algunas técnicas operativo-imaginales en la pedagogía de Javier Seguí

EXPERIENCES IN THE TEACHING OF STRANGEMENT.

*Some operative-imaginative techniques in the
pedagogy of Javier Seguí*

DESENHOS DE EXTRANHAMENTO Algumas técnicas operativo-imaginais na pedagogia de Javier Seguí

DESSINS DE ÉTONNEMENT

*Quelques techniques opérationnelles-imaginales
dans la pédagogie de Javier Seguí*

*Рисунки о том, что странно. Некоторые
операционно-воображаемые приемы в
педагогике Хавьера Сегу.*

Dra. Nuria VALLESPÍN TORO*

Universidad de La Laguna

Tenerife-España

nvallespin@hotmail.com

Fecha de recepción: 22/04/2020

Fecha de aceptación: 08/06/2020



* Es arquitecta licenciada por la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria en el año 2000, y doctora por la Universidad de La Laguna desde 2019. Miembro fundador de Arribas Vallespín Arquitectos S.L. desde 2003, con sede en Fuerteventura, combina la actividad profesional con la investigación y la innovación docente en el contexto de las tecnologías, la realidad virtual y el diseño urbano. Recientemente trabaja en el proyecto *PequecityLab*, grupo multidisciplinar interesado en educar desde la infancia, mediante una actitud crítica sobre el medio ambiente y el entorno construido que nos rodea.

Resumen

Este artículo indaga sobre las técnicas de extrañamiento en el ámbito de la pedagogía, mediante las cuales el arquitecto y profesor Javier Seguí de la Riva en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, trata de despertar el interés de sus alumnos a través de un dibujo exploratorio radical. El texto forma parte de la investigación desarrollada en la tesis doctoral *Extrañamientos: exploraciones y técnicas operativas en arte y arquitectura*, que busca reflexionar en qué medida la extrañeza puede ser tratada en la concepción arquitectónica, considerándola en su doble condición de ser, por un lado, un estado provocado por lo inesperado, por la sorpresa, por la ruptura de lo convencional, y por otro como herramienta operativa y provocadora. Se describen algunas propuestas docentes a través de los ejercicios propuestos en el departamento de Ideación Gráfica, basados en un modo peculiar de proceder, con el fin de potenciar la imaginación, huir de los clichés, de lo cotidiano, para tratar comprender y proyectar arquitectura. A partir de estas reflexiones se pretenden desvelar algunos mecanismos de generación y comunicación de proyectos mediante acciones de extrañamiento.

EXTRAÑAMIENTO, TÉCNICAS DE ASOMBRO, PEDAGOGÍA, DIBUJO EXPLORATORIO.

Abstract

This article explores the techniques of estrangement in the field of pedagogy, used by Professor Javier Seguí de la Riva who tries to awaken the interest of his students through a radical exploratory drawing. The text is part of an investigation that seeks to reflect to what extent the strangeness can be treated in the architectural conception, in its double condition, on the one hand, a state provoked by the unexpected, by the surprise, by the rupture of the conventional, and on the other as an operative and provocative tool.

We will try to illustrate some of their teaching proposals through the activities proposed in the Department of Graphic Ideation, at the School of Architecture of Madrid, based on a peculiar way of proceeding, in order to enhance the imagination, escape from clichés, from the ordinary, to try to understand and project architecture. From

these reflections, it is intended to reveal some mechanisms of project creation and communication through estrangement and distancing actions.

Key words

ESTRANGEMENT, WONDER TACTICS, PEDAGOGY, EXPLORATORY DRAWING

Resumo

Este artigo indaga sobre as técnicas de estranhamento no âmbito da pedagogia, por meio das quais o arquiteto e professor Javier Seguí de la Riva na Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madri, trata de despertar o interesse dos seus alunos a través de um desenho exploratório radical. O texto forma parte da investigação desenvolvida na tese doutoral Estranhamentos: explorações e técnicas operacionais na arte e arquitetura, que busca refletir em que medida o ensino pode ser tratado na concepção arquitetônica, considerando-a em sua dupla condição de ser, por um lado, um estado provocado pelo inesperado, pela surpresa, pela quebra do convencional, e por outro como ferramenta operativa e provocadora. Descrevem-se algumas propostas docentes a través dos exercícios propostos no departamento de Identificação Gráfica, baseados num modo peculiar de proceder, com o fim de potenciar a imaginação, fugir dos clichês, do cotidiano, para tentar compreender e projetar arquitetura. A partir destas reflexões pretendem-se desvendar alguns mecanismos de geração e comunicação de projetos por meio de ações de estranhamento.

Palavras chaves

EXTRANHAMENTO, TECNICAS DE ASSOMBRO, PEDAGOGIA, DESENHO EXPLORATÓRIO

Résumé

Cet article explore les techniques d'étonnement dans le domaine de la pédagogie, à travers lesquelles l'architecte et professeur Javier Seguí de la Riva à l'École Technique Supérieure d'Architecture de Madrid tente de susciter l'intérêt de ses élèves à travers un dessin exploratoire radical. Le texte fait partie des recherches menées dans la thèse de doctorat Extrañamientos: exploraciones y técnicas operativas en arte

y arquitectura, qui cherche à réfléchir à quel point l'étrangeté peut être traitée dans la conception architecturale, en la considérant dans sa double condition d'être, d'une part, un état provoqué par l'inattendu, par la surprise, par la rupture du conventionnel, et d'une autre comme outil opératoire et provocateur. Certaines propositions pédagogiques sont décrites à travers les exercices proposés dans le département d'Idéation Graphique, basés sur une manière particulière de procéder, afin de renforcer l'imagination, fuir les clichés, du quotidien, pour tenter de comprendre et de projeter l'architecture. Sur la base de ces réflexions, l'objectif est de révéler certains mécanismes de génération et de communication de projets à travers des actions d'étonnement.

Mots clés

D'ÉTONNEMENT, PÉDAGOGIE, DESSIN EXPLORATOIRE.

Резюме

В данной статье исследуются методы отчуждения в области педагогики, с помощью которых архитектор и Профессор Хавьер Сеги де ла Рива в Высшей технической школе архитектуры Мадрида, он пытается пробудить интерес своих учеников радикальным исследовательским рисунком. Текст является частью исследования, проведенного в докторской диссертации Странности: исследования и эксплуатационные методы в искусстве и архитектуре, который пытается размышлять о степени, в которой странность может рассматриваться в архитектурной концепции, рассматривая ее в двойном состоянии бытия, с одной стороны, состояние, вызванное неожиданным, неожиданным, разрушением обычного, а с другой - как операционный и провокационный инструмент. Некоторые предложения по обучению описываются с помощью упражнений, предложенных в отделе графических идей, основанный на своеобразном способе поведения, чтобы усилить воображение, убеждать от штампов повседневной жизни, попытаться понять и спроектировать архитектуру. Основываясь на этих размышлениях, цель состоит в том, чтобы выявить некоторые механизмы для генерации и передачи проектов через действия странности.

слова

***СТРАННОСТИ, УДИВИТЕЛЬНАЯ ТЕХНИКА, ПЕДАГОГИКА,
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ РИСУНОК.***

1. Antecedentes

El extrañamiento forma parte de la existencia humana. El deseo por conocer que nos caracteriza arranca con un modo de mirar: ante la extrañeza de las cosas. Aristóteles nos decía en su Metafísica que el origen de la filosofía está la admiración o asombro denominado *Thaumasía*. La experiencia estética se desencadena gracias a la *thaumasía* que nos lleva a no asumir las cosas como sobrevenidas, sino que nos impulsa a pensar en/sobre ellas y disfrutarlas. El extrañamiento o asombro es actitud clave para el conocimiento.

El concepto de extrañamiento se enuncia como tal en el contexto del formalismo ruso en la primera década del siglo XX. Victor Shklovski, padre del concepto *ostranénie* o *desautomatización*, preocupado por la manera en la que se construye una obra literaria, define a éste como el acto de dotar a un objeto de 'extrañeza', sacándolo de la red de percepciones repetidas o estereotipadas. Señala que las personas tendemos a automatizar todas nuestras actividades y percepciones, convirtiendo cada suceso, cada objeto, en parte de una rutina que anula nuestra capacidad de asombro. Shklovski encuentra en el arte el medio para rescatar los objetos de esa automatización, para llevarlos al punto opuesto, a su 'desautomatización' o 'singularización', que consistiría en mostrar un objeto en sí mismo, al margen de su utilidad, de la frecuencia con que es visto y de lo que sabemos de él.

El procedimiento que Shklovski propone para 'singularizar' consiste en **oscurecer**. En "El arte como artificio" de 1917 Shklovski afirma:

*Para dar sensación de vida, para sentir los objetos, para percibir que la piedra es piedra, existe eso que se llama arte. La finalidad del arte es dar una sensación del objeto como visión y no como reconocimiento; el procedimiento del arte es el de la singularización de los objetos, y el que consiste en oscurecer la forma, aumentar la dificultad y la duración de la percepción. El acto de percepción es en arte un fin en sí y debe ser prolongado.*⁸⁸

El extrañamiento como técnica se considera clave para la acción del aprendizaje y la producción artística. Hay técnicas para entrar en la extrañeza, como lo ha demostrado insistentemente el arte contemporáneo, basado en el invento de técnicas operativas distorsionantes, como es el caso de los *readymades*, auténticas trampas para la extrañeza. Marcel Duchamp es sin duda el mayor exponente en la creación de estas trampas, tratando de encauzar nuestra mirada hacia otras formas de encontrar lo peculiar en lo cotidiano. El *uso desviado* de objetos como el *Urinario* o la *Rueda de Bicicleta*, provoca en el receptor un estado de conmoción y extrañeza.

⁸⁸Jakobson, R., & In Todorov, T. *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México: Siglo XXI. 1991, p. 55-70.



Fig. 1



Fig. 2.

Un punto de vista similar, en el contexto del teatro del siglo XX, lo ejemplifica Bertolt Brecht con el concepto *Verfremdungseffekt* o *efecto de distanciamiento*, que consiste en convertir el objeto, desde algo ordinario, familiar e inmediatamente accesible en algo peculiar, sorprendente e inesperado. Para Brecht extrañar es presentar la acción desde otra óptica, arrancándola de su percepción automatizada y cotidiana, haciendo que el espectador tome distancia de lo que sucede en escena para así llegar a un juicio crítico. Así, la concepción y puesta en escena del llamado *teatro épico* de Brecht está basado en el empleo de técnicas de distanciamiento aplicadas en el escenario: personajes que interrumpen el argumento con números musicales que narran y comentan lo sucedido en escena, máscaras en los personajes, empleo de proyecciones, carteles o fotos al fondo del escenario, anuncios o carteles que interrumpen la acción, etc. Todos estos elementos influyen en el distanciamiento de la historia en su conjunto, mediante el empleo de técnicas que contribuyen a hacerla extraña ante los ojos del espectador, con el objetivo de estimular la capacidad crítica de pensar y reaccionar de éste.



Fig. 3.

1. Dibujar vs. Representar. Diagramar

El acercamiento de Javier Seguí a la extrañeza como impulsora del acto creativo surge en el ámbito académico al tratar de incorporar, en sus clases de Análisis de Formas Arquitectónicas, en la Escuela de Arquitectura de Madrid, un dibujo alejado de la representación tradicional, sin perder la consideración del dibujo como el medio fundamental de la expresión arquitectónica. Hasta el Plan del 75, esta asignatura se enfoca hacia un dibujo de representación y entrados los años 80 se plantean experiencias pedagógicas más radicales, orientadas hacia la no-representación.

Javier Seguí se ha centrado de forma importante en un enseñar a dibujar “básico”, dedicado a la práctica, la investigación y la docencia de la “no-representación”, un dibujar libre radicalizado. La pedagogía del dibujar radicalizado hacia la no-representación se vincula con las reflexiones acerca del dibujar que ofrecen filósofos como Deleuze, Blanchot, Nancy, Badiou, Ranciere, etc.

Cuando Seguí logra la Cátedra de Análisis de Formas en el año 1974 de la Escuela de Arquitectura de Madrid, acomete importantes cambios docentes a partir de dos firmes convicciones: la necesidad de enseñar un “dibujar sin perspectiva”, para proyectar edificios, como se desprende de las lecturas de Vitrubio y la Carta de Rafael Sanzio y Baltasar de Castiglione al Papa León X y transmitir al estudiante una pasión por dibujar desde su propia experimentación extrañante (emotiva).

En estos primeros años de formación académica se empiezan a abandonar las estatuas como modelos de representación y a sustituirlas por cajas de cartón y ambientes de luz (figuras de luz) sin abandonar del todo la representación mimética. En el aula se exploran ejercicios de dibujar el negro... y las figuras de luz. Estas experimentaciones se publican en diversos Cuadernos del Instituto Juan Herrera titulado *Oscuridad y Sombra. Experiencias en dibujo y arquitectura* en 2003.

Como se extrae de estos textos, el acto de dibujar no persigue inicialmente un resultado concreto, se trata de una acción que invita más a investigar qué sucede a lo largo de las exploraciones gráficas que consisten en aperturas, en modos de abrir posibilidades. Afirma que, “*dibujar es un constante rectificar... tantear abierto y ‘ciego’ que sólo se puede desarrollar por sucesivas aproximaciones,*

*estimuladas por lo que el propio dibujar presenta en cada momento reflexivo (perceptivo) como tanteo configurado”*⁸⁹

Es en este contexto donde aparece, junto al concepto de técnica operativa (frente a los métodos y a las estrategias), la noción de extrañeza, que recoge de un golpe, como técnica de predisposición y de apertura mental, el estado de experiencia tentativa y autopoéticas, tanto del dibujar no representativo, como del diagramar catastrófico, y el radicalizar el proceder, como veremos más adelante.

Así, incorpora como objetivo un dibujo ligado a la poética del dibujar, el denominado por Philippe Boudon como *dibujo de concepción*⁹⁰ o de *extrañamiento*, diferenciándolo del dibujo de representación del objeto ya concebido. Boudon separa definitivamente el dibujo del proyectar del dibujo técnico y visualista, cuya función es comunicar propiedades manuales (técnicas) o formales (conceptuales y visuales) del dibujo entendido como experiencia de asombrarse trazando, tanteando, como arranque donde se desarrollarán los escenarios para la vida. Hoy se llama dibujar diagramático o diagramal.

En este ambiente, la extrañeza, empleada por el surrealismo, como antes lo fuera en filosofía, se convierte en noción central de todo proceder creativo y, en particular, como “trampa” en el proceder productivo dirigido al exterior. En el *Gran Vidrio* Duchamp rompe el cuadro metafórica y literalmente, permitiendo al espectador que

⁸⁹Seguí, R. J., *Dibujar, proyectar: (III). Planteamiento y referencias pedagógicas*. Madrid: Instituto Juan de Herrera, 2000, p. 8.

⁹⁰Boudon, P., *El Dibujo en la concepción arquitectónica: Manual de representación gráfica*. México D.F. [et al.]: Limusa, 1993.

pueda moverse a través y alrededor de él. Le lleva a experimentar extrañamiento, ruptura. Salirse de uno mismo, de lo conocido conlleva una ruptura de lo habitual, lo familiar, lo cotidiano.

En el año 2011 Javier Seguí recopila un conjunto de textos acerca del concepto de extrañamiento que nos sirve como texto referencial para nuestro acercamiento al universo de lo extraño en el ámbito pedagógico. Comenzamos con la definición particular que hace Seguí sobre la extrañeza con el que comienza este conjunto de textos:

La extrañeza va adquiriendo el rango de concepto central en la comprensión de la experiencia humana. Es crucial en la formación del sujeto, en la elaboración de la exterioridad, en las vivencias artísticas, en la lugarización, en la comunicación, en la dialógica... etc. Es, además, estrategia conmovedora, seductora, puerta de la fantasía y de la caracterización.

*La extrañeza tiene muchos sinónimos: Extrañamiento, asombro, estupor, desplazamiento, estupefacción, salida de sí, ausencia, picnolepsia, desdoblamiento... beatitud, temor... masoquismo, sex appeal de lo inorgánico...*⁹¹

En el texto titulado *Pintura, el concepto de diagrama*, Deleuze (2007) define la acción de pintar como acto catastrófico, como caos-germen que el autor identifica como el momento fundador de toda pintura. “Diagrama es

⁹¹Seguí, R. J., *Dibujar, Proyectar (XL) Extrañeza (2)*. Madrid: Instituto Juan de Herrera, 2011, p. 55.

caos”, como describe desde este ámbito pictórico “(...) *del cual debe salir algo (germen), trazado por una mano desencadenada (liberada de su subordinación a las coordenadas visuales) que genera trazos/manchas en tensión con la luz/color y la línea con el fin de deshacer la representación y hacer surgir la presencia, como una posibilidad de hecho*”⁹²

Deleuze describe un primer momento pre-pictórico, (noción de catástrofe-germen, antes de pintar el lienzo en blanco está lleno de cosas), un segundo momento diagramático y un tercer hecho, pictórico en sí. En esta huida de los automatismos existe un momento pre-proyecto en el que todo artista se ve obligado a luchar en contra de sus clichés antes siquiera de pensar en el papel o lienzo en blanco.

En sus primeros años de docencia (hasta 1976) Javier Seguí propone 4 unidades pedagógicas para dividir la enseñanza del “dibujar para proyectar”: Representación A: dedicada a la copia de estatuas. Representación B: con tableros verticales, dedicada a la copia de modelos y animales. Ambas aulas dedicadas al dibujo de representación, basado en el reconocimiento y la corrección, dibujo normado y gobernado por las convenciones admitidas como formas de objetivación. Expresión pura: dedicada al expresionismo abstracto, constructivismo y suprematismo. Interpretación: traducción gráfica de sensaciones, sentimientos, poemas y análisis configural de obras gráficas diversas. A estas últimas corresponde un dibujo espontáneo, abierto, basada

⁹²Deleuze, G., *Pintura: El concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus, 2007, p. 191.

en el trazo y sometida a encuentros y desencuentros como explica Seguí:

*En el ámbito del dibujo la expresión, como manifestación espontánea, supone el trazo, el gesto directamente ejecutado sobre el soporte. Trazo inevitable, sólo gobernado por la compulsión activa a la búsqueda de la sorpresa del resultado. Este tipo de manifestación, insostenible a partir de que la visualidad se empieza a imponer al individuo como referencia razonable, y sólo se puede ejecutar, como ejercicio altamente sofisticado, a partir de la negatividad, del rechazo de las evocaciones aparentes.*⁹³

En la modalidad interpretativa se busca el dialogo, es un dibujo reflexivo, estimulante, basado en la trasgresión de las normas representativas, en la selección y la intensificación de los rasgos o esquemas. Seguí entiende el dibujar (el dibujo) como modalidad artística autónoma y como mediación ejecutoria para experimentar y proyectar arquitectura. Cualquier dibujar informal puede significarse como una atmósfera envolvente.

A partir del año 1976 se desdobra la asignatura en dos cursos, el primero dedicado a la “representación” y “expresión” y el segundo a la “no-representación” y a la “interpretación”

Javier Seguí dirige su atención hacia una enseñanza del dibujo en la que resida la base de la enseñanza del proyectar, incorporando importantes cambios estructurales

⁹³Seguí R. J., *Para una poética del dibujo*. EGA: Revista de expresión gráfica arquitectónica nº 2, 1944, p. 59-69, p. 16.

a lo largo de los años en la asignatura de *Dibujo, Análisis e Ideación*, con novedosas unidades pedagógicas que incluyen el dibujo de seres vivos en movimiento, dibujos de expresión pura centrados en la espontaneidad, o como él mismo afirma, dibujos sin propósito. Como expresa en la memoria del curso 2002-2003:

(...) se ha desarrollado una pedagogía que ha buscado la experiencia primaria del dibujar alejándolo de las convenciones académicas de la representación. Estaba planteado así. El curso debía de ser el contrapunto de la Geometría Descriptiva. Su opuesto y su complemento, frente a la tarea de aprender a experimentar el dibujar para aprender a proyectar arquitectura. Se ha tratado de practicar la capacidad del dibujar como actividad ritualizable con potencia para deshacer las convenciones visuales cotidianizadas y para fundar hábitos culturales para la exploración y la propuesta de formas configurativas.

La representación es un ejercicio necesario para tratar de descubrir, pensar, transferir los edificios. El dibujar conlleva a la fundación de un lugar/ambiente en el que sumergirse. El acceso a un mundo fabuloso del proyectar edificios que requiere reducir el mundo hasta contenerlo en un papel (miniaturizar) para poder entrar en él.

Con esto, el dibujar se aleja de la representación para hacerse “*configuración habitable, lugar sin tamaño donde jugar, tanteando encajar historias que han de caber en sus recovecos revestidos de significados espaciales*”⁹⁴

⁹⁴Seguí, R.J., *Dibujar, Proyectar LII, Pedagogía (I)*, 25. *Atmósferas cognitivas* (20/09/10). Madrid: Instituto Juan de Herrera, 2010.

Para el filósofo Jean-Luc Nancy “el dibujar es apertura de la forma”⁹⁵ . Esta frase acompaña a la exposición con el título “*Le plaisir au dessin*” en el Museo de Bellas Artes de Lyon en 2007. Es la apertura de la forma porque es gesto, potencia, posibilidad. La acción de dibujar sobre una superficie es apertura de la forma, además de ser la manera de clarificar el razonamiento (Nancy, 2013)



⁹⁵Philip, A., & Jean-Luc, N., *The Pleasure in Drawing*. Fordham: University Press, 2013.

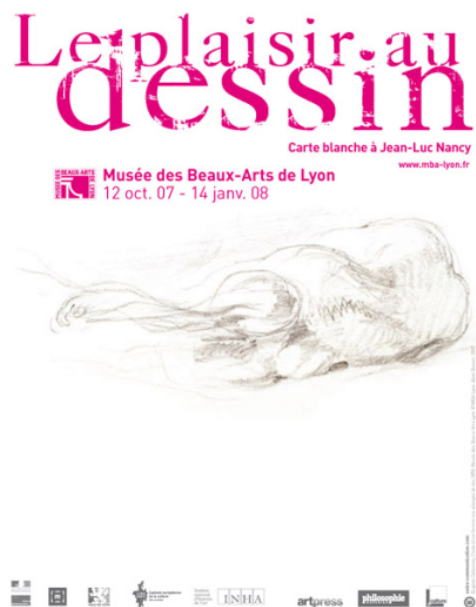


Fig. 4.

2. *Dibujos de asombro... de sombras y oscuridad.* *Algunos ejercicios pedagógicos*

Nos recuerda Seguí el significado del asombro-ar en su escrito *El dibujo de lo que no se puede tocar*.⁹⁶ Asombrar quiere decir dar sombra, asustar, causar admiración. Y el asombro se produce al dibujar por la aparición imprevista, por una búsqueda de la sorpresa y lo que ocurre con un dibujo cuando se presenta al autor como si fuera ajeno a él. La manera de proceder en el dibujar asombroso es tratar de esbozar la totalidad, como describe Seguí “*unificando su*

⁹⁶Seguí, R.J, *El dibujo de lo que no se puede tocar*. EGA: Revista Expresión Gráfica Arquitectónica, n°5, 1999, p. 39-50.

tono genérico (borrando, o materializando la atmósfera o llenando todo de dibujo). Luego mirar y sentirse requerido por el dibujo, que puede sugerir alteraciones o rectificaciones”. De este modo, explica, se activan nuevos efectos y se bloquean otros, de repite una y otra vez el proceso, tratando de que se alargue esta actividad incesante, mirando, insistiendo.

El acto de dibujar es una tarea no exclusivamente visual sino también táctil. Quizás es esto lo que Javier Seguí quiere explicar en su ejercicio pedagógico y gráfico al tratar de enumerar las acciones para un procedimiento básico elemental que consiste, simplemente, en llenar de negro el blanco del papel, en oscurecer la forma, como proponía Shklovski para huir de lo trivial.

Las experiencias didácticas recogidas en el texto *Oscuridad y sombra: experiencias en dibujo y arquitectura en el curso 2002-2003* de la asignatura de *Dibujo 1* nos permite acercarnos a los ejercicios allí planteados que perseguían la experiencia primaria del dibujar alejándolo de las convenciones académicas de la representación. Como se explica en la presentación del curso, esta manera de abordar un dibujar alejado de la representación tradicional servía de contrapunto a la asignatura de geometría descriptiva, en tanto que se complementaba un aprendizaje del dibujar frente a un aprendizaje del proyectar.

Se trataba de practicar la capacidad del dibujar como *“actividad ritualizable con potencia para deshacer las convenciones visuales cotidianizadas y para fundar hábitos*

culturales para la exploración y la propuesta de formas configurativas”⁹⁷

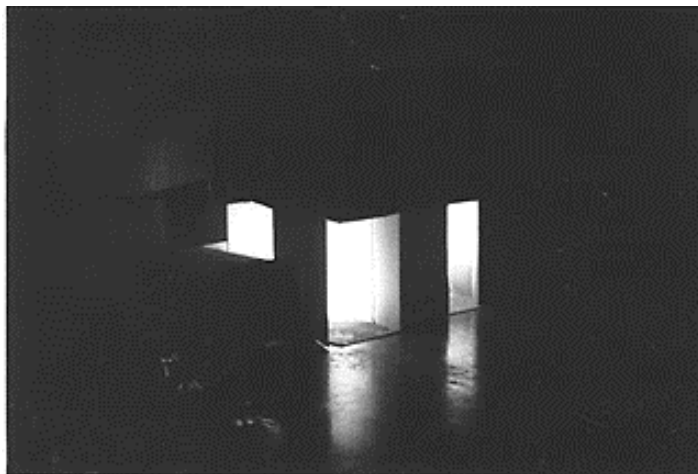
Los ejercicios planteados se vieron reforzados con estímulos que proceden de otros campos artísticos, que a modo de metáforas trataban de estimular y potenciar el acto creativo. A través de fragmentos de textos literarios como *Las Cartas a un joven poeta* de Rilke, *Proverbios y cantares* de Machado, *Teoría de las emociones* de Sartre, *El espacio literario* de Blanchot, *El silencio de Cage*, *Itinerario para náufragos* de Diego Jesús Jiménez y *Me pongo a dibujar* de Seguí, etc., y obras plásticas como *La catedral de Rouende* de Monet, *Improvisación “Klamm”* de Kandinsky, *Altic* de Kooning, *Mendota Stoppages* de Turrell, *Wtitten in the water* de Stephen Holl y *Sea Change* de Pollock, entre otros.

El lugar singular desde donde posicionarse para encontrar estos estímulos es sin duda la noche, lugar del vacío, la ausencia, la soledad. En la *Genealogía de las obras* del texto mencionado, se propone sumergirse en la noche para encontrar el lugar de las figuras de luz, grietas y destellos, así, afirma:

Vinculado a la noche, aparece el lugar de las figuras de luz. Paisaje de resplandores, de fuegos, de calor. De destellos, de grietas luminosas, de vacíos brillantes inventados que vocean la oscuridad. Amor en ciernes, determinación de amar, de seguir deseando, de volver a la luz. En este estado se desvela la naturaleza envolvente de la

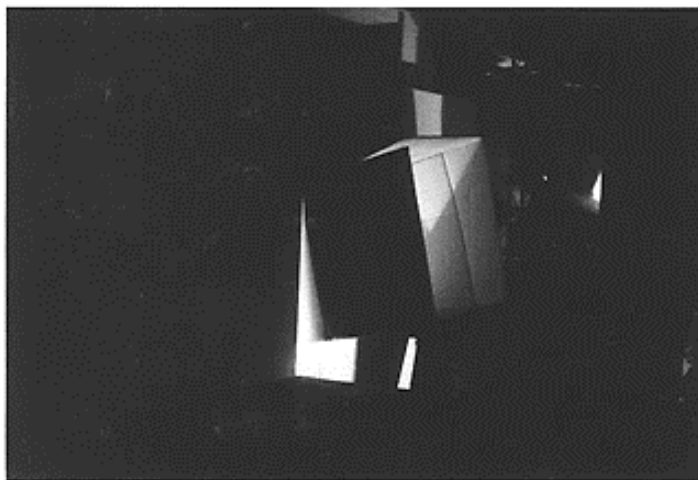
⁹⁷Citado en *Introducción a la genealogía de la experiencia artística*, en Seguí, R.J. *Oscuridad y sombra: experiencias en dibujo y arquitectura*. Madrid: Instituto Juan de Herrera. 2003, p. 2.

arquitectura. La arquitectura como atmósfera que contiene y que señala.



213 [DIN B1]

GA1 1/2002 - Profesores Javier Seguí y Antonio Vért



216 [DIN B1]

GA1 1/2002 - Profesores Javier Seguí y Antonio Vért



Fig. 5.

“Negro sobre blanco en un papel de 1,00 x 0,70 cm.” Es uno de los ejercicios pedagógicos donde se constata a través de una aparente operación trivial, como rellenar de negro, que lo relevante aparece a tientas en el proceso, que pueden suceder cosas a las que no prestamos atención y que son fundamentales. En este procedimiento que conduce a la extrañeza, técnica de predisposición y apertura mental, donde el dibujar se convierte en medio de búsqueda, de exploración e interpretación de uno mismo y de nuestro entorno.

En el enunciado de otro ejercicio de dibujo de gran formato, se plantea un ambiente en penumbras: El negro, el borrado y el dibujar entre grises, con el carbón como material plástico y versátil. Se enuncia una máxima “queremos hacer dibujos no acabados, dibujos abiertos. Dibujos completos (en todos los estadios) pero dibujos sin terminar (sin patetizar)” (Seguí 2010, p. 27). Se trata de no dibujar bordes ni encajar objetos, borrar si es necesario para tratar de alcanzar una estado de extrañeza ante nuestro propio dibujo.

Seguí empieza a desarrollar múltiples ejercicios capaces de extrañar al estudiante y activar su imaginación. Provocación y extrañeza eran, y siguen siendo, los pilares fundamentales de su pedagogía. Uno de los ejercicios más paradigmáticos y radicales que se recuerdan es la propuesta de dibujar seres vivos en movimiento. El dibujo de lo que no se puede tocar. Alguno de sus alumnos manifiesta la imposibilidad de captar el movimiento, pero Seguí los anima a enfrentarse al problema desde un dibujar desprejuiciado:

(...) Dibuja la impresión que te produce su agitación. Invéntate una gallina moviéndose.

Ensaya trazos, tantea gestos...” “Pero, es que no puedo fijarme bien, no veo cómo se mueve”. “Pues siéntete gallina, siente en tí sus movimientos, no la mires, dibuja a partir de las tensiones que notes en tí” “No te preocupes en que se parezca. Las cosas que se mueven y cambian se dibujan así, inventándolas tentativamente con trazos diversos”⁹⁸



Fig. 6.

⁹⁸Seguí, R.J., *El espíritu de la gallina*. (29-11-02) En Recuerdos [2]. Dibujar, proyectar XXII. Madrid: Instituto Juan de Herrera, 2002, p. 13.

Este dibujar genérico nos introduce en el denominado por Seguí como “el grado cero de lo arquitectónico”⁹⁹, parafraseando “El grado cero de la escritura” de Roland Barthes que alude a una neutralidad del lenguaje frente a la escritura literaria simbólica. Grado cero de la arquitectura que conduce a una “*experiencia básica de la arquitectura como envolvencia que sorprende y da sentido al resultado como desencadenante de la espacialidad que producen las acciones (gestos, barridos) que se superponen y contraponen buscando un significante configural en el propio dibujar*”, como afirma Seguí.

⁹⁹Seguí, R.J., *Dibujar, proyectar: (IX)*. Madrid: Instituto Juan de Herrera. 2005, *El grado cero de la escritura* es el primer ensayo importante del teórico y crítico literario francés Roland Barthes. Aunque fue publicado en 1953 en la colección “Pierres Vives”, algunos de los apartados ya se habían publicado como artículos en la revista *Combat* desde 1947.





Fig. 7.

3. *Lo imprevisto en el dibujar. De imprevistos y accidentes*

Una de las características que caracterizan el proceso creativo es la incertidumbre que se produce durante su desarrollo. El propio autor durante el desarrollo de su obra va a estar sometido a imprevistos. Sobre el dibujar y el accidente como hallazgo formal que articula imaginación y azar funciona como eje fundamental reflexionamos a través de las palabras de Bacon:

*No he dibujado nunca. Empiezo directamente sobre la tela. Ataco de inmediato la tela... Dibujo, quizás, con la pintura. Pero si dibujara, las imágenes no saldrían iguales para mí. Porque sabe, el dibujo es muy cerebral. Para usar realmente el dibujo hay que tener una noción exacta de lo que se quiere hacer. Y yo me fijo más bien en si funciona, la cosa que me viene. Yo lo llamo accidente.*¹⁰⁰

Seguí afirma que mientras se está dibujando no es posible controlar el proceso, que consiste en una secuencia que va desde la anticipación, pasando por las correcciones sucesivas. Se intenta que los dibujos representen situaciones y, en consecuencia, tratamos de planearlos de antemano para ir desencadenando un proceso que es reiterativo, por aproximaciones, en el que no sabemos cuál será el resultado.

¹⁰⁰ Citado en A. Romero y Giménez, “Francis Bacon”, en *Artes y Pasiones*. Buenos Aires: www.deartesy pasiones.com.ar, 2005, p. 2, (entrevista realizada por Marguerite Duras. *Francis Bacon, Pintor. Una Entrevista*. Tijeretazos [Postriziny] Revista de Literatura y Cine)

En esta línea argumental, Valery compara la acción de un dibujar espontaneo desde el punto de vista fenomenológico del trabajo poético, señalando:

La materia, los medios, el momento mismo, y multitud de accidentes, introducen en la fabricación de la obra una cantidad de condiciones que, no sólo tienen importancia como imprevistos en el drama de la creación (ejecución), sino que concurren a hacerla racionalmente inconcebible, pues la inscriben en el dominio donde se hace la cosa y, de pensable, pasa a ser sensible. El artista no puede prescindir de la sensación constante de la arbitrariedad y del caos que se oponen a lo que nace bajo sus manos que, poco a poco, se presenta como necesario y ordenado¹⁰¹

Seguí reflexiona:

El dibujo, producto del dibujar ciego e impensable, sorprende cuando se constata como obra. Y ésta es la circularidad procesativa que conduce, por aproximaciones sucesivas, a matizar el dibujar en dibujos mediados por los diversos modos de proceder comunicativo (expresivo, representativo e interpretativo), que son específicas formas de producción en las que se atiende sucesivamente a diversos aspectos, previamente acotados como campos de significación compartido, en razón a figuraciones convencionales que son entendidas

¹⁰¹Valery, P., *Variété-IV* 1938, en “Teoría poética y estética”, Madrid, 1990, p.99.

como esquemas codificados que sostienen cualidades estables de la percepción visual (profundidad, proporción, concatenación figural, luz, claroscuro, etc.)¹⁰²

El objetivo por alcanzar a través de un dibujar espontáneo, caracterizado por su libertad expresiva no puede ser conocido de antemano, no se puede pensar ni calcular deliberadamente. Nos dice Seguí que primero se dibuja, luego se mira lo aparecido en el dibujo y, más tarde, se rectifica lo dibujado, y se vuelve a mirar... y se vuelve a rectificar....

4. Dibujo automático

La mano debe ser suficientemente rápida para que el pensamiento consciente no pueda intervenir y dirigir el gesto. Porque el gesto debe ser totalmente libre, sin apriorismos ni espíritu crítico alguno. Sólo actúa la mano convirtiéndose en ala. Cuando llega la imagen, la tomo sin rechazarla. Tengo la impresión de que surge mientras mi mano corre por el papel, pero no la veo mientras el dibujo no está acabado. Si detuviera el trazado antes de que pareciera la imagen, no sería más que un garabato¹⁰³.

¹⁰²Seguí, R.J., *El dibujo de lo que no se puede tocar* en *Cuerpo-manos* (22-12-2010)

¹⁰³ André Masson citado en J. Bonet, *El surrealismo y sus imágenes*. Madrid: Fundación Cultural MAPFRE Vida, 2002.

Los comienzos del denominado dibujo automático se sitúan a principios del siglo XX tras los estudios sobre el subconsciente de Sigmund Freud. El máximo exponente de esta técnica es el artista surrealista André Masson, quien, junto con André Breton, describe el surrealismo como un automatismo psíquico puro. Mediante este medio de expresión algunos artistas surrealistas adoptan el dibujo como medio de expresión del subconsciente. Pero en efecto, en el proceso del dibujo automático se introducen otros elementos que no hacen posible que este sea al 100% automático ya que se pretende que finalmente éste sea comprensible. En palabras de André Masson "*mis imágenes automáticas implican un proceso de dos veces de actividad consciente e inconsciente.*"

Philippe Soupault y André Breton publicaron en 1920 la obra *Los Campos Magnéticos*, en la que a través de la escritura automática se perseguía eliminar cualquier condicionante racional (gramática, sintaxis, lógica del discurso) con el fin de hacer aflorar el subconsciente. Estos orígenes literarios vieron su reflejo en el arte pictórico, también derivado del mundo espiritista, a través de los dibujos automáticos de Paul Klee y André Masson, con técnicas variadas como el lápiz, óleos y pinturas de arena.



Fig. 8.

5. Reflexiones sobre la no representación

En febrero de 2018, Javier Seguí organiza una exposición en el Círculo de Bellas Artes de Madrid titulada “*Dibujar para nada*”¹⁰⁴ en el que se expondrán los dibujos y reflexiones de sus alumnos, basados en los ejercicios que han ido desarrollando en los talleres gráficos. Describe el ambiente que se vive en esas sesiones de trabajo colectivo, encuentro colectivos donde todo es movimiento, performance y emoción.

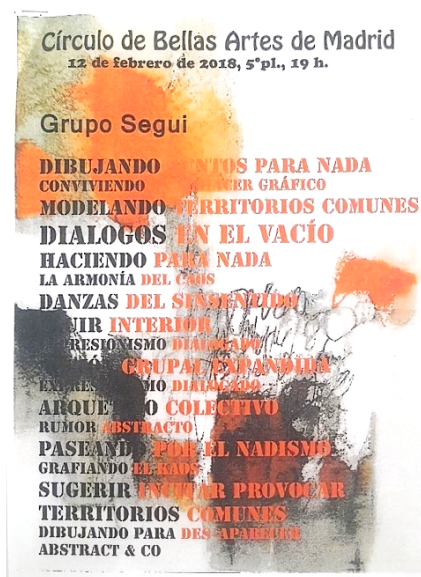


Fig. 9

¹⁰⁴ Me ofrece una copia, en enero de 2018, de la recopilación de escritos preparatorios que servirán como base para la exposición, compuesta de recortes de artículos de periódicos, sus escritos recientes sobre el dibujar (fechados en el año 2017) así como escritos, comentarios y reflexiones de sus alumnos.

En estos escritos se sintetizan muchos de las reflexiones que ha ido desplegando a lo largo de sus años de docencia resumidas en los siguientes conceptos:

- *Dibujar para nada.* No se necesita dibujar para un fin u objetivo, no hay una pretensión comunicativa, es puro ejercicio de auto-extrañamiento, no hay destinatario. Hacer para imaginar no imaginar para hacer. El dibujo aquí expuesto persigue que el alumno no sólo “utilice” el dibujo para contar cosas previamente pensadas, sino para contarnos y contarse a sí mismo, mediante un proceso personal, la argumentación de una nueva realidad.
- *No representación.* Voluntad de no seguir un hilo conductor, de no copiar, de no tratar de decir. Con la práctica de un dibujo no representativo, se trata de evitar la “copia” o representación de lo visible, para sumergirnos en el vacío de la ausencia, asociada a un dibujar “esbozante”, como vía de autoafirmación. (Seguí, 2018)

6. *Trampas para la extrañeza: situarse en el límite*

A lo largo de su trayectoria docente Javier Seguí va configurando toda una serie de propuestas a las que denomina “Trampas para la extrañeza”, cuya intención es la de sorprender, a través del distanciamiento y la ruptura de lo conocido. La extrañeza se convierte en noción central del proceder creativo, activándose como “trampa”. Propone a sus alumnos en 2010 una serie de ejercicios a través de juegos o simulaciones extrañadas, donde el imaginario

puede descubrir nuevos mundos y generar lugares paradójicos. Se proponen tanteos desde posiciones atencionales extremas, estrategias del proyectar a partir de atenciones radicales, situaciones límites que desencajen a los usuarios: lugares de desolación, de viento, cerrados, de oscuridad extrema, de resonancias, lugares desnudos...

Se trata no solamente de aprendizajes en las destrezas manuales sino de una pedagogía basada en el conocimiento empírico, en la organización de todos los niveles operantes y significantes. Eso es, un aprendizaje experimental: primero practicar-actuar y después aprender el fundamento de la acción. En este sentido, afirma Arendt que hacer y pensar son situaciones incompatibles, impenetrables, que sólo pueden tener lugar en sucesión y nunca simultáneamente. Primero se hace, luego se piensa.

Conclusiones

Dibujos de extrañamiento

Las propuestas pedagógicas planteadas por Javier Seguí reivindican la práctica del dibujo del asombro, libre de prejuicios, potenciador de la imaginación y la creatividad, pilares de la enseñanza de la arquitectura y el hacer del arquitecto. Su actividad pedagógica, desde un extrañamiento extremo, le permite elaborar tanto un listado de técnicas operativo-imaginarias de arranque de los procesos de proyectar, como reflexionar y recuperar algunas prácticas desarrolladas desde el grado cero y la radicalidad. En definitiva, mantiene una constante búsqueda de un extrañamiento ligado a la idea de no dar nada por sentado, de buscar, de plantearse otros modos de ver. De hecho, podemos afirmar que los ejercicios que

propone Javier Seguí reinventan una mirada distanciada, necesaria para el experimento de la extrañeza y para el placer del descubrimiento.

Hemos visto a lo largo de este escrito la importancia del dibujar *no representativo* en la pedagogía de Javier Seguí, centrado en un proceso de subjetivación e interiorización, a través de ejercicios de auto-extrañamiento, como una forma de resistencia crítica radical. En estas acciones de dibujos sin propósito, o búsqueda del “grado cero del dibujar”, surge la cuestión de como dejar a un lado los convencionalismos o como dejar la mente en blanco. Como estrategia, parece razonable situarse contra la representación, intentar dibujar evitando las convenciones representativas, pero en la práctica parece difícil detener el pensamiento, alcanzar el silencio interior respecto a las palabras y a las imágenes que nos inundan.

Enseñar a ejercitarnos en dejar la “mente en blanco” apartando la experiencia previa y la memoria ha sido y debería ser uno de los objetivos de una pedagogía informal que requiere de un posicionamiento poético, muy recomendable en los primeros años de docencia. Un dibujar sin pensar, *desautomatizando* la acción como proponía Shklovski, para poder centrarnos en el proceso de dibujar y dejar de preocuparnos por el resultado final. Los pensamientos no son más que hábitos y tratar de romperlos puede llevarse a cabo a través de trampas o técnicas de extrañamiento.

El dibujo es y seguirá siendo el soporte profesional del arquitecto, ya sea a través de los primeros esbozos hasta los dibujos definidores que recorren las distintas fases de un proyecto, en función del proceso conceptivo y del receptor.

Imágenes

- Fig. 1. Duchamp, M. (1913). Rueda de bicicleta [objeto] París, Recuperado de <https://www.moma.org/collection/works/81631>
- Fig. 2. Duchamp, M. (1917). *Fuente* [objeto] Londres, Tate Modern.
- Fig. 3. Brecht, B. (1948). *El círculo de tiza caucasiano* [Escena ópera]. Northfield, Minnesota, Nourse Little Theatre, Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/28047774@N04/10352628925/lightbox/>.
- Fig. 4. Marden, B. (1991-93) *The Muses Drawing* y *Cartel exposición Le plaisir au dessin* (2007). Museo de Bellas Artes de Lyon.
- Fig. 5. Trabajos de alumnos Grupo C. Dibujo I. [Dibujo]. (2002) *El lugar de las figuras de la luz*. Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura.
- Fig. 6. Kentridge, W. (2011) *Untitled (9) Birds in flight*, Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/26/e5/5f/26e55f025831ae4645ff8ee28dae728c.jpg>
- Fig. 7. Salom, A. (2016-2017) Dibujos realizados por alumna de la asignatura Dibujo, Análisis e Ideación 2, Madrid, Escuela Técnica Superior de Arquitectura.
- Fig. 8. Masson, A. (1927) Dibujo automático. En Bretón, A. y Soupault, P. (1976). *Les champs Magnetiques*.
- Fig. 9 Cartel exposición Dibujar para nada, febrero 2018 Círculo de Bellas Artes, Madrid.

Bibliografía

- Arendt, H., *La condición humana*. Barcelona: Paidós, 1996
- Breton, A., Philippe, S., *Los campos magnéticos*. España: Tusquets, 1976
- Bonet, J., *El surrealismo y sus imágenes*. Madrid: Fundación Cultural MAPFRE Vida, 2002
- Boudon, P., *El Dibujo en la concepción arquitectónica: Manual de representación gráfica*. México D.F. [et al.]: Limusa, 1993
- Deleuze, G., *Pintura: El concepto de diagrama*. Buenos Aires: Cactus, 2007
- Philip, A., & Jean-Luc, N., *The Pleasure in Drawing*. Fordham: University Press, 2013
- Jakobson, R., Todorov, T. *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México: Siglo XXI. 1991
- Raposo, J. F. *Reflexión sobre la iniciación al proyectar arquitectónico. Metodología para un encadenamiento docente entre el Área de Expresión Gráfica Arquitectónica y el Área de Proyectos Arquitectónicos*. Ega. Revista De Expresión Gráfica Arquitectónica, n° 20, p. 88, 2015
- Romero A. y Giménez, “Francis Bacon”, en *Artes y Pasiones*. Buenos Aires: www.deartesypasiones.com.ar, 2005, (entrevista realizada por Marguerite Duras. *Francis Bacon, Pintor. Una Entrevista*. Tijeretazos (Postriziny) Revista de Literatura y Cine)
- Seguí R. J., *Para una poética del dibujo*. EGA: Revista de expresión gráfica arquitectónica n° 2, 1944

- Seguí, R.J, *El dibujo de lo que no se puede tocar. EGA: Revista Expresión Gráfica Arquitectónica*, nº5, 1999
- Seguí, R. J., *Dibujar, proyectar: (III). Planteamiento y referencias pedagógicas*. Madrid: Instituto Juan de Herrera, 2000
- Seguí, R.J. *Oscuridad y sombra: experiencias en dibujo y arquitectura*. Madrid: Instituto Juan de Herrera. 2003
- Seguí, R.J., *El espíritu de la gallina*. (29-11-02) En Recuerdos [2]. Dibujar, proyectar XXII. Madrid: Instituto Juan de Herrera, 2002
- Seguí, R.J., *El grado cero de la escritura. Dibujar, proyectar: (IX)*. Madrid: Instituto Juan de Herrera. 2005,
- Seguí, R.J., *El dibujo de lo que no se puede tocar* en Cuerpo-manos (22-12-2010)
- Seguí, R.J., *Dibujar, Proyectar LII, Pedagogía (1), 25. Atmósferas cognitivas* (20/09/10). Madrid: Instituto Juan de Herrera, 2010.
- Seguí, R. J., *Dibujar, Proyectar (XL) Extrañeza (2)*. Madrid: Instituto Juan de Herrera, 2011
- Seguí, R.J., *Dibujando para nada*. Escritos preparatorios para la exposición en el Círculo de Bellas Artes, Madrid, 2018
- Seguí, R. J. *Proyectar, proyecto; dibujar, dibujo*. Ega Revista De Expresión Gráfica Arquitectónica nº 23, p.56, 2018
- Sejima, Kazuyo., Nishizawa, Ryūe., Fernando Márquez. C. *Kazuyo Sejima 1983-2000 + Ryue Nishizawa 1995-2000: Making the boundary*. El Escorial: El Croquis Ed., 2001

- Valery, P., *Variété-IV 1938*, en “Teoría poética y estética”, Madrid, 1990.