

REIA #20/2022  
186 páginas  
ISSN: 2340—9851  
www.reia.es

---

## Francisco Martín-San Cristóbal, Flavio Celis D'amico y Patricia Domínguez Gómez

Universidad de Alcalá / francisco.martin@uah.es

### La poética de la imagen: dibujo y creatividad arquitectónica / *The poetics of image: Drawing and architectural creativity*

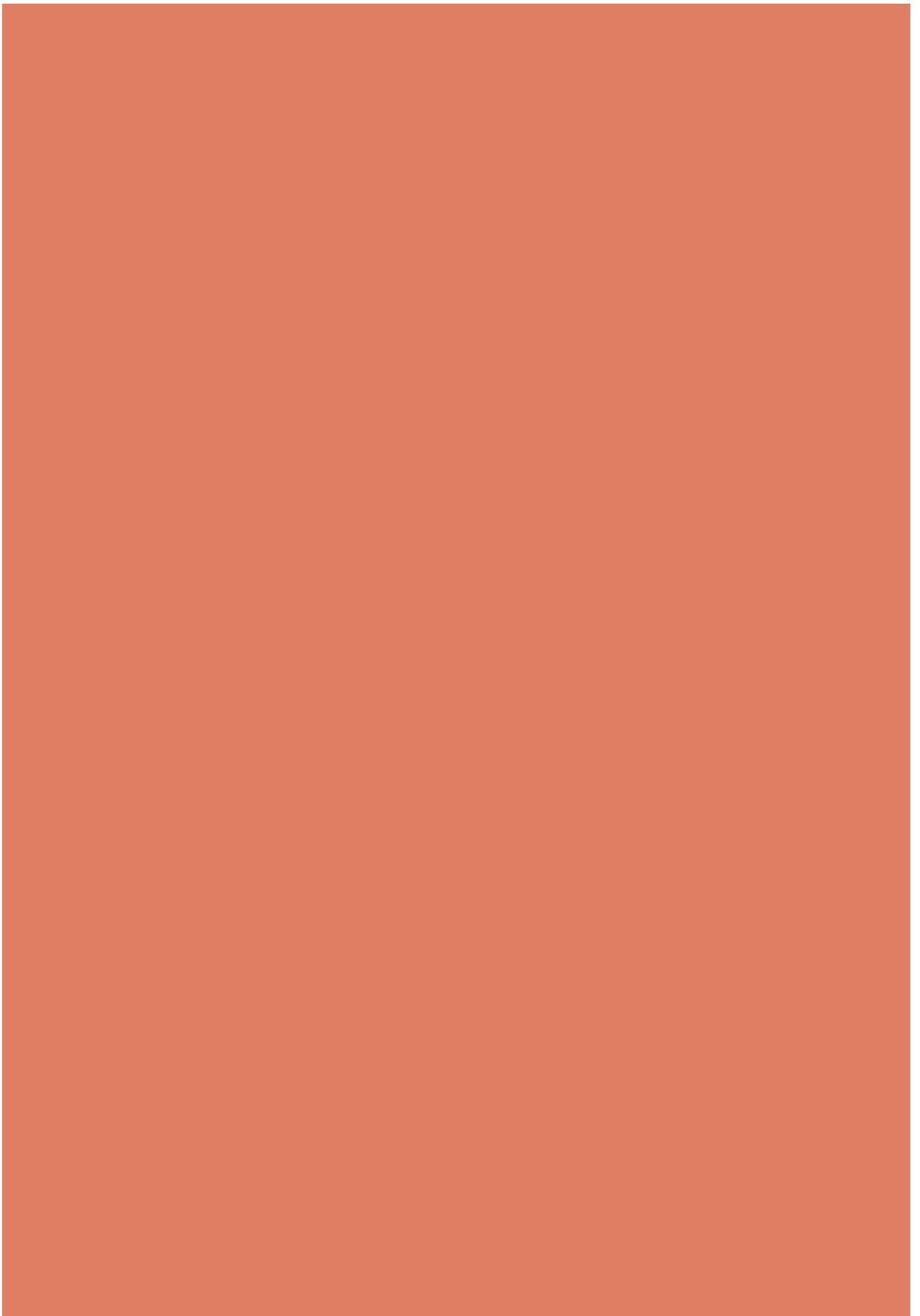
El presente artículo trata sobre las relaciones entre dibujo y creatividad arquitectónica, analizando el dibujo como sistema de generación de poéticas artísticas. En este sentido, el objeto de análisis trata específicamente de lo que se suele denominar dibujo de invención, con unas cualidades muy determinadas enfocadas hacia la producción arquitectónica como hecho creativo, frente al tradicional dibujo de representación. Se abordan varios temas que conciernen tanto las características de dicho dibujo, su forma de actuación sobre los sistemas de pensamiento abstracto y el modo de adquirir las cualidades necesarias para implementar una visión creativa del proyecto arquitectónico y de los instrumentos gráficos capaces de vehicularlo, lo que se ha venido a denominar por algunos autores como “pedagogía poética”.

*This paper refers to those relations among drawing and architectural creativity, we are going to analyze drawing as an artistic poetics generation system. In that sense, the object of this analyze is specifically what is use to be known as invention drawing, which includes certain qualities focused on architectural production as a creative fact, those qualities are different to the traditional drawing focused on representation. We are abording different aspects which concerns to the characteristics of invention drawing, its way of how it interact with the abstract thought systems and the way of acquiring the skills needed to implement a creative vision of the architectural project and the graphic tools capable of driving this projecting process, that is what we call “poetic pedagogy”.*

---

Poética, invención arquitectónica, creatividad, dibujo /// Poetic, architectural invention, creativity, drawing

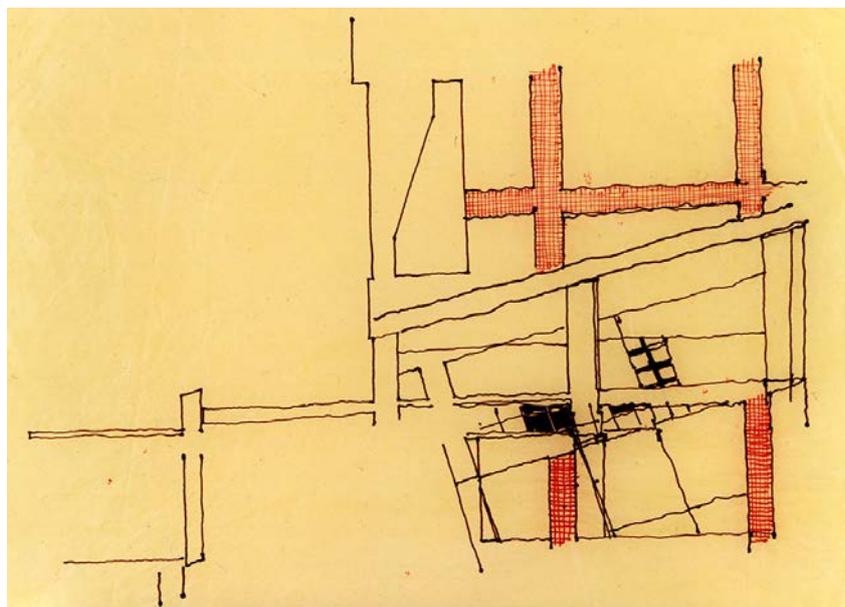
Fecha de envío: 21/11/2021 | Fecha de aceptación: 26/05/2022



Que el dibujo en arquitectura trasciende la mera cualidad representativa y utilitaria, en el sentido instrumental, es un tema totalmente asumido en la actualidad, y como tal se encuentra reflejado en numerosos escritos y publicaciones, así como en muchas de las aproximaciones pedagógicas a los procesos de creatividad arquitectónica. Sin embargo, el sentido en el que el dibujo opera en la formalización del proyecto arquitectónico en las etapas más creativas es aún un tema abierto, sujeto de estudio e investigación. Habitualmente el nexo de unión entre la herramienta gráfica y el pensamiento arquitectónico se adscribe al croquis, como expresión gráfica y conceptual de una idea arquitectónica en formación (Lapuerta, 1997). Su cualidad fundamental es la indeterminación, en el sentido de producir signos que no responden a un único significante, sino que éste es interpretable, y muchas veces críptico, incluso para el propio autor. De alguna manera el croquis opera en arquitectura como el esbozo en la pintura (Gómez, 2001), expresa una idea con un grado de formalización muy débil que, mediante sucesivas reiteraciones gráficas, se irá concretando en su definición formal. Los signos y trazos iniciales transitarán entonces desde un mundo de cualidades exclusivamente plásticas, a otro donde estas van asumiendo paulatinamente un significado arquitectónico. El objeto de discusión y de investigación reside en los modos y mecanismos que subyacen a la propia creación (o ideación, por utilizar un término más apropiado a la conformación de las ideas), que la desencadena y que, mediante su traslación a trazos y signos, permiten su tránsito hacia la formalización arquitectónica.

El pensamiento creativo debe ser lo suficiente flexible para desarrollar una imaginación productiva y desarrollar la capacidad de imaginar una realidad nueva. El problema no solo se refiere al proceso como hecho, sino a la singularidad del mismo. De alguna manera, aunque existan ciertos patrones similares y repetitivos en los procesos de generación cre-

Fig. 01. Eisenman, P. (1983) Dibujo de concepto para el para la biblioteca del Centro Wexner para las artes visuales y bellas artes en Columbus-Ohio.



ativa, se trata además de desarrollar un método y unos modos de hacer personales que, en última instancia, no sólo condicionan y singularizan el proceso, sino también el resultado. Una poética (que en la original acepción griega se refiere a la creación artística) que propone, de entrada, formas alternativas de mirar la realidad, que busca referentes, situaciones y desencadenantes del proceso creativo.

Es sabido que la capacidad de “inventar” está íntimamente asociada al lenguaje (Chomsky, 1988), pero este lenguaje, en arquitectura, no se limita a reglas geométricas, ni a clasificaciones tipológicas, ni a aprendizajes de técnicas diversas, ni a cánones de representación. Por supuesto, todo esto resulta imprescindible, pero sólo cuando está puesto al servicio de una estructura de pensamiento abierta. Las certezas derivadas de la formación y de la experiencia muchas veces no favorecen las crisis de pensamiento y suponen, por tanto, una rémora a la creatividad (Marina, 1993). Por lo tanto, la generación del pensamiento creativo tiene también mucho que ver con el aprendizaje de los modos de mirar. Aprender es, precisamente, romper convicciones existentes para generar algo novedoso (Allal, 2004). Orientaciones psicológicas como el constructivismo de Piaget o la Escuela de Ginebra inciden de manera rotunda en este aspecto. Así pues, el primer paso para generar un pensamiento creativo consiste en ayudar a que los pensamientos entren en crisis a través de la ruptura de los prejuicios, una ruptura que, para ser efectiva, debe surgir del interior del sujeto, a través de la interacción con el medio (Marina, 2018). Esta actitud permite extender los límites del pensamiento creativo, generando situaciones innovadoras para dar respuesta a nuevas demandas. Trasladado al ámbito del dibujo arquitectónico, implica generar sistemas gráficos susceptibles de ser interpretados de múltiples maneras. Por ejemplo, es difícil entender todo el discurso conceptual de la deconstrucción de los años '80 sin una utilización del instrumento gráfico que traspasa los límites del dibujo representativo y se adentra en terrenos inexplorados de significados múltiples como la fragmentación, la superposición o la fluidez espacio-temporal. Antes de su formalización arquitectónica, este proceso se inicia gráficamente con las conocidas ilustraciones de Peter

Fig. 02. Hadid, Z. (1992) Great Utopias.



Eiseman, Zaha Hadid o Daniel Libeskind (Figs. 1, 2 y 3). Unas imágenes en principio desvinculadas del proyecto arquitectónico pero que, en su situación límite, admiten una interpretación arquitectónica desde el esfuerzo intelectual de su configuración formal (Puebla Pons, 2007). Encajar las dificultades y problemas del dibujo como medio de creación arquitectónica consiste en articular esa capacidad de asimilación procedente del modelo “cerrado” de la representación tradicional y transitar hacia un dibujo-pensamiento más abierto y creativo, con capacidad de inventar nuevos planteamientos mediante un lenguaje que articule la relación entre el proceso y el proyecto (Burgaleta, 2010). El objetivo es alcanzar y dominar esa estructura de pensamiento que permite captar la realidad, interpretarla y transmitirla a través de un proceso creativo. Este proceso es un lenguaje (en nuestro caso, gráfico) que articula, da forma y sentido a lo existente a partir de los otros referentes del proceso de invención, que también son condicionantes de esta sintaxis creativa y cuya naturaleza determinará el uso que se haga de ellos: los materiales, el programa, el lugar, etc... Puesto que la arquitectura es, si no exclusivamente, fundamentalmente un proceso de invención, también precisa de un lenguaje creativo propio (una poética) que permita adquirir herramientas y destrezas indispensables para desarrollar dicho proceso (Linares i Soler, 2006).

Dentro del desarrollo de los procesos gráficos en sentido creativo, parece pertinente la analogía con la pintura, aunque ésta esté desprovista de la intención constructiva o utilitaria de la arquitectura. Los recursos que la pintura ofrece en relación a la exploración abstracta del espacio (Celis, 1988), se materializan en la forma primigenia mediante el uso del trazo, la luz y color para generar sensaciones volumétricas adimensionales e indeterminadas, esto es, sin referencias claras a ningún espacio real. De este modo se desarrolla una idea más abstracta del espacio, que puede convertirse en un elemento generador y desencadenante en las primeras etapas de desarrollo de un proyecto (Fig. 4). El proyectista que recurre a dichos mecanismos deberá idear más que representar, es decir, se verá obligado a recurrir a la intuición y a la evocación espacial. En ese sentido, es importante que el proyectista posea una capacidad de síntesis formal, esto es, una capacidad de pensamiento abstracto que pueda desentrañar el origen de la forma arquitectónica a partir de sus cualidades espaciales

Fig. 03. Libeskind, D. (2015) Inspiration and process in Architecture: Moleskine.



fundamentales. Esto supone superar definitivamente la tradicional consideración del dibujo en sus aspectos más utilitarios para fomentar esa imaginación productiva, no orientada hacia un conocimiento o técnica en particular sino hacia una actitud vital innovadora.

Desde el punto de vista antropológico, resulta indiscutible que la capacidad de inventar es una característica no sólo fundamental, sino además indispensable para nuestra propia supervivencia como especie. Obligada por la transformación de su hábitat, tuvo que aprender a elaborar nuevas estrategias evolutivas que consistieron de manera primordial en sustituir los logros biológicos por conquistas técnicas y, por ende, intelectuales. Desde el punto de vista filosófico, la consideración del hombre como ser eminentemente racional (piensa y por eso actúa) estuvo vigente durante todo el mundo clásico. Esta idea aparece con fuerza en autores como Platón y Aristóteles (Aristóteles, 1984) y será predominante en Occidente hasta finales del siglo XVIII. A partir de entonces, y este es un rasgo característico de la modernidad, cobra fuerza la consideración del hombre como un ser principalmente productivo, que alcanza su apogeo en el siglo XIX en autores como Karl Marx (Marx, 1974) o Henri Bergson (Bergson, 2007), y ya en el siglo XX en la difundida antropología materialista de Marvin Harris (Harris, 1998).

Esta consideración productiva del hombre moderno frente a la meramente contemplativa, se vincula en el arte valorando la creación artística como sujeto frente a la representación artística como objeto. En última instancia, el objetivo de las vanguardias está más centrado en el proceso creativo que en el resultado del mismo, un proceso donde la innovación es su característica fundamental (Tatarkiewicz, 1996). Dentro de la disciplina arquitectónica, algunos autores han incidido en la diferencia entre crear e inventar, afirmando la importancia que en el acto creativo tienen el contexto como marco y la intuición como clave para transitar desde diferentes modelos previos hasta alcanzar el orden formal que culmina toda obra artística (Marcos, 2004). Así mismo, también se ha incidido en la necesidad expresiva del creador, en las limitaciones de su libertad cre-

Fig. 04. Feininger, L. (1918). Zirchow VII.  
Óleo sobre lienzo 80'7 x 100'6 cm.



ativa y en el riesgo de salto al vacío que engrandece el propósito “desvelador” del artista (Rius, 2002).

El concepto de invención en arquitectura ha tenido también varias y distintas definiciones. Una de las más interesantes es la realizada por la Organización Curricular de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Mar del Plata en 1984: “Capacidad de imaginar una materialidad con un funcionamiento intencionado, esto es, constituir una interioridad rica en signos relacionados con nuestro quehacer y operar con ellos para concebir entes inexistentes antes de la actividad de imaginar”. Naturalmente, este concepto no se argumenta desde la perfección técnica o formal del acabado, ni de la mayor o menor precisión volumétrica conforme a los principios de la geometría. Se habla del proceso de invención como un “quehacer”, una acción en el sentido creativo que se materializará primero gráficamente mediante el dibujo, dado que, aunque existen alternativas como la maqueta, es difícil encontrar un método sustitutivo del tan eficaz como el dibujo a la hora de especular. Nos estamos refiriendo al dibujo que tantea, que explora formas y volúmenes, al proceso mismo de un tipo de búsqueda que, por propia definición, carece de límites precisos, pues en el arte terminar equivale simplemente a dejar de hacer. El dibujo académico no sirve para inventar, aunque proporcione recursos para que lo inventado pueda expresarse.

Es conocido que el proceso de invención no es lineal, sino un ir y venir que se alimenta por medio de la acción crítica. Lo ideado cambia, está en gestación, el resultado viene determinado por fases, aproximaciones y tanteos, por una búsqueda de posibilidades de cara una definitiva estructura formal. Esto, que es aplicable a todas las artes creativas, adquiere en la invención arquitectónica un valor decisivo. La razón es que, a diferencia de otras manifestaciones artísticas, lo que se proyecta por el arquitecto no es la obra, no se trabaja sobre el fin último (el edificio) como un escritor trabaja sobre su texto o un pintor sobre su lienzo. Los

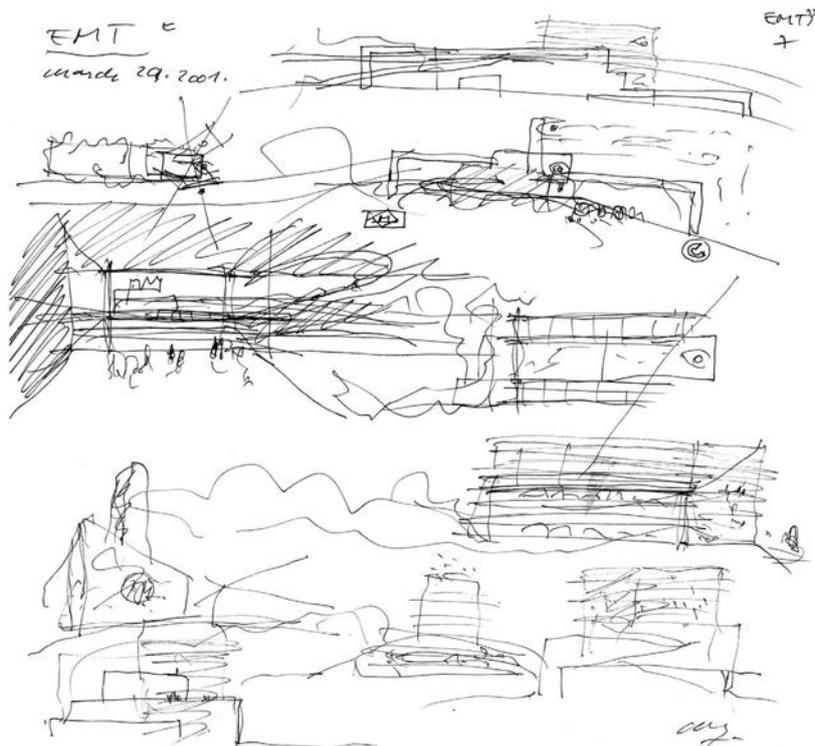
Fig. 05. Siza, A. (1987) Boceto del Edificio de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Oporto.



mecanismos y las estrategias gráficas proyectuales necesarios para desarrollar la creatividad y ser capaces de superar algunos prejuicios socialmente adquiridos en materia de arquitectura, incluso por los propios profesionales, pasan por la generación de actitudes que transmitan la idea de que la aventura es el propio camino tanto o más que la meta. Para favorecer la creatividad, para estimular la imaginación, tal vez sea preciso, como requisito más importante, el aprender a “mirar” de otro modo. Este modelo de aprendizaje, que se ha denominado “pedagogía poética”, implica estructurar el modo de pensar estimulando la capacidad de inventar generando poéticas propias.

Una significativa peculiaridad de la arquitectura radica en el hecho de emplear el dibujo como metalenguaje de su creación, al modo en que, por ejemplo, la música emplea el solfeo. Por tanto, el arquitecto trata el dibujo como herramienta y, en este sentido, este dibujo tentativo y esbozado parece más útil para la ideación que el dibujo de representación. Hablamos de tanteos, de pruebas, de un proceso continuo y laborioso que anule los prejuicios gráficos y que surja del interior con el convencimiento de que dibujar es construir un lugar. De algún modo, de volver a una de las cualidades esenciales y primigenias del dibujo como operación de “dejar huellas de los movimientos que se realizan frente a un soporte” (Seguí, 2004), entendiendo dichas huellas como los trazos precursores de algo que está aún por desvelar. En este proceso de concreción formal los límites entre el dibujo que representa la realidad y el que le da forma suelen ser difusos. En el proceso de dibujo de proyecto es fácil que se entremezclen imágenes más determinadas, producto de convicciones más nítidamente configuradas, con estados aún inexplorados o indeterminados (Figs. 5, 6). Es preciso asumir que todo proceso creativo en el arte es complejo, y como tal proceso debe atenderse más al modo en que se produce que al

Fig. 06. Campo, A. (2001) Oficinas centrales de la EMT de Madrid.

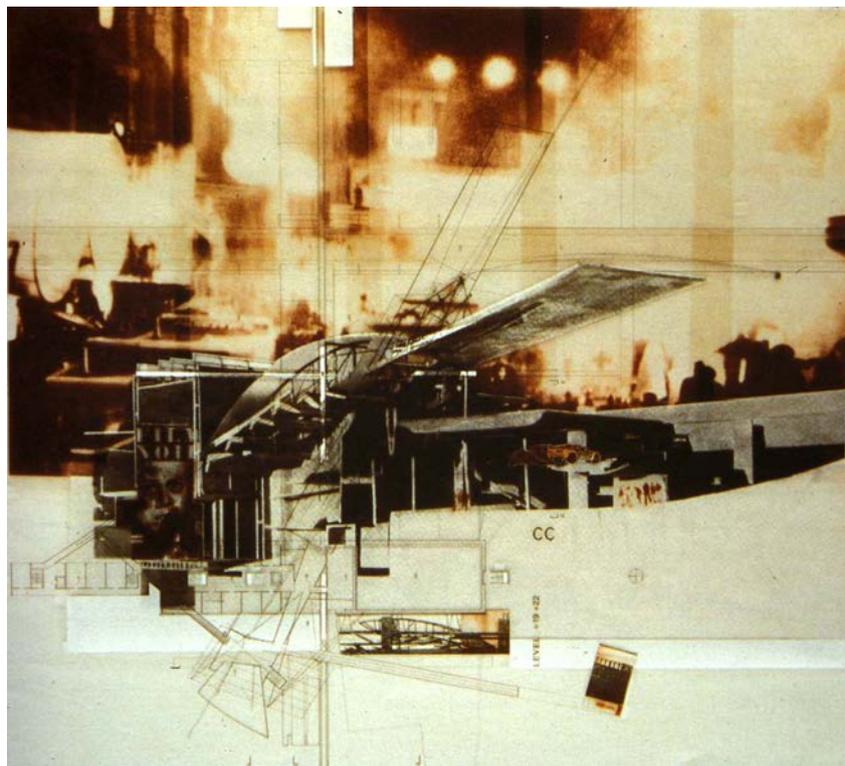


análisis de lo producido. Debido a esta complejidad en la definición de lo que debe ser el dibujo, se tiende a subestimar la aportación del dibujo de ideación en el proceso arquitectónico, considerándola como no productiva, lo cual no deja de resultar sorprendente y paradójico, pues el dibujo aporta y desvela los procesos creativos imprescindibles para el desarrollo de la misma (Iglesias, 2015). Esto es fácilmente comprobable en las publicaciones de arquitectura, donde la imagen de lo producido, tanto de la obra terminada como de sus planos y renders, suele acaparar toda la información gráfica, siendo muy difícil el acceso a los dibujos de pensamiento e ideación que subyacen al pensamiento creativo de la misma.

Precisamente por no ser de fácil objetivación, como los sistemas gráficos basados en lo mensurable o lo reproducible, el análisis del pensamiento gráfico abre nuevas alternativas a la interpretación de la obra arquitectónica: evidencia aciertos, errores y modificaciones y, en ese sentido, adquiere una relevancia trascendental para la crítica y el análisis de la arquitectura. A través de pequeños detalles como el valor del dibujo a mano (capaz, por ejemplo, de trasladar al papel en la intensidad del trazo la energía de un pensamiento o de superar las limitaciones de la perspectiva bidimensional introduciendo perspectivas múltiples), la introducción de la subjetividad para interpretar y traspasar los límites y las fronteras del lenguaje arquitectónico tradicional, o del condicionante físico, corpóreo, pueden entenderse y desentrañarse muchos de los procesos de proyecto. En síntesis, cuando se libera al grafismo arquitectónico de su función representativa se revela el misterio que supone el origen de la forma, aparece la intuición o la evocación espacial primigenia que explicita el sentido de la creación.

Sin embargo, no todos los modos y sistemas gráficos son adecuados para

Fig. 07. Morphosis (1989). Dibujo híbrido. Artspark Theater. Centro de arte dramático. Los Ángeles, California.



dicho fin. La elaboración de un lenguaje gráfico que permite expresar espacios, materias y estructuras, pero sobre todo que las configura desde intenciones o intuiciones aún muy difusas, implica desarrollar un código que posibilite que, aun desde la singularidad de lo subjetivo, éste pueda ser leído e interpretado. Una interpretación que pasa primero por el propio autor, pero también por sus colaboradores más cercanos y, de un modo más genérico, también por el resto de creadores y proyectistas, ya que, al final, se trata de un lenguaje que adquiere, dentro de su singularidad, características comunes. Esta exigencia obliga a asumir una serie de convenciones, aunque se esté hablando de un lenguaje de por sí poco convencionalizado. Dichas convenciones se centran en tres aspectos técnico-metodológicos:

1. El soporte: Pueden ser maquetas, fotografías, láminas, etc... En cualquier caso, el soporte presenta límites, textura, tonalidad. El pensamiento se proyecta sobre algo físico que exige ajustar la invención a límites y proporciones.
2. La herramienta: Tinta, carbón, lápiz u ordenador presentan sus propias características, que deben ser conocidas y dominadas para que el lenguaje sea eficaz.
3. La ejecución: Con los condicionantes del soporte y de la herramienta se inicia el aporte inventivo: un trazo interactúa con el siguiente generando conflictos gráficos que hay que resolver.

Estas tres características de lo gráfico son relevantes en cuanto a que los trazos del dibujo obedecen más a unas leyes internas que son más propias del lenguaje que del objetivo. Por lo tanto, el resultado del proyecto

depende de un modo muy determinado del sistema gráfico utilizado para concebirlo. Esto se evidencia en el modo en el que algunas arquitecturas propias de finales del siglo XX o de comienzos del siglo XXI no hubieran podido generarse exclusivamente desde el ámbito de lo analógico, sin la existencia del dibujo digital y, sobre todo, de sus posibilidades de exploración espacial. De hecho, en los últimos años se ha tendido hacia una suerte de hibridación del dibujo arquitectónico, variando las herramientas creativas dentro del mismo soporte, o trabajando con distintas herramientas para un mismo proyecto (Fig.7), ya que esto provoca claramente una mejora del empuje creativo (Casas-Rodríguez, 2013; Bruner, 2001).

En conclusión, el tema del dibujo de invención como generador de poéticas propias trasladables al quehacer arquitectónico presenta una multiplicidad de aproximaciones, desde las puramente gráficas, referidas al modo de hacer, hasta las más puramente arquitectónicas, en el sentido de desvelar los mecanismos de configuración formal de la arquitectura. En todo caso, sugiere una línea de investigación que, aunque haya sido planteada por numerosos autores, aún tiene un largo recorrido, en especial en lo referente al análisis de la arquitectura, aún muy centrada en el hecho arquitectónico como producto singular, y menos interesada por los procesos creativos que la generan.

#### BIBLIOGRAFÍA

- AGUADO HERNÁNDEZ, Felipe, 2010. *Teorías sobre la educación. Modelos pedagógicos en la filosofía en la Educación Secundaria: hacia una enseñanza estimulativa y un aprendizaje creativo*. Madrid: Ediciones Libertarias, 2010. p.119-140. ISBN: 9788479547059
- ALLAL, Linda, 2004. *Autoevaluación en situación de formación*. Geneve ADMEE. p. 1-8. DOI: <https://doi.org/10.7202/1087974ar>
- ARISTÓTELES, 1984. *El arte poética*. Madrid. Espasa-Calpe. ISBN 10: 8423908038 ISBN 13: 9788423908035
- BERGSON, Henri, 2007. *La evolución creadora*. Editorial Cactus. ISBN 10: 9872407509 ISBN 13: 978-9872407506
- BRUNER, Jerome, 2001. *El proceso mental del aprendizaje*. Narcea S.A. Madrid. ISBN: 9788427713697
- BURGALETA, Pedro, 2010. *La pedagogía de la iniciación en la creación arquitectónica: la inmersión y la emersión imaginarias, el espacio matriz y la propuesta incipiente. Aproximaciones a una pedagogía poética*. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, n. 15, p. 138-147, Disponible en: <<https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/1001>>.  
doi: <https://doi.org/10.4995/ega.2010.1001>.
- CASAS-RODRÍGUEZ, Martha María, 2013. *Lo intuitivo como aprendizaje para el desarrollo de la actividad creadora en los estudiantes*. Humanidades Médicas. n. 13. p. 22-37. ISSN: 17278120
- CELIS, Agustín, 1988. *La representación del espacio en la pintura contemporánea (el arte y el espacio)*. Tesis Doctoral. Universidad Complutense de Madrid.
- CHOMSKY, Noam, 1988. *El lenguaje y los problemas del conocimiento*. Visor. Madrid. ISBN: 9788477748526 ISBN 10: 8477748527
- GOMEZ MOLINA, Juan José, 2001. *Los "Topos" del Manual*. En GOMEZ MOLINA, Juan José, CABEZAS, Lino y BORDES, Juan, 2001. *El manual del Dibujo. Estrategias de su enseñanza en el siglo XX*. Cátedra. Madrid. Pp. 42-47. ISBN: 9788437619248 ISBN 10: 8437619246
- HARRIS, Marvin, 1998. *El desarrollo de la teoría antropológica. Historia de las teorías de la cultura*. Siglo XXI Editores. Madrid. ISBN: 9788432303593

- IGLESIAS, Carlos Miguel, 2015. *Aproximaciones y Procedimientos Creativos en los Procesos de Aprendizaje-Desaprendizaje Proyectual*. Tesis Doctoral. E.T.S. Arquitectura (UPM) <<http://oa.upm.es/view/institution/Arquitectura/>>.
- LAPUERTA, José María, 1997. *El croquis: proyecto y arquitectura*. Celeste. Madrid. ISBN: 8482110934
- LINARES I SOLER, Alfredo, 2006. *La enseñanza de la arquitectura como poética*. Arquitectonics. Ediciones UPC. Barcelona. Pp. 99-100. ISBN: 9788498801736 ISBN 10: 8483018748 ISSN: 1579-4431
- MARCOS, Carlos Luis, 2004. *Dibujar lo invisible: Los procesos de ideación en Arquitectura*. X Congreso Internacional de EGA (Actas). Editorial Universidad de Granada. Granada. p. 645-660. ISBN: 8433831380
- MARINA, José Antonio, 1993. *Teoría de la Inteligencia creadora*. Anagrama. Barcelona. ISBN: 9788433913753
- MARINA, José Antonio, 2018. *Los mecanismos de la creatividad*. Recuperado de <https://ethic.es/2018/04/los-mecanismos-de-la-creatividad/> (31/08/2021)
- MARX, Karl, 1974. *Manuscritos: económicos y filosóficos de 1884*. Alianza. Madrid. ISBN: 8420611190
- PUEBLA PONS, Joan, 2007. *En los límites del lenguaje arquitectónico*. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, n. 12, p. 82-91. Recuperado de <https://polipapers.upv.es/index.php/EGA/article/view/10296>. (31/08/21)  
doi: <https://doi.org/10.4995/ega.2007.10296>.
- RIUS i CATALÁ, Pere, 2002. *El hecho creativo. Mostrar o Demostrar*. IX Congreso Internacional EGA (Actas). Universidade da Coruña, Departamento de Representación y Teoría Arquitectónicas. La Coruña. p. 475-477. ISBN: 8497490193
- SEGUÍ DE LA RIVA, Javier, 2004. *Comienzo de la Enseñanza del Proyectar Arquitectura*. X Congreso Internacional de EGA. (Actas). Editorial Universidad de Granada. Granada. p. 821-826. ISBN: 8433831380
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw, 1996. *Historia de seis ideas*. Tecnos. Madrid. pp 292-295. ISBN 10: 8430915184 ISBN 13: 9788430915187