

A propósito de Jorge Tamés y Batta

Dibujo y arquitectura hechos a mano

Gabriel Konzevik

Dibujo y arquitectura están, desde sus orígenes, íntimamente ligados. El dibujo permite estimular, precisar las ideas, generar conceptos y compartirlos, es en buena medida el lenguaje de la arquitectura. Paradójicamente, el tratado más antiguo que nos legó la antigüedad clásica: *De Architectura* de Marco Polio Vitruvio Polión carece de esquemas o dibujos que aclaren su contenido por lo que ha dado pie a un sinnúmero de controversias, especialmente sobre si la belleza es demostrable o no. Este tema dio lugar a recreaciones maravillosas como el conocido hombre de Vitruvio o “al cuadrado y al círculo” de Leonardo da Vinci y a varias reediciones ilustradas durante el Renacimiento.

Poco antes del cambio de era, Vitruvio afirmó que “La teoría de la arquitectura es el conocimiento que de ella se puede adquirir por el estudio de los libros, por los viajes o por la meditación (mientras que) la práctica es el conocimiento que se adquiere con la ejecución y conducta de las obras”, y aclaró que “los arquitectos que intentaron llegar a la inteligencia de su arte con sólo el ejercicio, por mucha que fuese su fatiga, jamás hicieron gran progreso” debían además conocer de escritura, dibujo, geometría, aritmética, historia, filosofía “moral y natural”, medicina, leyes, “costumbres de los lugares”, astronomía, economía y música.

Otro caso paradigmático por su influencia en el quehacer proyectual es el de Filippo Brunelleschi —quien difícilmente supo de Vitruvio— y al contrario de aquél

no dejó línea escrita pero sí extraordinarios dibujos y obras. Brunelleschi revolucionó a principios del siglo xv los campos del dibujo y de la arquitectura: el primero con la invención de la perspectiva lineal que permitió establecer con precisión la forma y posición de los objetos representados y el segundo con la resolución de la cúpula de Santa María de Fiori en Florencia, cuya obra había esperado por décadas su conclusión, “inventor y gobernador de la cúpula mayor”. Evitó el uso de una cimbra incosteable ideando un sistema autoportante de construcción en todo el proceso de la obra, y ello tras algunas visitas al Panteón romano, única edificación que cubría un claro similar, la estudió y seguramente dibujó con la ansiedad de quien imperiosamente necesita respuestas, pero no imitó su forma semiesférica. Fue el primero en asumir el papel de arquitecto como intelectual.

Más adelante los grabados y aguafuertes del veneciano Giovanni Battista Piranesi como las *vedutas* de Roma, actuaron como postales o guía de viajeros desde mediados del siglo xviii, pero también la serie *Carceri* o proyectos como el de un *magnífico colegio*, aunque no salieron del papel para desesperanza del autor, rompieron y pervirtieron el orden clásico basado en jerarquías, simetrías y centralidades claras. Sus grabados sobre el arte y ruinas así como sus proyectos de cuño romano derivaron en una de las más asombrosas creaciones del Neoclásico, incluían a su pesar el germen de su agotamiento.

Es el caso de los “arquitectos revolucionarios”, especialmente del parisino Étienne-Louis Boullée cuyo proyecto más célebre es el Cenotafio para Isaac Newton (1784), una esfera hueca de 150 m de diámetro iluminada como la Vía Láctea; el proyecto tan acariciado como inviable de Eduardo Chillida de socavar un cubo de unos 50 m de lado en la montaña de Tindaya sigue en espera, o la ciudad lacustre de Alberto Kalach. Proyectos que, como tantos otros, quedaron en el papel y, en algunos casos, afortunadamente no salieron del papel como el “Plan para una ciudad de tres millones de habitantes” conocido posteriormente como el plan Voisin (1922) de Le Corbusier que, de haberse realizado, hubiera sustituido buena parte del viejo París por torres cruciformes.

Los dibujos preceden a la arquitectura, la jalonan y aunque no se materialicen, si la idea preña —como en el mito del eterno retorno— suelen reaparecer en otro tiempo y lugar.

Sin embargo, esta larga e indisoluble relación entre dibujo a mano y arquitectura parece anunciar su fin. La irrupción de la computadora, con la disponibilidad inmediata de programas de dibujo, de generación de forma o de animación en las facultades de arquitectura, debiera suponer al menos un profundo debate.

En 1992, cuando el uso de programas complejos de dibujo era una novedad, casi una rareza, y pocas oficinas de arquitectura habían hecho la transición, las de los arquitectos mayores con recelo justificado tardaron más, veían perder el control de su oficina detrás de pantallas inescrutables. La computadora, el maravilloso *autocad* en su versión 11 para Windows no dejaba de asombrar con sus nuevas utilidades, los *plotters* eran como dibujantes de cinco manos que, sin embargo, para planos grandes tardaban horas. Se les dejaba trabajar durante la noche y a la mañana siguiente aparecían las sorpresas desagradables, errores no visualizados en la pantalla y problemas en la impresión.

Cuando los equipos de cómputo irrumpieron en la oficina del arquitecto Jorge Tamés y los dibujantes y proyectistas estaban más entusiasmados aprendiendo a usarlos en el proyecto de remodelación del estadio Barragán de San Luis Potosí y en la entrega de una casa para el día siguiente, se cortó la luz y con ella la ilusión de la modernidad. Entonces, aparecieron las velas, la regla paralela, los estilógrafos y la habilidad de Tamés, un poco descuidada, le bastó para presentar al día siguiente varias alternativas con notas y descripciones que acompañaban a los dibujos.

Desde entonces, rigurosamente, cada día de la semana, de siete y media a nueve de la mañana, Tamés dibuja a mano alzada en una libreta. Desde que es director lo hace en la cafetería de la Facultad —que natu-

ralmente tiene la mejor de la UNAM— y los fines de semana generalmente desde el jardín de su casa. En la facultad se le puede ver dibujando y haciendo pausas mientras atiende personalmente los asuntos más dispares: conflictos, dudas o pedidos de alumnos, de profesores o del personal administrativo, incluso se acercan a preguntarle, por ejemplo, de cómo hacer una cisterna ya que su casa se quedó sin agua, pero sin duda lo que más le apasiona es compartir sus conocimientos con alumnos e intervenir en sus trabajos, corrigiendo trazos, haciendo sombras o dando color.

A pesar de que los dibujos de Tamés pueden resultar inhibidores para muchos, su intención es justamente la opuesta. Con lápiz y libreta bajo el brazo, cada estudiante deberá recorrer con ellos sitios lejanos, visitar los propios y hacerse de sus peces, esferas y sillas como compañeros de ruta.

Las libretas de Jorge Tamés contienen dibujos de edificios tan dispares como el Panteón romano, el Convento de las Capuchinas en La Antigua Guatemala, la Rectoría con el mural de Siqueiros en primer plano, Teotihuacan, uno de los baluartes de Cartagena de Indias, la plaza de toros “la Petatera”, un cuarto de máquinas de una hacienda henequenera de Yucatán. Algunos realizados en vivo y otros a partir de fotos. Coexisten dibujos a la manera de Oscar Niemeyer, de Ricardo Flores Villasana, de Juan José Gurrola, de Toledo o provenientes del *Principita* siempre como homenajes a aquello que admira y necesita conjurar. Hay también anotaciones propias y ocasionalmente ajenas, pero invariablemente aparecen peces de especies inventadas, esferas, sillas, el teorema de Pitágoras, secciones áureas y el hombre de Vitruvio.

Las libretas de Tamés son diarios de vida, tienen mucho de crónica pero esencialmente son los trazos de una actividad antigua, en riesgo de extinción, que implícitamente suponen una suave pero demoledora crítica a la cultura del *fast food*, de la cámara digital que, en función *program* y dotada de una decena de megapíxeles, es capaz de anular y sustituir la mirada.

Para Tamés el ejercicio de dibujar equivale a cargarse de imágenes, de ambientes, empezar a conocer de proporción, de escala y de ritmo, es ver cómo se juntan los materiales, cómo envejecen y cómo les afecta la luz.

Dibujar es también reconocerse en un lugar, seleccionar y reflexionar a la vez, actividades indispensables para desentrañar los secretos de generación de la forma y del espacio. Cargarse de imágenes y de recursos para que cuando un joven arquitecto tenga la oportunidad cuente con el bagaje suficiente para aprovecharla y hacer una obra propia en el entendido de Josep Queglas “Todo proyecto viene de atrás, sale del fondo, es un emisario del pasado”.