

DIBUJO · APRENDIZAJE · ARQUITECTURA MODERNA

Luis Bravo Farré

Barcelona. Mayo de 1988.

CURSO DE DIBUJO DE INICIACION A LA ARQUITECTURA

EL DIBUJO EN EL APRENDIZAJE DE LA ARQUITECTURA

La consideración que ha merecido la enseñanza del dibujo en las escuelas de arquitectura en las últimas décadas, ha oscilado desde su práctica inexistencia como disciplina (e incluso en algunas ocasiones como asignatura, quedando en cualquier caso relevado a un papel de simple comparsa instrumental), en los años sesenta, hasta su no menos inquietante revalorización en el momento actual, cuando no sólo se produce una espectacular proliferación de las publicaciones, exposiciones, congresos, etc. alrededor del tema, sino que incluso los dibujos y bocetos de trabajo de los arquitectos han adquirido la categoría de "producto artístico comercializable".

El objetivo de la pedagogía del dibujo que aquí se expone, debe entenderse tan alejado de cualquier intención de adiestrar al alumno para la producción de objetos enseñables o decorativos, como de relegar al dibujo al estado de técnica subsidiaria; ello implicaría negarle su indiscutible especificidad como disciplina, como oficio, y como sistema científico de conocimiento generador de una dinámica de funcionamiento regulada por sus propias leyes.

El dibujo, pues, como ciencia y como sistema de aprehensión y representación ligado íntimamente al pensamiento y a sus interacciones con la realidad, de manera que esa capacidad de exploración, de observación profunda y veraz de la estructura delicada y compleja de cuanto nos

rodea y de su reflejarse en nuestro interior, lo convierte (al dibujo) en algo deseable y necesario no solamente para el arquitecto, sino para cualquiera que, como él, se complazca en una actividad tan poco utilitaria, tan poco pragmática o coyuntural (y por ello tan próxima a lo realmente útil) como el simple mirar, la mera contemplación del ser y el fluir de las cosas.

Se atribuye aquí gran importancia a la fase inicial de esa experiencia. Ello ha llevado a la articulación de un primer curso referido siempre a esa condición de primer contacto con la disciplina. Se profundiza pues en el estudio de los elementos fundamentales del dibujo, prescindiendo, por el momento, de planteamientos más miméticos con la práctica profesional de la arquitectura; la razón es sencilla: no se trata de negar la utilidad evidente de esos otros conocimientos sino de afrontar las limitaciones cuantitativas de un curso de dibujo optando por profundizar en los cimientos que servirán de base para toda la práctica posterior.

Se ha procedido desde la certeza de que el dibujo, en tanto que oficio, técnica y ciencia, es susceptible de ser enseñado y en consecuencia, de ser aprendido por cualquiera que se lo proponga. Pero puesto que estamos hablando también en cierto modo del aprendizaje de la arquitectura, convendrá recordar que esa es otra cuestión. La arquitectura puede, desde luego, aprenderse; pero no es fácil establecer con precisión y claridad la forma idónea y

sistemática que deba adoptar su enseñanza. En general, cuando nos movemos en el terreno ambiguo que separa el dibujo del arte, es necesario, aún a costa de esquematizar, establecer algunos conceptos: el dibujo, como disciplina, permite un aprendizaje gradual, regular, metódico, seguro y completo. Es "para el artesano como para el artista, el instrumento idóneo para investigar sin limitaciones en su propio terreno...el arte necesita del dibujo en tanto que el dibujo puede prescindir totalmente del arte" (Le Corbusier).

El dibujo, pues, como lenguaje, como comunicación y lugar donde se proyecta el pensamiento; pero también como catalizador de la cristalización de ese pensamiento. Podrá ser el instrumento más adecuado para cualificar nuestra visión analizando el registro, racionalizando, pero también para proceder en sentido contrario: reteniendo, antes de que se desvanezca para siempre, la impresión recibida por nuestros sentidos, la "resonancia" de la imagen fugaz.

Aprender a mirar, observar desde actitudes muy determinadas, será, por tanto, el verdadero objetivo del curso, antepuesto incluso a la adquisición de una ya más prescindible (aunque no despreciable) habilidad manual. Sin esa especial capacidad perceptiva no creemos que pueda proucirse arquitectura, mientras, tal vez, sin el dibujo, sí. Pero no cabe duda de que dibujar es la mejor manera, la más efectiva, de aprender a mirar.

DIBUJOS

Los ejemplos que siguen corresponden a ejercicios realizados por alumnos de la asignatura Dibujo I de la Escuela de Arquitectura del Vallés; la elaboración del programa y la labor docente están a cargo del equipo de profesores responsables de la Unidad de Dibujo I, del que formo parte junto a José Aponte, Joaquín Casals y José Ramón Fernández. Al profesor Aponte se debe, especialmente, la parte dedicada a dibujo directo de percepción.

Los ejercicios se muestran agrupados según su tema, resultando la siguiente clasificación:

1. PERCEPCION DIRECTA
2. CALIGRAFIA
3. PROCESOS
4. GEOMETRIAS Y OBJETOS
5. INTERIORES
6. PLIEGUES
7. VEGETACION
8. PAISAJE

Esta relación no se corresponde con la sucesión en el tiempo de los ejercicios. Esta última respeta una cierta gradualidad en su dificultad y complejidad; en general se trata de ejercicios cortos, de carácter elemental que permiten al estudiante profundizar en el tema o llegar a su final. Suelen seguirse simultáneamente dos cursos paralelos: en uno de ellos los ejercicios se resuelven totalmente en clase; el tiempo disponible es un dato más que permite al alumno conocer el nivel de resolución esperado y la finalidad del ejercicio. Otra secuencia de ejercicios se resuelve paralelamente en casa o se trata de trabajos de campo ; ahí cada uno emplea el tiempo necesario y las condiciones materiales (iluminación, documentación, asesoramiento, elección del modelo, etc. dependen solamente de la capacidad del propio sujeto. Este curso se articula como complemento del anterior.

El orden en que se suceden los trabajos es muy variable y depende, sobre todo, de su oportunidad en función de factores como puedan ser, por ejemplo, el resultado del ejercicio anterior, el mejor o peor tiempo, el estado de ánimo del alumnado, etc. ; con frecuencia es necesario improvisar nuevos ejercicios como respuesta inmediata a una nueva necesidad.

Se procede en la seguridad de que el temario, el modelo concreto que se utilice, no es, en absoluto, lo principal. Importa más, realmente, la capacidad del profesor para permitir que se pongan en marcha los mecanismos de aprendizaje. Su estímulo, su tacto, su astucia, su

entusiasmo y su método. Su habilidad para olvidar su papel y dejarse llevar por la circunstancia de su trabajo concreto en el que aprenderá constantemente de los alumnos. Eso sí influirá.

De esa forma, el trabajo en el aula, en la escuela y en el departamento, se convierte en investigación sobre el propio objetivo de esa actividad: iniciar en el oficio al estudiante de arquitectura y, lo que es más importante, conseguir que quién quiera aprenderlo no necesite descubrir el placer del dibujo en distinto momento ni en otro lugar.

1. DIBUJO DE PERCEPCION DIRECTA

Los primeros ejercicios del curso tienen por objeto ejercitar una capacidad de concentración exclusivamente visual. El planteo se ajusta exactamente a lo que propone B. Edwards en su manual de dibujo:

1. Busque un lugar donde pueda estar sólo y sin que le interrumpan durante unos veinte minutos, por lo menos.

2. Ponga si quiere un despertador, para no tener que preocuparse por el tiempo transcurrido, una tarea del hemisferio izquierdo. Pero si dispone de suficiente tiempo, no importa prescindir del reloj y puede seguir durante el tiempo que desee.

3. Coloque un papel sobre la mesa y fijelo con cinta adhesiva en una posición que parezca cómoda. Esto es necesario para evitar que el papel se mueva mientras dibuja.

4. Va usted a dibujar su propia mano -la izquierda si dibuja con la derecha, la derecha si es usted zurdo -. Colóquese de manera que la mano que sujeta el lápiz esté lista para dibujar sobre el papel.

5. Vuelva la mano en dirección contraria mirando a la mano que tiene que copiar. Apoye la mano en algún sitio, porque tendrá que mantener la misma posición durante bastante tiempo. Va usted a dibujar su mano sin poder ver lo que está dibujando (vea la posición en la figura). El mirar hacia otro lado es necesario por dos razones: primero, para enfocar toda la atención en la información visual, y segundo, para no dedicar ninguna atención al dibujo, lo cual podría dar suelta a los viejos patrones simbólicos aprendidos en la infancia acerca de " cómo dibujar manos ". Sólo debe dibujar lo que ve (a la manera espacial del modo - D) y no lo que sabe (a la manera simbólica del modo - I). Volver la cabeza es necesario porque el impulso de mirar el dibujo es casi irresistible al principio. Si dibujara usted en la posición normal, aún diciéndose "no pienso mirar", pronto estaría echando vistazos furtivos con el rabillo del ojo. Esto reactivaría el modo - I y frustraría el propósito del ejercicio.

6. Ya en posición girada, enfoque la mirada en alguna parte de su mano y perciba un borde. Al mismo tiempo, coloque la punta del lápiz sobre el papel, procurando no estar demasiado cerca de los bordes del mismo.

7. Muy lentamente, avanzando de milímetro en milímetro, recorra con la mirada el borde de su mano, observando cada minúscula variación u ondulación de la línea. Al mover el ojo mueva también el lápiz, con la misma lentitud, tratando de registrar las ligeras variaciones que

la vista va encontrando en el borde. Tiene que convencerse de que la información procedente del objeto observado, su mano, es minuciosamente percibida por los ojos, y simultáneamente registrada por el lápiz, que registra todo lo que usted ve en cada momento.

8. No se vuelva para mirar el papel. Observe su mano y dibuje poco a poco los bordes que ve. Al mismo tiempo será consciente de la relación de ese contorno con la complicada relación de contornos que es la mano entera. Puede entrar y salir de los contornos, pasar de uno a otro y volver otra vez al primero. No se preocupe por si el dibujo parecerá una mano. Probablemente no lo parecerá porque no puede usted controlar las proporciones. Al reducir las percepciones a pequeños fragmentos cada vez, aprenderá a ver las cosas exactamente como son, tal como las ven los artistas.

9. Procure que el movimiento del lápiz coincida exactamente con el movimiento del ojo. Quizás uno u otro trate de adelantarse, pero no permita que eso suceda. Tiene que registrar cada punto en el mismo instante en que lo ve. No se detenga: continúe a un ritmo lento y uniforme. Al principio, puede que se sienta incómodo; algunos estudiantes dicen que sienten repentinos dolores de cabeza o una sensación de pánico. Esto puede suceder cuando el hemisferio izquierdo se da cuenta de que el dibujo de contornos puros representa una amenaza para su dominancia y que con una tarea tan lenta y minuciosa es posible que el hemisferio derecho tenga el control durante mucho tiempo. Ante esto, el hemisferio izquierdo se rebela y dice: "Paren ahora mismo esta tontería, no necesitamos mirar las cosas tan de cerca. Tengo ya un nombre para todo ello, incluso para las arrugas más pequeñas. Seamos razonables y dediquémonos a algo que no sea tan aburrido. De lo contrario te daré un dolor de cabeza."

Ignore todas estas quejas. Persista. Poco a poco, las protestas del hemisferio izquierdo se acallarán y su mente quedará tranquila. Se encontrará fascinado por la maravillosa complejidad de lo que ve, y sentirá que puede penetrar más y más en esa complejidad. Déjese llevar. No tiene nada que temer. El dibujo será un bello registro de sus profundas percepciones. Y no nos importa si parece o no una mano. Lo que queríamos era registrar las percepciones.

Después de acabar: Piense en cómo se sentía al empezar el ejercicio, en comparación con cómo se sentía más adelante cuando estaba enfrascado en el dibujo. ¿cómo era ese estado? ¿Perdió usted la conciencia del tiempo? ¿Se enamoró de lo que veía, como Max Ernst? Si volviera a ese estado alternativo, ¿Lo reconocería?

En la mayoría de los estudiantes, el dibujo de contornos puros es el ejercicio que provoca la más profunda



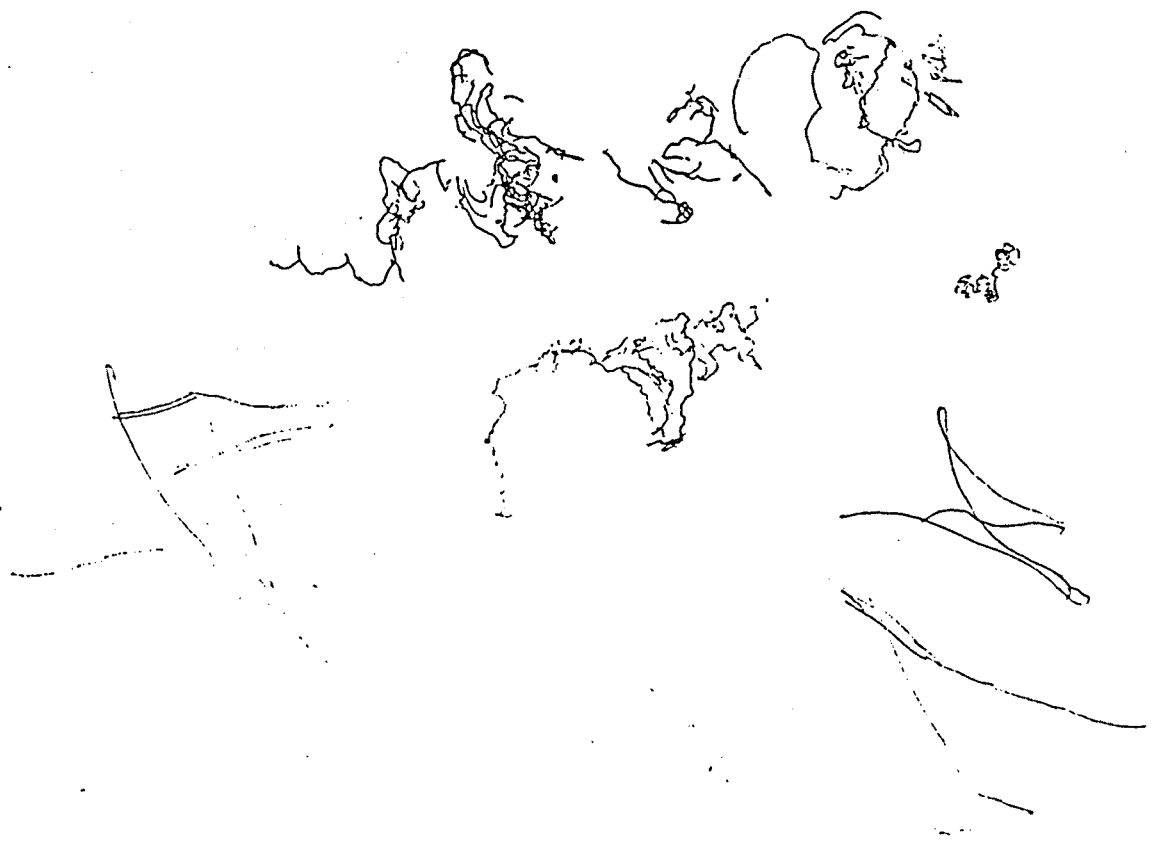
incursión en el estado subjetivo del modo-D. Al quedar aislado del dibujo - el estímulo visual que permitiría nombrar, simbolizar, clasificar, obligado a concentrarse en lo que le parece demasiada información, el modo-I se desactiva, dejando la tarea para el modo-D. La lentitud del dibujo parece contribuir a ello. El dibujo de contornos puros es tan eficaz que muchos artistas tienen el hábito de hacer una corta sesión antes de empezar a dibujar otras cosas, con el fin de poner en marcha el proceso de desactivación del modo-I.

Si usted no experimentó un claro cambio al modo-D con este su primer dibujo, sea paciente. Los hemisferios izquierdos de algunas personas son muy persistentes, o tal vez no se atreven a dejar el control en manos del derecho. Hay que tranquilizar al hemisferio izquierdo; hablar con él, decirle que no se le va a abandonar, que sólo queremos salir un momento.

Gradualmente, descubrirá que el hemisferio izquierdo consiente el cambio. Sin embargo, no hay que permitirle al hemisferio verbal que ridiculice el dibujo de contornos realizado, echando a perder con sus críticas las ventajas adquiridas. No es eso lo que queremos ahora. Llegará el momento de jugar todos los factores, y entonces dibujará usted mejor que nunca."

En una fase posterior se permite al alumno mirar ocasionalmente al papel, para permitir situar de acuerdo con su disposición en el modelo, los puntos donde iniciará los registros de cada perfil. El dibujo resultante comienza a remitir visualmente al modelo.

De todas formas, la vista continua permaneciendo fija en el objeto (la mano dibujada) durante el noventa y cinco por ciento del tiempo de ejecución, lo mismo que en el ejercicio anterior. Se trata de concentrarse intensamente en esa acción del ojo sobre cualquier accidente que presente el modelo, (contornos, perfiles, arrugas), susceptible de ser visto y reproducido como una simple línea, evitando su conceptualización. Se trabaja sin nombrar mentalmente lo dibujado, o más exactamente, utilizando para todo ello el



mismo comodín : el concepto "línea". El modelo queda reducido a una sucesión de líneas recorridas simultánea y automáticamente por la mano y el ojo sin mediación de conceptos tomados de códigos pre-conocidos como "uña", "dedo", "arruga", "pelo", etc.

La mayoría de los dibujos así realizados reflejan una considerable precisión y fidelidad al modelo, en proporción inversa a los conocimientos previos del alumno en el oficio de dibujar. La riqueza de los registros, su docilidad a las sutiles y complejas inflexiones que presenta el objeto real, es mayor en los alumnos que dibujan, prácticamente, por primera vez. La economía gráfica de la reducción a líneas soluciona de forma espontánea problemas como profundidad, frontalidad, perspectiva, etc. que de ser afrontados a la manera usual resultarían inaccesibles para cualquier neófito.

En ejercicios posteriores, a medida que aumenta la capacidad de concentración del alumno, se va aumentando progresivamente el tiempo dedicado a controlar las posiciones de los registros sobre el papel, hasta conseguir que las posiciones relativas de los conjuntos de líneas dibujados se ajusten al modelo observado. En cuanto se introduce este principio de control sobre el resultado, aparece una tendencia a la intervención de la memoria conceptual, que es necesario neutralizar intercalando esporádicamente ejercicios de concentración pura.

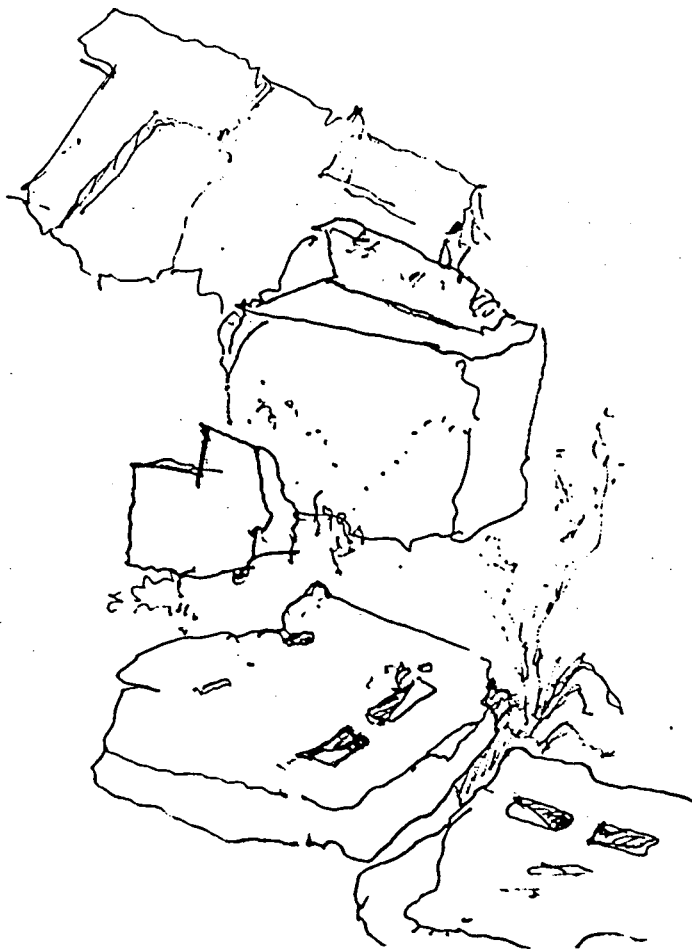
De esta manera, se abordan temas cada vez más complejos tomados en su mayor parte del entorno cotidiano

más inmediato al estudiante. Los ejercicios tienen por objeto practicar una determinada manera de mirar; no importa, pues, que la mirada se ejercite en determinados modelos. Todo cuanto esté a su alcance servirá. Cuanto más aparentemente anodino y falto de interés sea el objeto elegido, más nos sorprenderá lo que esa actitud atenta, tranquila y minuciosa es capaz de sacar de él.

En cuatro o cinco sesiones a lo sumo, son resueltos con éxito modelos de apariencia compleja, ya se trate de objetos cualesquiera, espacios arquitectónicos e incluso paisajes y vegetación. Se observará también que los registros más sensibles, más dóciles a la riqueza de matices de la realidad, corresponden a aquellos estudiantes con menos conocimientos previos de dibujo; las habilidades gráficas previamente aprendidas resultan más un estorbo que una ayuda en esta forma de proceder.

En conjunto, todos estos dibujos presentan una serie de características: trazo muy sensible, extraordinariamente uniforme en la presión del lápiz sobre el papel y por tanto en el grosor de la línea, relajado, dócil a las mínimas inflexiones, sinuosidades, curvaturas y quiebros más sutiles que el modelo contenga. El conjunto presenta una estructura compleja lograda por la aplicación reiterada de la técnica más económica: reflejar tan sólo los perfiles, evolucionar con una sola trayectoria, un camino recorrido de manera inconsciente y automática por la punta del lápiz solidaria con la mano, sincronizada ésta a su vez con el movimiento de la pupila.

17. Stone block, Olympia, 1951



7. Landscape, Delphi, 1953



Se prescinde deliberadamente de todas las posibilidades expresivas de la línea derivadas de matices o variaciones de presión sobre el papel. Su valor expresivo residirá tan sólo en un itinerario seguido con fidelidad y concentración. El resultado recuerda en cierto modo el trazo de un sismógrafo o cualquier aparato de registro gráfico con una sola posibilidad de desplazamiento respecto al papel.

En un primer examen del conjunto de los ejercicios, las diferencias entre alumnos que hubieran resultado evidentes en cualquier ejercicio de copiado por el sistema usual, son aquí más difíciles de detectar. Una aproximación más atenta revelará diferencias en nivel de resolución en el detalle, correspondientes a una mayor o menor concentración, pero en una exposición simultánea del conjunto de los trabajos, difícilmente se constatarán las variaciones derivadas de características personales que suelen hacer de cada dibujo un microcosmos donde se refleja inevitablemente, como en la escritura, la individualidad de su autor. En este caso, los dibujos serán personales más bien en el sentido en que inevitablemente lo es, por ejemplo, una huella digital; algo consubstancial a la propia naturaleza original de la persona, en contraposición a aquellos otros rasgos de la personalidad adquiridos, es decir "añadidos", mediante un proceso intelectual.

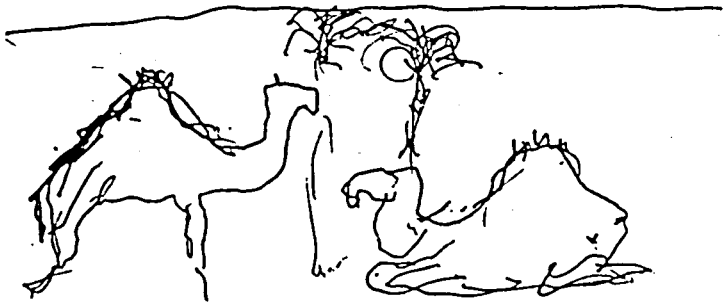
La sorprendente uniformidad y suavidad del trazo, hacen pensar más en un registro mecánico que en algo personal. Basta con intentar la sencilla experiencia de dibujar un tema elemental procurando, además, mantener esa

B. Temple of Apollo, 1953



in A = 1 boent
 B = 1...11
 C = h jang
 in auto via Delhi 15 Dec
 55

10. Dunkey, Delhi, 1953

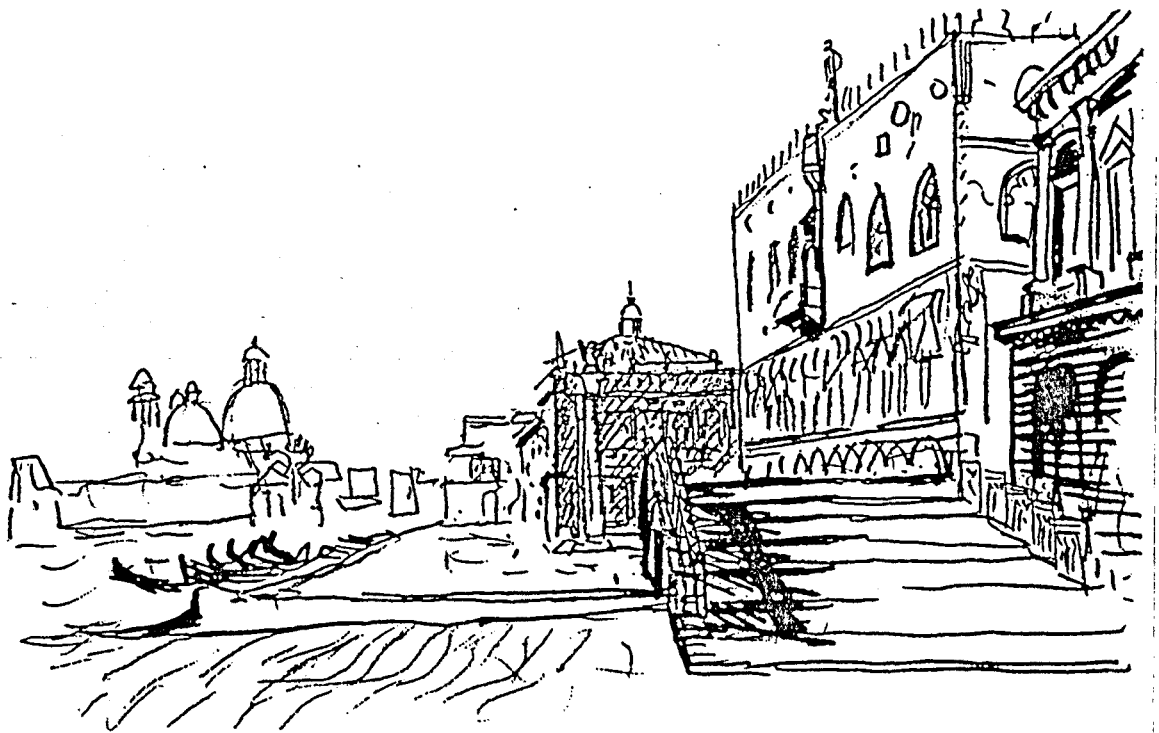
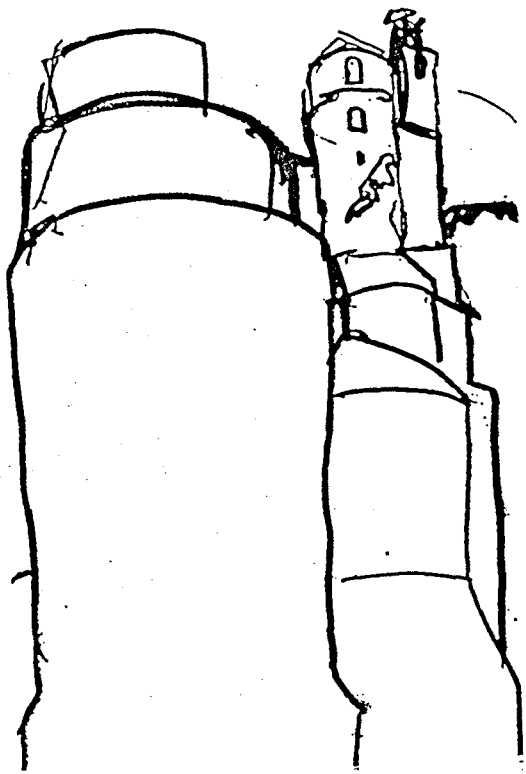


cualidad de la línea, para constatar lo difícil del empeño: el lápiz, instrumento extremadamente sensible, registrará arritmias e irregularidades no deseadas que aumentarán proporcionalmente al empeño puesto en evitarlas.

Sin embargo, cuando se adquiere un determinado nivel de maestría en el dibujo, el trazo se comporta con docilidad. En los dibujos de Aalto, Kahn o Le Corbusier, por ejemplo, cuando las inflexiones en el trazo no son necesarias como recurso expresivo, desaparecen totalmente resultando esos dibujos que parecen haber sido realizados sin que nada haya perturbado el contacto suave del lápiz sobre el papel. Se diría incluso que éste no ha necesitado levantarse del mismo ni tomarse pausas en su ejecución. El trazo de los dibujos de los maestros es extraordinariamente afín al de los principiantes, cuando éste último se produce sin el control consciente de su ejecutor.

El trabajo de Edwards ha consistido en sistematizar y articular en forma de secuencia de ejercicios, lo que Frank describe en su libro como una forma de meditación, algo cuya finalidad queda agotada en sí mismo; sin relación con ningún otro objetivo de carácter práctico, ni tan siquiera el de "aprender a dibujar".

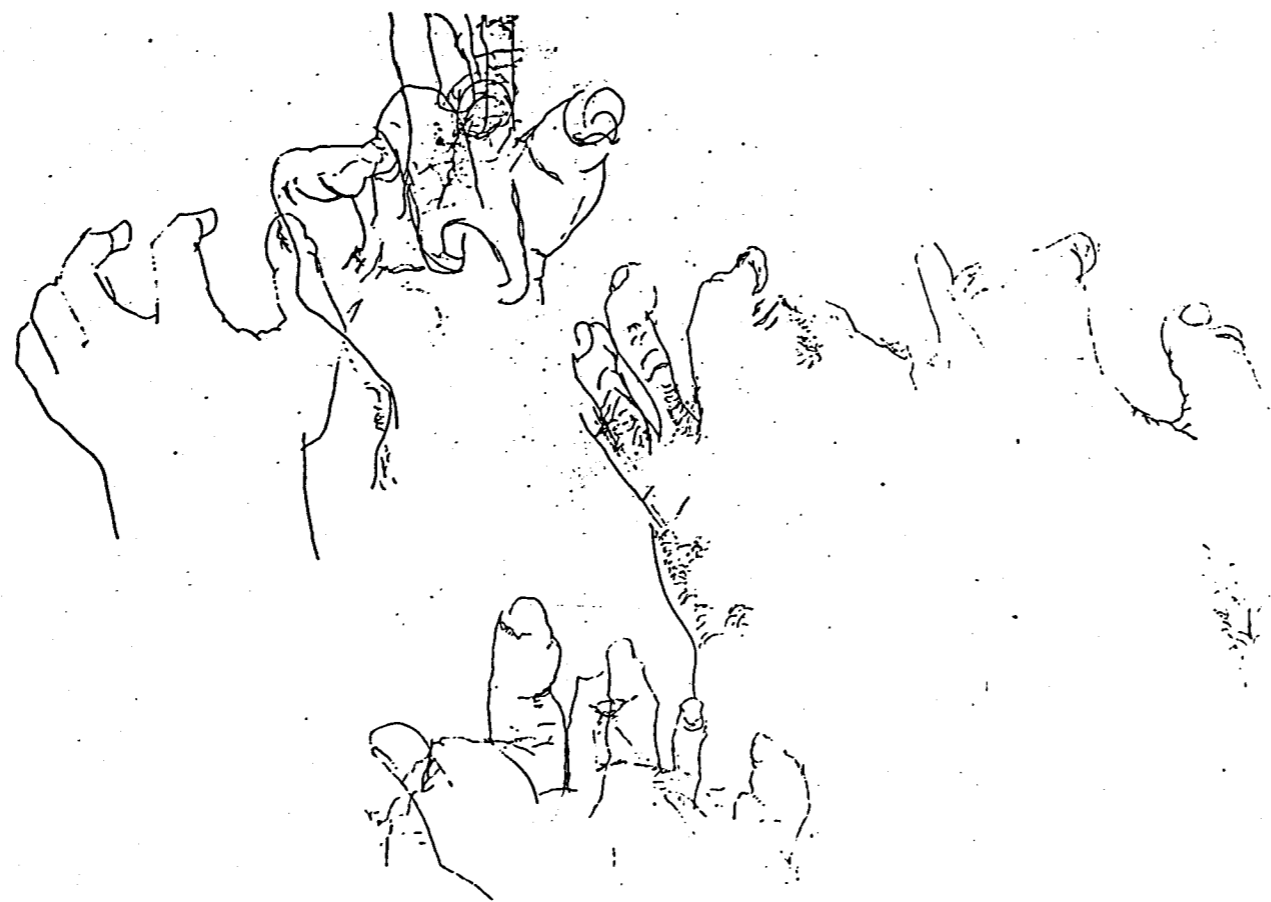
Cuando el alumno se ha familiarizado con este tipo de prácticas, comienza la serie de "ejercicios con visor". El visor es un sencillo instrumento, cuya utilización recomienda ya Ruskin en su manual, consistente en una cartulina en la que se ha practicado una pequeña ventana.



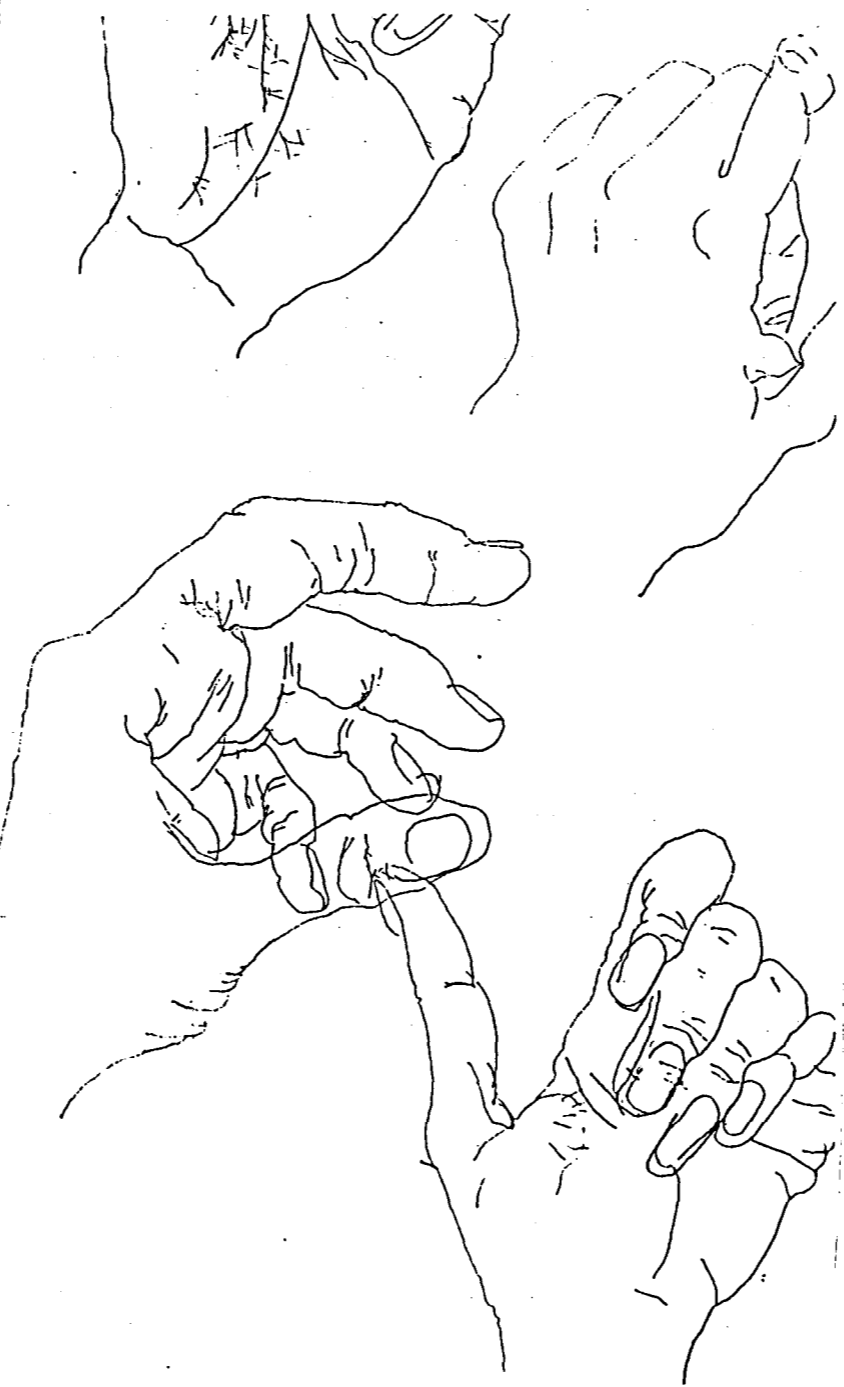
Mirando a su través, la imágenes llegan encuadradas, fácilmente asimilables a una composición bidimensional; queda obviado así uno de los problemas que a menudo paralizan al principiante: definir donde empieza y termina su trabajo, delimitar su tema.

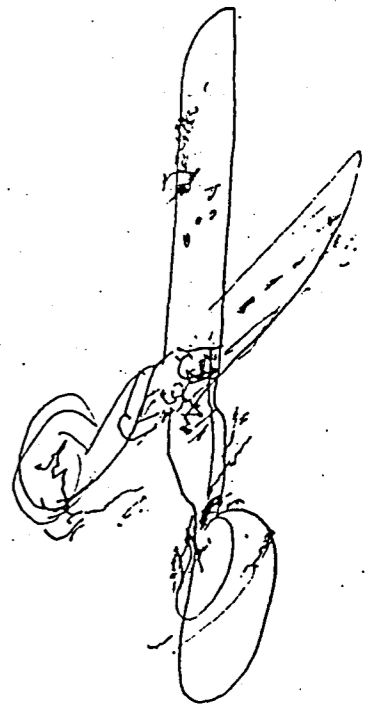
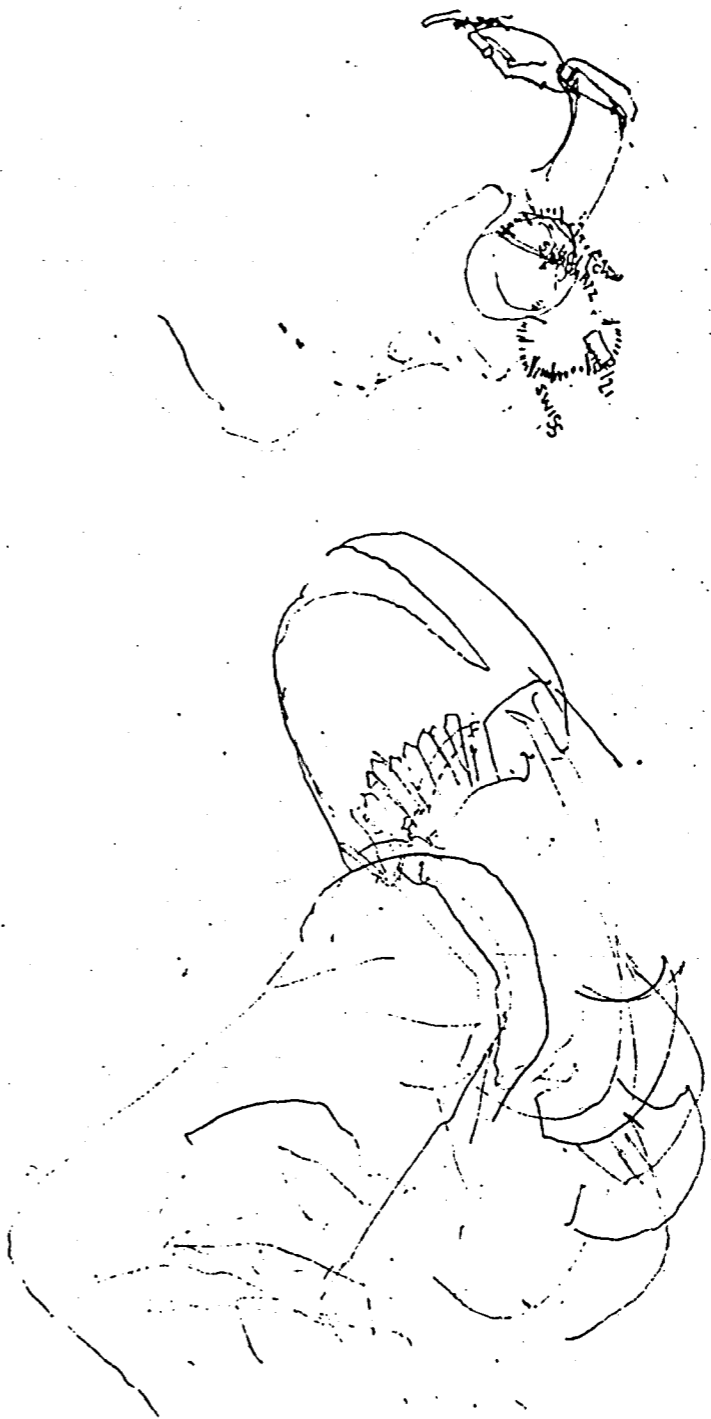
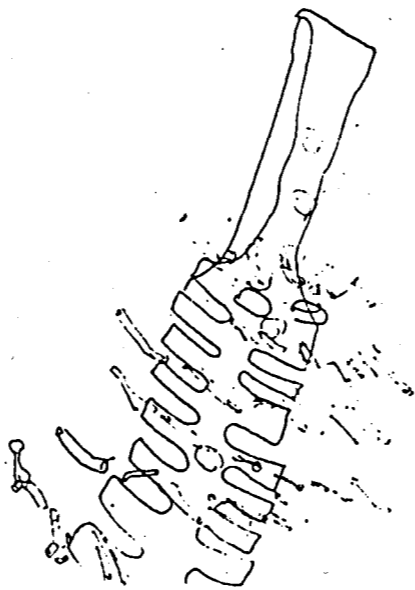
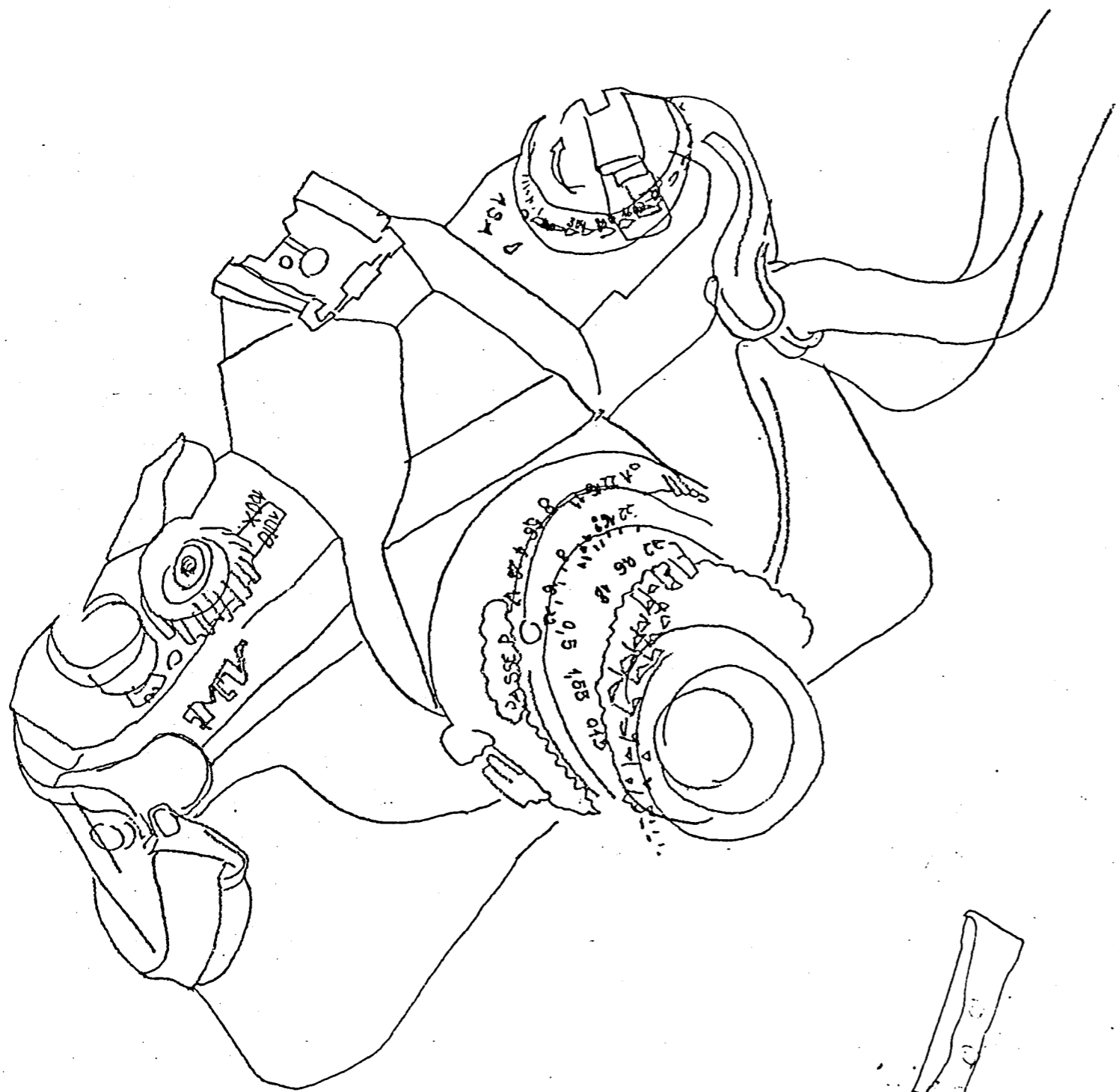
Ruskin usa el visor para percibir aisladamente los colores, eliminando así los efectos relativizantes de sus interacciones. Edwards aconseja emplearlo para concentrar la mirada, no en los perfiles de los objetos a dibujar, sino en los espacios negativos definidos por esos perfiles y los bordes de la ventana. Ruskin consigue ver pequeños cuadrados aislados de color sin saber a qué pertenecen. Edwards consigue ver extrañas e innombrables figuras abstractas.

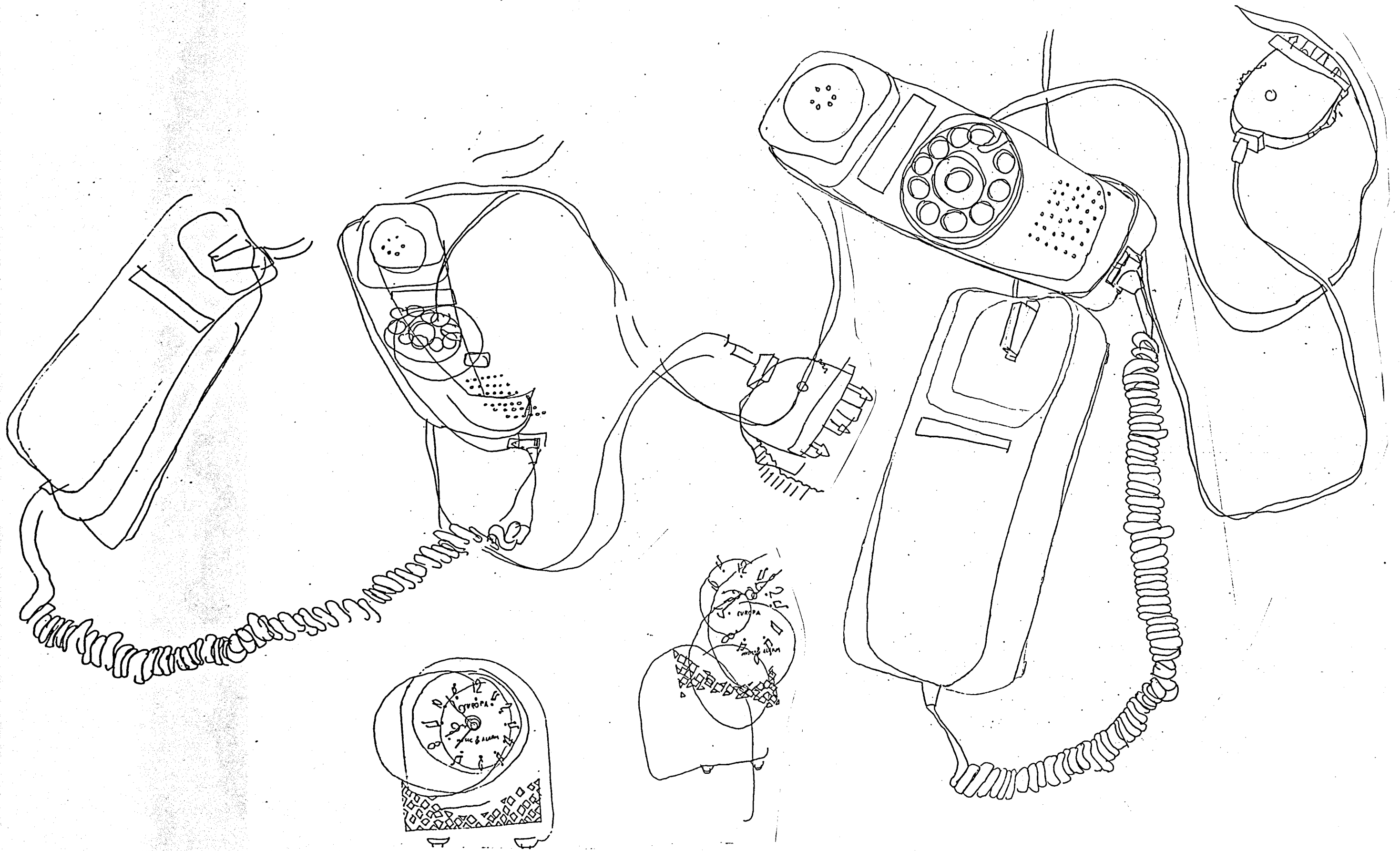
En ambos casos se consigue además concentrarse sobre una porción limitada de tema, lo que junto a las instrucciones precisas dadas al alumno sobre la técnica a emplear y el objetivo a alcanzar (observar y registrar tan sólo perfiles, es decir, límites entre diferentes "entidades", algo expresable mediante líneas sin necesidad de recurrir a tonalidades), constituye la clave del éxito que la experiencia suele representar para la mayoría de quienes lo intentan.

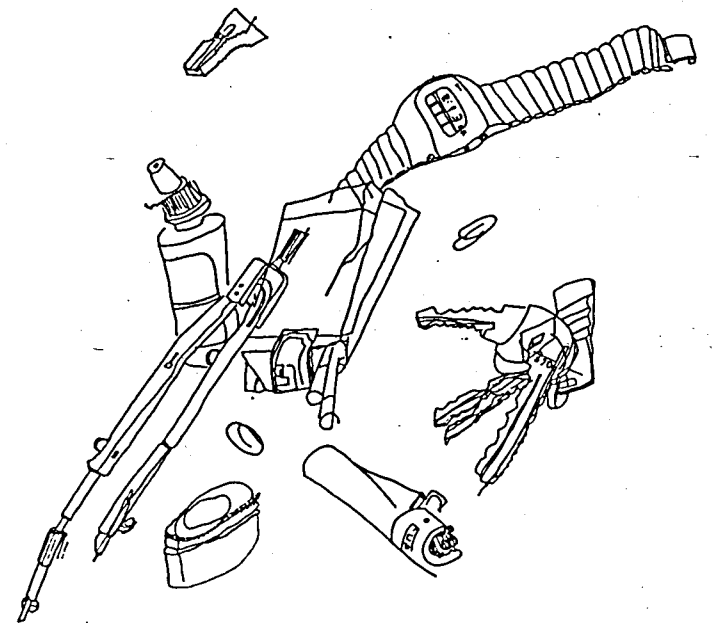
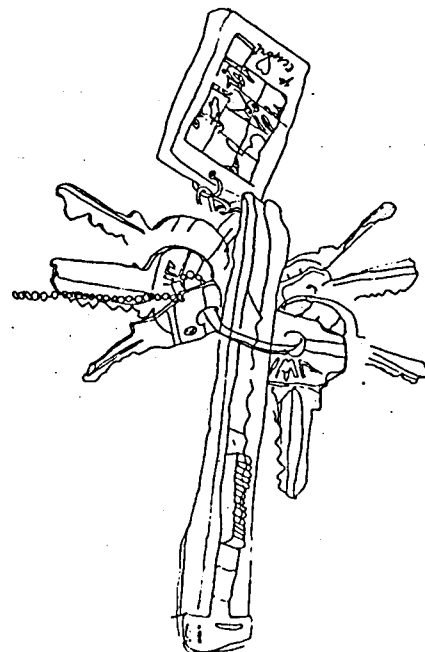
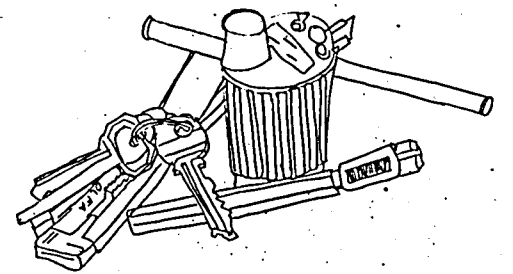
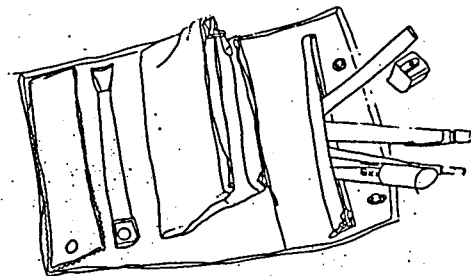
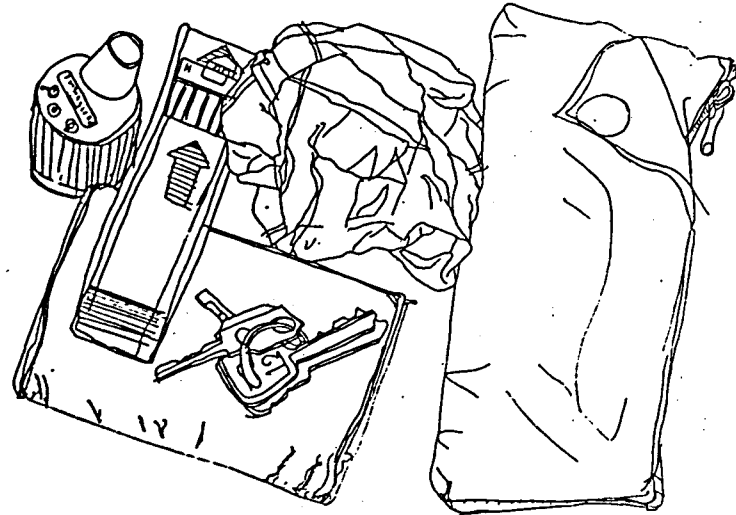
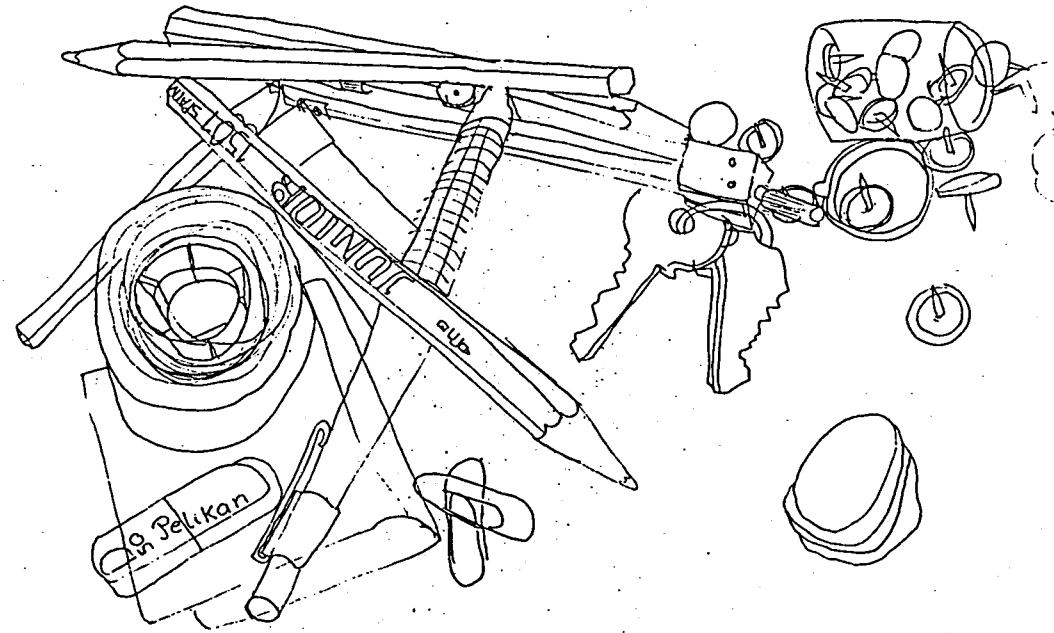
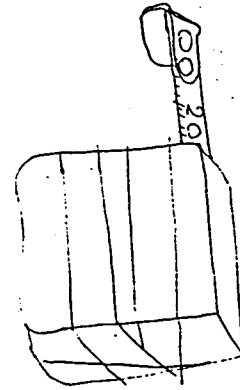
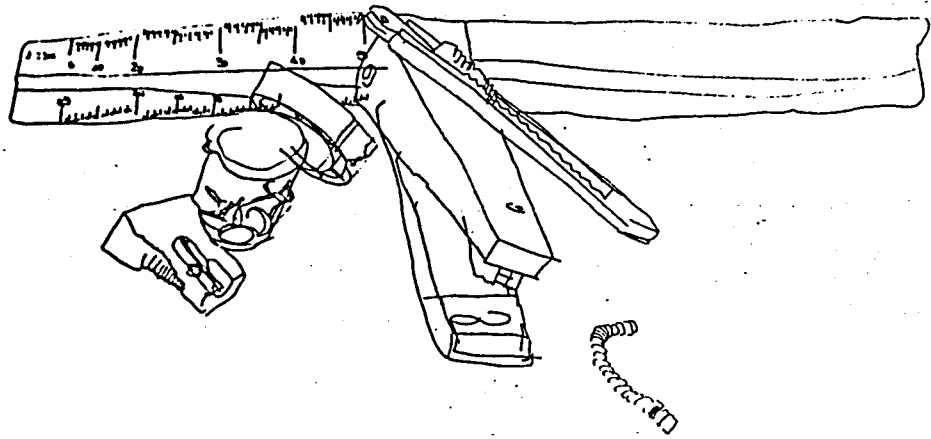


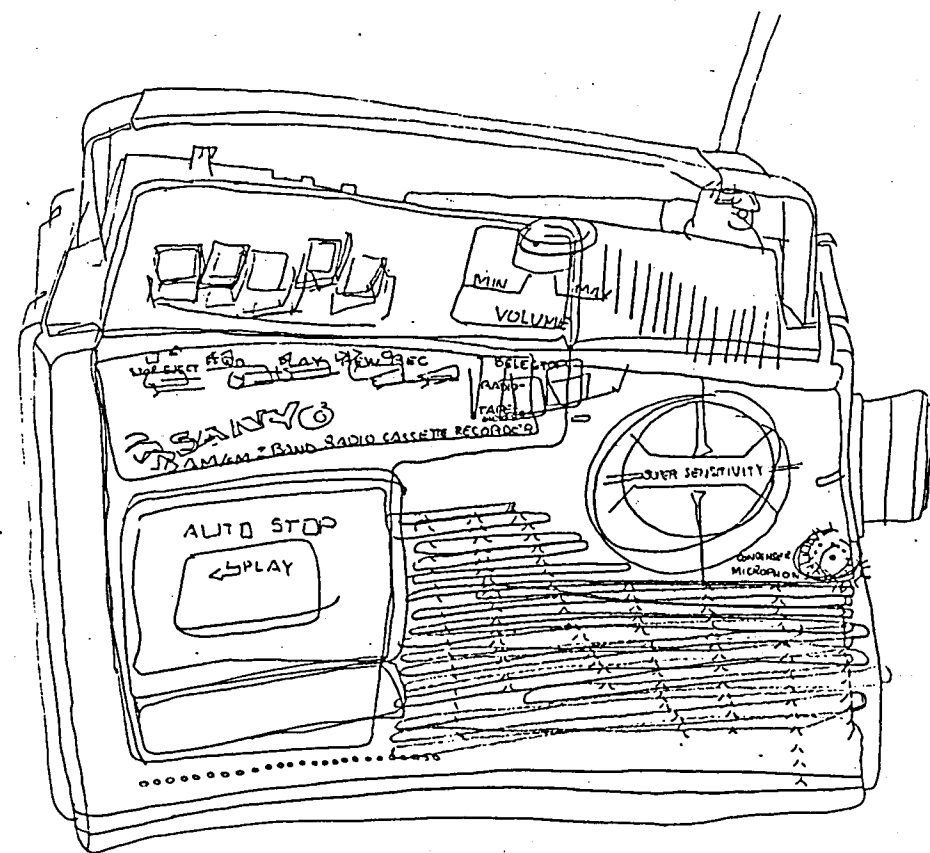
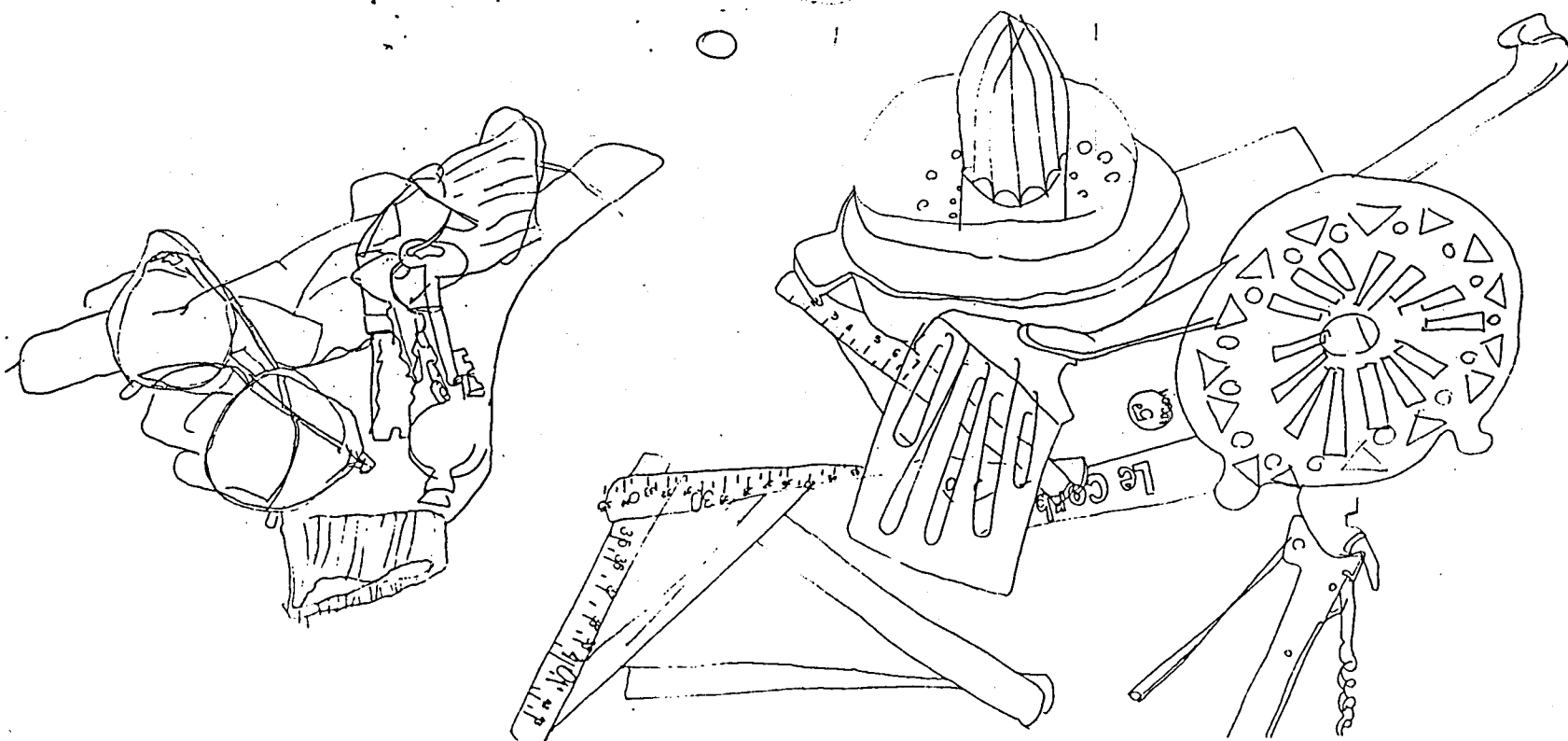
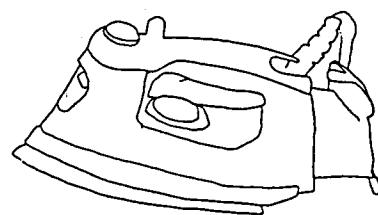
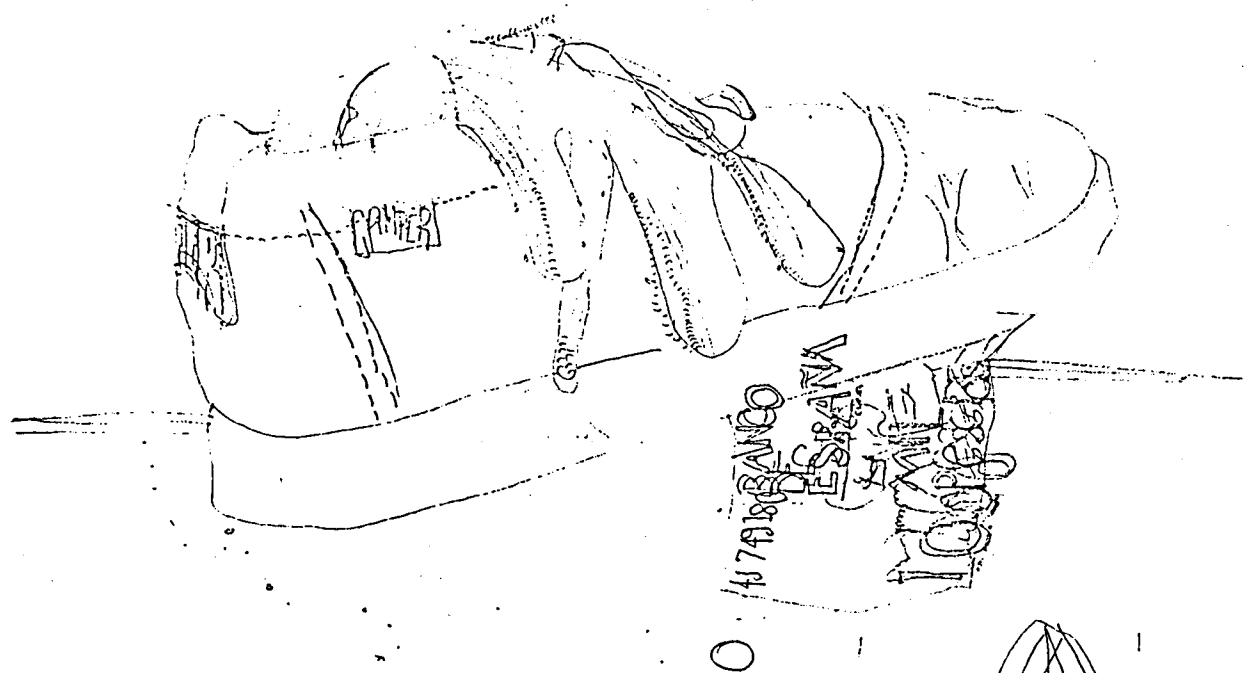
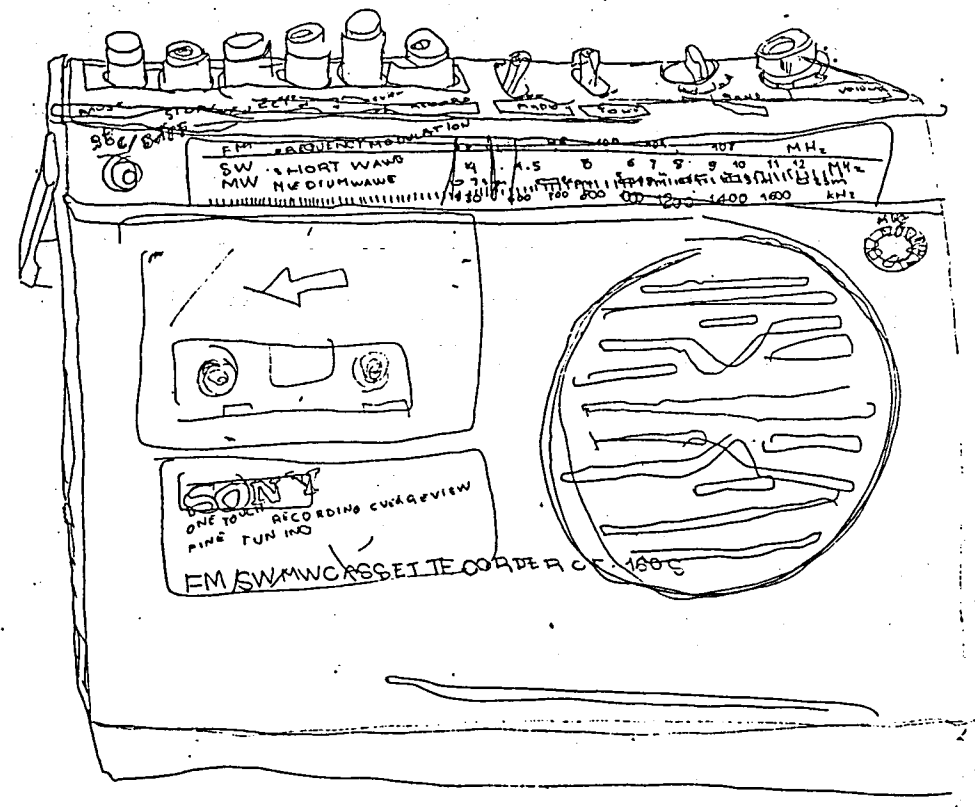
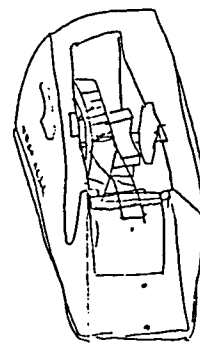
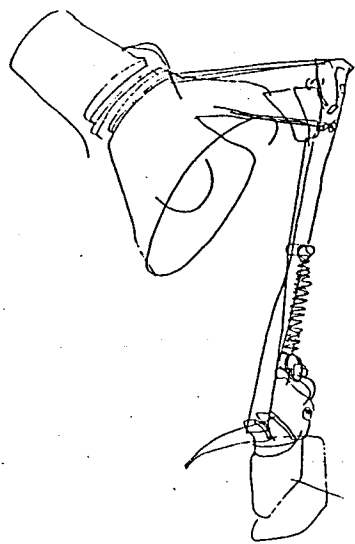
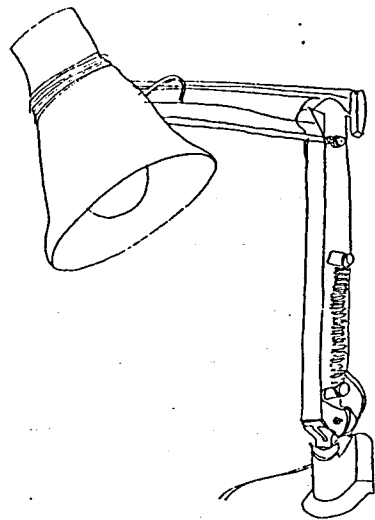
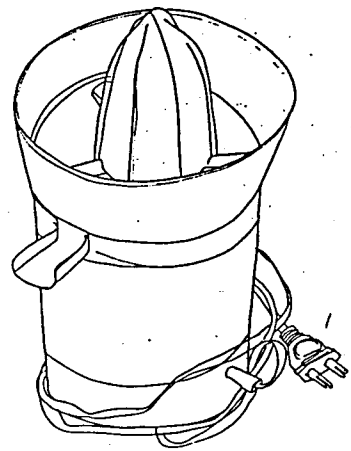


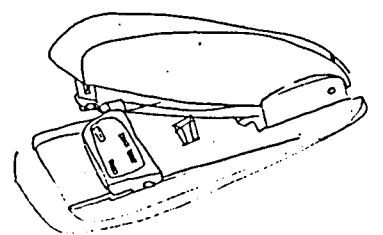
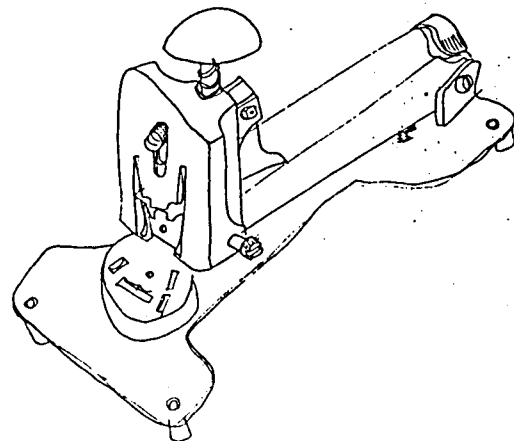
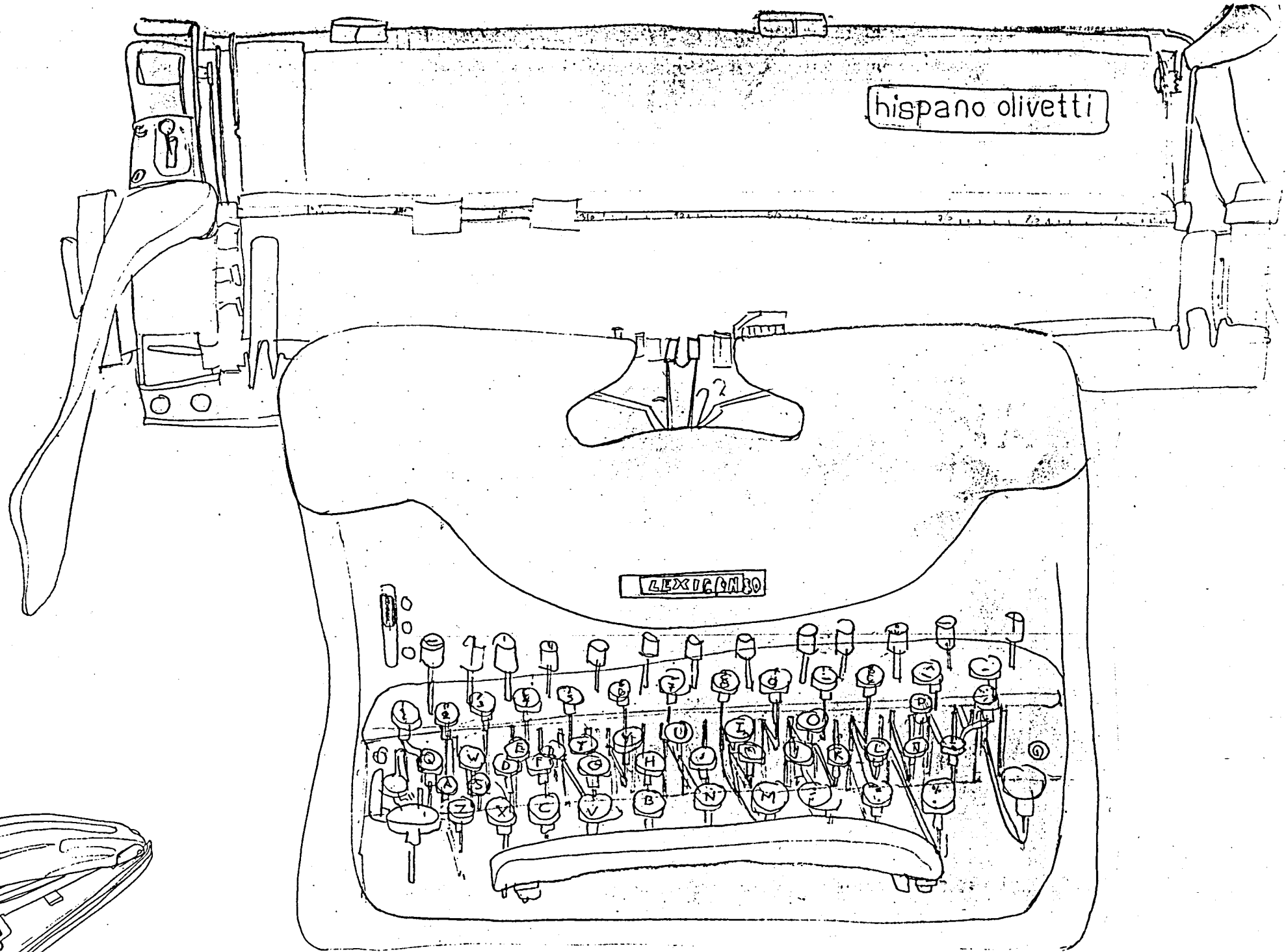
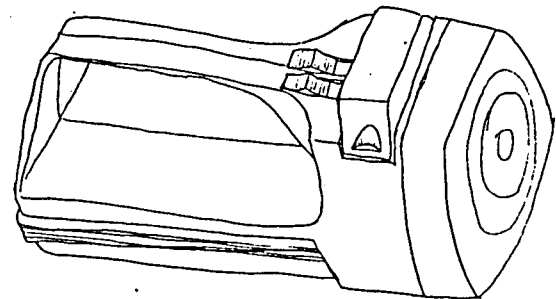
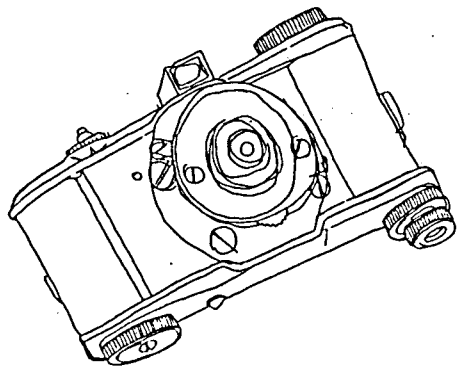
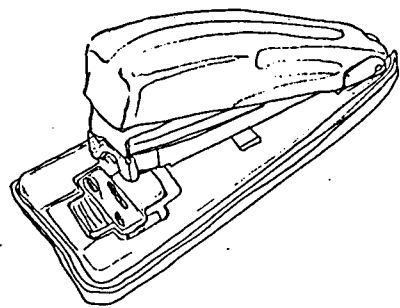
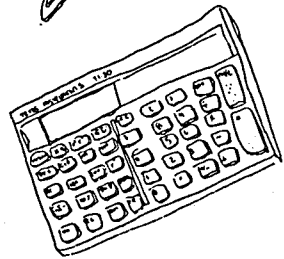
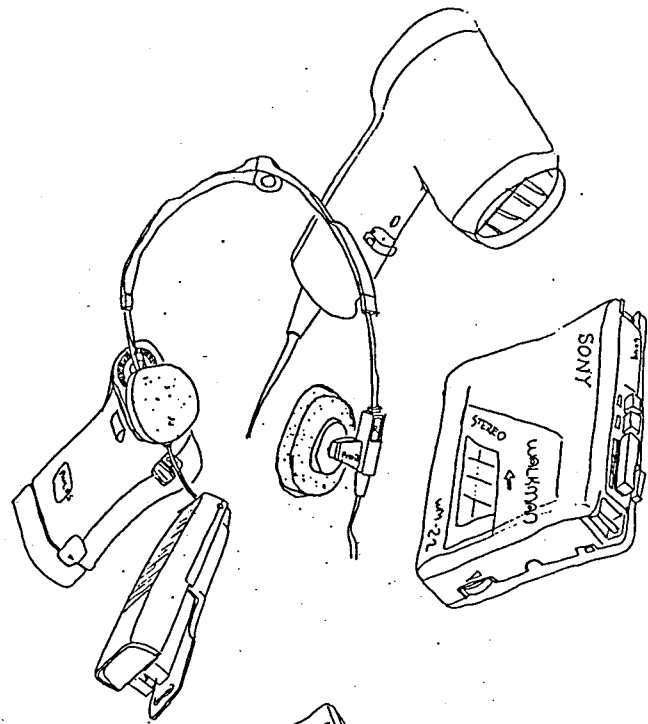


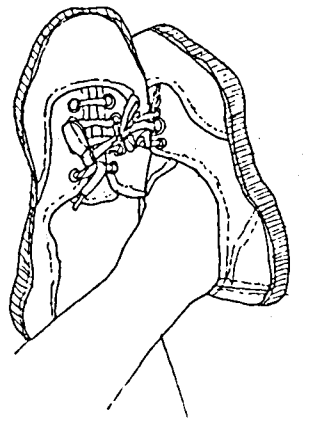
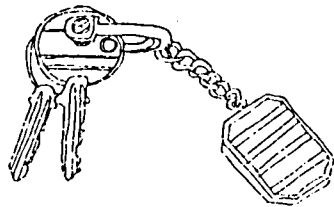
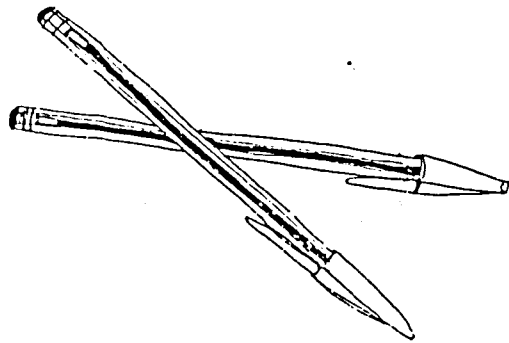
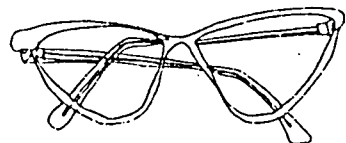
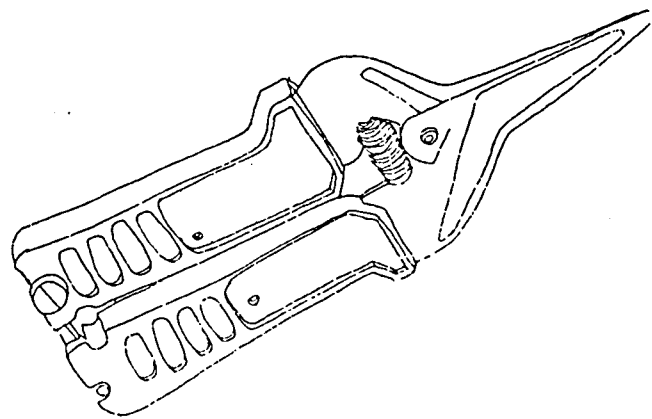
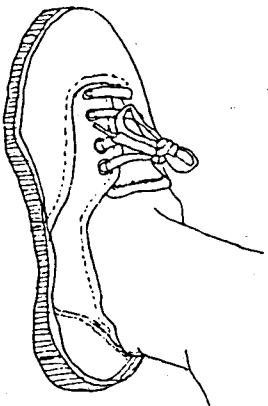
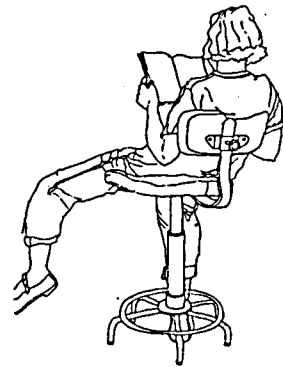
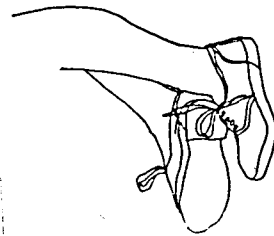
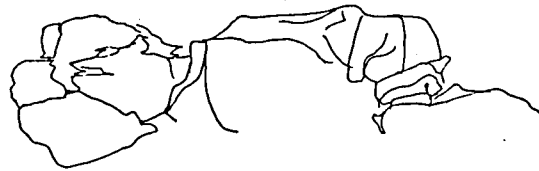
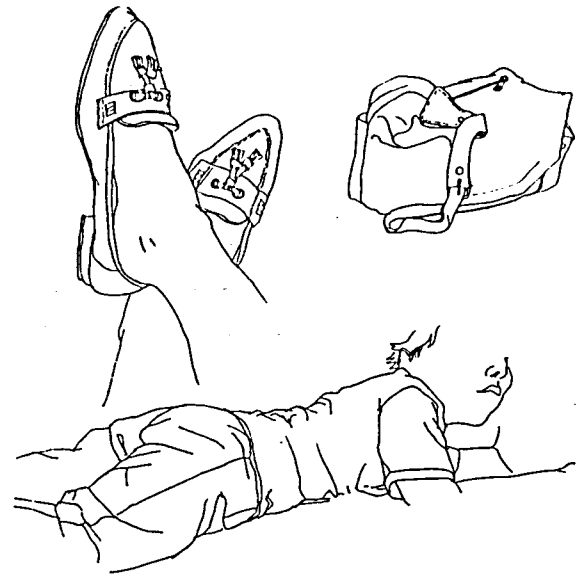




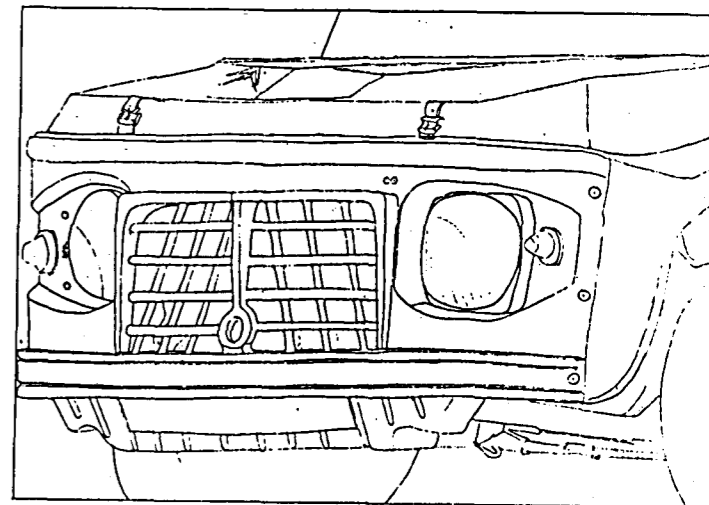
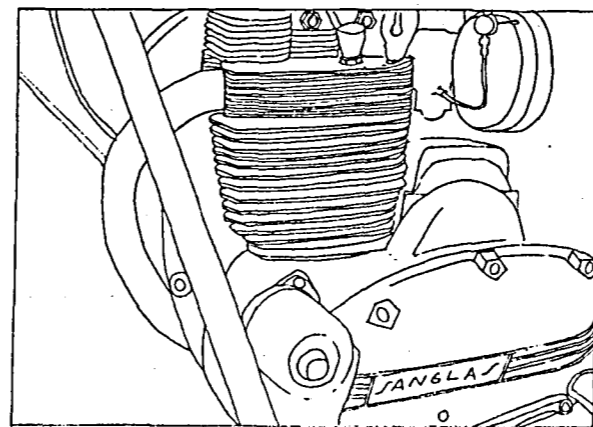
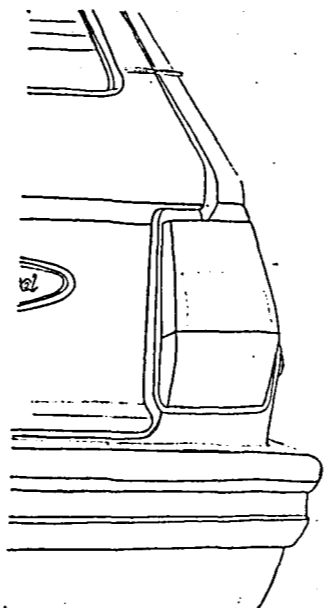
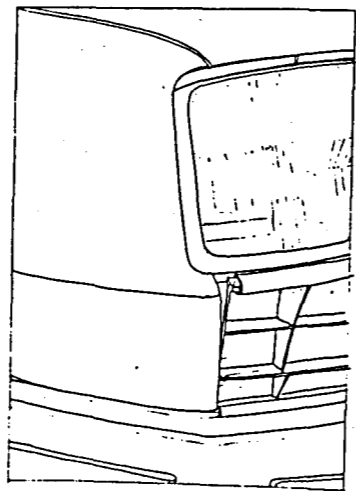
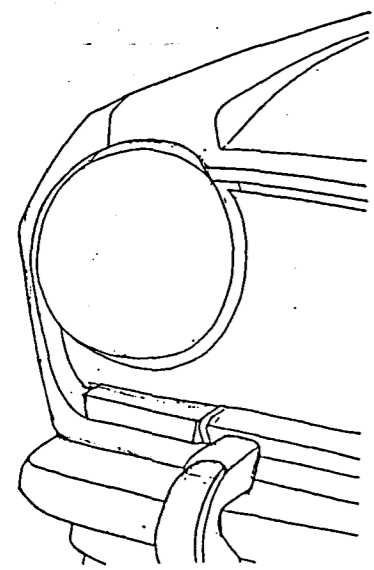
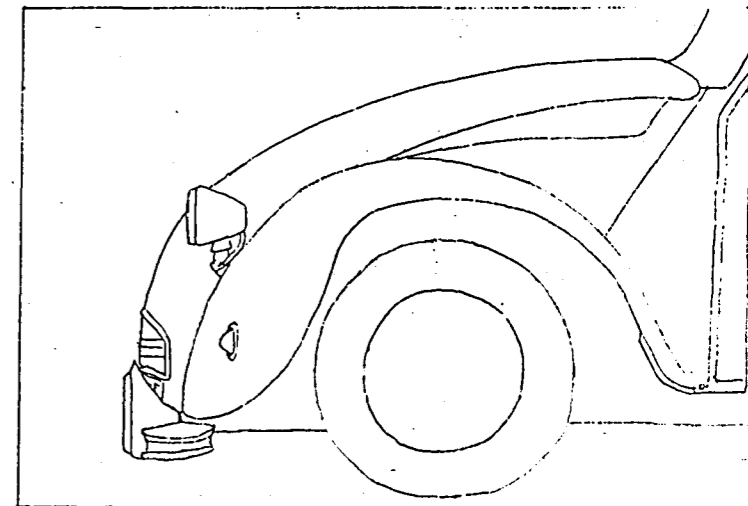
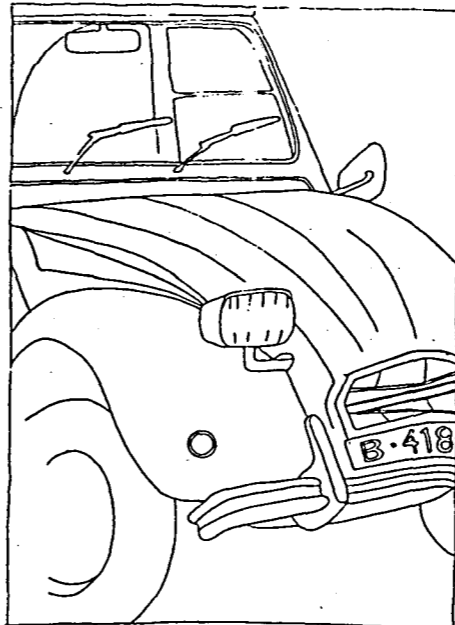
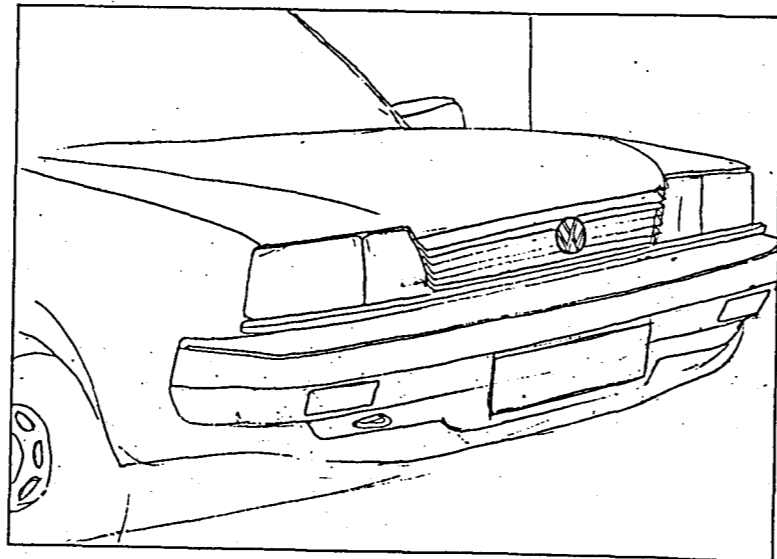
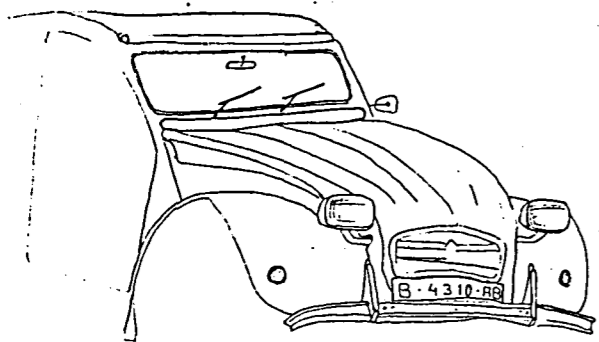
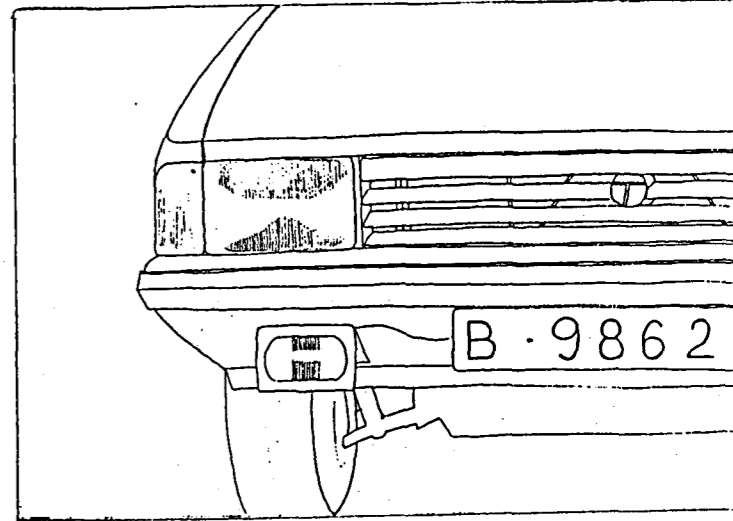
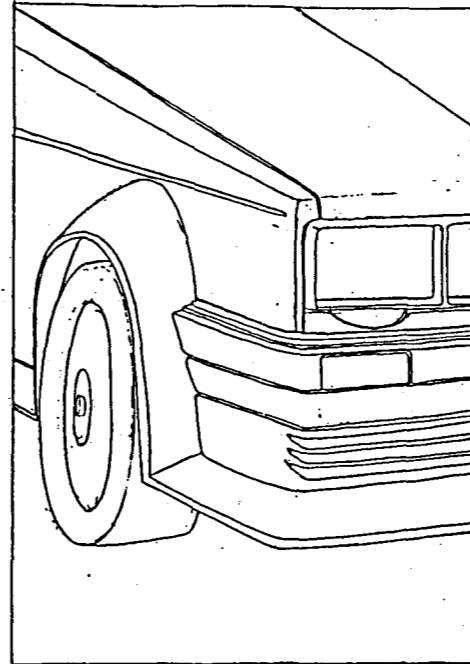
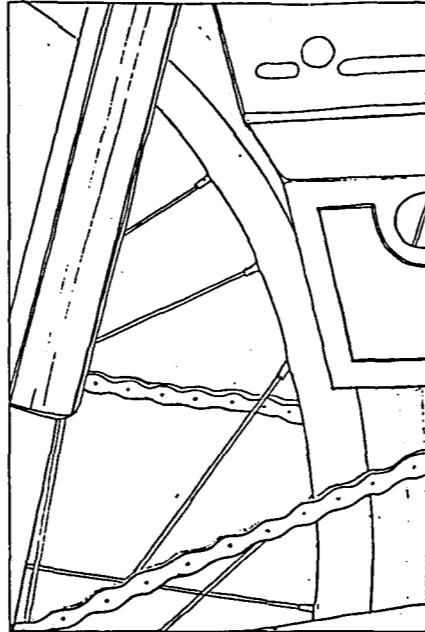
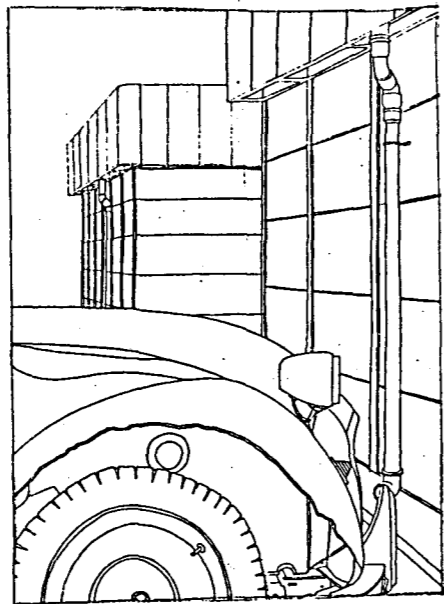
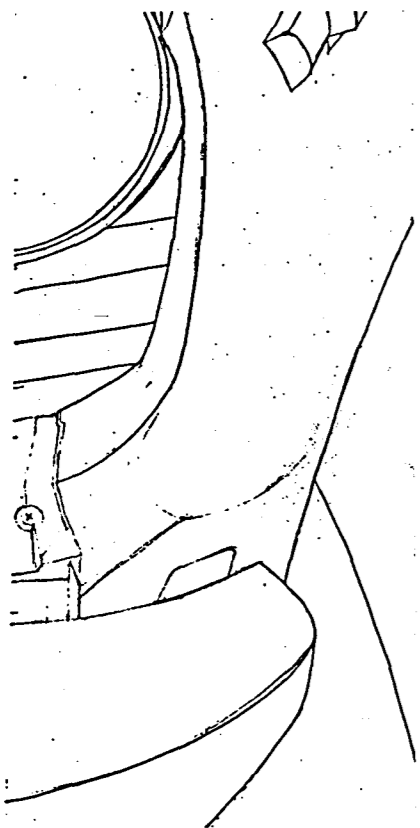


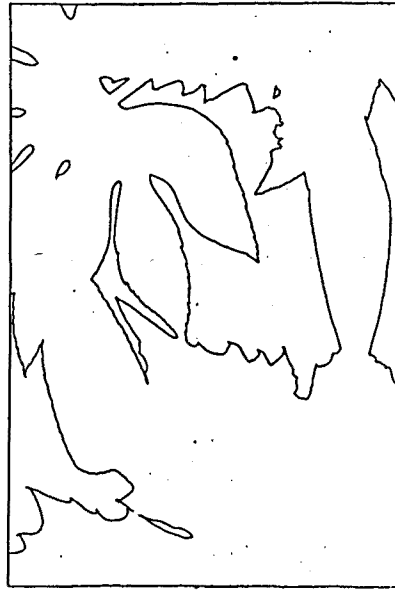
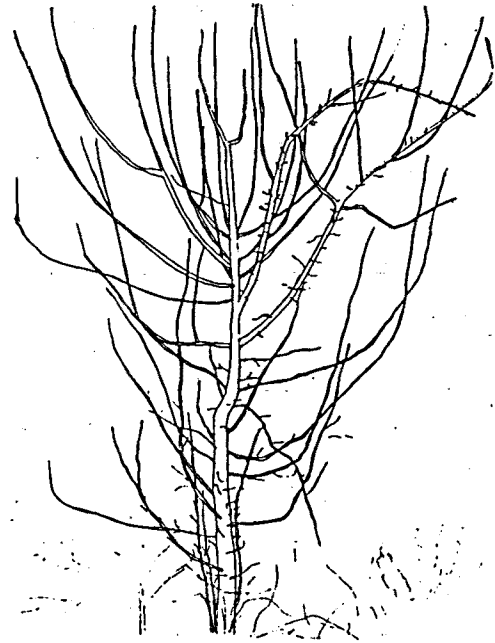
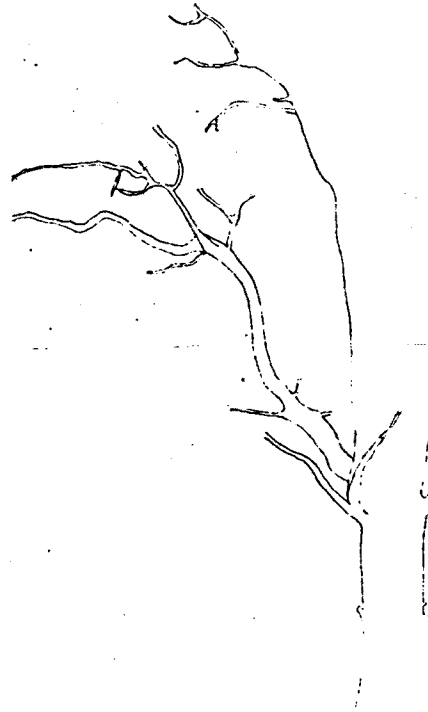
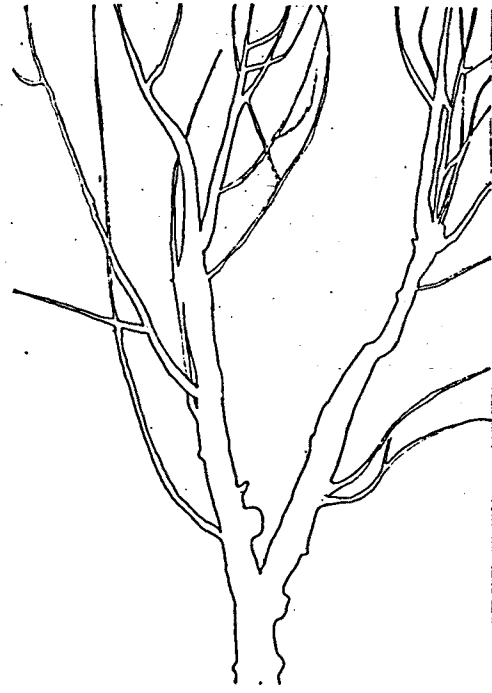
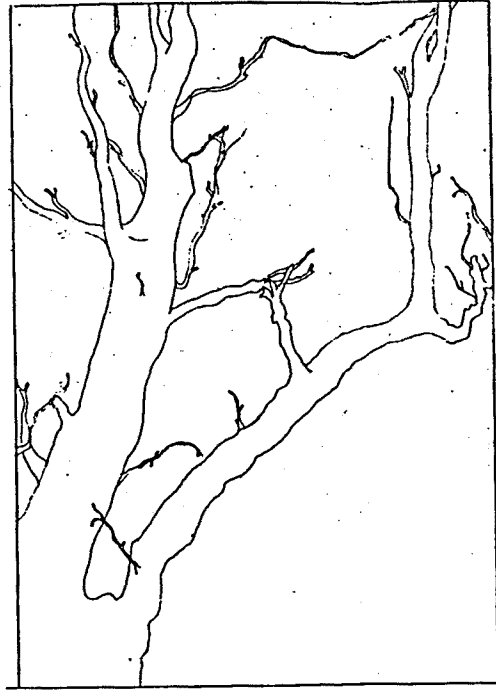
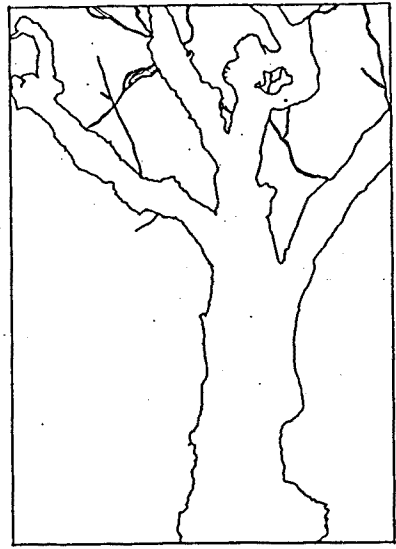


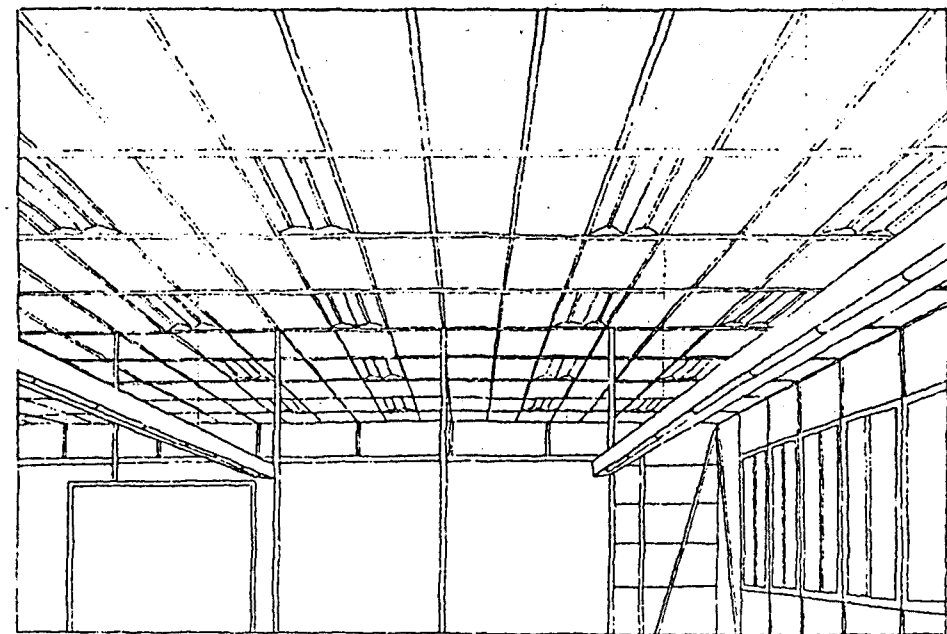
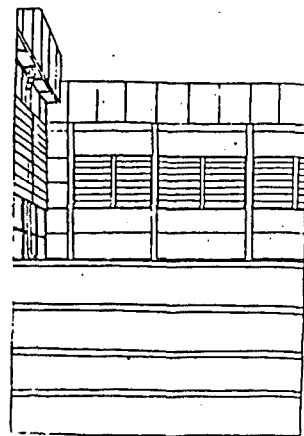
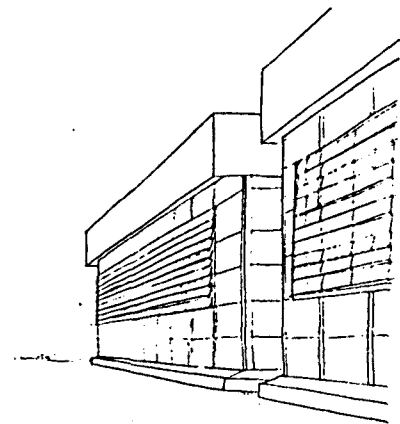
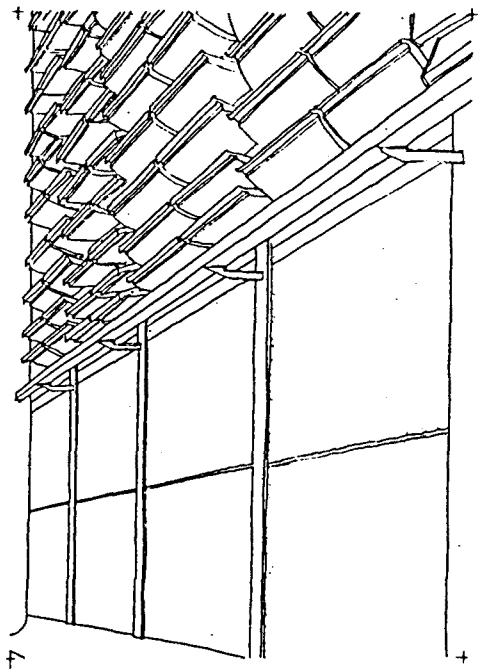
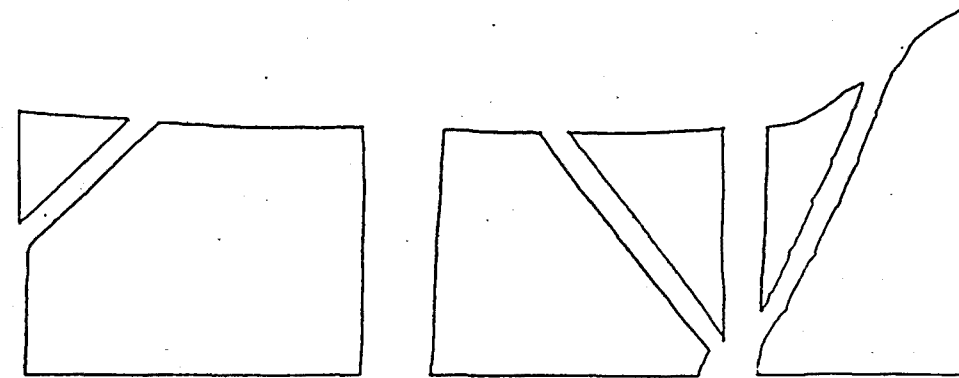
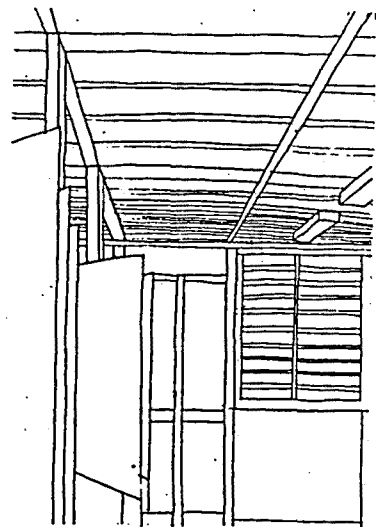
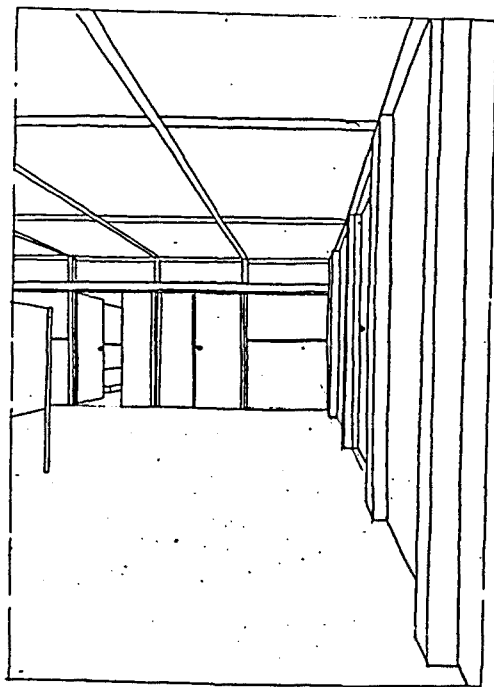
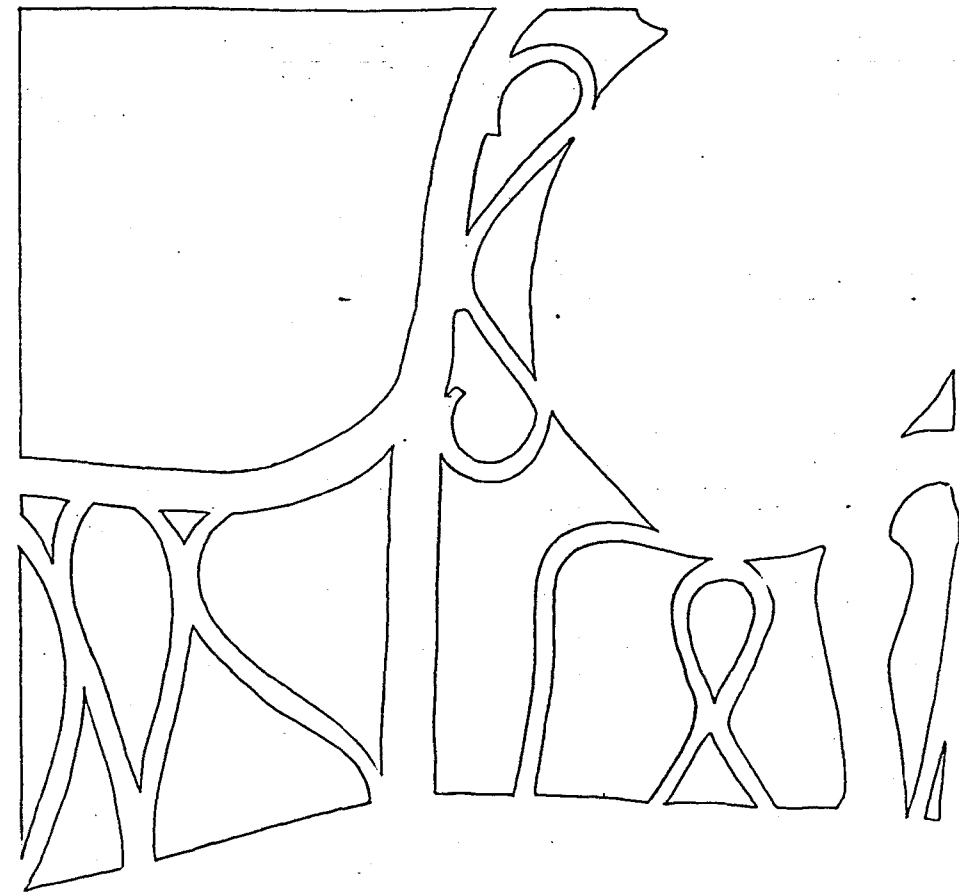
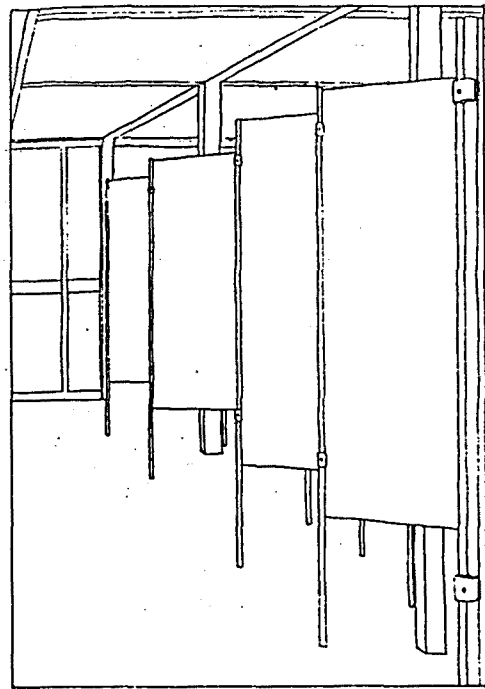
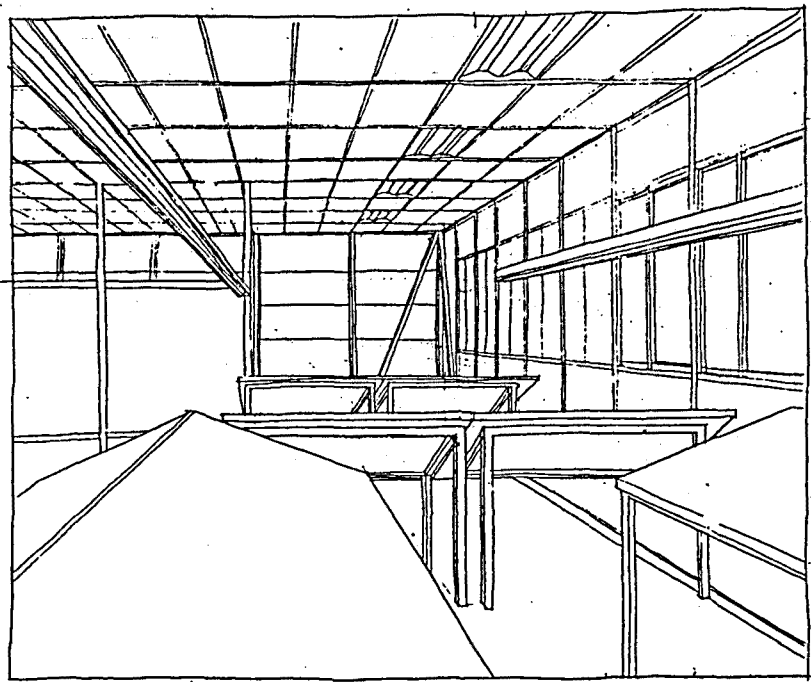




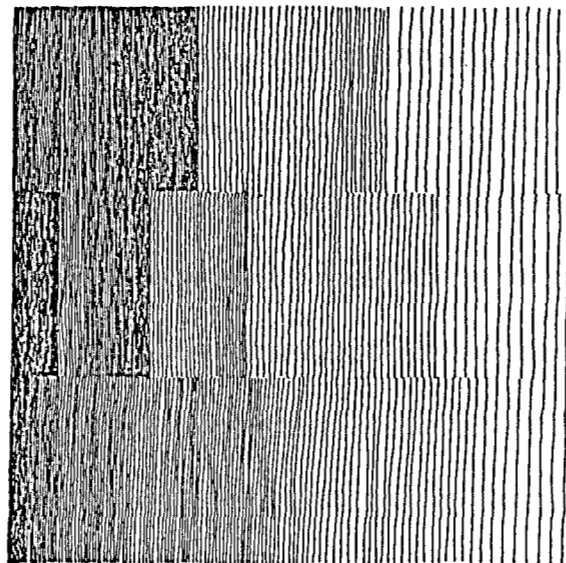
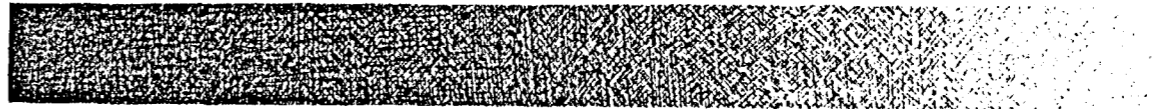
2. EJERCICIOS CON VISOR

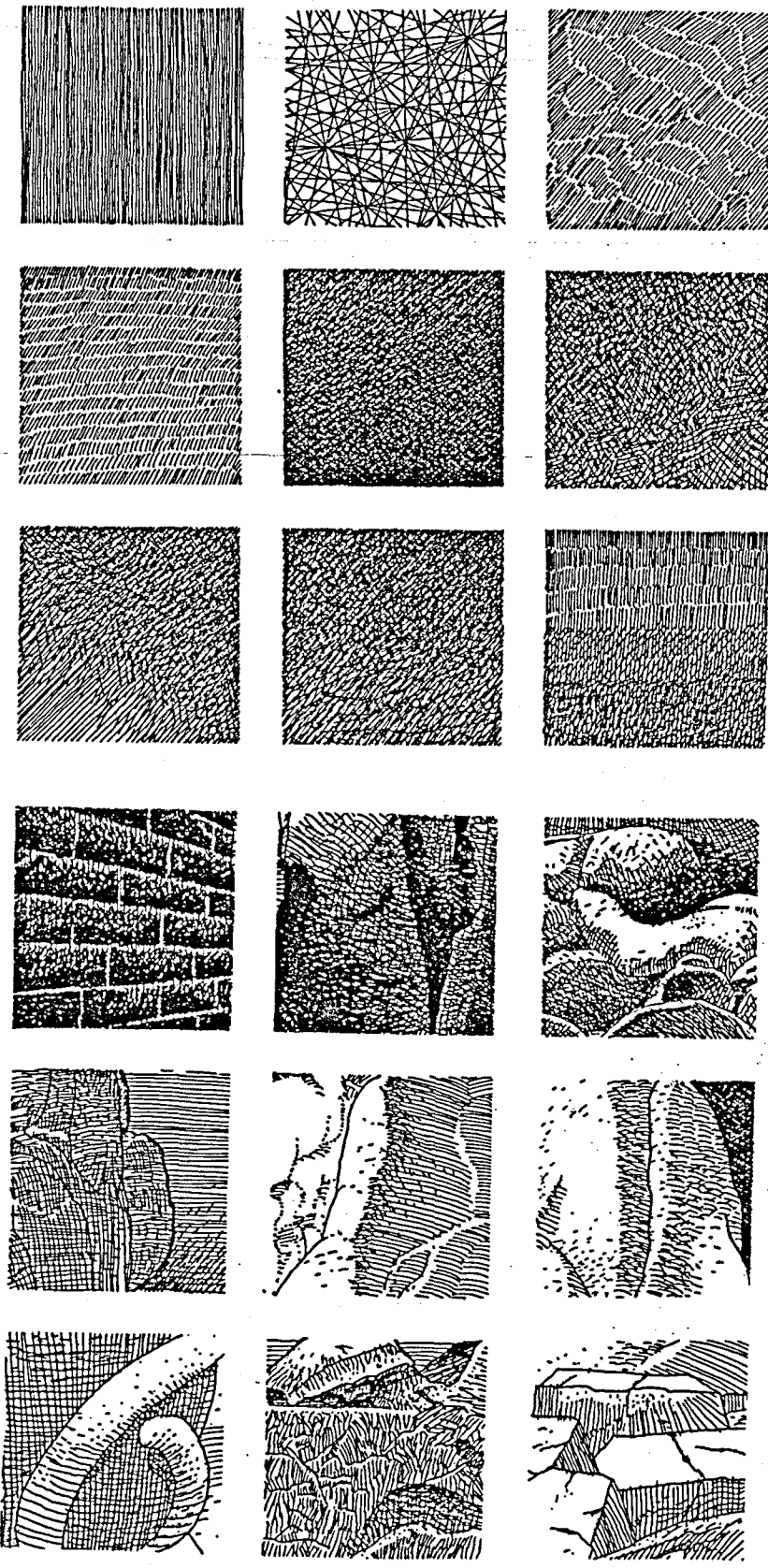
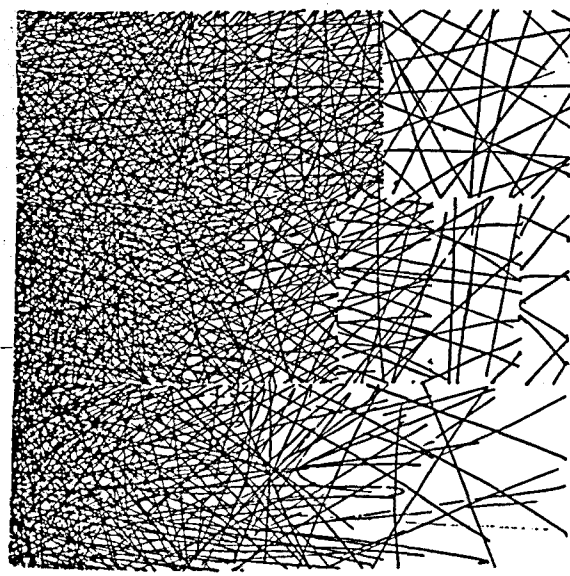
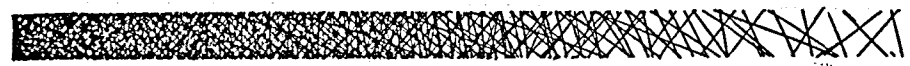
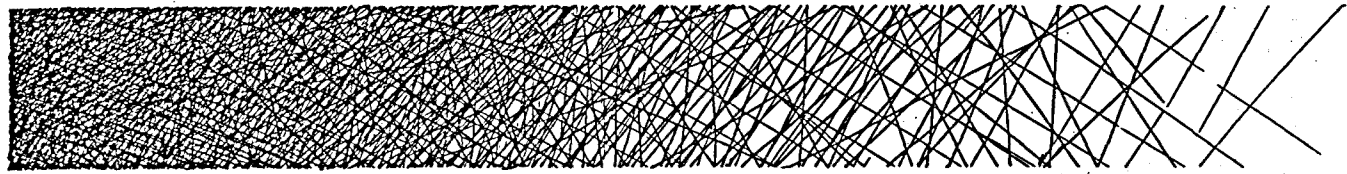
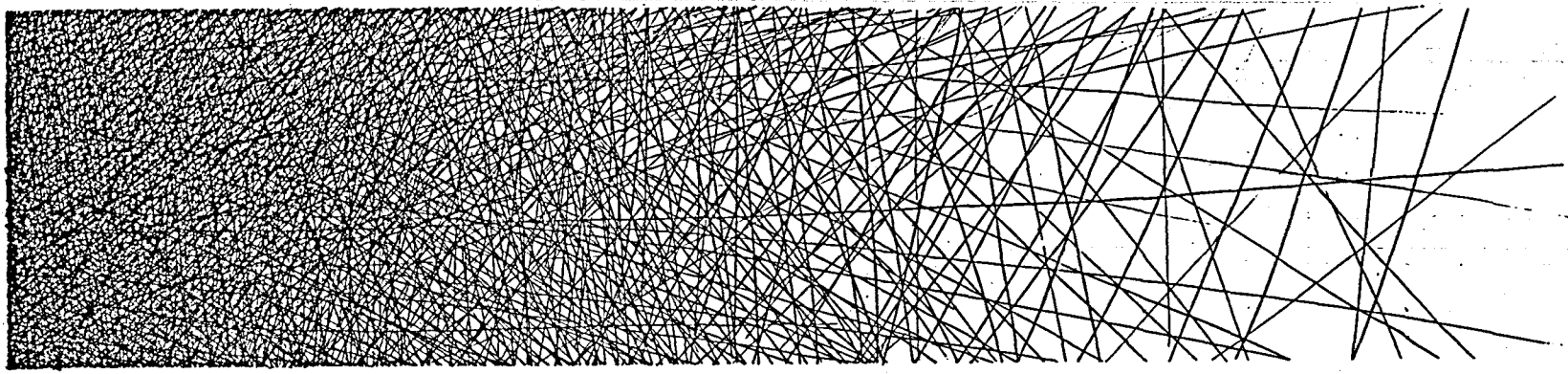


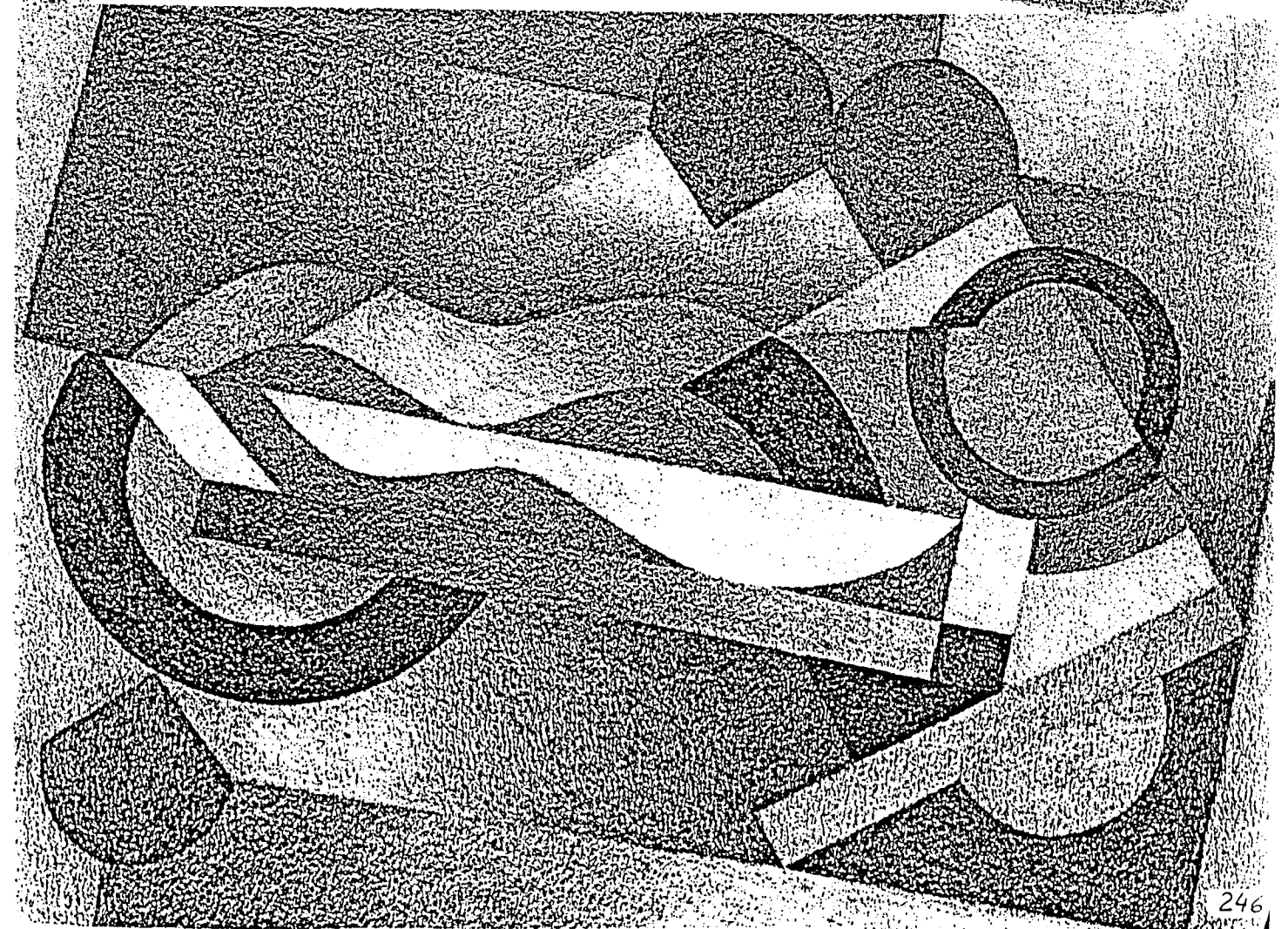
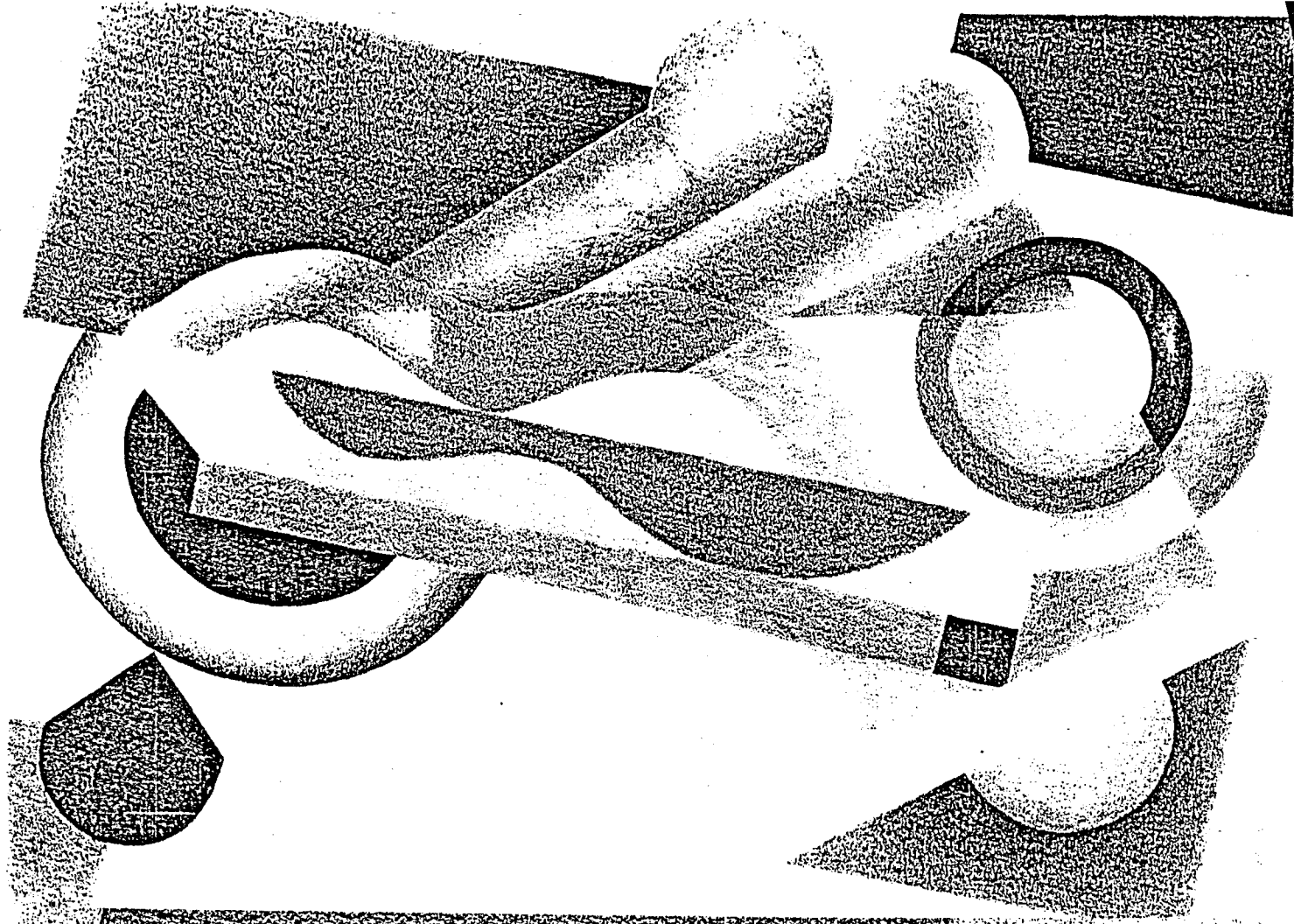
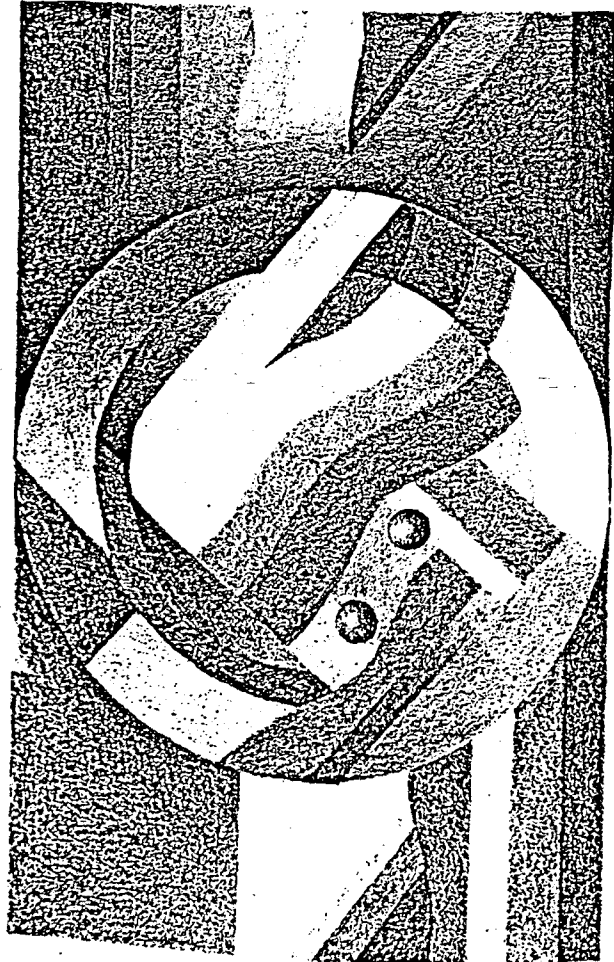
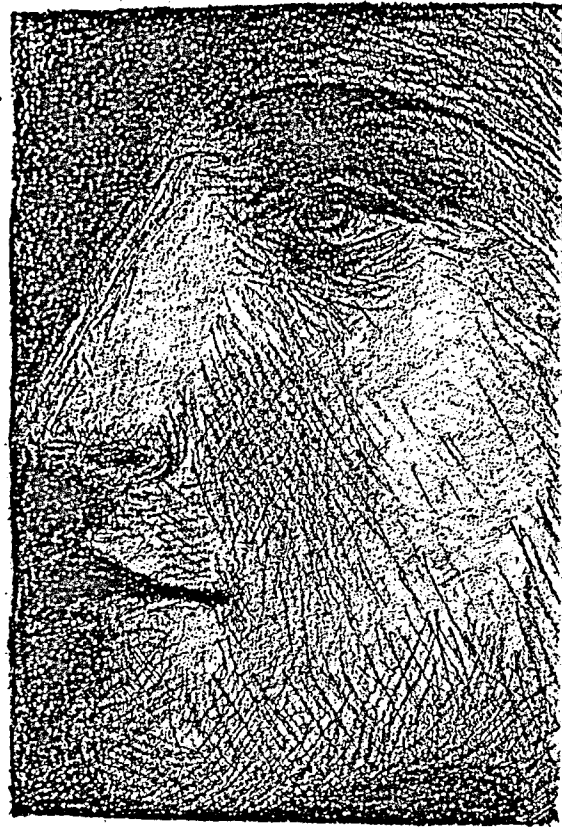
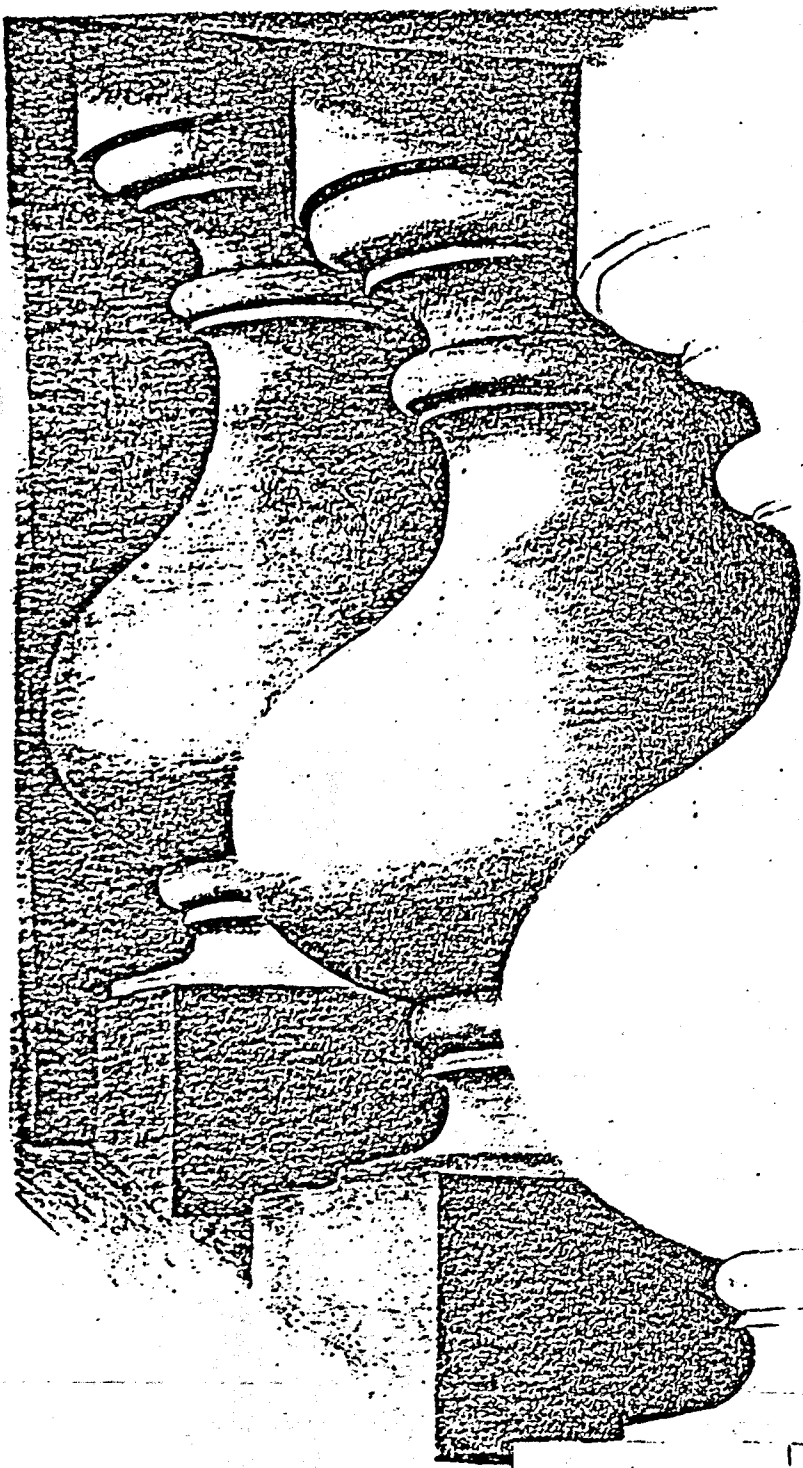


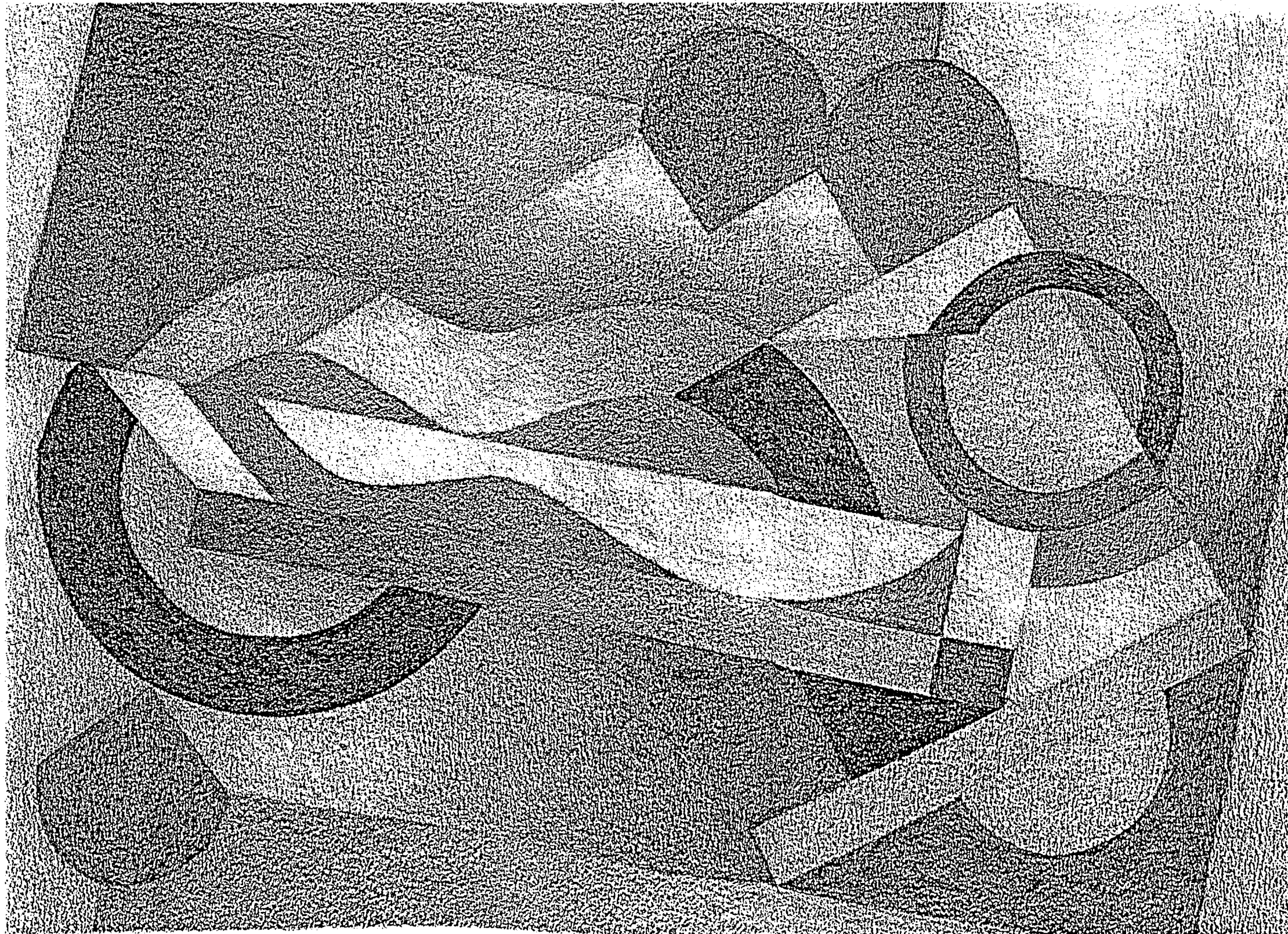


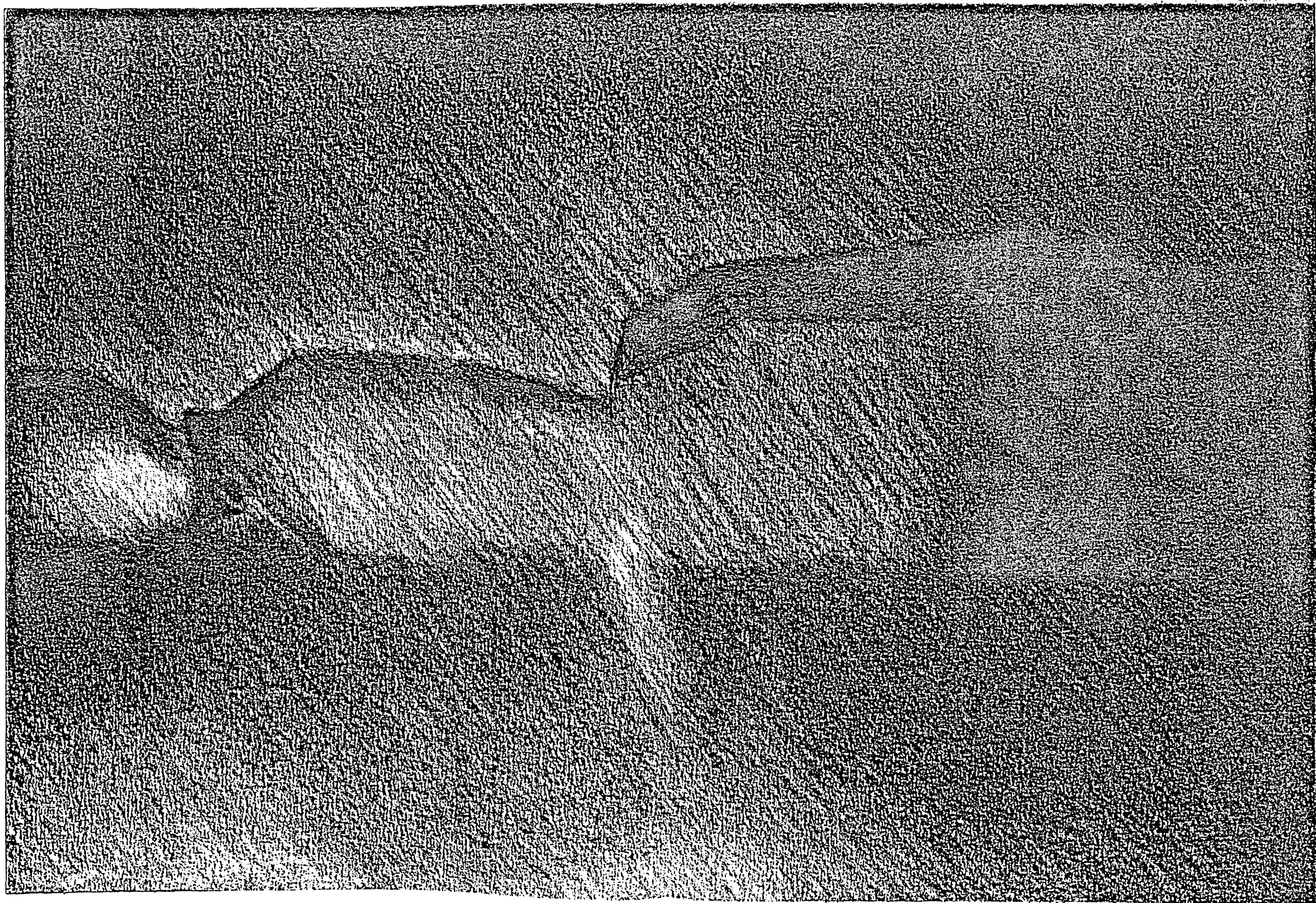
3. CALIGRAFIA







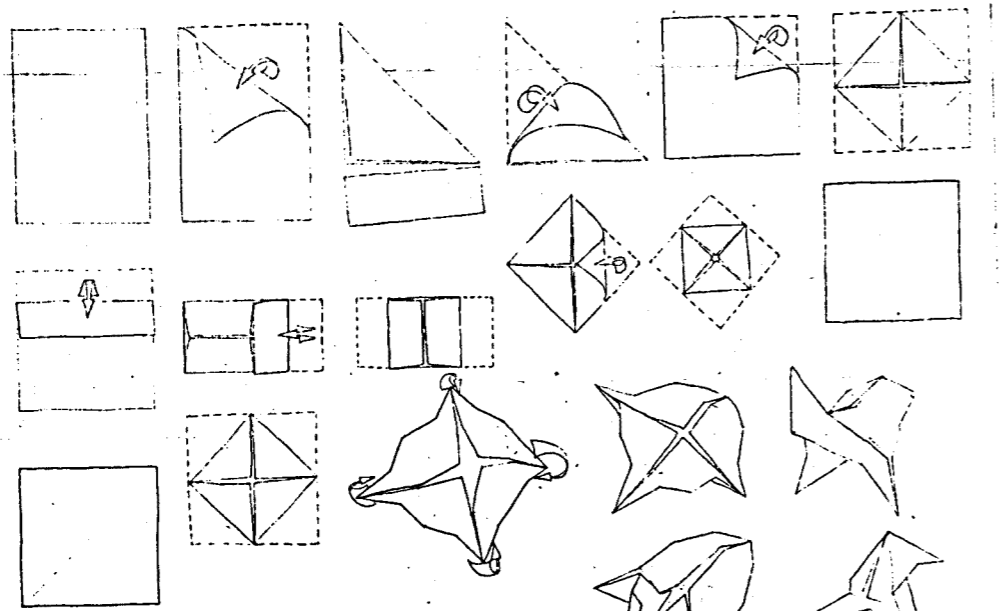




4. PROCESOS

Si en los ejercicios de caligrafía se trataba de empezar a habitar al alumno a una rigurosa utilización de unas técnicas determinadas, en este caso el acento recae sobre un empleo más «productivo» del dibujo, en función de objetivos concretos. El sistema de representación adoptado es esquemático, conceptualmente elemental, sencillo. El alumno puede, aparentemente, dejar de preocuparse por problemas de técnica y concentrarse en la consecución de su nuevo objetivo, en la búsqueda de la concisión, economía, inteligibilidad, máxima claridad, etc., de su narración; es consciente de que ahora su dibujo ya no va a ser mejor por la perfección abstracta en la aplicación de sus habilidades, sino por el grado de eficacia en la comunicación.

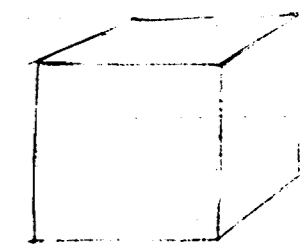
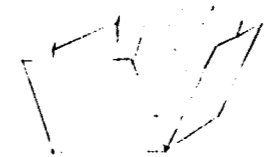
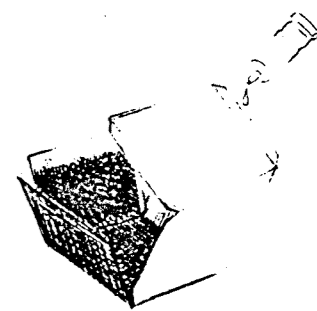
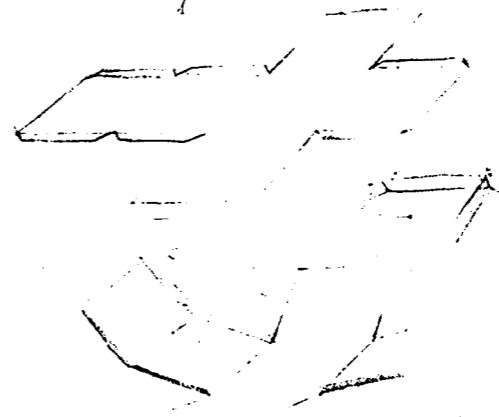
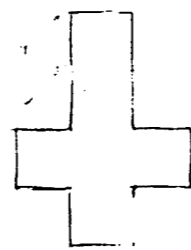
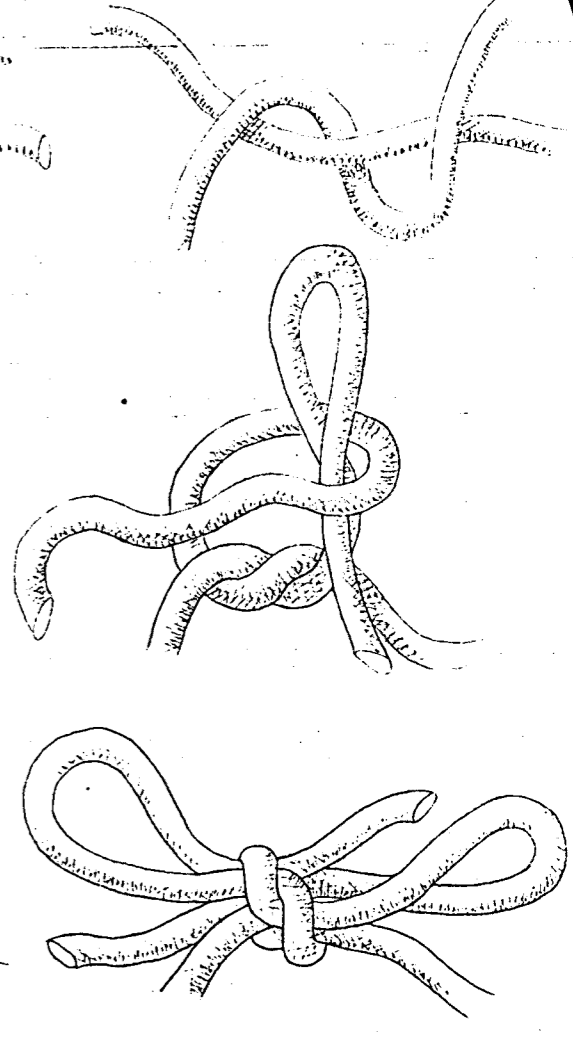
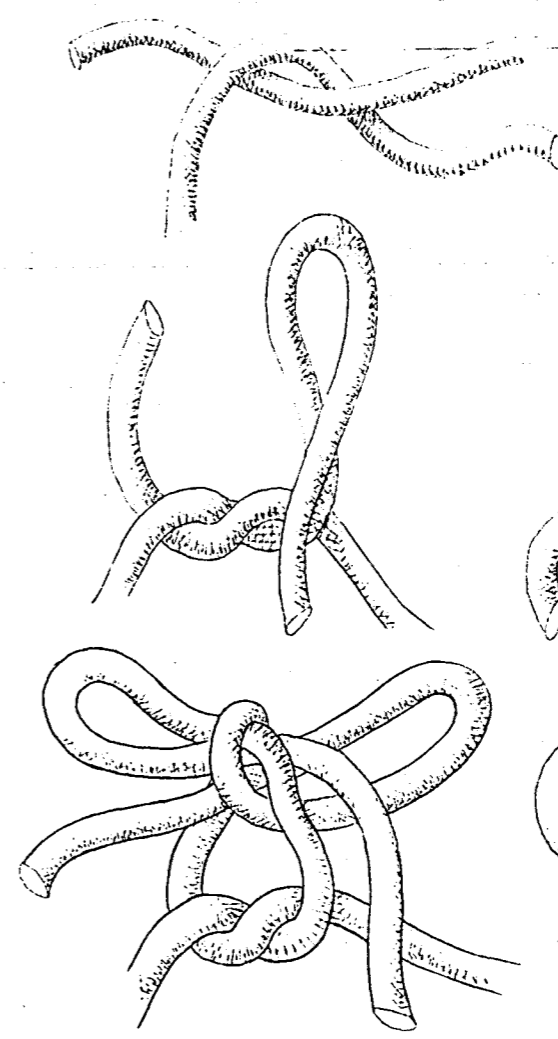
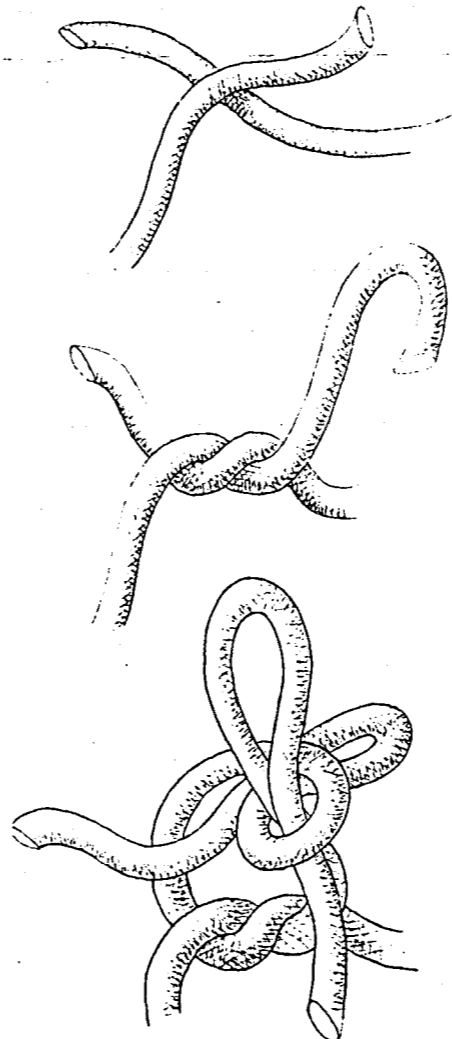
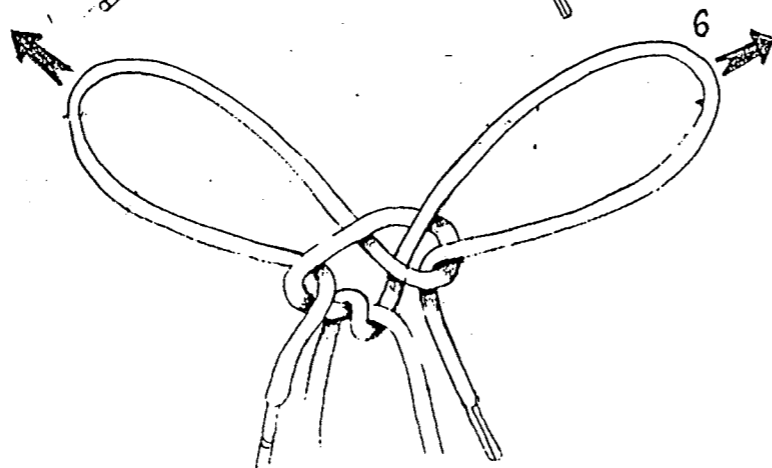
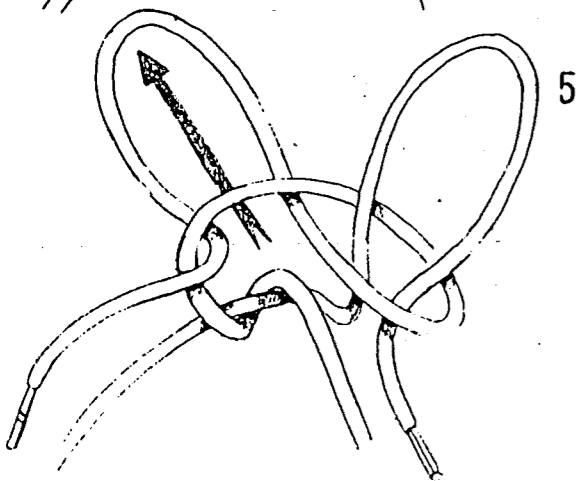
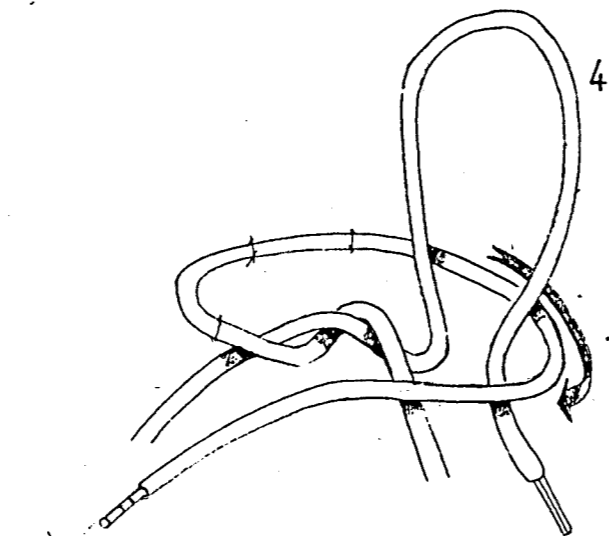
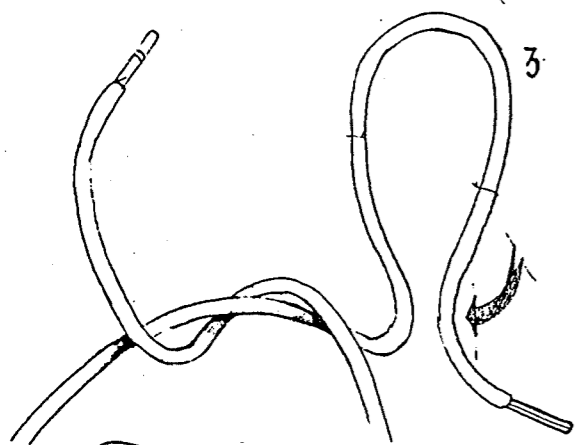
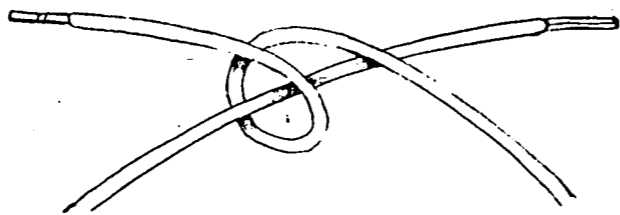
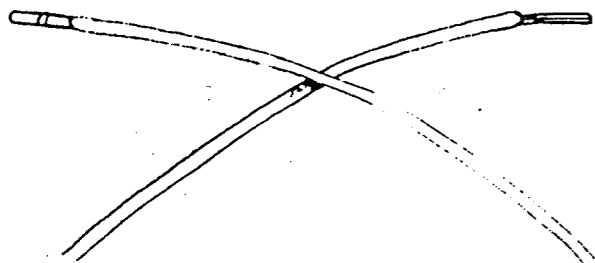
Aun así, buena parte del interés pedagógico de estos trabajos reside en que, desde el primer momento, aparecen colateralmente una serie de temas que aunque se refieren más al aspecto del dibujo como objeto, como cosa visible (orden, composición, nitidez en el trazo, jerarquía, etc.), llegarán finalmente a entenderse como difícilmente dissociables de su efectividad.



©
Ejercicio 2 5/11/80
ARGUIJO VILA, Manuel PA

1

2



5. ESTUDIOS: GEOMETRIAS, OBJETOS.

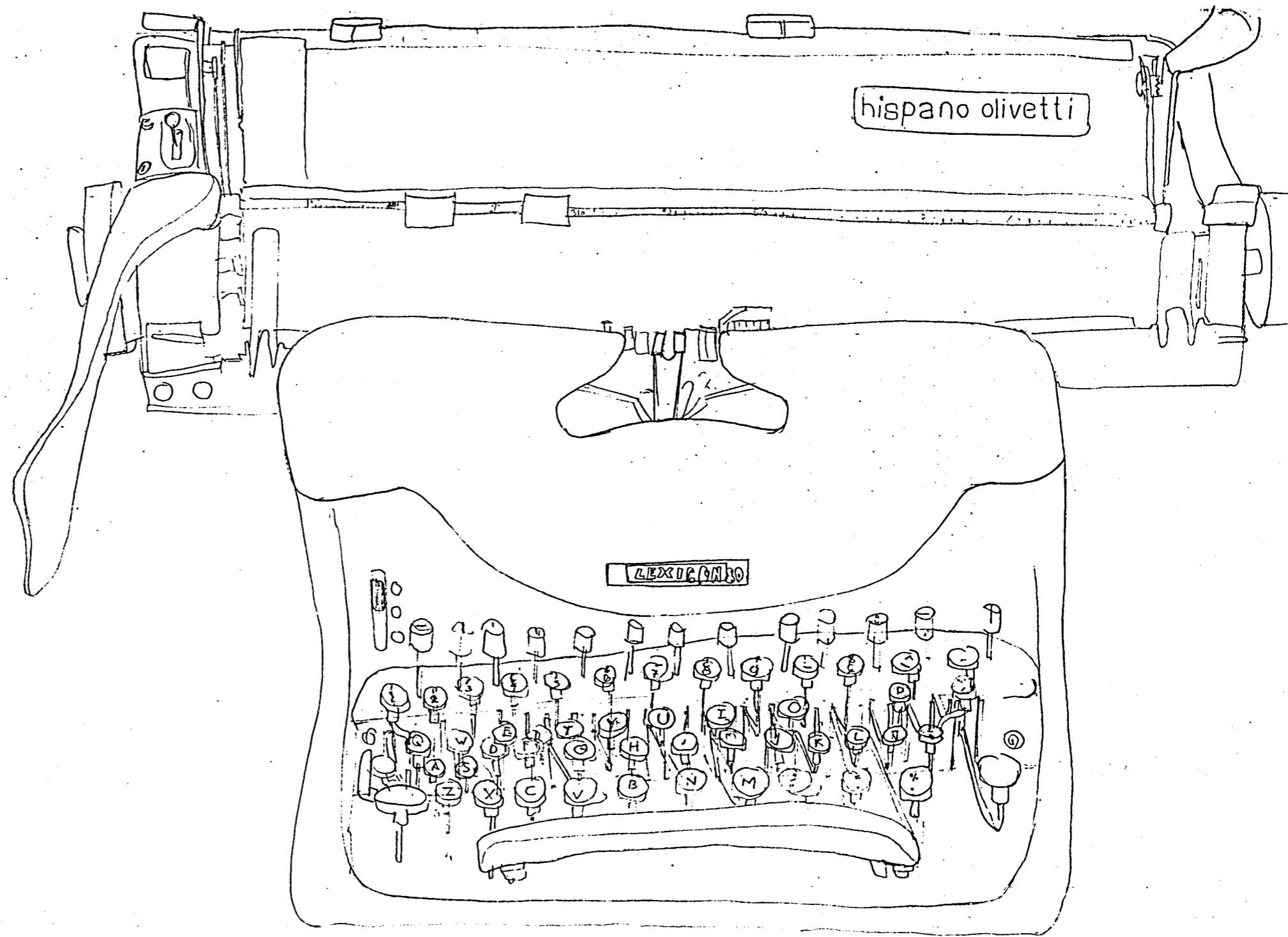
La copia de la realidad comienza por los volúmenes geométricos elementales más sencillos construidos en cartulina blanca, a escala reducida. La reproducción de esos pequeños sólidos planteará dos tipos diferentes de problemas: por una parte las relaciones métricas propias del objeto, al que confieren su especificidad, deberán captarse con exactitud; por otra parte, la percepción óptica de su corporeidad por los distintos valores tonales de la luz reflejada por sus superficies deberá trasladarse al plano del papel traducida a una yuxtaposición de áreas agrisadas con mayor o menor intensidad.

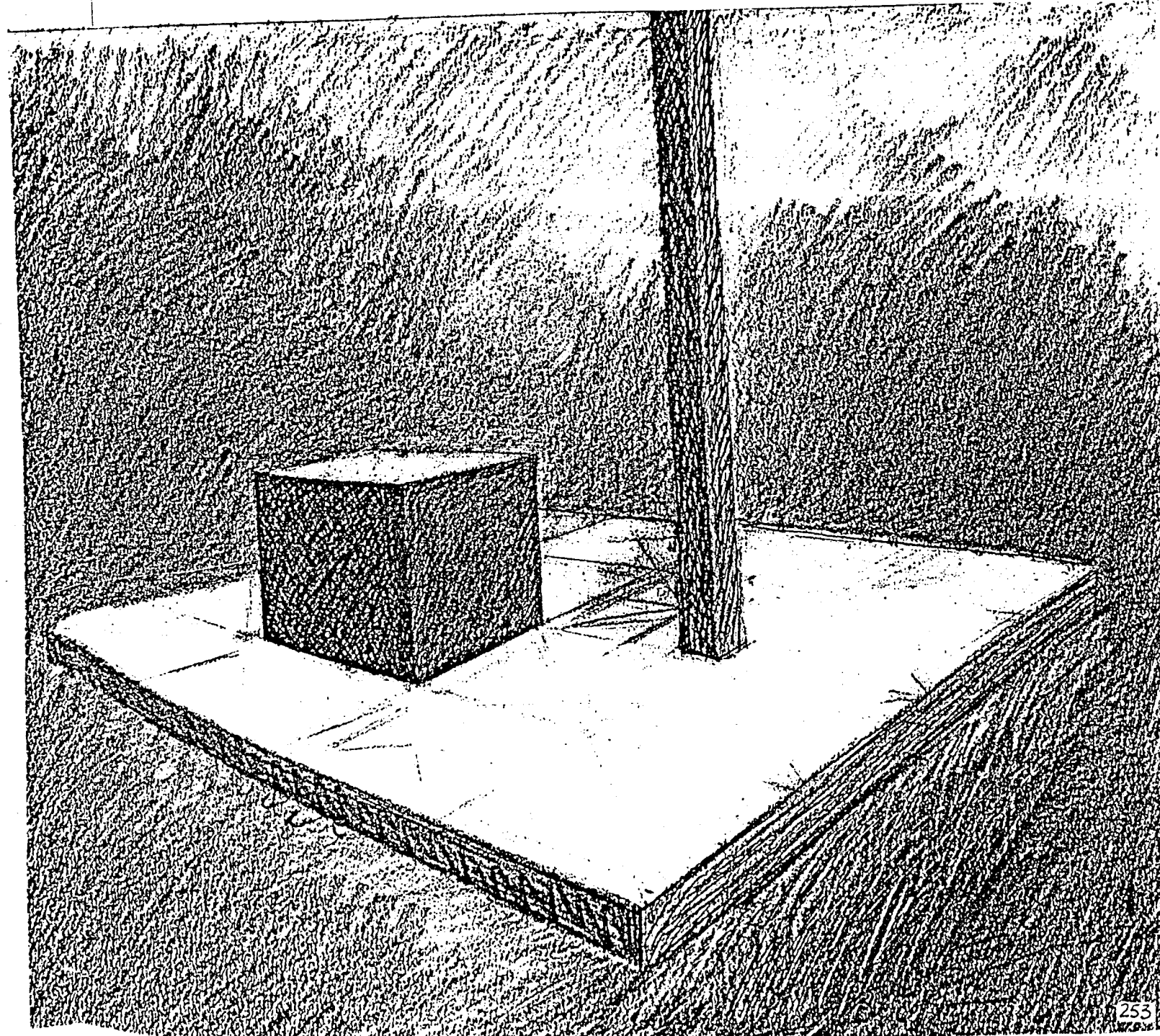
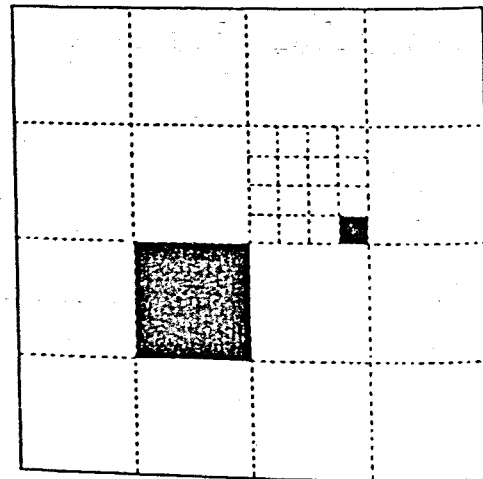
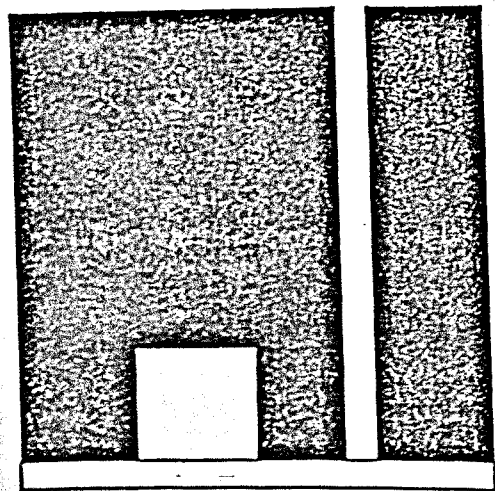
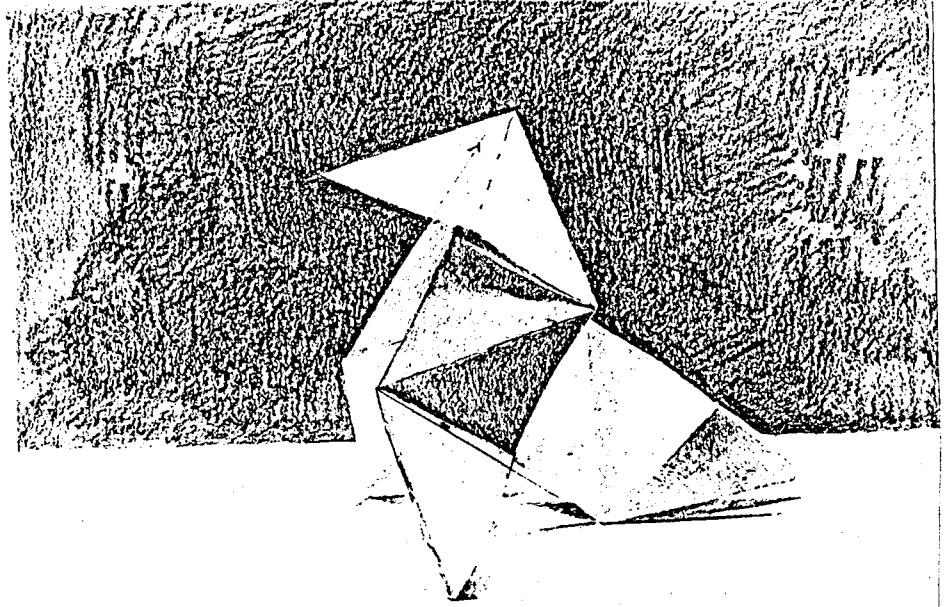
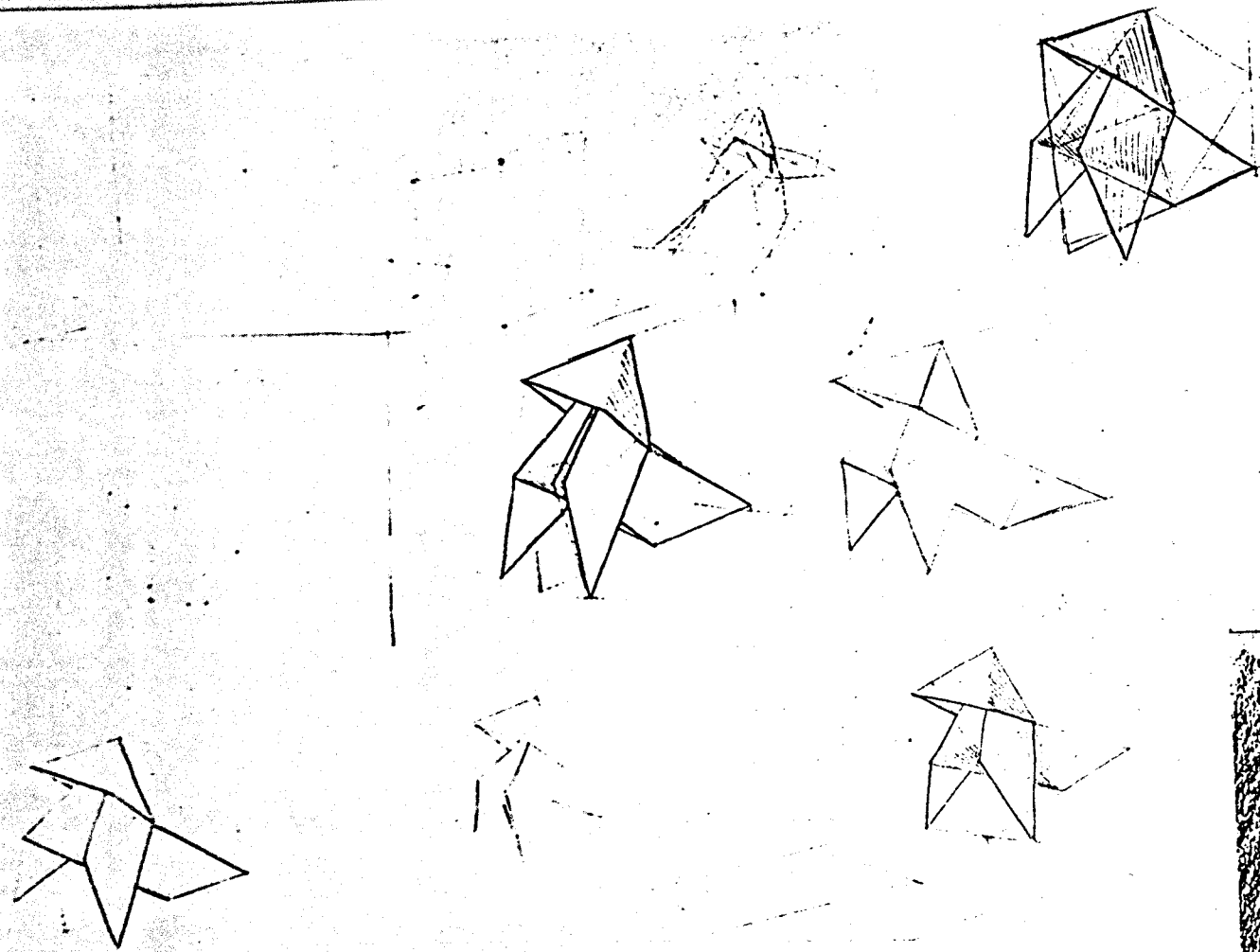
Estos dos diferentes temas de estudio dan lugar a dos frases en la ejecución: Se empezará por una serie de bocetos esquemáticos sobre papel de croquis; con ellos se analiza geoméricamente el objeto, se entiende su sistema de relaciones, sus características, y se tantea también cuáles puedan ser sus condiciones de iluminación más favorables, su posición idónea, etc., en definitiva la manera más adecuada de presentarlo en una visión única, sintética, en que se manifieste claramente su estructura formal.

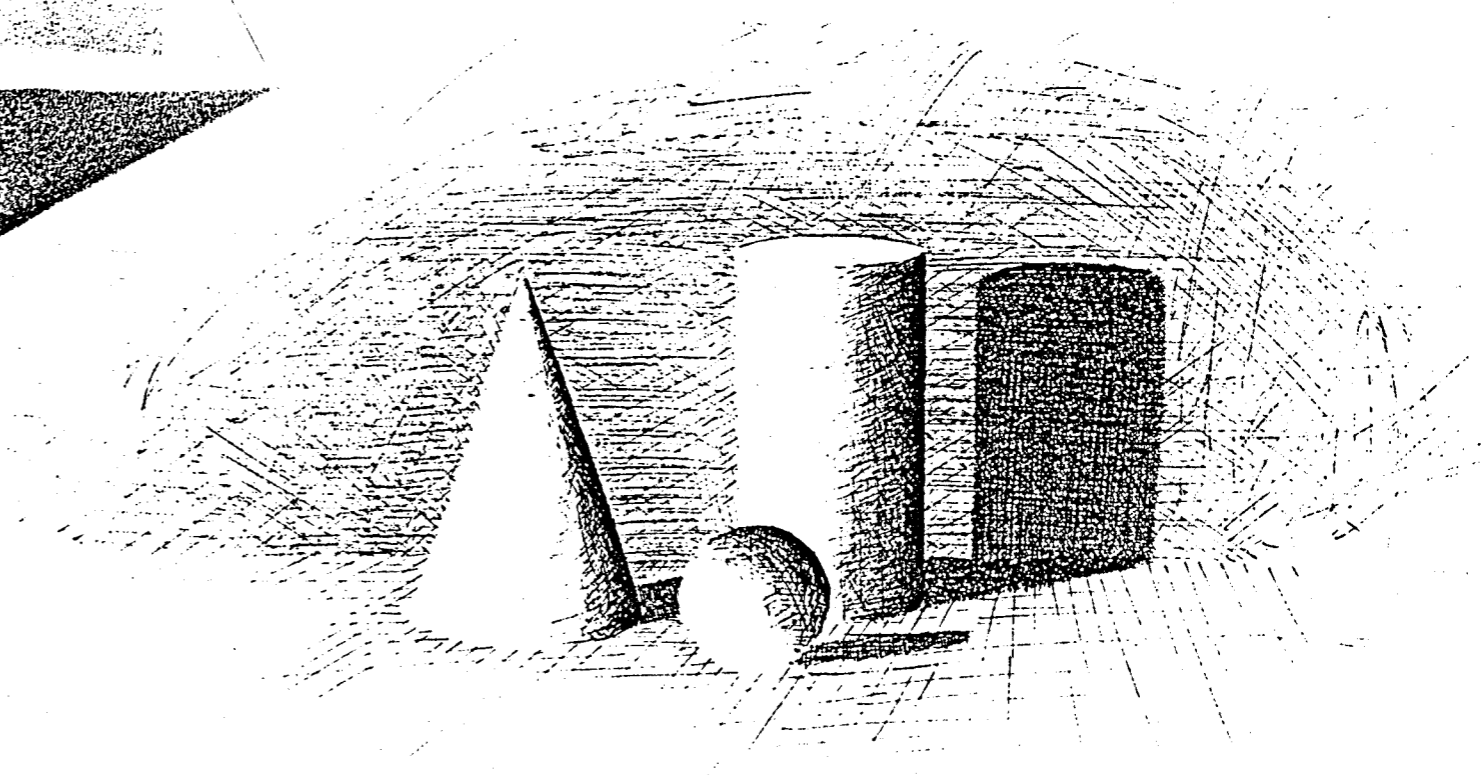
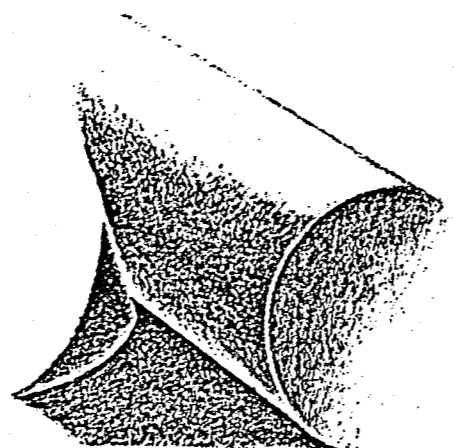
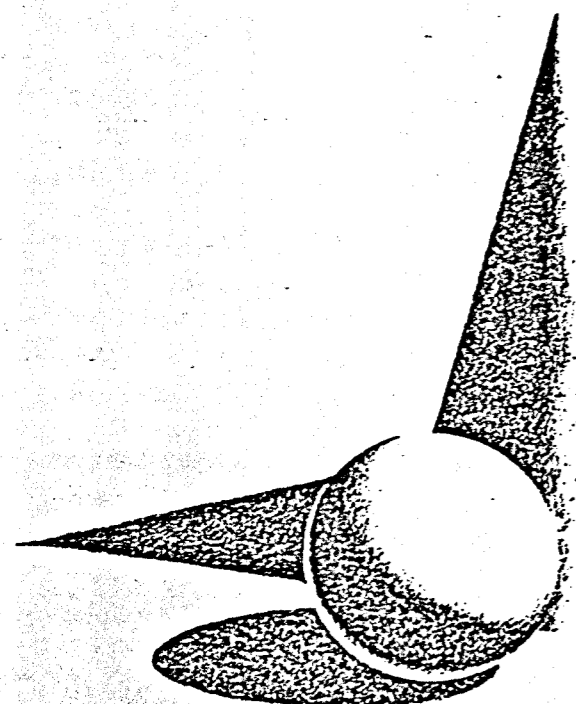
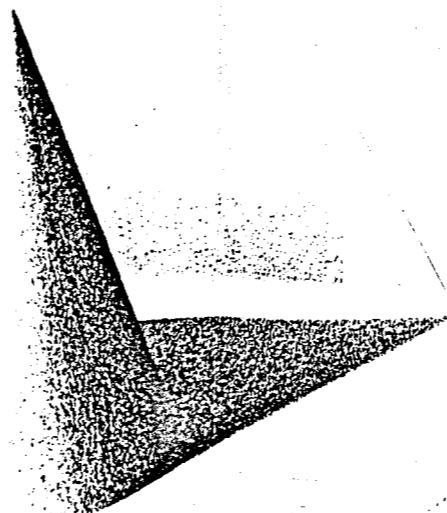
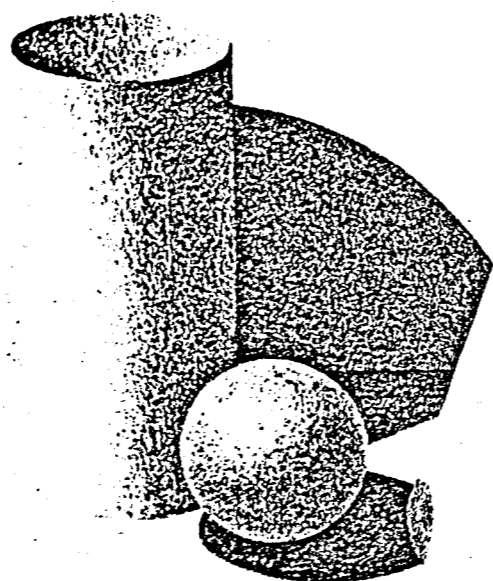
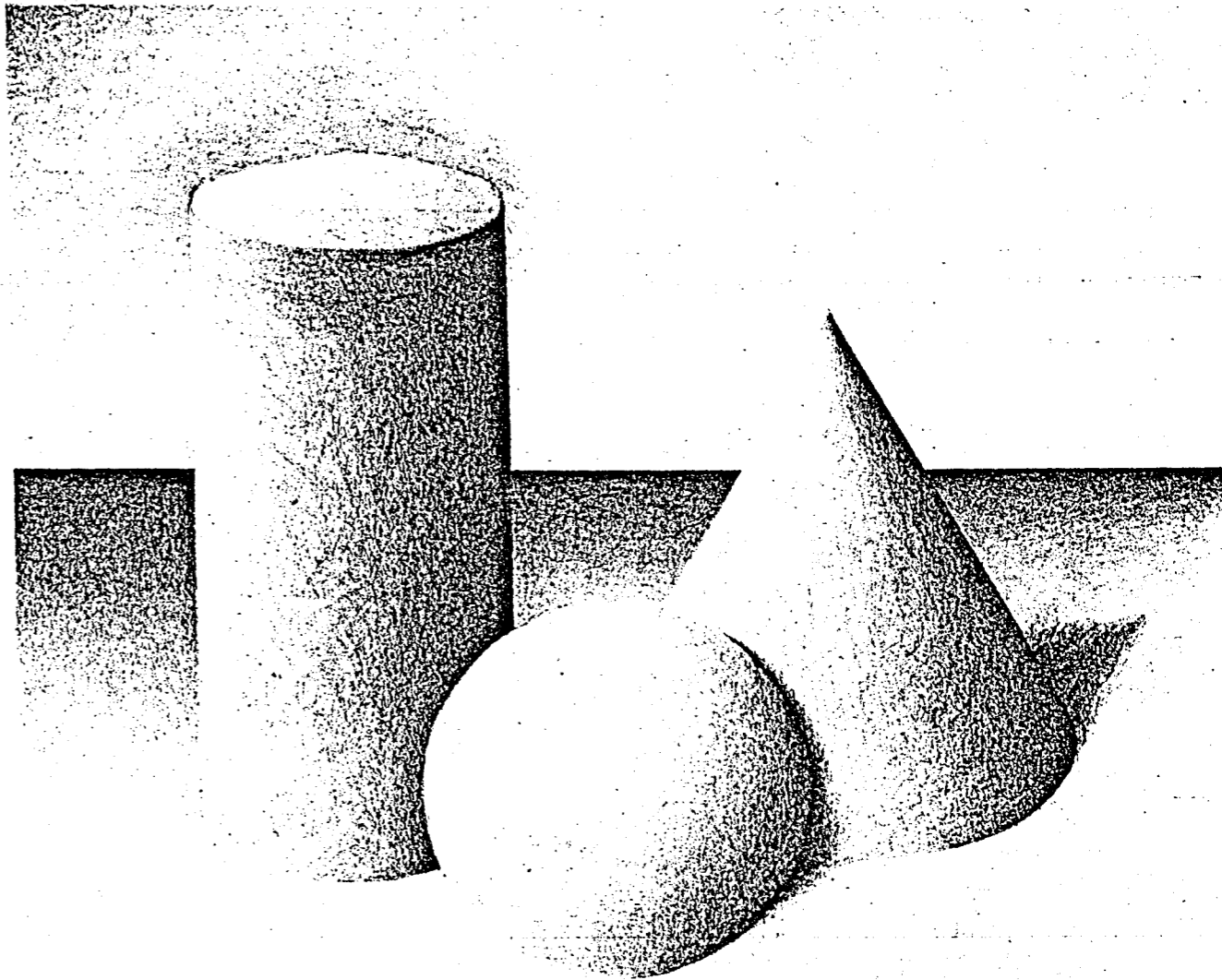
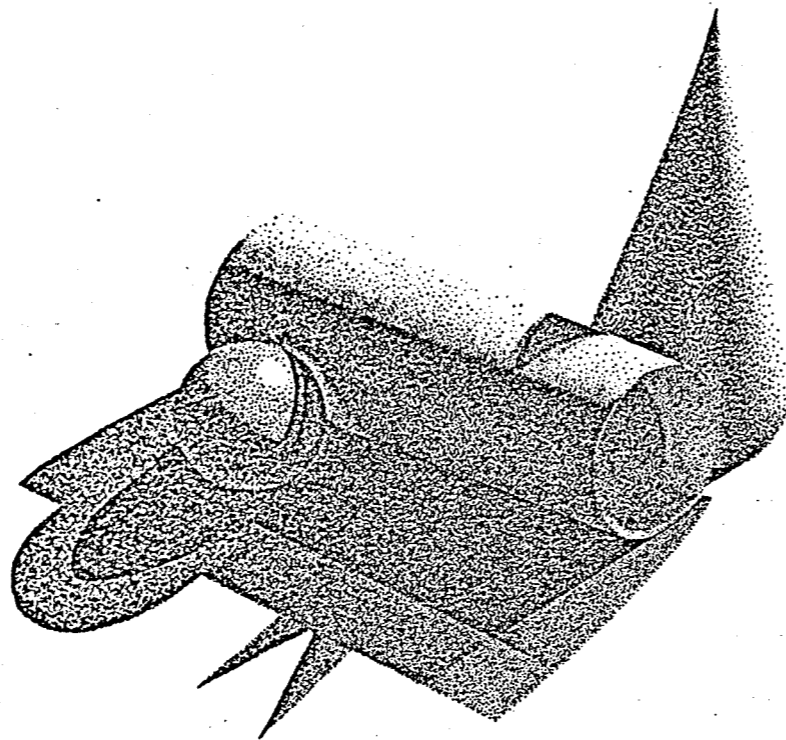
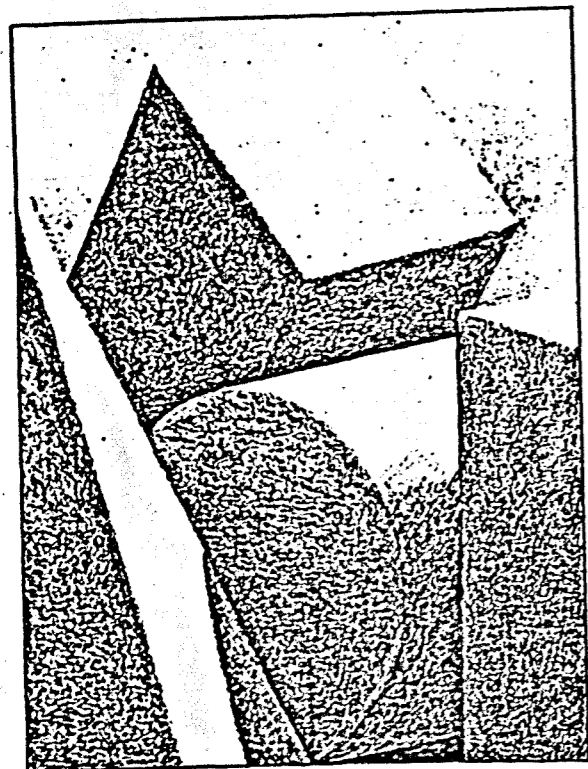
Una vez resuelto el encaje, la actitud analítica, el razonamiento, es substituido por la percepción sensorial en términos de luz. Se trata de olvidar en lo posible lo que se sabe sobre lo que se ve para que no entorpezca la capacidad de recibir sin distorsión todas las gradaciones, tonos y matices que el lápiz o la pluma sean capaces de reproducir en el papel.

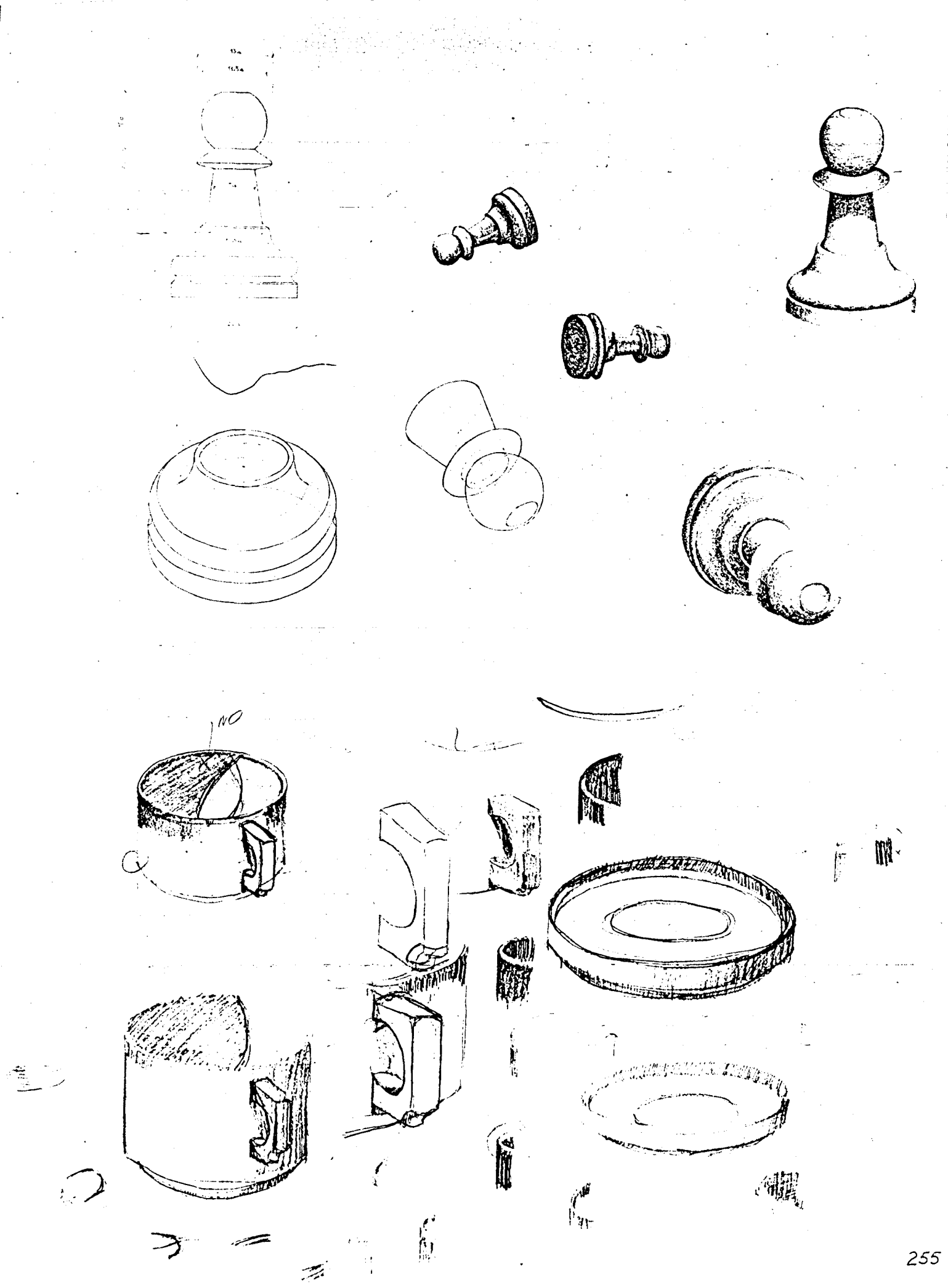
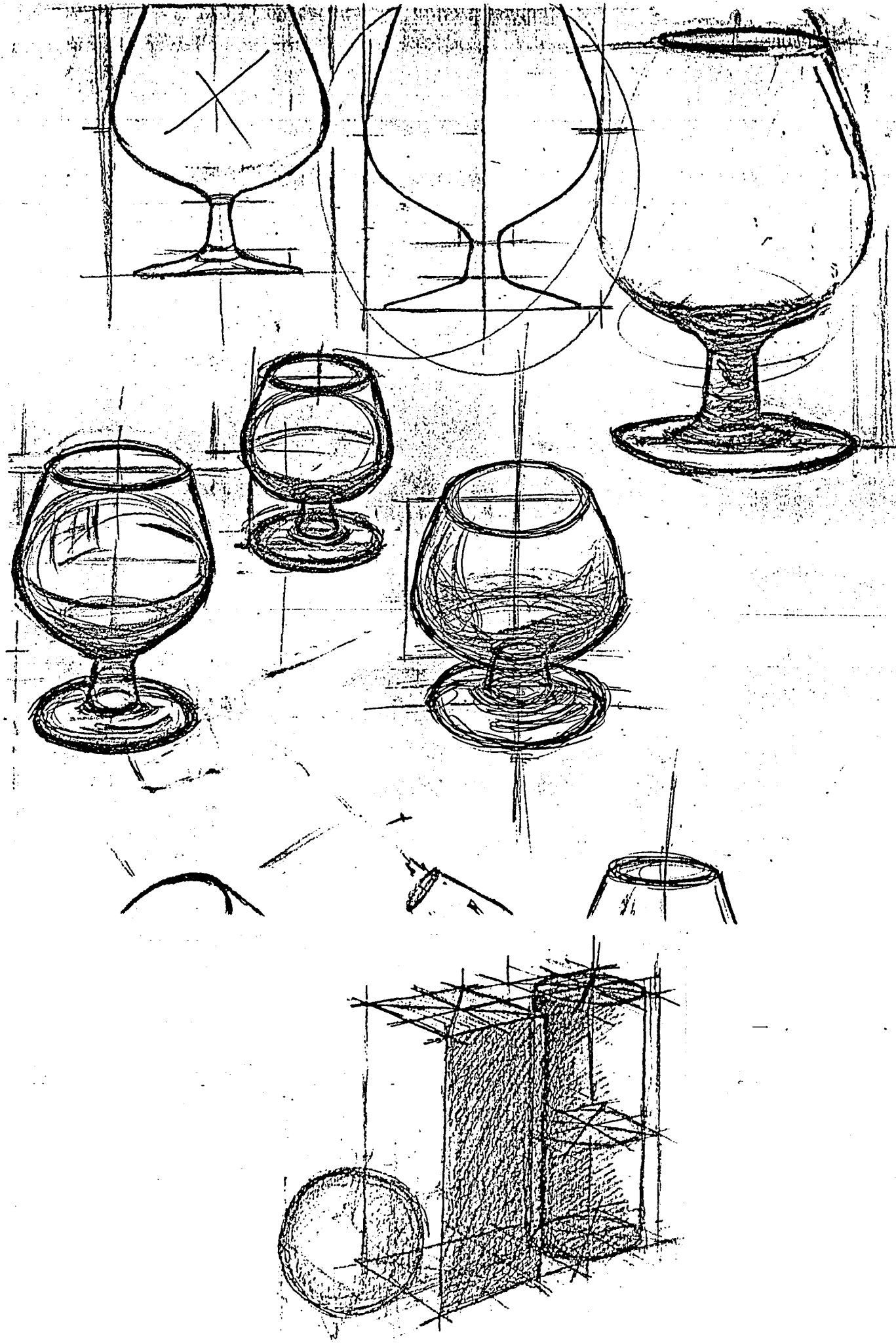
A medida que se suceden los ejercicios, aumenta la complejidad de los modelos y la habilidad y capacidad del dibujante para ir substituyendo progresivamente ese realismo obsesivo y literal, por otros criterios más elaborados, discriminando entre lo imprescindible y lo superfluo de manera que la economía en la realización puede llegar a ser directamente proporcional a la riqueza del producto final.

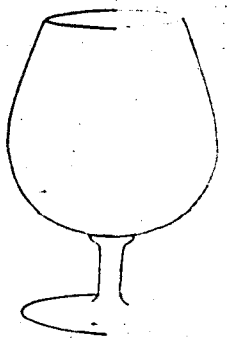
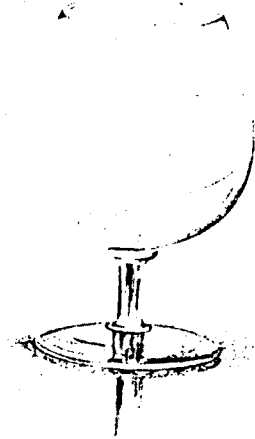
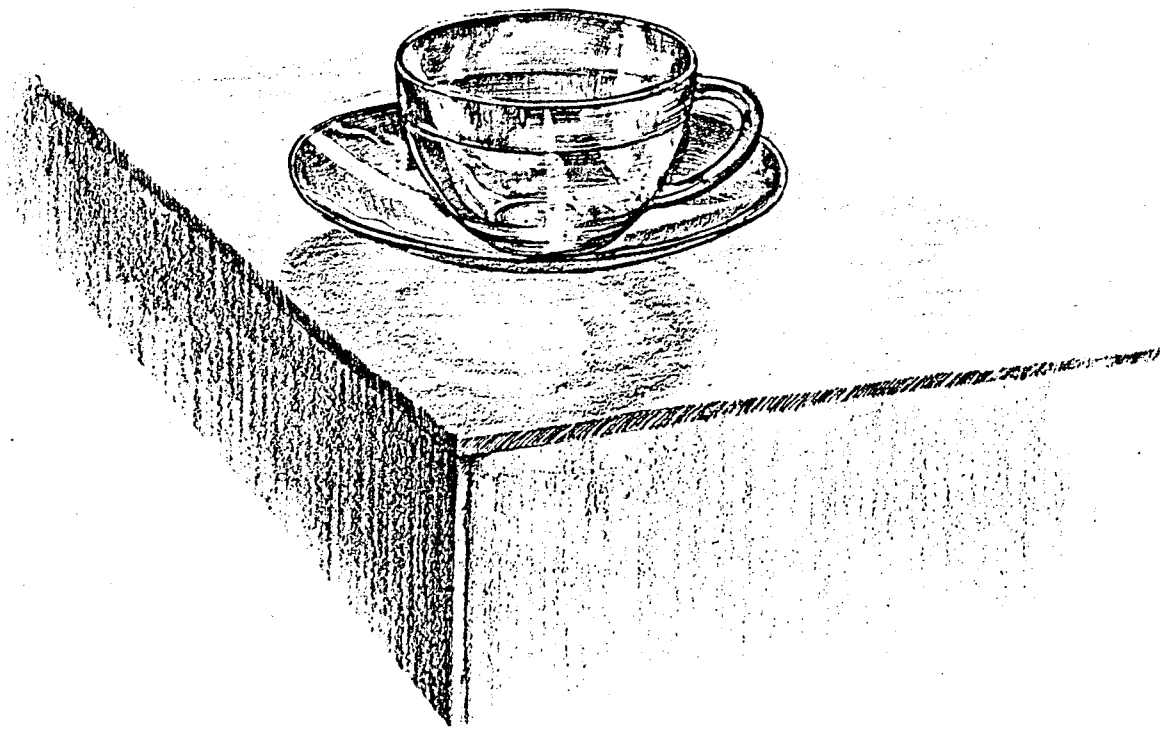
Al llegar a este punto se hace necesario conocer las maneras en que otros han resuelto estos mismos problemas. Encontramos ejemplos, útiles referencias, tanto en la historia del dibujo y de la pintura como en las numerosas manifestaciones gráficas de la cultura actual, y, por supuesto, en las aportaciones de los estudiantes de cursos anteriores.



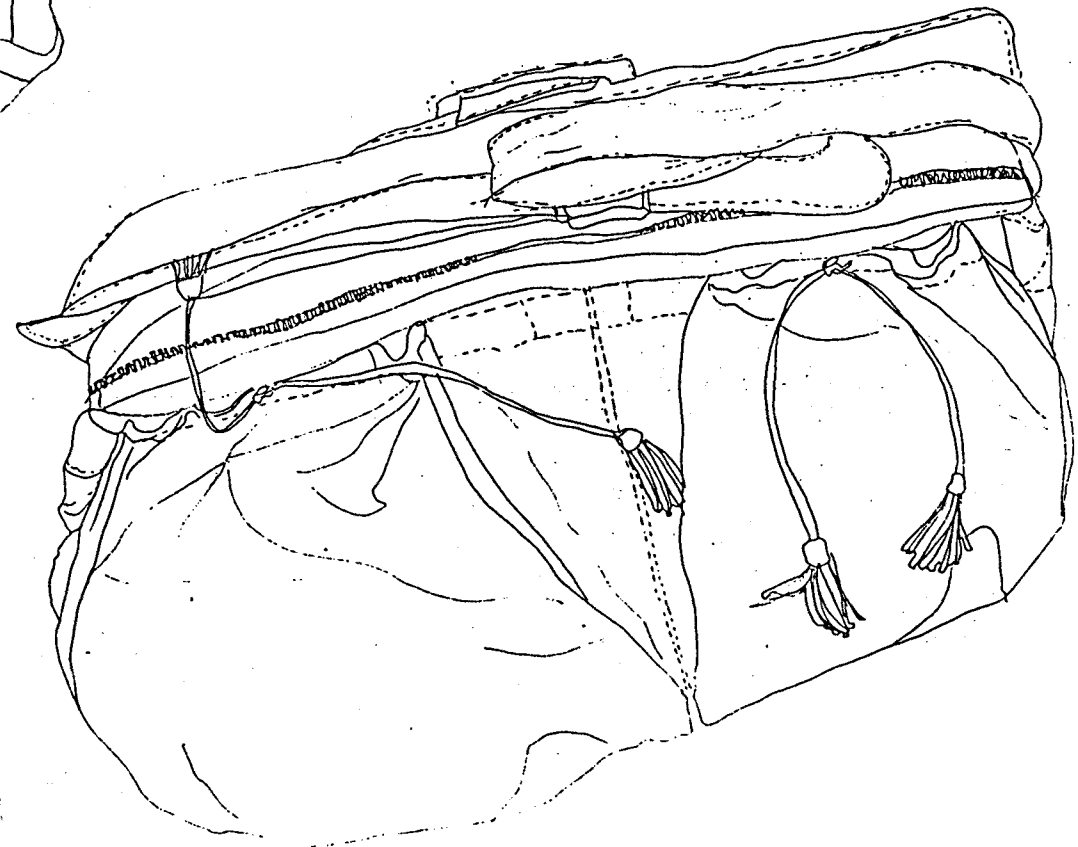
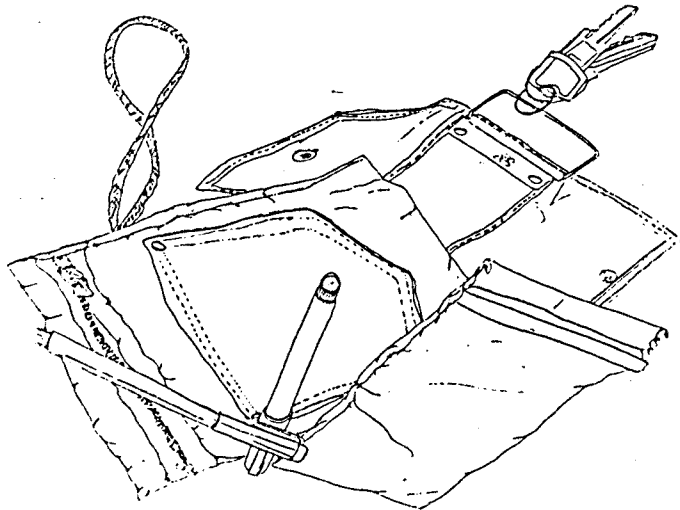
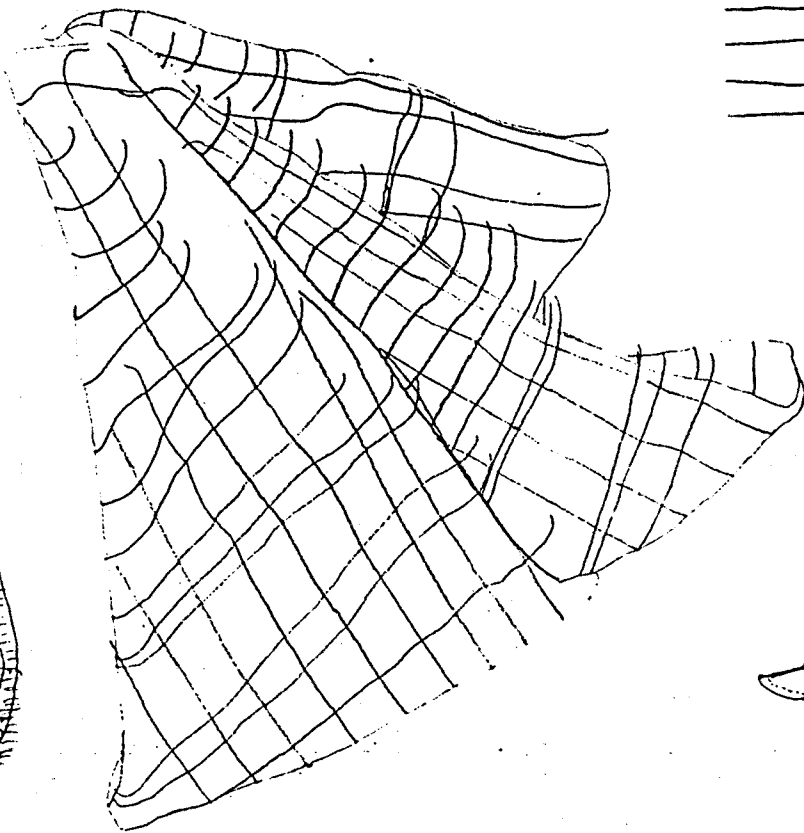
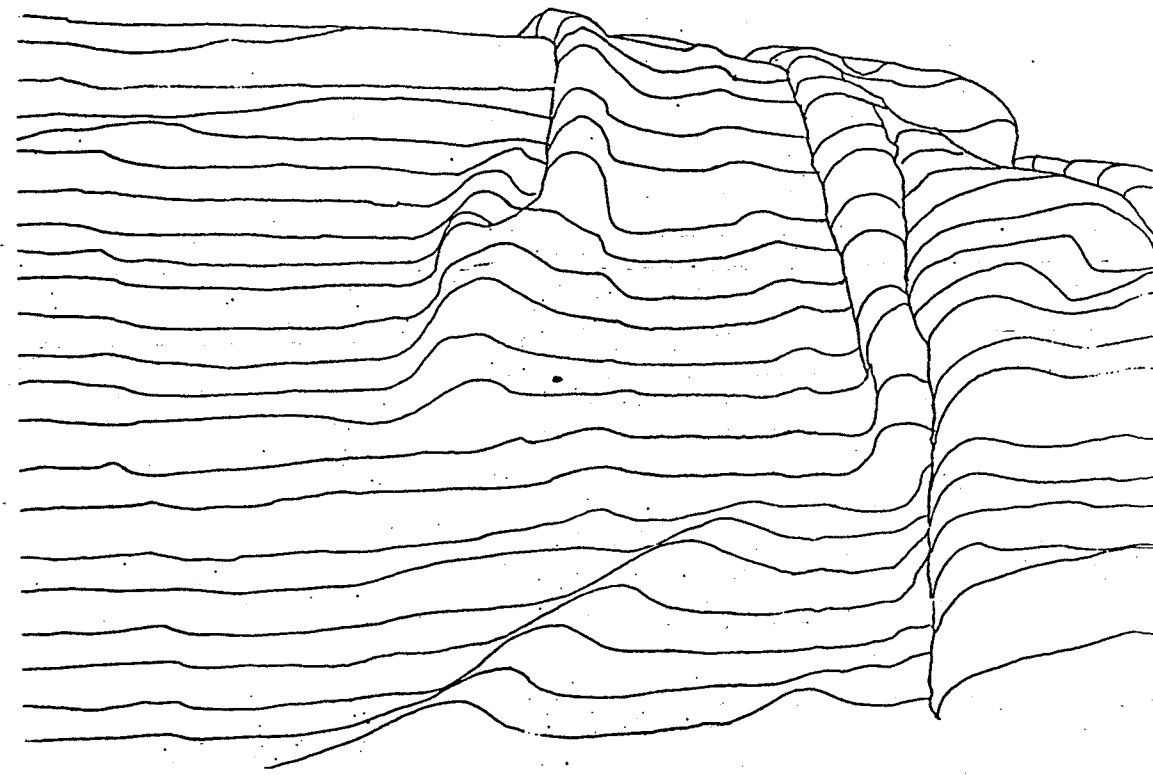
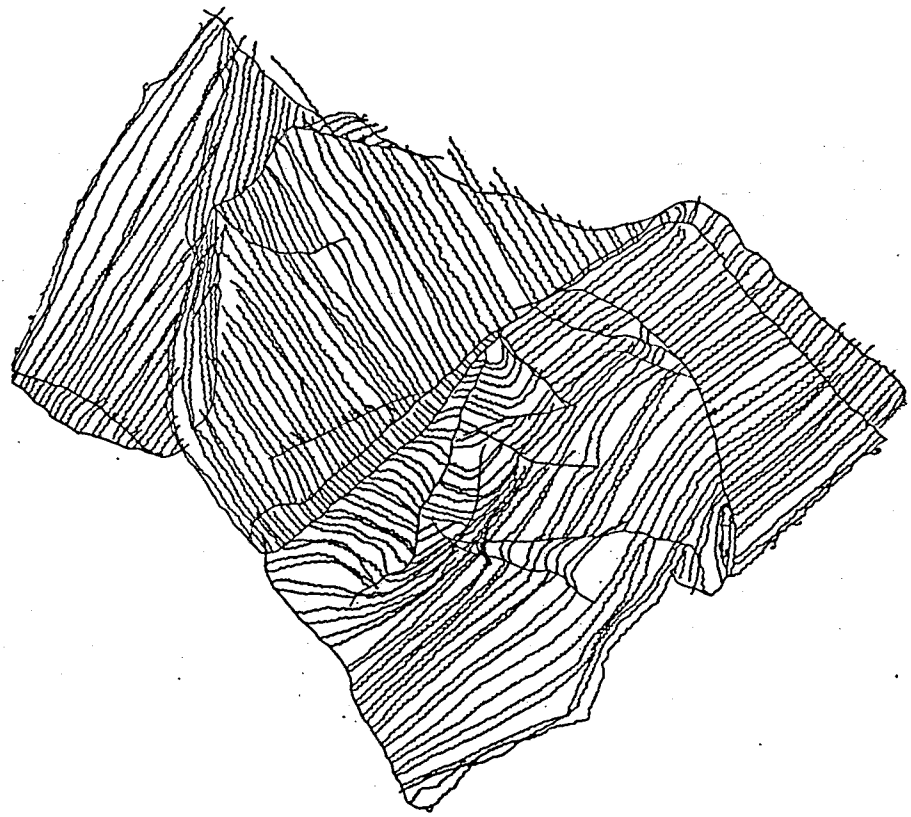


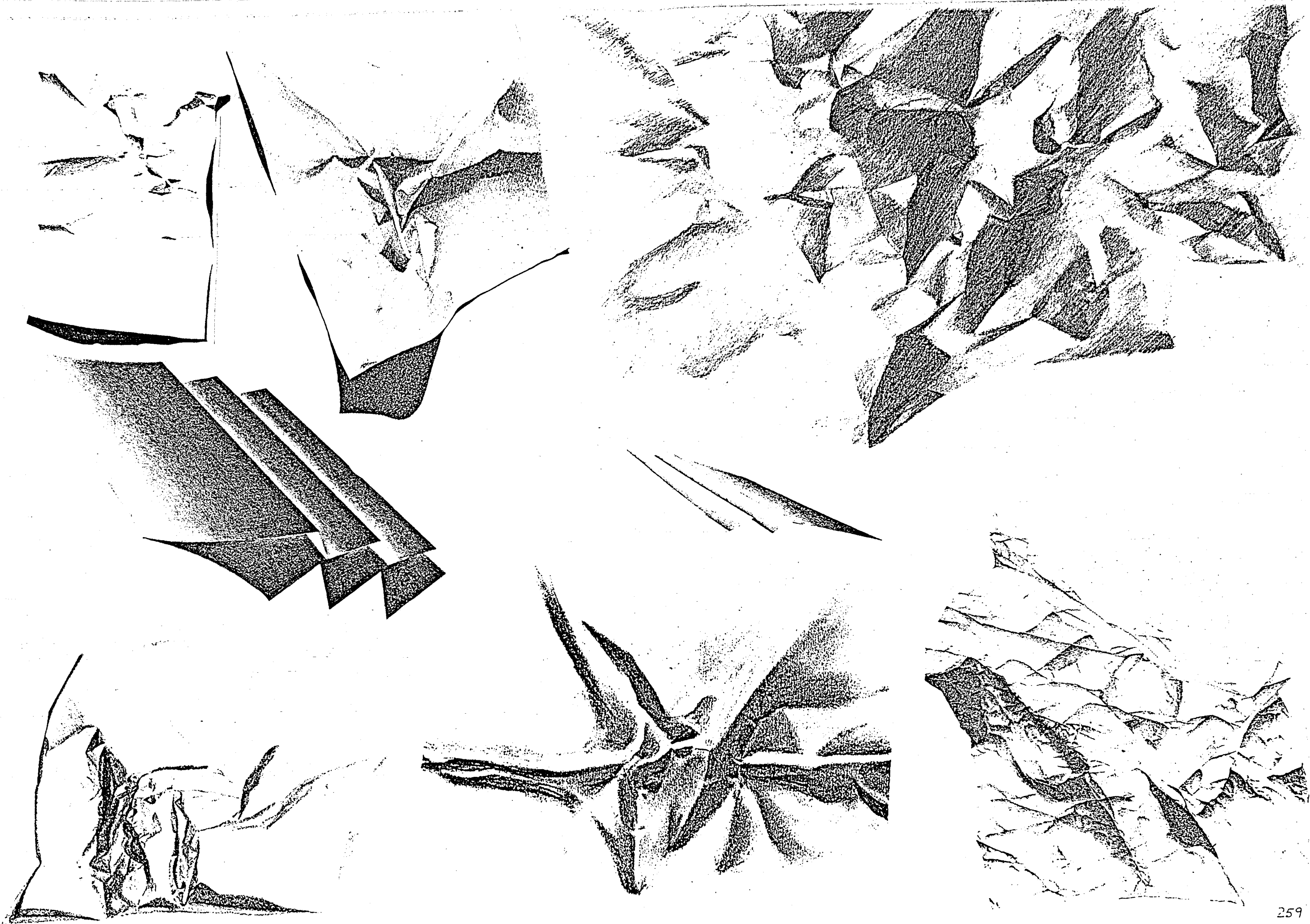




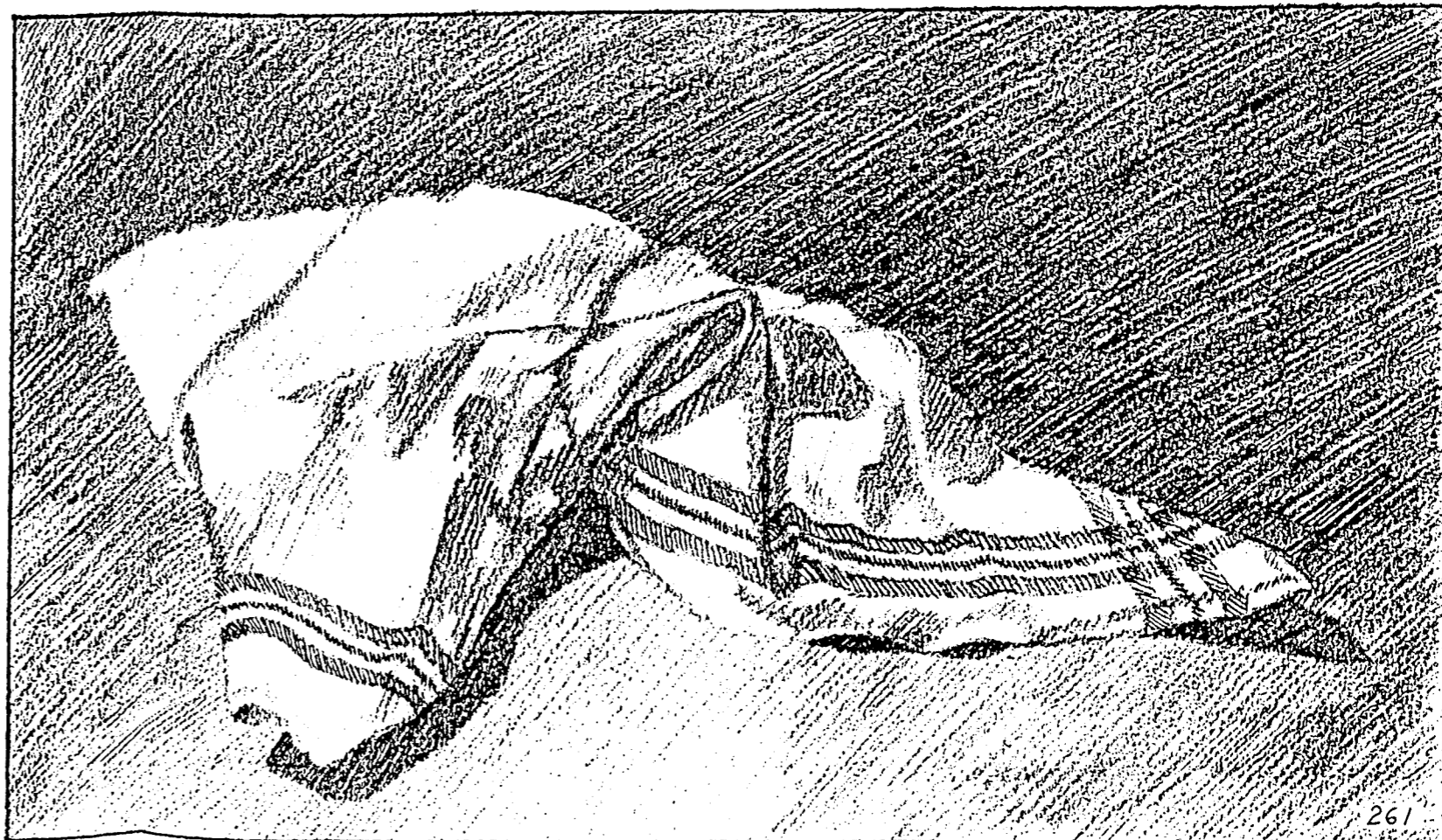
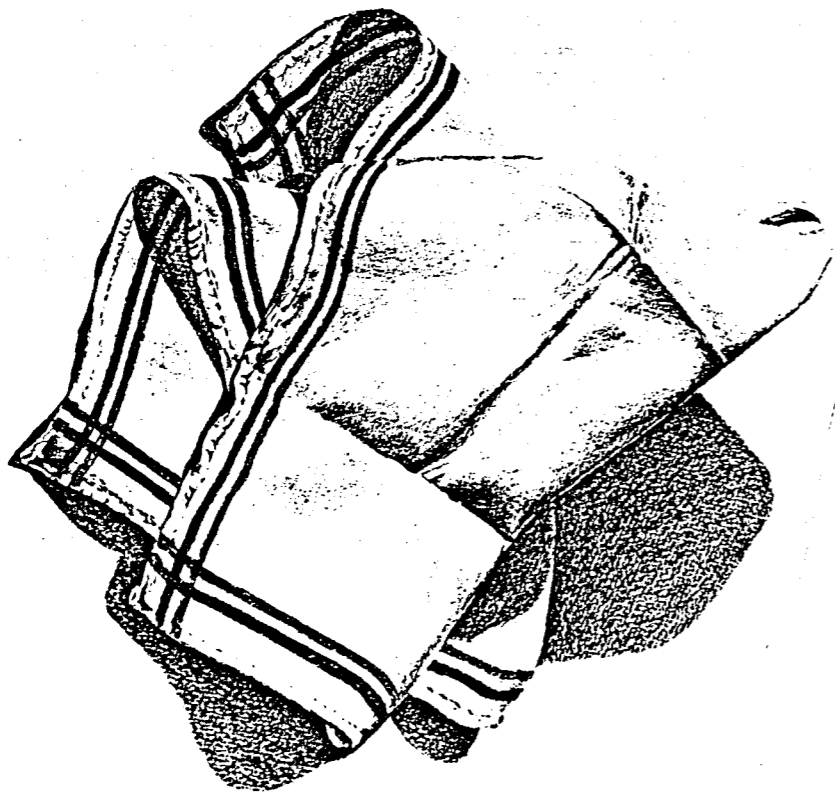
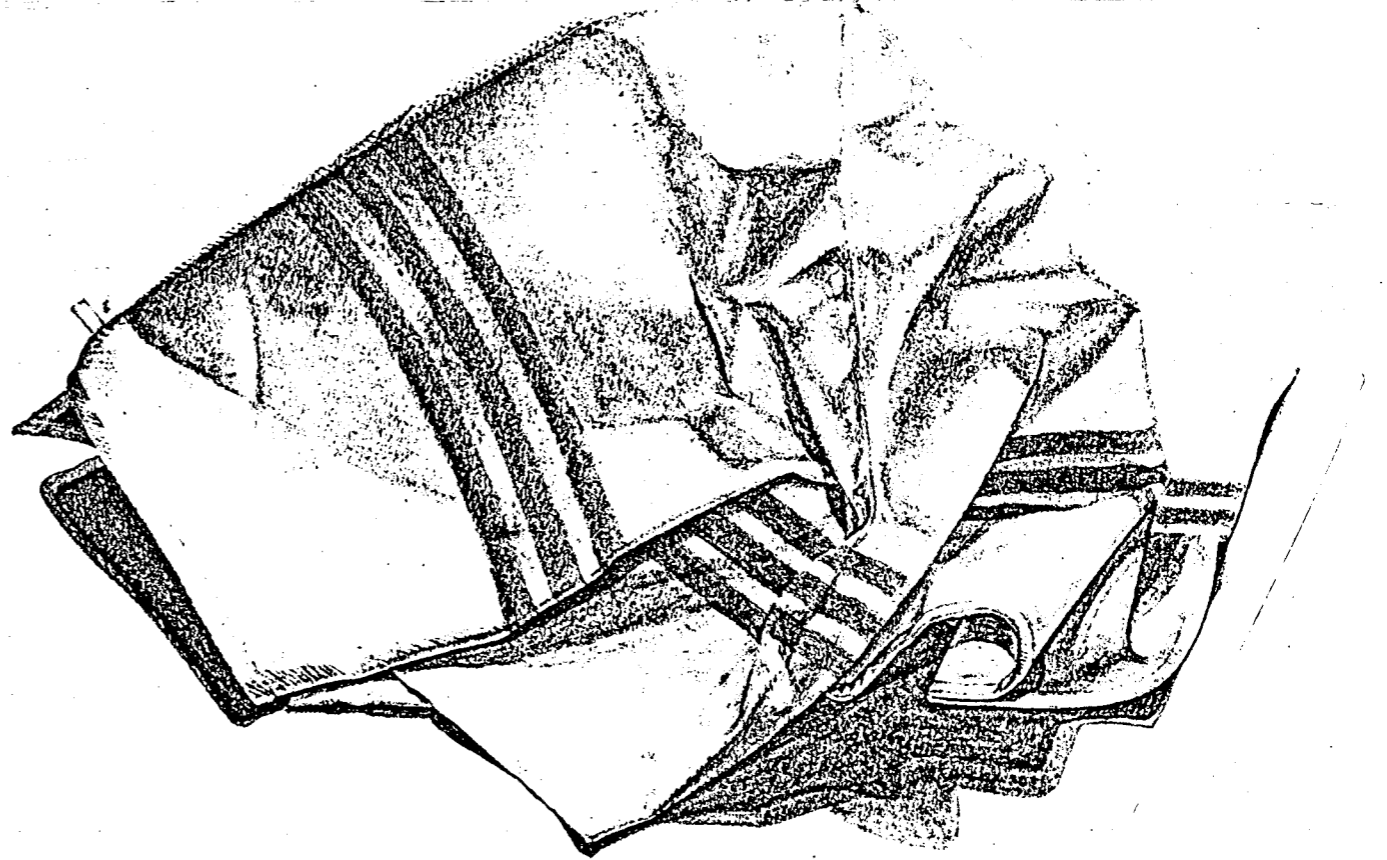
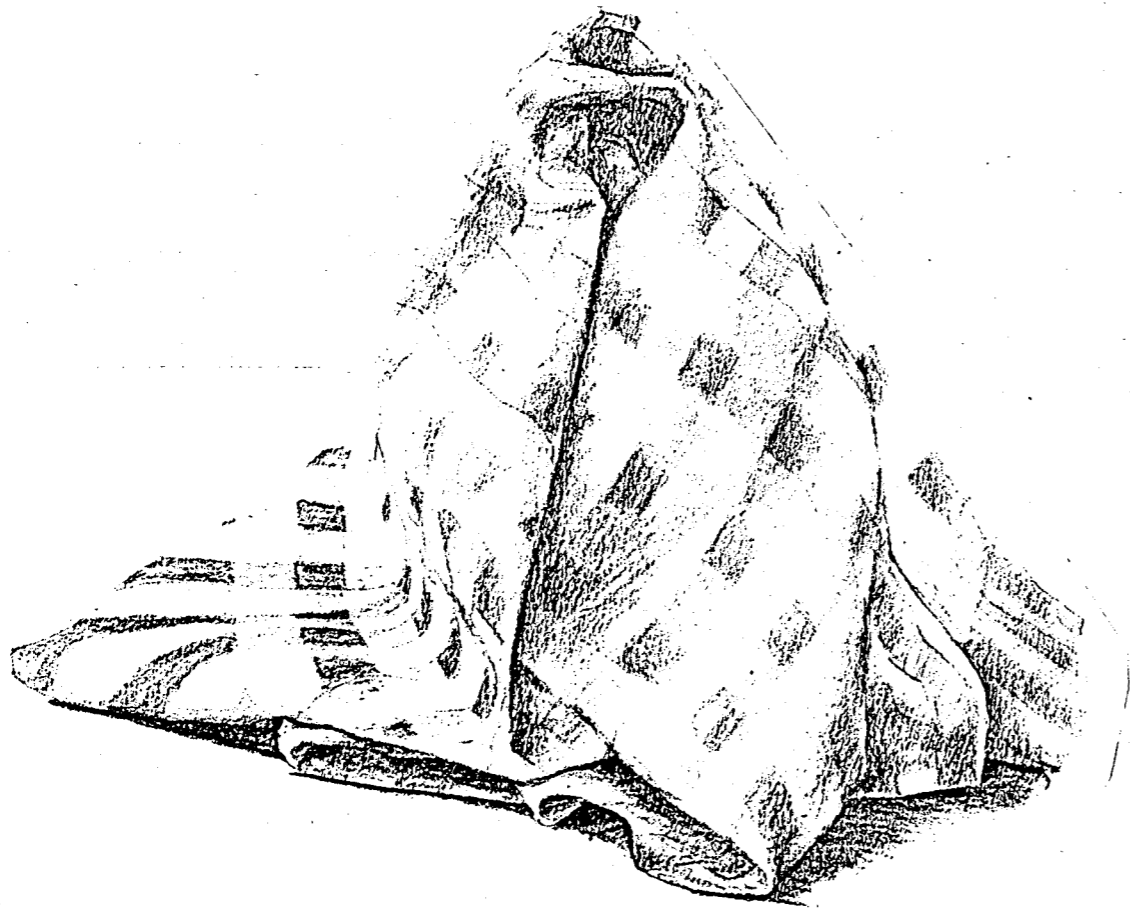


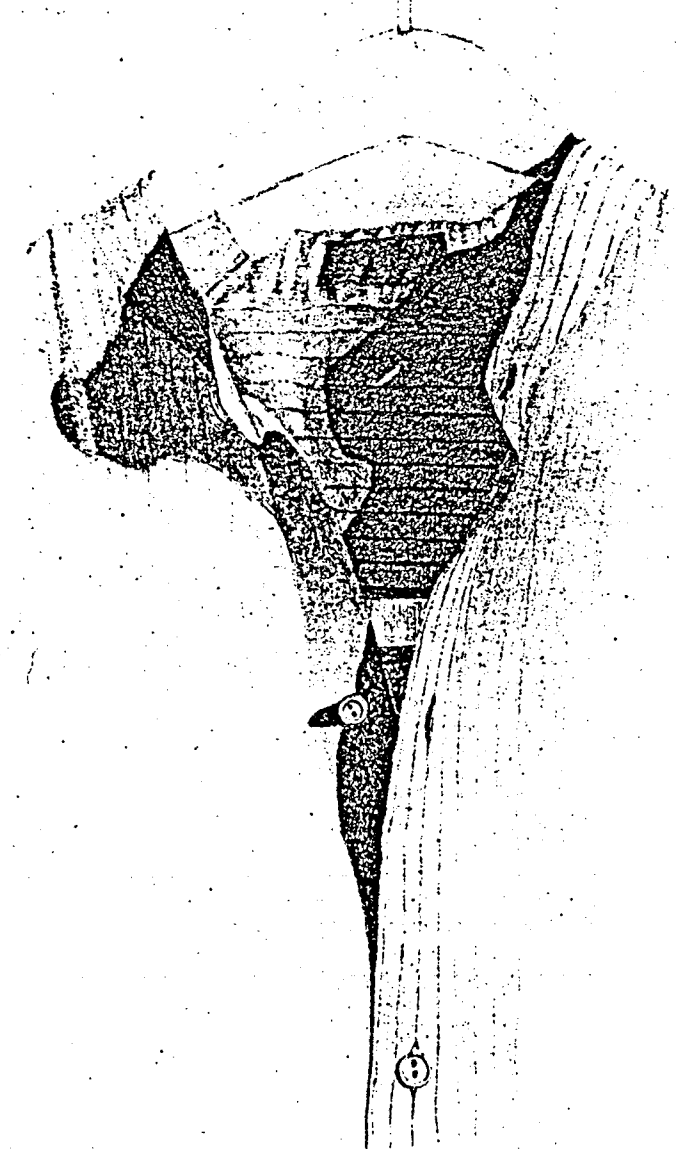
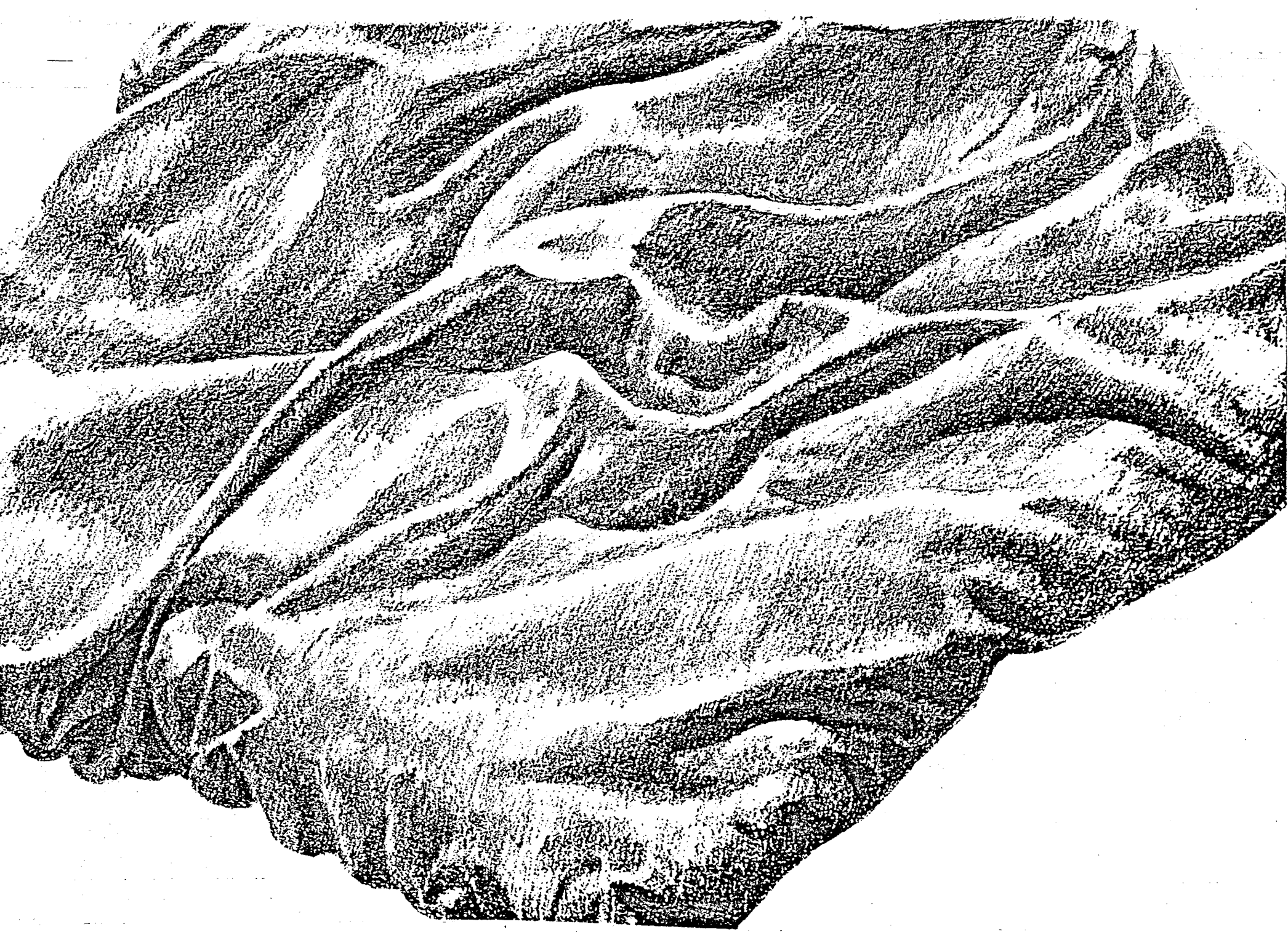
6. ESTUDIOS: LUZ, PLIEGUES.

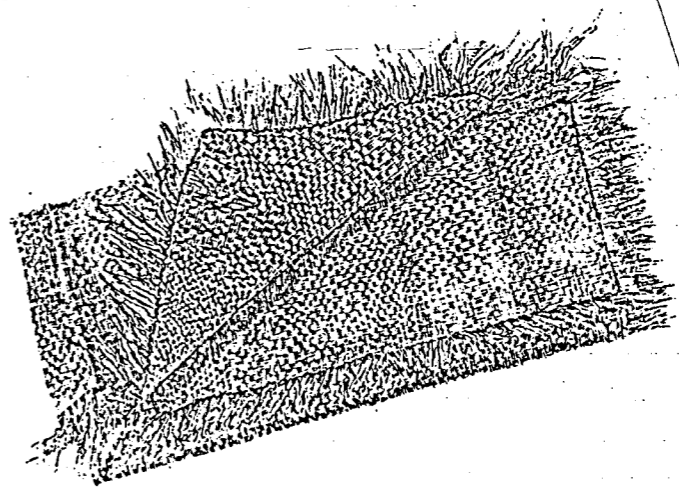
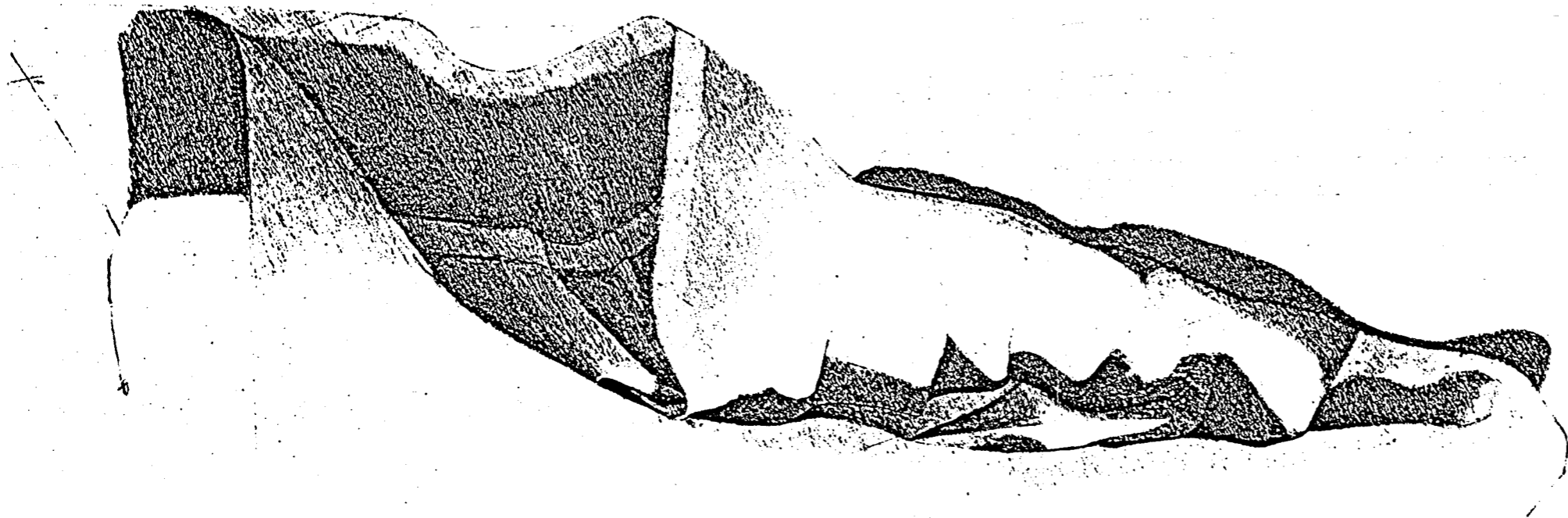


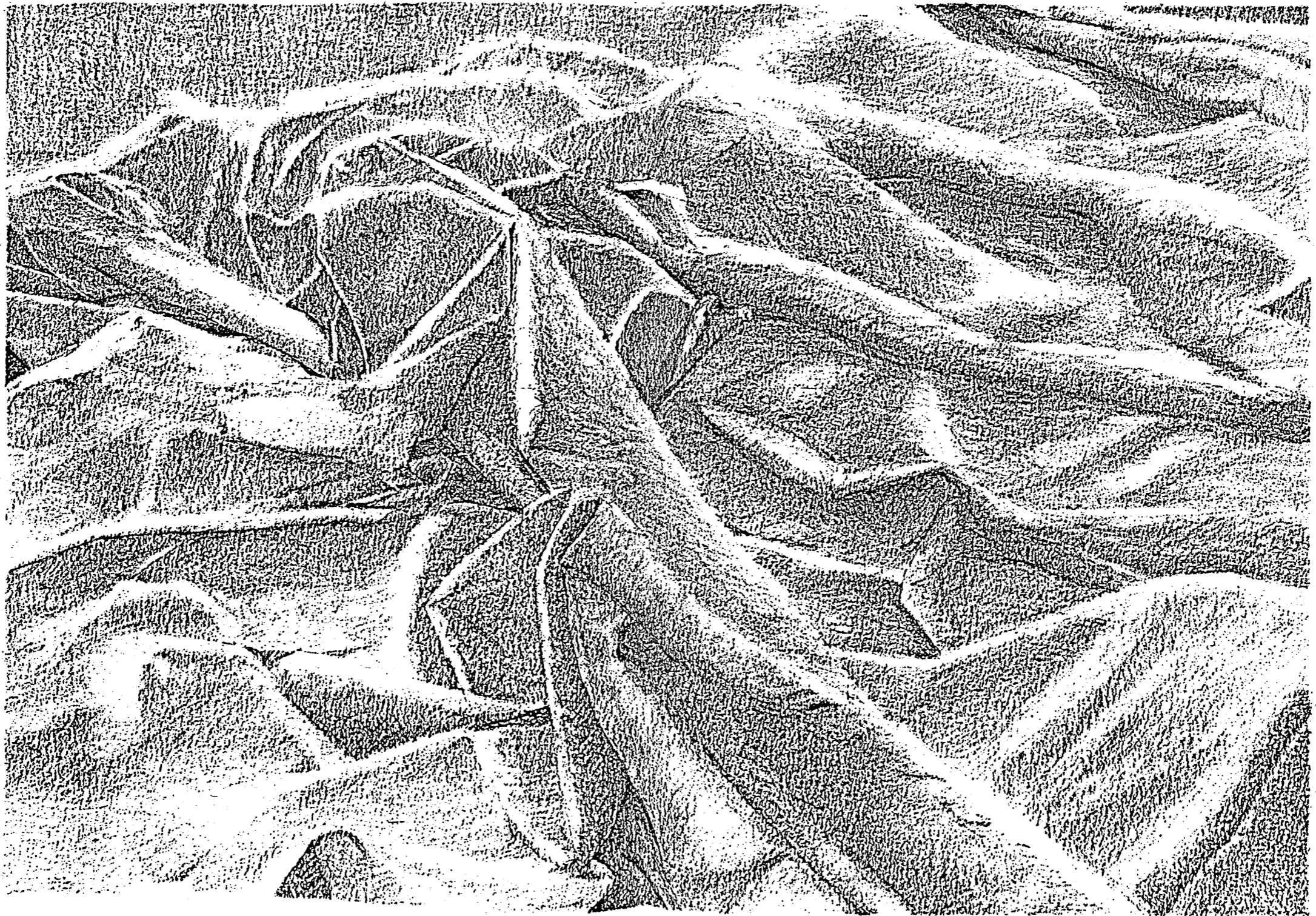


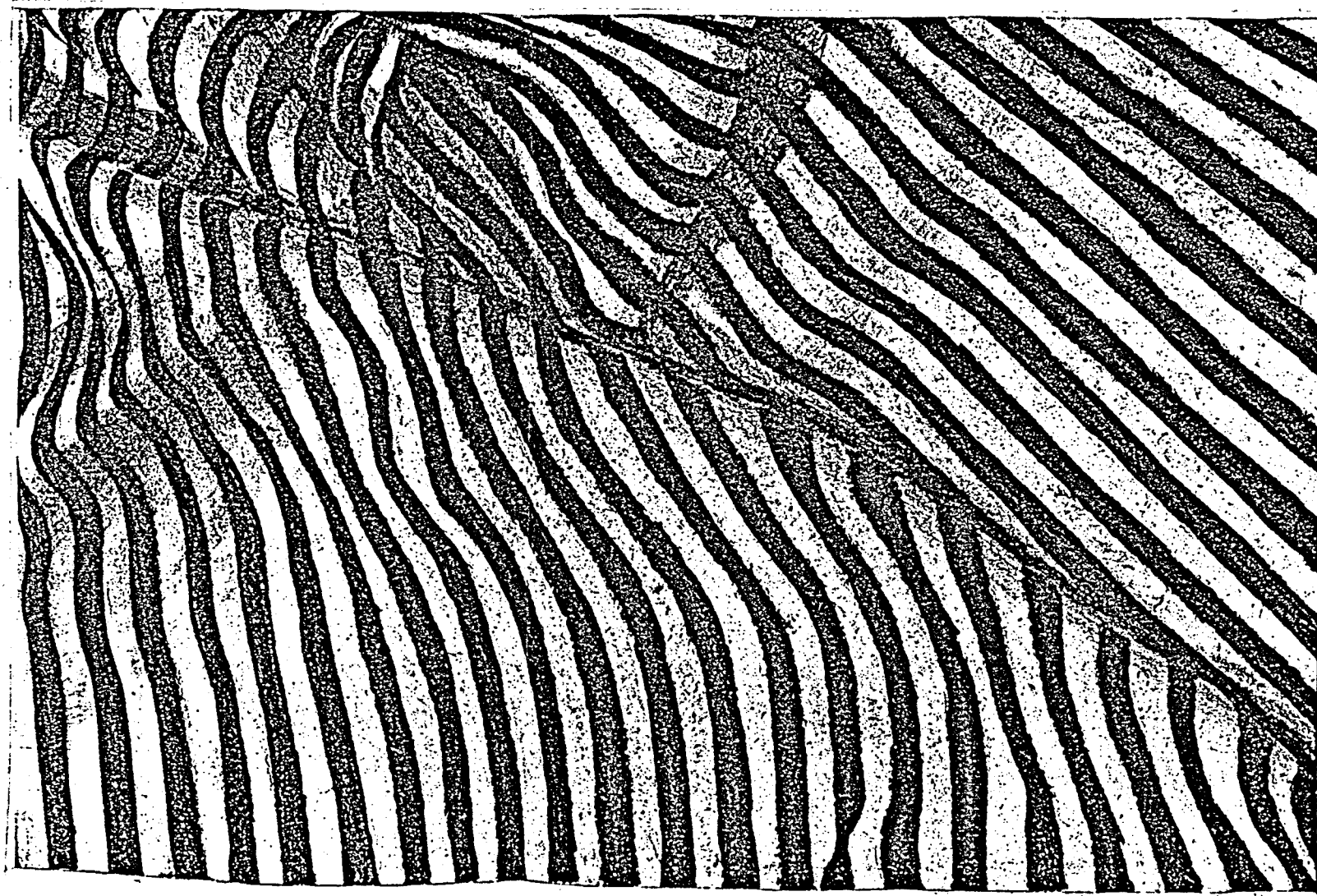


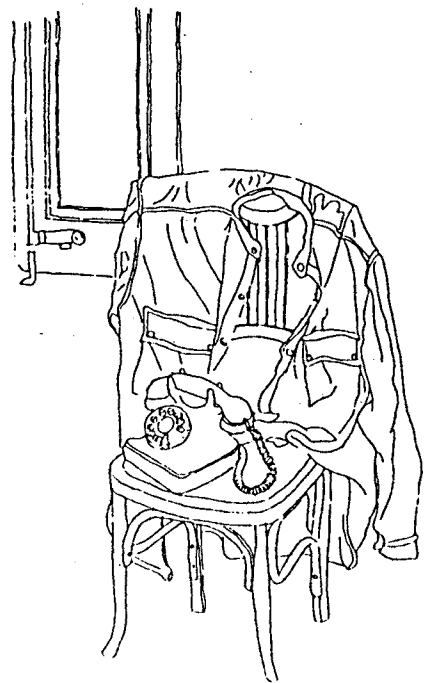
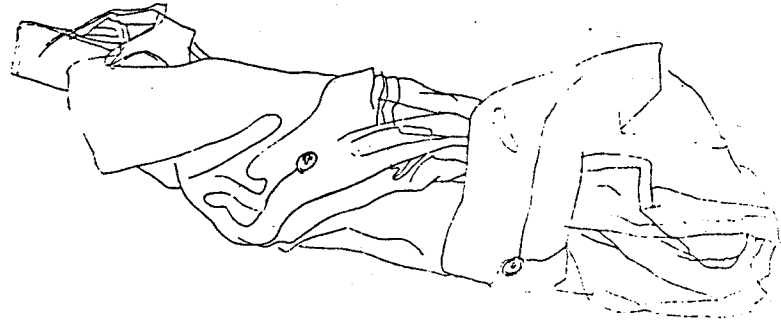
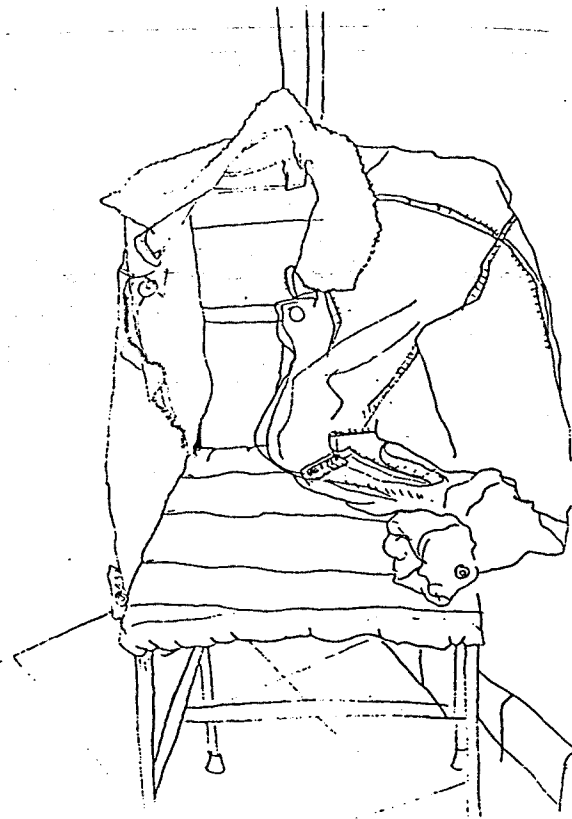
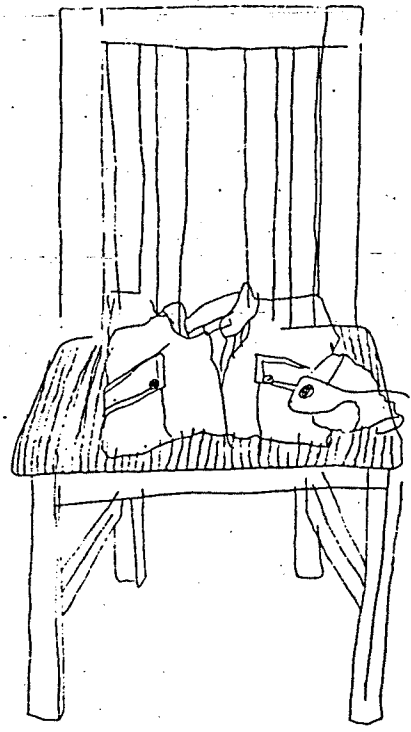


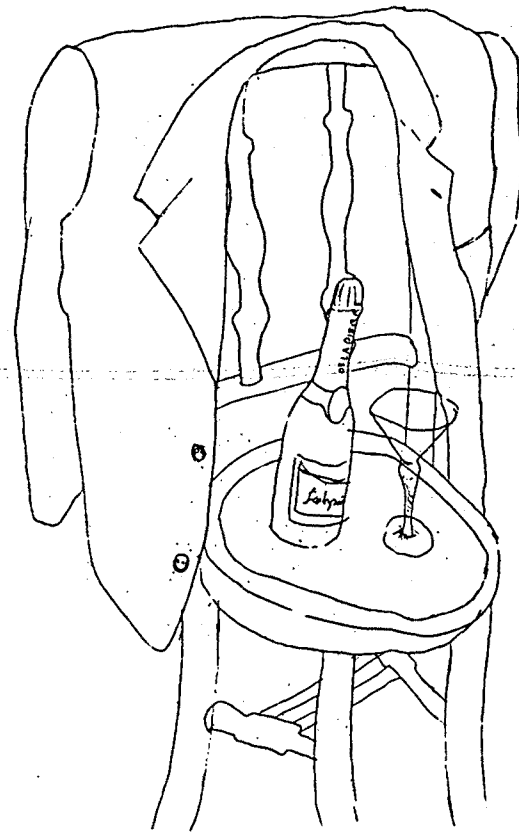
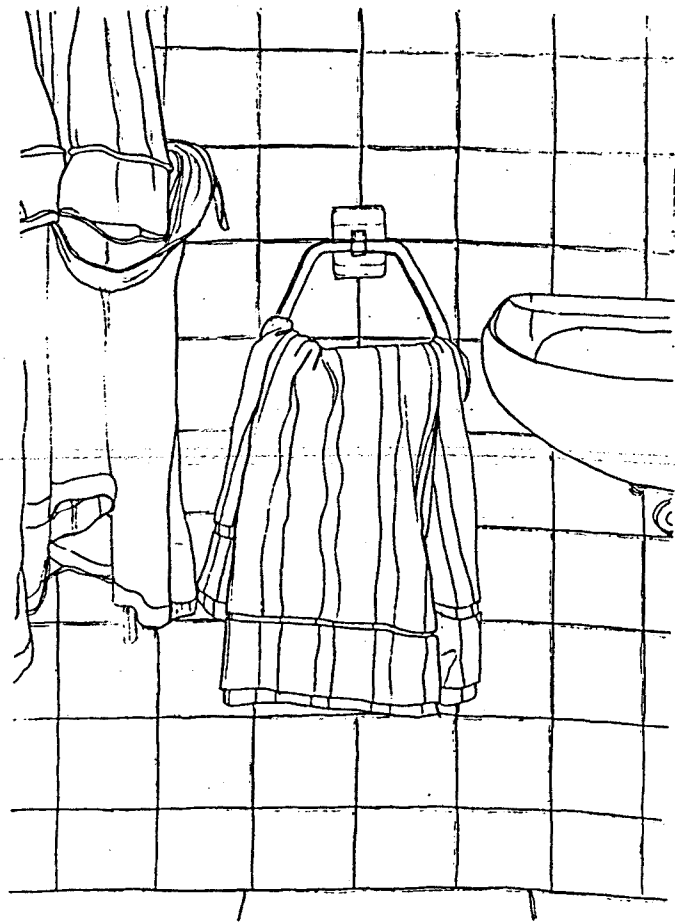
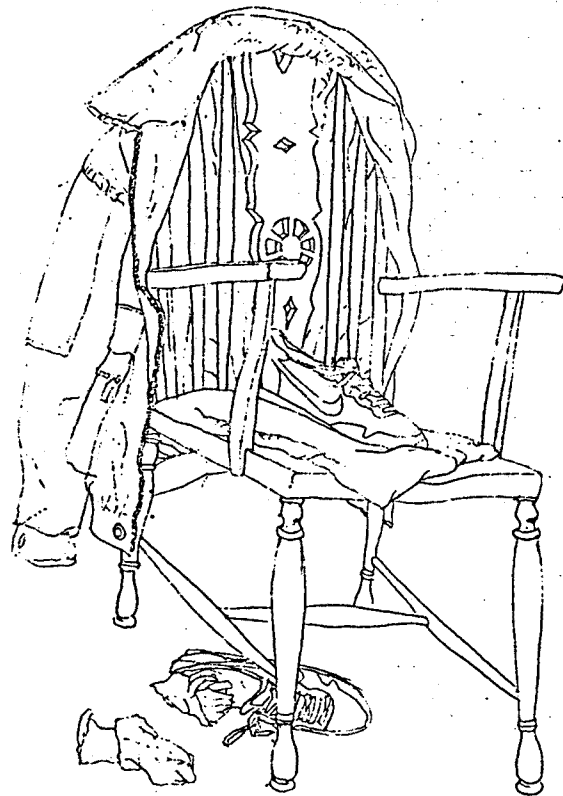
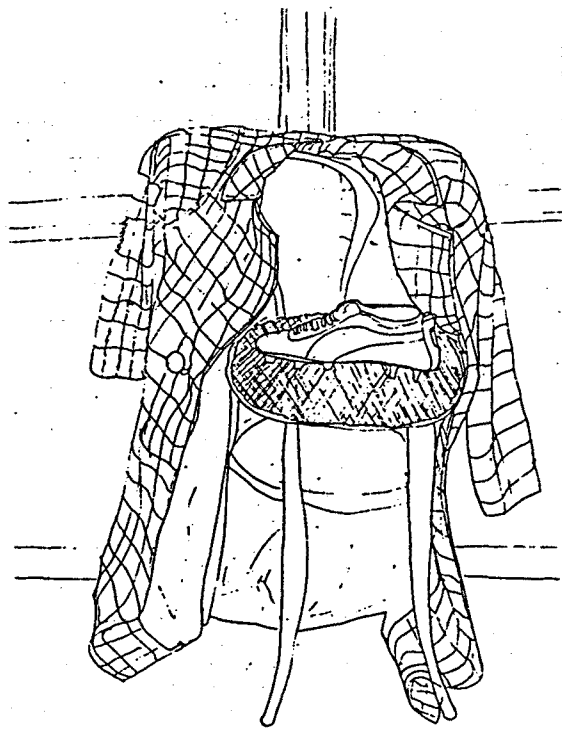


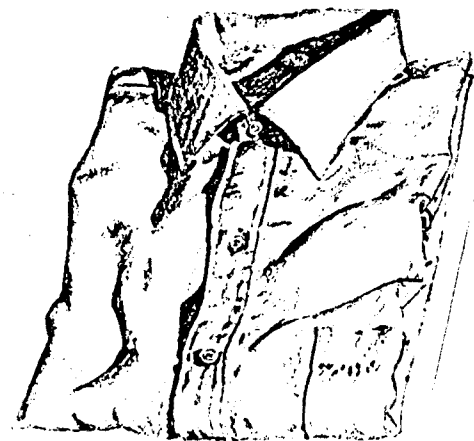
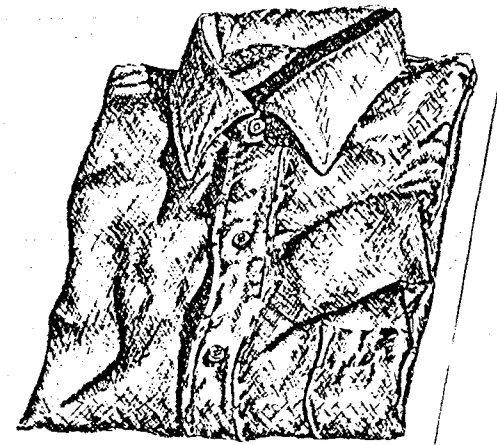
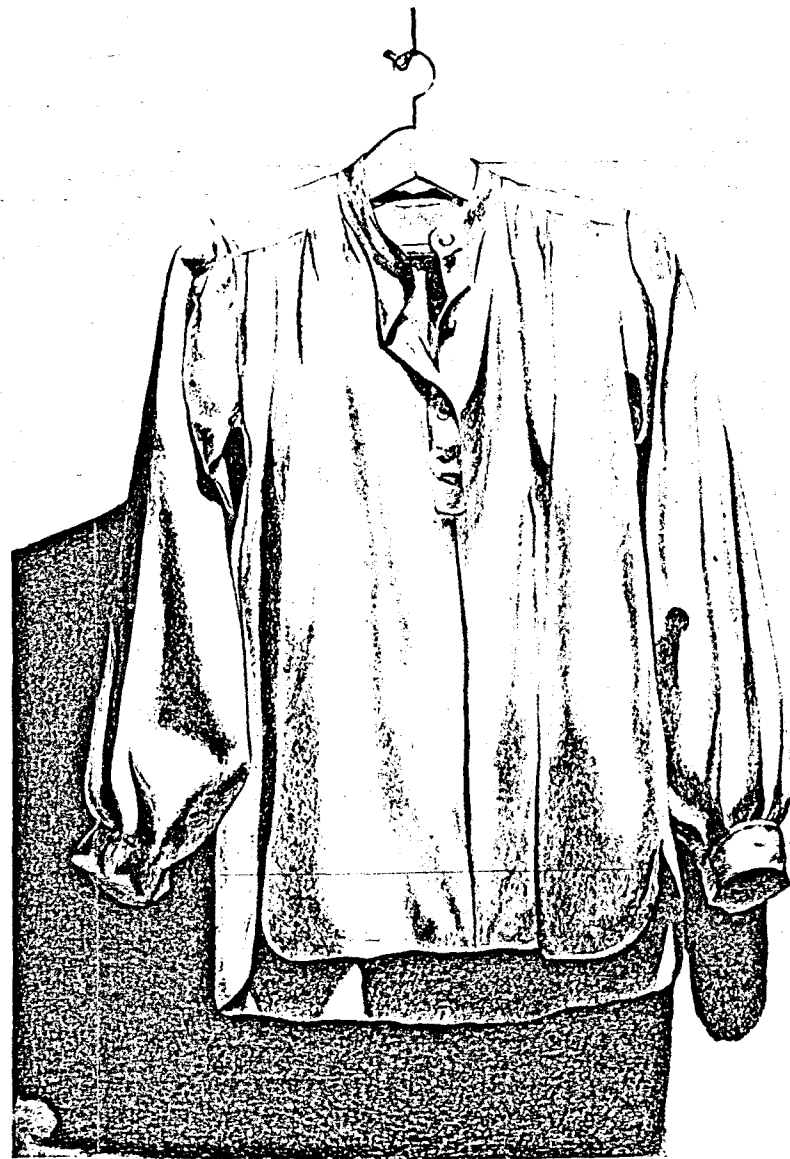
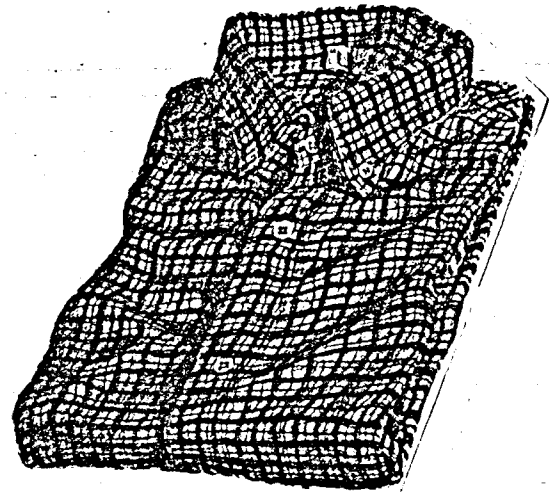












Faded text at the bottom left of the page, possibly a signature or reference code.