

DIBUJO Y PROYECTO: TRES CONSIDERACIONES

TRABAJOS SOBRE LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO PARA ARQUITECTURA DE JAVIER SEGUI, PEDRO BURGALETA Y FELIPE PEÑA

La reflexión sobre el papel del dibujo en la enseñanza de la arquitectura, tiene una amplia temática de contenido y valor desigual y disperso. El dibujo no sólo es la primera enseñanza en relación con la arquitectura que recibe el alumno que llega a la escuela, sino que tiene un importante papel en la adopción de una actitud ante los fenómenos que puedan ser objeto de Arquitectura.

El resultado de los esfuerzos por introducir en los programas de los primeros cursos una «enseñanza» ha desembocado en una gran variedad de experiencias, casi tantas como Escuelas de Arquitectura, difíciles de valorar en cuanto a resultados concretos pero que, no obstante, ha tenido el interés de sacar a la enseñanza del dibujo del papel negativo que se le asignaba de ser un simple filtro, en los primeros cursos, siendo aún más dramático al ver los criterios utilizados, para establecer esa selección, ya que los conocimientos se referían, casi exclusivamente, al manejo de manera mecánica de algunas técnicas de las artes plásticas aprendidas rutinariamente.

En las consideraciones que siguen se pueden ver algunas reflexiones en las que se mantiene el tema central del dibujo como «técnica mediadora del quehacer arquitectónico», en palabras de Javier Seguí, que llegue a permitir una reflexión arquitectónica exuberante, al enlazar estrechamente percepción y pensamiento a través del lenguaje gráfico, como nos explican Pedro Burgaleta y Felipe Peña.

Felipe Peña en su artículo insiste en los mismos temas destacando la continuidad entre dibujo y proyecto, así como la necesidad de manejar un lenguaje gráfico para poder adquirir de manera continua conocimientos de arquitectura.

DIBUJO Y PROYECTO

Por JAVIER SEGUI DE LA RIVA

Catedrático de la E.T.S. de Arquitectura de Madrid

1. La proyectación.—

No puede concebirse la proyectación arquitectónica al margen de los procesos configurativos inherentes a la tarea de comprender situaciones sociales y vitales y anticipar factores edificatorios que den satisfacción a los requerimientos explícitos e implícitos en las situaciones de partida.

Proyectar arquitectura es interpretar resolutoriamente, en precisas configuraciones que definen modelos de edificios, requerimientos vitales y culturales, ajustándolos a condiciones productivas, ideológicas y económicas específicas.

La anticipación configurativa en forma de modelo a alcanzar y de esquema de acción organizada, conducente a la realización del objeto, es inevitable en cualquier proceso de producción.

La proyectación arquitectónica implica el desarrollo de imágenes configurativas respecto al ambiente y a la materialidad edificatoria (como memoria y como fantasía), ligadas a diversos ámbitos de significación (productivos, representativos, funcionales, etc.) sin las que la proyectación arquitectónica no sería posible.

Si por pensamiento arquitectónico entendemos la actividad mental concomitante a la producción de edificios, de la que forma parte esencial la propia proyectación arquitectónica, resulta imposible concebir un pensamiento arquitectónico sin un contenido básico configurativo.

2. La imaginación configurativa.—

El fundamento de las imágenes configurativas no puede estar más que en la configurabilidad de la imaginación, sólo accesible a través de la exteriorización de los contenidos imaginativos, su manipulación objetual y reflexiva y su reincorporación al acervo imaginario mediante el discernimiento y la memorización de las experiencias.

La exteriorización de contenidos imaginarios sólo puede hacerse con medios expresivos adecuados. Son medios expresivos de las imágenes configurativas arquitectónicas, la propia construcción de edificios, la modelización y el dibujo (de representación).

Todos estos medios participan de un componente genérico

configurativo que conviene diferenciar. Proponemos denominarlo componente gráfico-configurativo.

La reflexión sobre las imágenes configurativas expresas, se realiza asignando significados a sus componentes figurales y organizativos (análisis) y probando su coherencia respecto a los requerimientos y condiciones entendidas como criterios (evaluación). La reflexión conecta la configuración con una multiplicidad de ámbitos de razonamiento.

Aun habiendo arquitecturas sin diseño, no podría hablarse de arquitecturas a-gráficas o a-configurativas.

3. ¿Lenguaje gráfico?—

La hipótesis de un pensamiento configurativo, vecino quizás al pensamiento inefable, asociado a un lenguaje configurativo visual, es cada día más emergente.

Se relaciona este pensamiento con el origen y desarrollo de la cultura de la imagen, y viene a soportar la naturaleza de los procesos de comprensión del medio en tanto que organización de lugares y objetualidades características, que se exploran mediante series organizadas de movimientos y manipulaciones.

El dibujo, tal como es utilizado en el diseño de productos de todo orden que comunican mensajes con imágenes visuales, se revela como idioma configurativo genérico, abierto a todo tipo de significaciones y susceptible de colmar procesos cognoscitivos básicos, puestos de manifiesto en su relación con otros lenguajes.

Que el dibujo, en cuanto esquematización gráfica configurativa genérica, asociado o no a las convenciones de apariencia, pueda entenderse como medio por antonomasia del lenguaje configurativo visual no parece ofrecer muchas dificultades si no se restringe a él el monopolio expresivo de las dichas imágenes y se tiene en cuenta su vinculación con el lenguaje verbal y otros lenguajes formales más restringidos.

La concepción renacentista del dibujo como técnica universal de ideación conformativa, artística y técnica, basada en la hipótesis también renacentista de un pensamiento geométrico, puede entenderse en cuanto se considere el dibujo como lenguaje asociado a un modo universal de explorar, concebir y expresar la organización natural y artificial.

La fundamentación y justificación del dibujo como lenguaje específico relativo al pensamiento configurativo, tropieza con dificultades antropológico-filosóficas arduas. No así si se considera como medio idiomático más afín al pensamiento configurativo.

El análisis de los procesos de dibujo (en cualquier campo artístico o técnico) los identifica como procesos de proyectación de imágenes configurativas que se procesan en relación a campos significativos muy dispares, mejor o peor vinculados a otros lenguajes.

4. Dibujo y proyecto.—

Proyectar objetos arquitectónicos puede ser el proceso inverso de explorarlos gráficamente y representarlos, pero en la medida en que interviene el dibujo (y el dibujo siempre interviene cuando hay que proyectar gráficamente) es éste el medio común de ambos quehaceres. En la expresión y la representación, el dibujo es lenguaje mediador con el que se traduce la impresión inmediata, se filtra la percepción sostenida y se procesa el sistema relacional que transcribe, tanto la configuración formal representada como el proceder práctico que guía y regula la representación. En el Proyecto, el dibujo es lenguaje mediador con el que se interpretan requerimientos, condiciones y propósitos, con ayuda de un proceso que genera y prueba relaciones y pautas figurales hasta lograr una configuración representativa coherente.

En la representación que busca la comprensión, el dibujo tiene una función exploratoria e interpretativa análoga a la que necesariamente tiene que asumir en el diseño. En la medida en que el dibujo es un idioma abierto con capacidad simbólica ilimitada y, por tanto, superior a las aplicaciones en las que actúa de mediador, es el recurso inagotable para la comprensión y la concepción arquitectónica. Desde este peculiar planteamiento, nuestro dibujo se diferencia grande-

mente del «Dibujo Artístico» y no se contradice para nada con el dibujo «convencional». La gran diferencia con el dibujo artístico no está tanto ni en las referencias que se utilizan, aunque en nuestro caso siempre sean espaciales, ni en los procedimientos de representación, que son subsidiarios de la cultura gráfica en general, sino en su sentido ya que, frente a la representación autónoma en su formalidad, propia del arte plástico dibujado, a nosotros nos interesa el grafismo como técnica mediadora del quehacer arquitectónico. Un diseñador alcanza la habilidad deseada no cuando es capaz de pensar gráficamente, sino cuando es capaz de servirse del dibujo para entender e idear procesativamente el medio artificial.

EL DIBUJO DE REPRESENTACION COMO PROYECTO

Por PEDRO BURGALETA MEZO

Profesor de la E.T.S. de Arquitectura de Madrid

El cambio de las estructuras socio-económicas y la generalización de los nuevos métodos científicos, junto con otros factores, ha alterado de un modo importante la consideración de la fase proyectiva en la producción arquitectónica. Se han racionalizado los métodos de producción proyectual, promoviendo a un nivel científico las conexiones internas y externas del proyecto.

El comportamiento científico se ha instaurado como modelo estético: «El objeto no es una forma cerrada, sino un campo de posibilidad, el objeto es forma del fenómeno en construcción, no sólo en el sentido de la ambigüedad perceptiva, a la que éste nos lleva casi de manera provocativa, sino en la polivalencia de sus conexiones, en la flexibilidad de su uso y en la continua negación de sí que es al mismo tiempo, condición de su crecimiento y desarrollo».

La investigación respecto al proyecto en general y al arquitectónico en particular, así como la importancia dada hoy a los lenguajes, permiten establecer fuertes conexiones entre dibujo y proyecto, mostrando una nueva perspectiva de cara a la concepción de la arquitectura y por tanto de cara a su enseñanza.

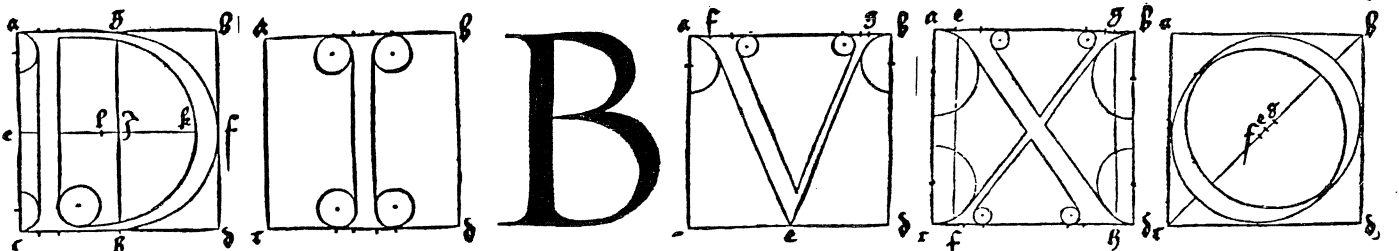
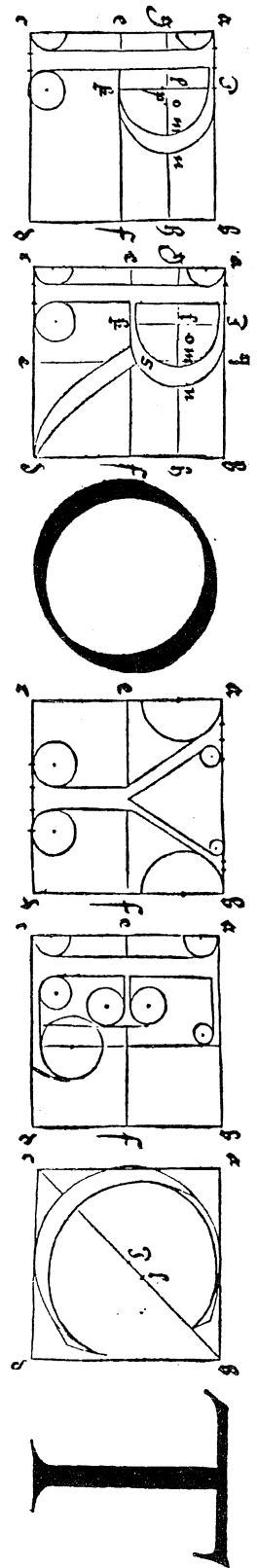
Nuestra pedagogía se funda en torno al carácter imprescindible de la actividad artística como vía casi exclusiva para acceder a un conocimiento adecuado de la arquitectura.

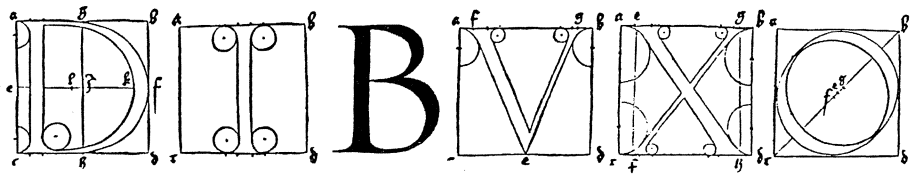
«El proceder artístico es proceder de interpretación y síntesis. Al obrar artísticamente, reducimos el total de nuestros actos a unidades complejas de significación, de modo que el despliegue de nuestro ser en el fluir del tiempo, va quedando actualizado. Pasado y futuro se funden en el instante presente para ofrecer una visión única y dinámica de nuestro esencial modo de ser».

Proyectar se extiende a todo lo que implique ejecución en el tiempo, a cualquier operación que actúe según una dirección previamente determinada, y en el caso de la actividad artística, se autoconstituya como significado.

Es pues el modo de operar lo que confiere cualidad artística a un proceder, no el tipo de objeto en que desemboca la actividad.

Para que el dibujo de representación pueda considerarse actividad artística, debe al menos dotarnos de nuevos puntos de vista frente a la realidad, y en este sentido, modificar nuestras estructuras perceptivas del mundo como articulación cada vez más compleja, como cuadro cada vez más amplio.





El dibujo de representación, como el proyecto de arquitectura, puede entenderse como un procedimiento de aproximaciones sucesivas dirigido a la comprensión de algo.

Si aceptamos las múltiples consideraciones posibles que presenta la apariencia de un objeto, estaremos en disposición de plantear el dibujo de representación como una exploración personal y no objetiva per se, que pueda acabar superando la apariencia y conectándola con la forma; entendiendo la forma, desde una perspectiva arquitectónica, como la manera mediante la cual, los estratos y las partes están dispuestas en el objeto. Sólo a partir de la figura, podemos descubrir el sentido del fenómeno y reconstruir su totalidad, la pluralidad de sus elementos constitutivos y de sus propuestas.

Los procedimientos artísticos son esencialmente modos genéricos de comportamiento, que pueden conformar y dar carácter a cualquier actividad humana.

Describir y por tanto fijar, un proceso artístico, es de algún modo contradictorio, ya que es traducir un proceso circular a lineal. Sin embargo, vamos a intentar describir las etapas fundamentales de un dibujo de representación planteado de manera abierta, mostrando así su nexa con la característica esencial de un proyecto arquitectónico.

Al comenzar un proceso de representación, existen una serie de circunstancias en el sujeto, que van a determinar en gran parte su proceder. El grado de conocimiento de las formas culturales más o menos recientes que muestren la solución a un problema similar, su actitud frente a la tarea que va a realizar y su experiencia personal en el campo concreto, además de otros muchos factores que en este momento no nos interesa considerar.

Enunciado el problema como proyecto de representación de una cosa dada en un ambiente, el dibujante se enfrenta perceptivamente a la realidad externa a través de la visión.

En cuanto actividad exploratoria y, por tanto, sin un resultado predeterminado, el sujeto debe abandonar sus prejuicios y abrirse a la exploración visual del entorno; esperando que se establezca una sintonía entre el medio externo y su medio interno. Cuando ello se produce (generalmente en una zona de discontinuidad del medio físico externo) el sujeto queda orientado en el espacio: como la brújula en un campo magnético.

La siguiente operación consiste en establecer una distancia física al tema advertido; se produce aquí una operación del pensamiento gráfico, que debe dilucidar la preponderancia del modo representativo o del expresivo. En función de la naturaleza del objeto elegido se concreta una distancia próxima, fundamentalmente expresiva o sensible, que se basa en la cualidad material que el objeto muestra; en su carácter táctil. A esta distancia el objeto no se considera en su totalidad, en su existencia distinta de los demás objetos o del entorno próximo.

Existe otra distancia, más lejana, en la que el objeto se muestra completo, dentro del espacio que lo circunda, pero siendo él protagonista. Esta distancia implica una mayor objetivación y en general, está implícita en la representación convencional. El problema se centra en la estructura del objeto como tal.

Un mayor alejamiento del objeto vuelve a mostrar una distancia expresiva, distinta de la primera, en la que el objeto en cuanto tal, queda relativizado por la presión e interferencia del ambiente que lo circunda.

Se puede establecer, intuitivamente, una analogía entre estas distancias físicas y los planos de la estructura de la personalidad, ya que de algún modo, el dibujante se proyecta en el objeto, al menos en lo que se refiere a su estructura física.

Resuelta la orientación y la distancia, el dibujante se encuentra ubicado frente al modelo; en un punto que, realmente, no ha sido intencionadamente elegido, sino que ha aparecido como resultado de una actitud abierta frente al medio, con una atención gráfica previa, pero donde las sensaciones perspectivas juegan el papel básico.

A partir de este momento, se ejecutan las operaciones estrictamente gráficas, es decir, aquellas que son fijadas mediante huellas en un soporte.

El dibujante ha comenzado a pensar, puesto que percepción y pensamiento están enlazados; a partir de ahora, pensará a través de un lenguaje concreto: el gráfico.

En este momento se advierte la casi irresoluble dificultad de trasvasar la enorme complejidad externa al soporte gráfico, para elaborar y comprender dicha realidad.

Gracias a la capacidad de abstracción, el individuo es capaz de despiezar lo que ve en modelos manejables. Los primeros modelos son sugeridos por la apariencia misma.

La percepción consiste en la captación de rasgos genéricos pertinentes al objeto; sin embargo, se produce a través de la peculiaridad de cada individuo. La percepción es un instrumento del organismo que se desarrolla, filogenéticamente hablando, como medio de descubrir la presencia de lo que necesita para sobrevivir. Ello quiere decir que aunque el interés procura un criterio de selección, no resuelve el problema cognoscitivo básico.

El dibujante debe intentar plasmar en el soporte algo equivalente a la realidad percibida y además, comprobar sobre la imagen aparecida (conjunto de huellas, manchas, puntos y líneas) la viabilidad de la representación. El problema se simplifica en función de la experiencia del sujeto, que solamente entrevé unos cuantos modelos a alcanzar.

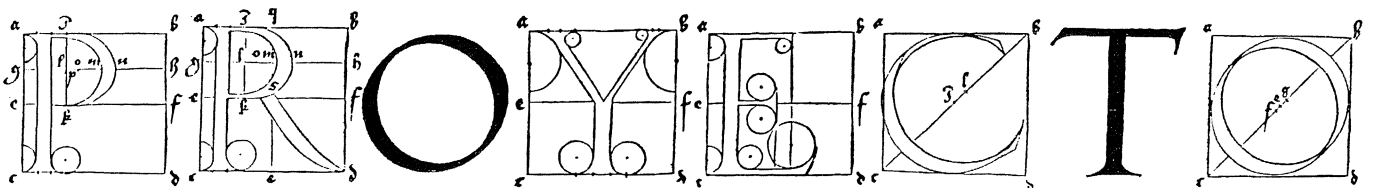
La primera reflexión se centra en torno a discernir si lo ejecutado está en la distancia apropiada, entre los intereses personales del sujeto y algún aspecto esencial de lo que intenta representar.

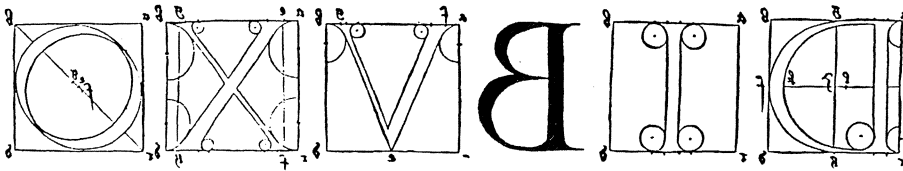
La imagen debe haber enlazado percepción y cognición a través de una captación abstracta de los rasgos estructurales de aquello que tiene delante de sí.

La traducción realizada es doble: abstraer algo de la realidad y plasmarlo en un soporte con el intermedio de un lenguaje. Es imprescindible en esta fase advertir que es eso precisamente lo que se está haciendo.

Si la abstracción, como hemos dicho, es entendida como destilación de algo más complejo, que aún no ha sido suficientemente resuelto, el dibujante puede estar en el camino de la representación, puesto que un aspecto esencial de un acontecimiento evoca dicho acontecimiento.

Si la actitud inicial es la correcta, el dibujo debe mostrar un alto nivel de generalidad, correspondiente al estadio perceptivo. Se trata de una generalidad producida por una abstracción primaria, en el sentido de que las diferencias que oculta, están muy por encima del umbral del sentido de la vista: la mente no diferencia todavía detalles que le son accesibles al ojo.





Tres son las variables fundamentales que deben estar lo bastante acordadas, para que la imagen de partida pueda ser desencadenante de una buena representación:

—la correcta ubicación, el haber abstraído algún elemento esencial del tema y haber utilizado la técnica adecuada.

En el dibujo de representación, lo que en realidad aparece en el soporte es un aspecto del tema desde el punto de vista según el cual es observado. Esta relatividad del punto de vista, debe ser advertida por el dibujante, así como la implicación de todo su cuerpo en el hecho de dibujar.

La determinación del punto de vista debe estar presidida por la búsqueda de los más comprensivos. Ello se resuelve entre el ajuste de lo que la cosa es y las características personales del sujeto. En una visión no exclusivamente estética de la cosa, el objeto muestra su ley interna o su intención, que suele ser traducida en un esquema geométrico o en varios. La selección de uno de ellos se ajusta a una instancia peculiar del pensamiento figural, fuente del lenguaje gráfico. Ello se resuelve dando como resultado un encuadre mediatizado por la característica geométrica del soporte.

El problema fundamental de esta fase estriba en el ajuste de la imagen obtenida, para pasar de un estadio más expresivo a otro más representativo, sin que esta distinción sea de ninguna manera radical.

Se busca la viabilidad y, en su caso, el ajuste de la primera representación. El abandono de la primera impresión no significa el abandono de la percepción, sino más bien el de un modelo perceptual para adoptar otro. Se trata de establecer el paso, del modo más integrado posible, desde las instancias más profundas de la personalidad a aquellas más superficiales dominadas por la lógica.

La comprensión del objeto se apoya en su percepción y su intermedio es el lenguaje gráfico.

Lo que aparece primero es la cosa. Después comienza la duda sobre la aparición verdadera de la cosa, con lo que aparezco yo como sujeto que intenta conocer, a partir de la duda. Aparece la advertencia de mi propio cuerpo como mediador entre yo y el mundo; mi cuerpo está implicado, como elemento activo, en la instrumentalidad del mundo, en sus aspectos practicables, en los que voy dejando la marca de mi acción: en los productos del trabajo y del arte.

Toda visión es sólo «un punto de vista sobre». Yo no advierto directamente ese carácter de «punto de vista sobre», inherente a toda percepción; sólo me doy cuenta reflexivamente.

El carácter perspectivista de la percepción, lo descubro en torno al objeto y consiste en esa propiedad fundamental que hace que a través de sucesivas percepciones se pueda invalidar o confirmar el sentido esbozado en las primeras imágenes, e incluso, que pueda descubrirse que era diferente del que me había figurado.

La diversidad de las siluetas que descubro en el objeto señala que mi cuerpo es el «aquí desde donde» se ve la cosa.

El punto de vista es la ineludible estrechez inicial de mi apertura al mundo. Evidencia el papel de «origen cero» de mi cuerpo. Pero la propia advertencia del punto de vista, y los actos y operaciones por los que adquirimos conciencia de él, muestran ya una capacidad comprensiva por encima del límite perceptivo.

Es en la discusión sobre la validez de la primera imagen obtenida donde se muestra de manera rotunda la presencia de un lenguaje gráfico: la posible significación absurda de esa imagen es, precisamente, una capacidad del propio lenguaje. (La capacidad de poder dibujar algo sin existencia real, como un perro con cabeza de león, evidencia la disposición de un lenguaje gráfico como tal lenguaje que va más allá de la realidad).

De la apertura de la primera imagen y de su potencia germinal, de su contenido esencial respecto del objeto, depende que el dibujo se presente como un espacio para la reflexión.

El aspecto evidente del lenguaje gráfico se materializa en una colonización del soporte, en una integración posible entre su geometría y la geometría del aspecto considerado del modelo. Midiendo la ubicación y proporción de los espacios vacíos, silencios sin significación inicial, la amplitud que el proceso rellenará y pondrá en sistema con el resto.

La técnica empleada, en consonancia con el momento en que aparece, debe ser dúctil, aproximativa, la huella fundamental es la mancha, que establece el sentido de la operación gráfica realizada: significar unas zonas del soporte en equivalencia con unas zonas de la realidad externa.

Cada fase del proceso gráfico de representación contiene una significación o argumento, que tiene que ver con algunos de los diferentes aspectos que son considerados durante el proceso global.

El pensamiento humano sólo puede señalar la unidad en la pluralidad pero no puede representarla explícitamente, porque la imagen sólo puede hacer una cosa a la vez.

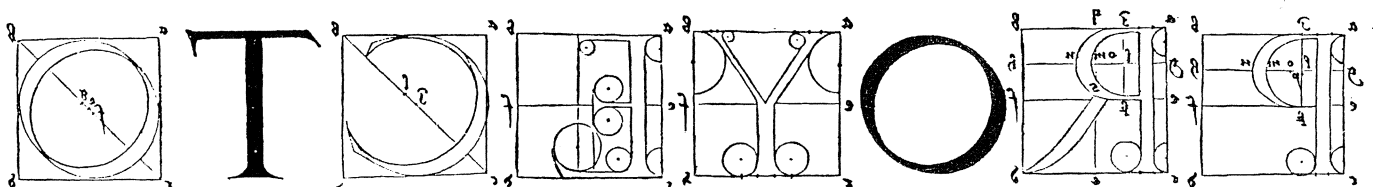
La obra final constituye una enunciación o argumento que es precisamente una síntesis de los argumentos parciales y de su propio recorrido.

Aunque descrito linealmente, el proceso no tiene por qué producirse de ese modo; más bien es un sistema de procesos circulares, que en sus vueltas atrás, va resolviendo aspectos inconclusos que son advertidos en momentos posteriores.

En esta dinámica va apareciendo el espacio reflexivo en que se implican modelo, dibujo y dibujante, hasta que acaba decantándose una imagen final, que aunque provisoria, es síntesis de las anteriores.

Pueden fijarse tres estadios fundamentales en un ciclo completo representativo: impresión perceptiva, traducción gráfica, primera imagen, reflexión sobre la viabilidad de dicha imagen, ajuste y obtención de la segunda imagen. En general es sobre esta segunda imagen sobre la que se realizan las operaciones convencionales en las que se introducen de manera rigurosa los esquemas de medida, clarooscuro, textura y color. Cada operación de ajuste convencional produce una subimagen que interactúa con las otras y con las imágenes básicas.

Aún hoy este segundo estadio de ajuste convencional es considerada como la más importante e incluso la única del dibujo de representación. Sin embargo, el dibujo de copia mecánica, que emplea el sentido de la vista únicamente como herramienta de medida, no obtiene de modo alguno un suficiente adiestramiento de la capacidad perceptiva-comprensiva. La exactitud que supera los límites de la necesidad es pedantería. Tanto la ciencia como el arte buscan hechos cualitativos, y las mediciones, son un medio en el caso de ambas.



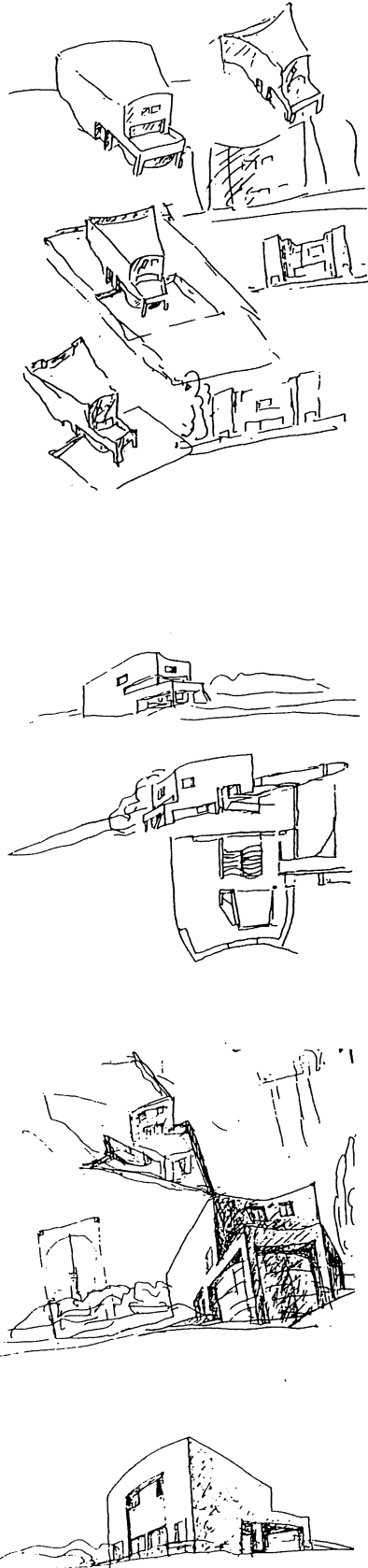


Fig. 3.—DIBUJO-PROCESO DE PROYECTO. Casa Machado (Arq. Alvaro Siza) de «OBRADOIRO» N.º 8.

LA OBRA DIBUJADA

Por FELIPE PEÑA PEREDA

Profesor de la E.T.S. de Arquitectura de La Coruña

La primera idea sería una afirmación: el dibujo es el instrumento fundamental de la reflexión arquitectónica. Se aceptan aquí los orígenes más comunes de la palabra instrumento y los más utilizados de la palabra arquitectura.

Arquitectura es tanto el edificio o espacio acabado como las reflexiones históricas, métodos lógicos, técnicos, etc., no inútilmente adjetivados con la palabra disciplinar, es decir, existe la confianza en que hay unas maneras específicas de acercarse a la arquitectura desde varias ciencias o materias. Esta especialidad la da fundamentalmente el hecho de que la intención es común a todas, es la construcción. Producir objetos arquitectónicos u orientar la producción, en fin, actuar y modificar el mundo sensible, el mundo de las formas, la vida cotidiana.

Lo que nos interesa, es la enseñanza o el aprendizaje de arquitectura en cualquiera de las materias que son asignables a la disciplina arquitectónica pero sobre todo el papel que el dibujo tiene en estas manifestaciones y exposiciones, sobre todo, su papel en la enseñanza de la arquitectura.

La práctica de la arquitectura está indisolublemente unida a sus representaciones gráficas (esto es definitivamente cierto a partir del Renacimiento y más claramente con la aparición de las Academias, es decir de la enseñanza reglamentada); antes esta práctica previa de la representación (o mejor del proyecto) se limita al establecimiento de un trazado regulador de rigurosa geometría al que las partes se subordinan en cuanto a magnitudes principales quedando una importante autonomía para el elemento y el detalle, la decoración. Las relaciones entre esta totalidad y las partes se hace a través de los múltiples sistemas de proporción, modulación y dimensionamiento. Un ejemplo: los órdenes arquitectónicos. Cuando hablamos de la Arquitectura, nos referimos a todas las materias señaladas vinculadas a esa disciplina: la historia, la tecnología, etc.

Pero la relación entre la Arquitectura y sus representaciones gráficas es más estrecha en la operación del aprendizaje. Es por otro lado prácticamente imposible durante la enseñanza operar con edificios reales.

Este ha sido el único modo de aprender a lo largo de un prolongado período histórico, y quizás aún hoy. Es muy difícil que una persona haya desarrollado este instrumento específico (el dibujo arquitectónico); el dibujo para proyectar con anterioridad a plantearse el enfrentarse a la arquitectura y las enseñanzas del dibujo anterior no pasan de proporcionar unas habilidades a menudo no demasiado útiles y frecuentemente contrarias o contraproducentes a la hora de contribuir al desarrollo de una sensibilidad arquitectónica.

Lo que hace del Dibujo Arquitectónico un instrumento, es la voluntad explícita de ser siempre una representación con una precisión que va más allá de lo científico. El Dibujo debe servir para ilustrar y desarrollar un pensamiento y representar un objeto.

La enseñanza del Dibujo Arquitectónico y el aprendizaje se produce siempre de manera simultánea con el de la arqui-

PROYECTO

itectura y el grado de desarrollo del instrumento (la habilidad dibujando) guardará relación con las necesidades expresivas sentidas por el individuo al ir avanzando en el aprendizaje de la Arquitectura, y se produce una utilización correlativa como instrumento de análisis que es simultánea a la aparición de aptitudes y hábitos analíticos frente a la realidad constituyendo estos el único procedimiento de adquisición continua de conocimientos, indispensable en una disciplina histórica, es decir siempre marcada por los cambios sociales y culturales.

El planteamiento del ejercicio de dibujo en arquitectura como obra acabada en sí misma, tiene algunas ventajas importantes al relacionarlo con la enseñanza.

En primer lugar se simula el ejercicio de producción de un objeto, hay una lámina con su forma y sus límites, con un orden interno, unas formas que se proponen con la elocuencia del grafismo de evocación figurativa (sombra, simulaciones de lo real, etc. Incluso una propuesta deliberadamente «abstracta» eludirá o transformará ciertas representaciones comerciales).

Otro aspecto es la vertiente social y pública del trabajo, a menudo un edificio conocido y público con significados propios (la cultura, el poder, el dinero, etc.); frecuentemente además la referencia visual, la percepción pública del trabajo (al menos a los compañeros, su larga duración que exige una atención personal y vital al edificio durante varias semanas, puede ser además un gesto de apropiación, de crítica o de reflexión irónica). La posibilidad también de recrear un entorno cultural análogo al real, que permita la comparación y discusión de las diferentes soluciones respuesta a un mismo problema.

Si la conclusión de esta comunicación trata de valorar de manera autónoma el dibujo con el fin de estimular su uso durante el aprendizaje, será sin que pierda nunca su condición de instrumento de arquitectura para analizar y para proyectar, es decir, sin que pierda el carácter de representación de objetos o ideas arquitectónicas y que esta práctica conduzca a crear este hábito (indispensable en el proceso de proyectar) de referir de manera inmediata pensamiento a signos gráficos y viceversa. Esta relación de estímulos recíprocos se prolonga en una secuencia en la que se funden análisis y síntesis, la información, y la propuesta que tienen siempre por resultado un proyecto de transformación del mundo real.

ANÁLISIS	SÍNTESIS
DIBUJO INSTRUMENTO DE ANÁLISIS	DIBUJO DE LA PROPUESTA ACABADA
DIBUJO DEL PROCESO DE PROYECTO	DIBUJO DEL OBJETO ACABADO
PROCESO	FORMA DEFINITIVA ACABADA

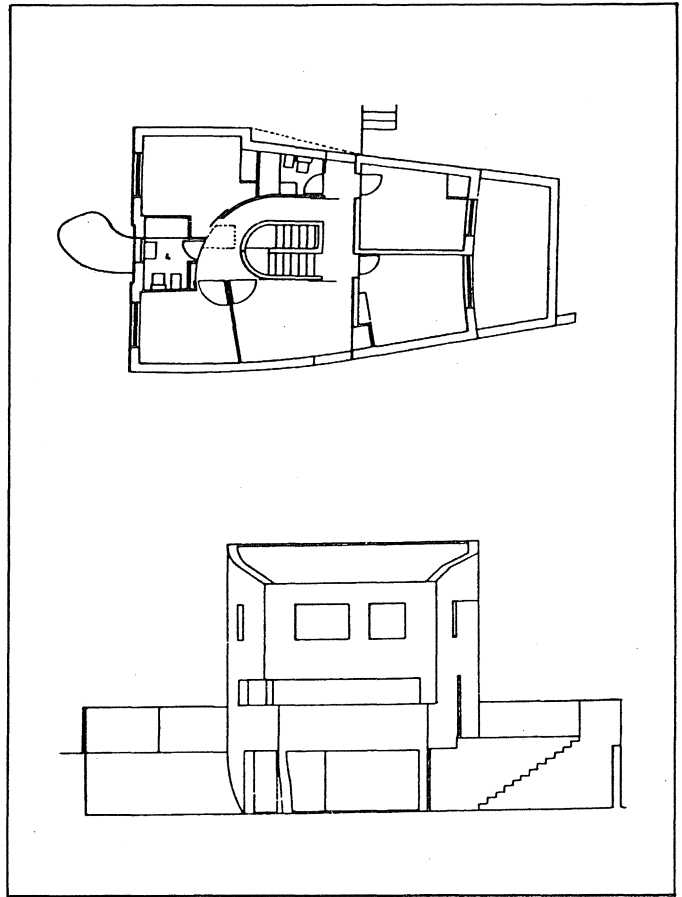


Fig. 4.—DIBUJO DEL OBJETO ACABADO. Casa Machado (Arq. Alvaro Siza) de «OBRADOIRO». N.º 8.

Fig. 5.—DIBUJO ANALITICO-PRIMERA PROPUESTA. Práctica de Urbanismo-ETSA de La Coruña (Alumno-A. Díaz Sotelo) de «OBRADOIRO». N.º 8.

