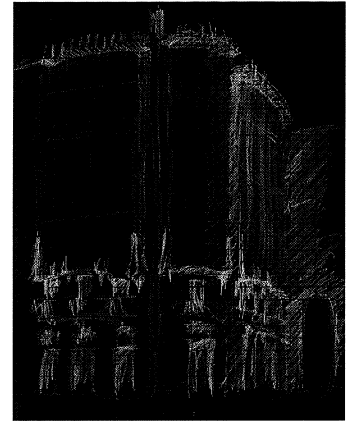


## DEBUXO I

Arturo Franco Taboada  
Miguel A. Pérez Cid  
Eduardo A. Caridad Yáñez  
Pablo Tome Ferreiro  
Jesús Álvarez Flórez  
José Luis Pérez Franco  
Juan Manuel Doce Porto  
Fernando Fraga López  
Francisco Javier Fraga López  
Carlos Mantiñán Campos  
Paula Fernández - Gago Longueira



## ORGANIZACIÓN

Se desarrolla el temario de forma gradual, con complejidad creciente a lo largo del curso. Cada tema de los que se relacionan a continuación son susceptibles de desarrollo tanto teórico como práctico.

Se realizarán diversos tipos de trabajos, los cuales se relacionan entre si y se simultanearán en el tiempo. Cada trabajo irá precedido de una explicación de los fines que se proponen, durante su realización se orientará al alumno para alcanzar los fines propuestos, y una vez realizado se llevará a cabo una sesión crítica del mismo.

## CONTENIDOS

### ANÁLISIS DE LAS FORMAS ARQUITECTÓNICAS

Análisis y descripción de formas y espacios arquitectónicos a partir de ejemplos significativos de la historia de la arquitectura y mediante el análisis gráfico de la ciudad y el territorio.

REPRESENTACIÓN FORMAL DE CARÁCTER FIGURATIVO. TÉCNICAS GRÁFICAS  
Estos contenidos se desarrollan en los temas que a continuación se relacionan: 1, 2, 3, 4, 6, 7 y 21

DIBUJO ARQUITECTÓNICO: EXPRESIÓN, REPRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN  
Sistemas de representación expresiva aplicados a formas y volúmenes elementales. Introducción al dibujo arquitectónico: técnicas y recursos de representación. Estos contenidos se desarrollan en los temas que a continuación se relacionan: 5, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20 y 23

DIBUJO ASISTIDO POR COMPUTADOR  
Introducción al uso de los sistemas de diseño asistido.

Estos contenidos se organizaran a través de seminarios específicos con grupos reducidos de alumnos, a lo largo del curso a partir del segundo trimestre.

Estos contenidos se desarrollan en los temas que a continuación se relacionan: 8, 9 y 22.

## TEMARIO

### ANÁLISIS DE FORMAS ARQUITECTÓNICAS

### INICIACIÓN AL DIBUJO ARQUITECTÓNICO: EXPRESIÓN, REPRESENTACIÓN, E INTERPRETACIÓN

### DIBUJO ASISTIDO POR ORDENADOR.

- Tema 1: El dibujo como lenguaje
- Tema 2: El dibujo de arquitectura. Hª de la representación gráfica.
- Tema 3: Convenciones gráficas.
- Tema 4: Técnicas y recursos de representación.
- Tema 5: Análisis del volumen elemental.
- Tema 6: Representación bidimensional.
- Tema 7: Representación tridimensional.
- Tema 8: Introducción al uso de los sistemas de diseño asistido por ordenador
- Tema 9: Aplicaciones del diseño asistido por ordenador al dibujo arquitectónico.
- Tema 10: Análisis del volumen arquitectónico.
- Tema 11: Análisis de arquitecturas significativas
- Tema 12: Análisis métrico de la arquitectura.
- Tema 13: Análisis del espacio interior.
- Tema 14: Análisis del detalle formal.
- Tema 15: Análisis de la forma arquitectónica a través de la masa, la textura y el color.
- Tema 16: Volúmenes relacionados: génesis del espacio exterior.
- Tema 17: El dibujo de arquitecturas contextualizadas en épocas concretas.
- Tema 18: El dibujo de la evolución histórica del espacio exterior.
- Tema 19: El ambiente urbano. La figura humana como referencia.
- Tema 20: La actividad humana como generadora de un espacio.
- Tema 21: La exposición de la idea sobre el soporte: composición y presentación.
- Tema 22: Técnicas y recursos infográficos.
- Tema 23: Análisis global de una propuesta concreta: representación creativa.

## CONTENIDOS ESPECÍFICOS GRUPO "C"

### MÉTODO

El alumno que accede a la Escuela de Arquitectura generalmente con una capacidad virgen para la expresión gráfica de cualquier idea, podríamos llamar "En estado puro", enriquecido por otra parte de sentimientos naturales lejos del estigma de la educación, de la mediatización de la metodología.

Esta mediatización es, se sabe, tan traumática en su irrupción en el mundo de la creatividad, emotivo o sensorial, que cualquier estudiante tardará mucho tiempo en volver a su primitivo estado de creatividad pura, si es que lo consigue alguna vez en su totalidad.

Por otra parte, somos tan ajenos a ese mundo preeducacional, que nos resulta muy difícil interpretar el nivel de abstracción, de conceptualidad dibujística etc. de estas iniciáticas y Russonianas creaciones.

No ayuda mucho a este período, llamémosle de "Inevitable veladura creativa", los actuales programas de la L.O.G.S.E. y ahora de la E.S.O., en las etapas preuniversitarias.

En los antiguos programas de Bachillerato, la creatividad immaculada y sin método del estudiante, se enfrentaba enseguida a la creatividad encorsetada y a pesar de sus vicios y deformaciones academicistas procedentes del largo brazo influyente de la Escuela de Bellas Artes -S.XIX- que probablemente ralentizarán la aparición rupturista de las vanguardias, aquel "Dibujo Artístico", materia de Humanidades, que diríamos ahora, al programarlo, era un vehículo mejor situado en el tiempo de aprendizaje sin duda, que los actuales métodos o programas de iniciaciones al Dibujo.

Contemplando un dibujo infantil, ocho a diez años, la acción que se trata de narrar aparece siempre en un primer plano y se instala sobre un fondo espacial mas bien plano y sin precisión de niveles sucesivos y mucho menos la perspectiva. ¿Será que el niño es ajeno en sus visiones o imitaciones a esa sensación que el convencionalismo perspectivo ha convertido en decrecimiento de los objetos en planos sucesivos, fugas, líneas del horizonte, etc.?. De tan próximos que parecen estos dibujos a ciertas miniaturas medievales o a la bidimensionalidad de Giotto; produce cierto vértigo la dogmatización sin condiciones de la percepción visual actualizada que es la perspectiva.

Nuestra intuición para la imitación de la realidad en la edad infantil, es una ciencia infusa, primitiva y desnuda de ningún aprendizaje por correlación, etc. Existe un evidente correlato entre esa intuición infantil suficiente para expresarse gráficamente y la capacidad imitativa de los pintores anteriores al Renacimiento. La extraordinaria proximidad entre ambas percepciones sensoriales no deja de sorprendernos misteriosamente.

En el dibujo "El Rey y su arquitecto" de Matthew París, que aparece en una crónica de la Abadía St. Allan, el Rey visita una catedral. En primer plano el Rey, el arquitecto con escuadra y compás y otro personaje. El curioso y repetido giro de sus pies indica que podrían estar desplazándose en su visita. Inmediatamente detrás unos operarios transportan material ascendiendo una escalera, otro trabajador maneja una carretilla, los tres personajes están representados a la mitad del tamaño de los principales figuras. La desproporción marca la diferencia categórica pero sin duda subraya también la profundidad. Aunque ya los pintores helenistas habrían detectado el efecto de profundidad en el paisaje con la lejanía, estas intuiciones denotan sin duda, un aspecto perspectivo que mezcla el simbolismo con la geometría proyectiva, etc.

En uno de nuestros primeros capítulos "Dibujo de línea clara", se enfrenta el alumno, aprendiz de dibujante, ante la evidencia de que la construcción de un dibujo como imitación de una realidad, constituye un proceso subdividido en etapas, las más imprecisas, las iniciales, consiguen por algún desarrollo todavía desconocido, alcanzar una primera idea muy imprecisa y borrosa, asunto que parece lógico por otra parte, en su proximidad a la nada previa o anterior.

Es muy difícil describir esa primera etapa o recorrido, que sin duda lleva implícito el mensaje o código genético de la Idea. Luego en las fases siguientes el aprendiz de dibujante, deberá observar que esa idea borrosa, debe ir limpiándose de líneas superfluas, hasta llegar a una imitación de "la Realidad", más precisa, "más clara". Ante la visión finalizada de esos "borradores" de Hergué, un predibujante puede pensar que la elemental simplicidad de la abstracción que consigue el dibujante de Tintín al encajar su rostro con un óvalo, puntos, unas rayas, etc. es obvia e incluso "evidente".

El reto que se le propone, es pasar por la prueba, intentando reconstruir un Tintín, triste o divertido, o simplemente un "Tintín" reconocible, es suficiente para que el predibujante se estrelle contra la primera frontera de su incompetencia y se sorprenda ante el misterio o la magia de la sutil barrera que separa ambas etapas de la génesis del personaje.

## CONCEPTO

La oportunidad de un planteamiento revisionista de las fuentes del arte del Renacimiento, que pretende situarse como punto de partida y raíz de toda una semiótica iconográfica que pervive en el mundo actual, debería analizarse sobre la base de la incertidumbre y desconfianza general, acerca de un ideario considerado desaparecido y por tanto incompetente como base de orientación pedagógica.

### Una Línea de Pensamiento.

El estudio del proceso evolutivo e influyente del Pensamiento Renacentista desde el 500, consolidado como línea de Pensamiento, con el hombre como centro del

Universo - ideario antropomórfico-, etc. y su hoy aceptada paternidad en la fisonomía y tronco ideológico del Movimiento Romántico, del Boaxartismo o del Impresionismo, nos parece razón más que suficiente para justificar el interés de la indagación en las peculiaridades de una vía pedagógica jalonada de premisas conceptuales influyentes en la Arquitectura hasta nuestros días.

### **Del Renacimiento al Movimiento Moderno.**

El Movimiento Moderno no puede explicarse sin su apoyo en el Romanticismo, como antesala de las vanguardias, etc. El Impresionismo y su luminosidad colorista, que estimula o produce emociones más allá de la anterior imitación exclusiva de la Realidad, no puede entenderse sin la sublimidad atmosférica de Turner y sus intermediarios con el Expresionismo, como Kokotschka.

### **Substancia del Aprendizaje**

Por otra parte las inevitables relaciones con la Arquitectura, apoyan suficientemente tal línea pedagógica, cargada de acicates y sugerencias para el aprendizaje de Arquitectura, materia inexplicable en sí misma al margen de la Historia del Arte.

En el Congreso de la U.I.A. de 1974, José Luis Sert defendía una pedagogía de iniciación utilizando objetos ajenos, vacíos de expresión arquitectónica, con la intención de apartar al estudiante de complicaciones conceptuales precipitadas.

### **La utopía como estímulo**

Sin ánimo de juzgar al introductor del estilo internacional en España, defendemos nuestra tesis desde la consideración meditada sobre el Renacimiento como ideario cargado de utopía, que alimenta el sueño imaginativo de la Historia del Arte desde las fuentes del clasicismo. Este sueño condensa y ejecuta de forma real en la Arquitectura el revisionismo del mundo Antiguo y es aquí donde queremos centrar la consistencia de una tesis que vuelve atrás la vista, para buscar respuestas del mundo actual, ininteligibles en sí mismas.

### **La historia como causa.**

Como el arquitecto Rogers nos recuerda en uno de sus trabajos *"La única condición de ser moderno en las circunstancias contemporáneas, es la de hacer presente el sentido de la historia, evitando los errores del pasado"*. Quién mejor para darnos ejemplos de esta modernidad, entendida como revisionismo permanente del pasado, que los grandes iconos de la arquitectura contemporánea (Tema 1.- El dibujo de arquitectura interpretado por sus autores).

### **Lecciones de modernidad.**

Las ventanas abiertas por Mies Van der Rohe hacia el racionalismo de Movimiento Moderno y hacia el minimalismo de la Arquitectura actual, no pueden entenderse sin sus precedentes, en las apologías disolventes contra la retórica formal de Adolf Loos, etc. Pero no debemos olvidar las referencias constantes del propio Mies hacia su maestro en el Rigor, su antecesor y compatriota Friedrich Schinkel.

El autor de los primeros planes urbanísticos de Berlín es un maestro de la síntesis interpretativa de la Historia. Sus reconstrucciones de la Plaza Italiana, puzzle de referencias esenciales, son el paradigma del rigor y de la esencialidad del clasicismo monumental, que observa y resume el arquitecto viajero berlinés, en Italia; Schinkel visualiza Italia en perspectivas de neoclasicismo puro y esencial, sin accesorios. Sus imágenes, rigurosas en su escolasticismo, son ejemplares para el funcionalismo del siglo siguiente.

Todavía en la primera generación del Movimiento Moderno Le Corbusier es un revisionista que esencializa la Acrópolis y se recrea sin prisas en los frescos de Rávena, en Siena, etc., llegando a afirmar como respetuoso cronista de la Historia Antigua, la inspiración clásica de muchas de sus obras. Los dibujos de alguno de los representantes de la tercera generación del Movimiento Moderno, como Louis Kahn en Europa, desarrollan un estilo basado en parte en su familiaridad con las corrientes contemporáneas del arte americano, pero sus dibujos son la imagen explícita de que los iconos clásicos, se difuminan para adaptarse a un arte más emocional, más próximo a la abstracción, pero persistente y vital en su mensaje de fidelidad a la Historia.

## TEMARIO

### PRIMERA PARTE: INICIACION. TEMAS: 1, 2, 3, 4

#### TEMA 1.- EL DIBUJO COMO LENGUAJE

El Dibujo de Arquitectura, interpretado por sus Autores. A modo de Introducción a los alumnos en una cierta familiarización con esta materia y la Arquitectura, poner en boca de los maestros las excelencias del arte de dibujar, su filosofía, las intenciones de sus dibujos etc, parece a nuestro juicio, un persuasivo e ilusionado mensaje autorizado, convincente de la rentabilidad de tomarse en serio el Arte de Dibujar. Leonardo, Viollet le Duc, Schinckel, Le Corbusier, Mies, Venturi, Graves, etc. Exponen y en ocasiones comentan sus dibujos, como se sirven de ellos, sus pretensiones, intencionalidad etc.

#### TEMA 2.- EL DIBUJO DE ARQUITECTURA.HISTORIA DE LA REPRESENTACIÓN GRÁFICA

Historia de la Representación Gráfica en Arquitectura: Los sistemas de representación anteriores al Renacimiento, los recursos gráficos del mundo clásico y anteriores, la representación de arquitectura en el medievo, Villard de Honencourt etc., la pintura anterior a "Fra Angélico", etc., servirán para subrayar la necesidad, búsqueda y aparición de la perspectiva como recurso gráfico.

#### TEMA 3 Y 4.- CONVENCIONES GRÁFICAS, TÉCNICAS Y RECURSOS DE REPRESENTACIÓN

La Perspectiva y Otras Convenciones Gráficas. Instrucciones elementales para el uso de la perspectiva lineal como soporte inmediato a utilizar a mano alzada en todos los ejercicios prácticos. Nociones elementales del Sistema diédrico: plan-

tas, secciones, alzados. Convenios gráficos, acotamientos, etc, otorgarán al alumno los recursos mínimos para poder expresar las primeras experiencias gráficas.

Podemos considerar esta clase como la entrada del Dibujo Técnico, en el Temario de D-1

## **SEGUNDA PARTE: APRENDIZAJE. TEMAS: 5, 6 ,7, 8, 9 y 10**

### **TEMA 5, 6 Y 7.- ANÁLISIS DE VOLUMEN ELEMENTAL, REPRESENTACIÓN BIDIMENSIONAL Y REPRESENTACIÓN TRIDIMENSIONAL**

Se trata de aproximar al alumno, de momento, al manejo a través del dibujo de un sólido sin identidad arquitectónica, buscando su comprensión a través de la manipulación en todos sus aspectos: alzados, perspectivas, etc.

Dibujo de volúmenes "próximos a la arquitectura", a partir de información sobre proyecciones diédricas y perspectivas se avanza en el conocimiento del volumen en todas sus formas de representación.

### **TEMA 8 Y 9.- INTRODUCCIÓN AL USO DE LOS SISTEMAS DE DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR Y APLICACIONES DEL DISEÑO ASISTIDO POR ORDENADOR AL DIBUJO ARQUITECTÓNICO.**

Instrucciones básicas para el manejo de los programas de Diseño Gráfico aplicado a la arquitectura.

### **TEMA 10.- ANÁLISIS DEL VOLUMEN ARQUITECTÓNICO**

El enunciado de Viollet le Duc: "Ha sido la permanente voluntad de mejorar las relaciones entre envoltura y sustentación, la única fuerza capaz de conseguir recorrer el largo camino desde la sencilla basílica romana hasta la catedral gótica", sirve para apoyar esta lección, que pretende recorrer de forma sucinta, con el alumno, el camino constructivo desde la iglesia protorrománica, con sus contrafuertes elementales, la elevación de la nave central, la ampliación de las naves laterales, la bóveda de cañón transformada en crucería, los arbotantes, etc.

## **TERCERA PARTE: CONTENIDOS. TEMAS: 11, 12, 13, 14, 15 Y 16**

### **TEMA 11.- ANÁLISIS DE ARQUITECTURAS SIGNIFICATIVAS**

El Objeto Arquitectónico por Excelencia. Creemos al alumno en condiciones de enfrentarse a la identidad de la Arquitectura. Avanzando que, no por tratarse de una obra clásica es menos compleja en su simbolismo, se utiliza un emblemático ejemplo, como paradigma de la armonía y la sencillez en forma monumental y templaria. Partiendo del elemental conocimiento de la perspectiva por parte del alumno, se teoriza sobre los aspectos visuales del templo reconstruido por Ictino, sus correcciones ópticas, La modulación y proporciones, estudiadas por Balanos, e interpretadas por Moya, etc. El alumno hará un esfuerzo gráfico con un sólido elemental, vaciado hasta convertirlo en una arquitectura legendaria. No interesa por ahora, más que el manejo general del paralelepípedo columnado, no toda-

vía el simbolismo traducido en retórica formal, cuya carga e influencia en el Renacimiento y Neoclasicismo, exige otras dedicaciones teóricas.

#### TEMA 12.- ANÁLISIS MÉTRICO DE LA ARQUITECTURA

En este momento, suponemos al aprendiz de dibujante de Arquitectura, en situación de entender, que una imagen gráfica sin dimensionar, se limita a una idea. Es una información sin codificar, incompleta. No es una información transmisible, aplicable prácticamente, en el mundo constructivo a que se destina. Nos parecen aquí adecuadas, algunas referencias a las primeras relaciones dimensionales en la historia de la Arquitectura, a la modulación y proporcionalidad. A la vez el proceso cognitivo del aprendizaje, está en un punto capaz de aumentar la complejidad formal en el detalle. El objetivo es pues: Estudiar Historia de la Arquitectura, aprendiendo a Dibujar. Elegimos en consecuencia un tema teórico que contemple ambas pretensiones.

#### TEMA 13.- ANÁLISIS DEL ESPACIO INTERIOR

Es necesario ahora dar un paso más, para enfrentar al alumno con la complejidad del espacio interno del objeto arquitectónico. Se trata de aprender a desvelar la estructura íntima, que casi siempre justifica la apariencia externa que el Dibujante ya comprende. Se trata de conocer el mecanismo constructivo que permite mantener en pie esa realidad arquitectónica. Ante el alumno se abre ahora una nueva ventana, la aproximación a la "firmitas" Vitrubiana. Se facilitan ejercicios con información constructiva: Secciones, etc.

#### TEMA 14.- ANÁLISIS DEL DETALLE FORMAL

Se acentúa en este capítulo la fijación en el acabado de la arquitectura, en sus últimos detalles. Se concientia al alumno en la preocupación por el "detalle", como "logro constructivo", como rúbrica, etc.

#### TEMA 15.- ANÁLISIS DE LA FORMA ARQUITECTÓNICA A TRAVÉS DE LA MASA O TEXTURA Y EL COLOR

Como aspectos destacados a considerar en la manifestación arquitectónica, se trabaja subrayando la repregráfica de: acabados, textura, colores. Este tema se desarrolla ampliamente en el último ejercicio.

#### TEMA 16.- VOLÚMENES RELACIONADOS: GÉNESIS DEL ESPACIO EXTERIOR

Se ha estudiado hasta ahora el volumen aislado, como objeto independiente. Cumple en esta fase del temario introducir ya algunos ejemplos de asociaciones arquitectónicas, de conjuntos, más o menos complejos de momento, que permitan iniciar al alumno en la singularidad urbana.

Nuestra fidelidad y compromiso con la historia, reflejada en este Proyecto Docente, nos sugiere una introducción teórica clásica, que nos permitirá invocar los primeros trazados conocidos: Las ciudades de Pericles. El Espacio Platoniano, La Stoa, El Agora, Los Foros, herencia romana del Agora, Los estudios de



Constantin Doxiades para la Acrópolis, sobre las variaciones del punto de vista entre Jonios y Dorios.

#### CUARTA PARTE: ANÁLISIS URBANOS. TEMAS: 17, 18, 19, 20, 21 y 22

##### TEMA 17 Y 18.- EL DIBUJO DE TEXTURA CONCONTEXTUALIZADAS EN ÉPOCAS CONCRETAS Y EL DIBUJO DE LA EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL ESPACIO EXTERIOR

El estudio de la evolución del Espacio Público, consideramos que es una cantera de posibilidades sugestivas para el aprendizaje gráfico.

El nacimiento de las ciudades, pintura y arquitectura, la herencia clásica de su trazado, "El buen gobierno de la ciudad" (Lorenzetti), la transformación del espacio público en el tiempo, el condicionante bélico, las ciudades ideales como ideario regenerador, el devenir de los estilos, etc. Algunas propuestas intentan demostrar al Dibujante el carácter, a veces utópico, de la historia de la pintura, y como ese aspecto romántico e idealizado, ha movido al poder, hacia las grandes realizaciones urbanas.

Invitamos al Dibujante, a dibujar esas ideas, a acompañar el viaje de Coethe, o de Stihendal, de Chateaubriand o de Alberto Durero, le invitamos a iniciarse en las "Vedute" de Visentini y de Canaletto, para desvelar el viaje de las ideas, desde Venecia a Inglaterra y de allí al nuevo mundo. Intentamos entusiasmarle con la pasión coleccionista del cónsul Smith en Venecia, con el intermediario Algarotti en la corte de Federico el Grande, en las vistas analógicas del Gran Canal y las arquitecturas Paladianas. Y le conminamos a apreciar, como la mercancía cultista de inspiración urbana y en forma gráfica, comenzaba a extenderse en un antirreduccionismo de élite de tan afortunados resultados posteriores para la Arquitectura.

##### TEMA 19 Y 20.- EL AMBIENTE URBANO, EL MONUMENTO, LA FIGURA HUMANA COMO REFERENCIA Y LA ACTIVIDAD HUMANA COMO GENERADORA DE UN ESPACIO

El Hombre como referencia, medida y escala en la arquitectura. El alumno tratará ahora de realizar un esfuerzo de imaginación y de técnica que suponemos ya posee.

Se intentará plantear el problema del propio arquitecto autor de un trabajo real, por ejemplo Carlo Aymonino con su proyecto para un coloso en Roma.

El alumno elegirá una pieza, figura de taller, etc., que dibujará desde varios puntos de vista y luego la instalará en el lugar adecuado dentro de un contexto urbano concreto.

Los dibujos de Aymonino para este trabajo, cargados de densidad conceptual y gráfica, analíticos y de laboratorio, enseñarán al nuevo Dibujante, lo que permite a un arquitecto, el manejo hábil y el control de la materia para la que se está preparando, confirmándole la idea de que no hay más ortodoxia en el Dibujo que la de la "suficiencia" en la Expresión Gráfica.

## TEMA 21.- LA EXPOSICIÓN DE LA IDEA SOBRE EL SOPORTE: COMPOSICIÓN Y PRESENTACIÓN

Se desarrolla en el último tema.

## TEMA 22.- TÉCNICAS Y RECURSOS INFOGRÁFICOS

En este tema se enfrenta el alumno a las nuevas herramientas de la tecnología gráfica y su aplicación a la expresión de la arquitectura.

## QUINTA PARTE: RESULTADOS. TEMA: 23

Nuestro curso ha terminado con aprovechamiento, pero falta una confirmación. El Dibujante tiene ya a nuestro juicio, capacidad para analizar una Arquitectura aislada o en un contexto urbano. Tiene capacidad para desvelar ese entorno e incluso entender su peculiaridad: Conceptual, social, histórica, estilística, etc. Está preparado para averiguar con aproximación, por qué las cosas que dibuja, han llegado a conformarse así. Creemos que este Proyecto Docente le ha otorgado una erudición arquitectónica mientras aprendía a dibujar. Con la idea de cerrar un curso con una experiencia que justifique todo un camino de intenciones, adelantadas ya en el ideario de la Introducción, proponemos, una experiencia creativa de mayor densidad gráfica y conceptual.

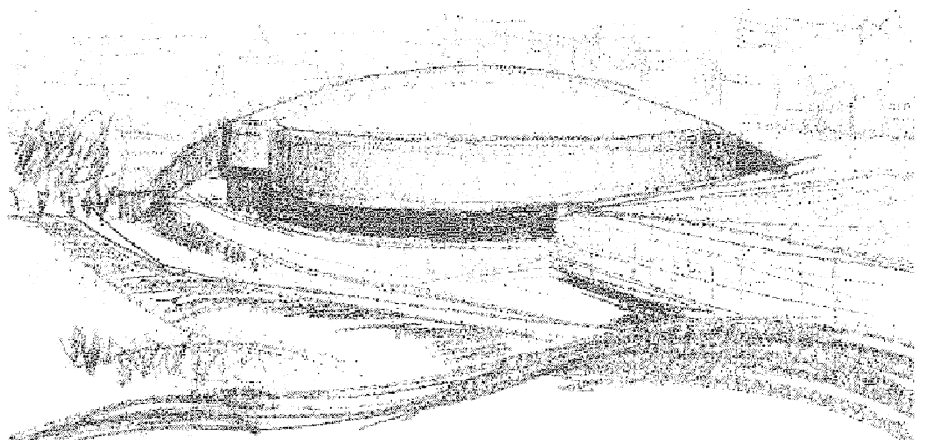
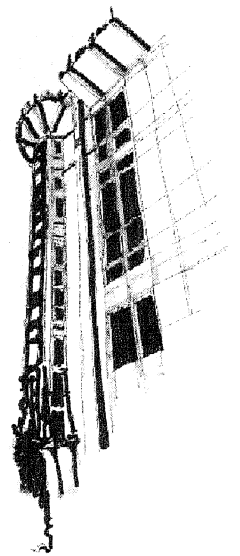
## TEMA 23.- ANÁLISIS GLOBAL DE UNA PROPUESTA CONCRETA. REPRESENTACIÓN CREATIVA

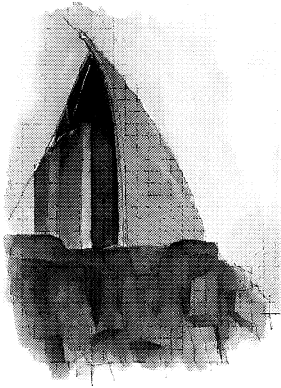
Ejemplo de propuesta.

*"Fragmentos Renacentistas y Teatro Urbano"*. Elegimos una lección teórica en cierto modo espectacular. En un auténtico sentido urbano, de espectáculo teatral, que desde Carpaccio y las Perspectivas de la Escuela de Piero della Francesca hasta Canaletto, etc., se manifiesta en todo su esplendor gráfico, recogiendo: El sueño de la Plaza, recreado por: Laurana, Sangallo, di Giorgio, la adaptación y brillantez del tinglado, por: Guardi, Pissone, la grandilocuencia del arco de triunfo, de Bellini, la magnificencia captada por Canaletto, etc. Esta teorización, ha sido ensayada en dos experiencias gráficas desarrolladas a lo largo de los cursos 90-91 y 93-94 que se presentan en forma de Catálogo, que recoge un resultado, a nuestro juicio alentador, como logro de coordinación, de intenciones aunadas, etc. El análisis de peculiaridades emblemáticas, de afortunados logros urbanos próximos a la Utopía, nos recuerda que estamos ya en un punto avanzado de nuestra civilización Helenista, que por primera vez el hombre, en su revisión cultural del mundo antiguo, se ha aproximado a la leyenda del mito clásico. En las puertas del XVI, los artistas posteriores al Peruggino, a Rafael y Bramante, avanzan en sus investigaciones hacia la metafísica, hacia la clave de las emociones y de los sentimientos. El artista, comienza a olvidarse de la Realidad, en sentido literal de imitación, e indagará en las nuevas dimensiones de la percepción. Las perspectivas de la Escuela de Piero della Francesca, Baltimore, Berlin y Urbino, adelantan parte de estas impresiones del alma, que serán interpretadas por Chirico, Carrá, Morandi etc., con la influencia y consecuencias conocidas sobre las arquitecturas de renovación europeas, entre los dos grandes conflictos.

Nuestros alumnos, en un momento de madurez tras el curso desarrollado, pueden estar en condiciones de entender e interpretar, algunas claves, nacidas del refinamiento socio-cultural, a partir del Renacimiento. Utilizando las ideas neoclásicas de F. Shinckel, sus rigurosos dibujos eclécticos de la Plaza italiana o de la Gendarmen markt, se propone un trabajo de constatación de la utopía y la lectura de una idea arquitectónica posible, nacida como sugerencia de una determinada función social desarrollada sobre el Espacio Público. La creación de un contenedor del espectáculo, Teatro, sobre el anterior escenario al aire libre se traduce en un ejercicio concreto.

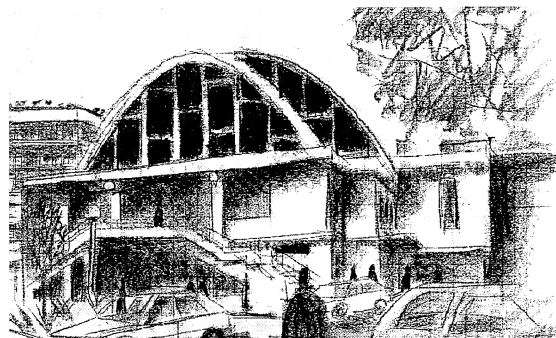
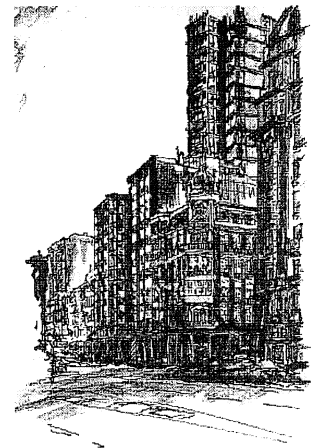
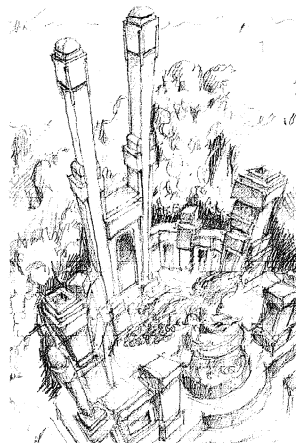
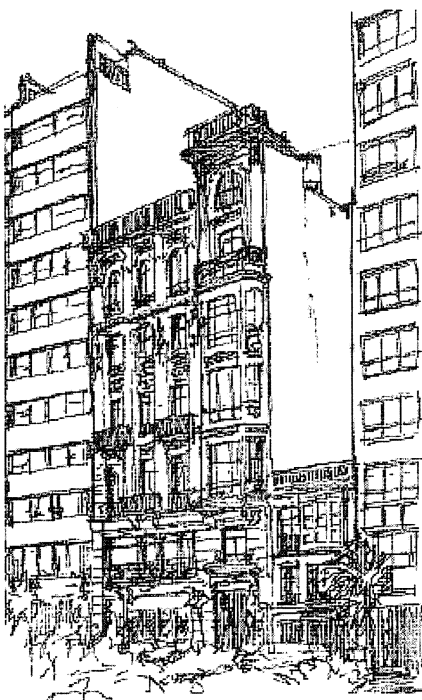
*Arturo Franco Taboada*

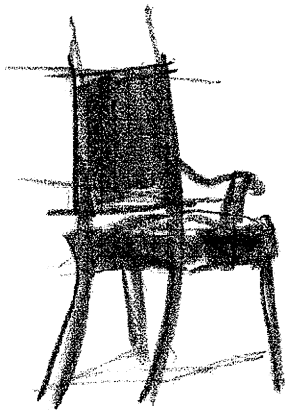




*"Aprender a dibujar es aprender a ver. Por ver entendemos observar con los cinco sentidos al mismo tiempo. Se ve a través de los ojos y no con los ojos. Ver, en este sentido, es sinónimo de conocer."*

KIMON NICOLAIDES. The natural way to draw.





## CONTENIDOS ESPECÍFICOS GRUPO "B"

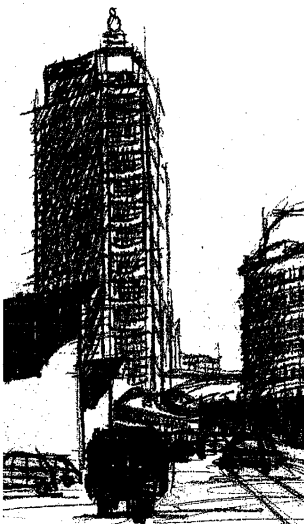
### OBJETIVOS

Se establecen como objetivos de la asignatura el "manejo del dibujo como herramienta gráfica para la representación y el conocimiento del mundo de lo visible y del universo mental, de manera que el alumno consiga:

- Desarrollar la capacidad de observación, la habilidad y el dominio del acto de dibujar y la sensibilidad de los valores estéticos.
- Estimular, dentro de la actividad proyectiva, la presencia de una componente no sistemática, simbólica y poética.
- Dar al alumno las condiciones necesarias para que se enfrente al acto de proyectar de manera ágil y consciente.

### FUNDAMENTOS

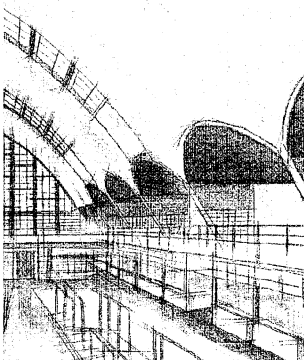
La asignatura de Dibujo I aprobada por el plan de estudios vigente, incluye contenidos de dos asignaturas del plan antiguo (ANÁLISIS DE LAS FORMAS ARQUITECTÓNICAS y DIBUJO ARQUITECTÓNICO) e incorpora la troncalidad de la docencia de DIBUJO ASISTIDO POR ORDENADOR (CAD) como consecuencia del gran desarrollo de las nuevas tecnologías y de su aplicación específica al campo de la representación arquitectónica.



La enseñanza del DIBUJO debe facilitar al alumno una serie de pautas para el conocimiento del mundo de lo visible, que le ayuden a entrar en el mundo de las ideas previas al hecho proyectual (universo mental).

Estas ideas, que surgen como respuesta a una serie de requerimientos funcionales, perceptivos, simbólicos y poéticos son las que originan los procesos pensantes de tipo creativo que darán una respuesta óptima a dichos requerimientos (representación creativa).

En cuanto a la manifestación de esas ideas, se ha considerado suficientemente demostrado, que el DIBUJO es la herramienta principal de este proceso pensante. Por consiguiente entendemos que el DIBUJO es un medio para pensar gráficamente y no un fin en si mismo.



Entendemos que existen fundamentalmente dos modos de DIBUJO DESDE EL PUNTO DE VISTA DEL APRENDIZAJE GRÁFICO:

- El DIBUJO "sensible": consideramos que en la primera fase de todo estudio gráfico, es imprescindible intentar captar los aspectos sensibles del modelo que se pretende representar o diseñar. Es la idea inicial o embrión del proyecto que va tomando forma como respuesta a una serie de requerimientos ya enunciados. Por otro lado hay que señalar que el cerebro conoce mejor aquello que sensibiliza antes, por consiguiente la respuesta emocional debe ser previa a todo proceso pensante.

- En el extremo opuesto está el DIBUJO "riguroso", donde se agrupan los conocimientos técnicos y científicos con las normas y convenios gráficos generalmente aceptados en los que cabe la verificación exacta de los conocimientos geométricos y matemáticos; es el DIBUJO que se inició con el tratadista y arquitecto Sebastiano Serlio en los siglos XV y XVI, continuándolo Gaspar Monge en el siglo XVIII con su "Lecciones de geometría descriptiva". (esta es la parte del DIBUJO más relacionada con otras asignaturas del departamento como Geometría Descriptiva, DIBUJO II, etc.).

El método utilizado para la enseñanza del dibujo, que vamos a exponer de aquí en adelante, parte de reconocer el nivel inicial del alumno y a partir de ahí mediante la "praxis gráfica" llevar a cabo un trabajo de curso de complejidad creciente (en cuanto al aprendizaje de la expresión gráfica), que se desarrolla a través de 23 temas estructurados en las fases de:

- INICIACIÓN: Temas 1 a 4
- APRENDIZAJE: Temas 5 a 9
- CONTENIDOS: Temas 10 a 22
- RESULTADOS: Tema 23

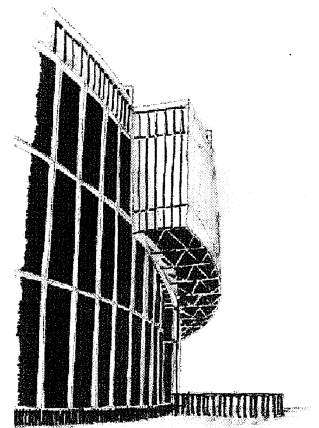
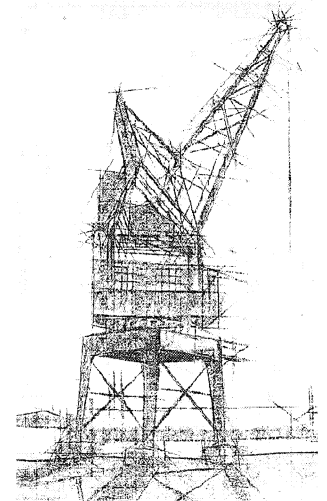
El apartado de "Contenidos" se desarrolla, en su vertiente práctica, a través del aprendizaje de los modos de representación expuestos en los temas 5 a 9 y, además, se profundiza sobre el aprendizaje de la expresión gráfica a través de cinco ámbitos que se desarrollan cada uno de ellos de una manera determinada, a saber:

- **Fase inicial expresiva** donde el "dibujo sensible" se manifiesta a través de una serie de grafismos que reflejan, con una respuesta no necesariamente figurativa, la forma en la que se entiende el modelo contemplado a través del filtro de la percepción.

- El **segundo ámbito** del aprendizaje gráfico es el de la representación entendida como una toma de datos y análisis previos, es pues un dibujo de referencias y proporciones que describe esencialmente las características métricas y compositivas del modelo estudiado.

- El **tercer ámbito** en el modo de dibujar nos conduce al conocimiento y dominio del grafismo que se desarrolla a través de una representación formal en donde todos los datos obtenidos en las fases anteriores adoptan una forma reconocible y generalmente figurativa (Elegir algún dibujo a línea).

- El **cuarto ámbito** sintetiza la representación formal mediante el estudio del modelo referido a su entorno espacial más inmediato y todo ello dentro de los campos de la arquitectura, escultura y pintura para llegar, a través del dibujo reflexivo, a la comprensión del espacio como resultado de una actitud o comportamiento humano que se desarrolla en un entorno cultural o histórico determinado.



- **La fase final** de todo este proceso de aprendizaje gráfico, nos conduce a la representación creativa que nos permite, mediante una manipulación gráfica de los dibujos anteriores y sobre la base de unos planteamientos de tipo proyectual, obtener una respuesta alternativa como resultado de una reinterpretación del modelo inicialmente estudiado.

## ESTRUCTURACIÓN Y DESARROLLO DEL TEMARIO

Las clases teóricas se alterna con las prácticas manteniendo a lo largo de todo el curso un desarrollo didáctico de complejidad creciente y no necesariamente lineal.

En la **primera parte del curso** y simultáneo a la "iniciación" y "aprendizaje" se realizan una serie prácticas experimentales a base de :

- Dibujo de objetos reconocibles a través de la percepción háptica.
- Dibujo de imaginación.
- Dibujo de objetos copiados y después memorizados visualmente.
- Dibujo de interpretación de textos literarios que describen temas fundamentalmente arquitectónicos.

En la **segunda parte del curso**, "*contenidos*":

- Estudio de las proporciones a través del dibujo de estatua o esculturas antropomórficas.
- Realización de prácticas en las que se desarrolla fundamentalmente el dibujo figurativo.
- El desarrollo de estas prácticas está íntimamente ligado a cada uno de los temas enunciados en el programa.

En la **última parte del curso** y como colofón a todo este aprendizaje se realizan ejercicios "del natural" (temas 17, 18 y 19) tomando como referencia el modelo de la Ciudad para llegar al "análisis global de una propuesta concreta" que tiene como fin último la representación creativa que consideramos el paso previo a la proyectación.

*Miguel A. Pérez Cid*



*"...el dibujo es el principal resorte que usamos para organizar y expresar nuestros pensamiento y percepciones visuales..."*

*"...Por este motivo entendemos que el dibujo no es únicamente una expresión artística, sino también un instrumento práctico con el que formular y abordar los problemas del diseño..."*

FRANCIS D.K. CHING y STEVEN P. JUROSZEK. Dibujo y proyecto.



AUTORES DE LOS DIBUJOS SELECCIONADOS:

- Ramón Fernández López
- Candido Couceiro Mouriño
- Roberto Soto Fernández
- Oscar González Fernández
- Francisco Fernández Fernández
- José Manuel Fernández Barreira
- José Ramón Leal Barcia
- Víctor Manuel Feijoo Revilla
- Sara García Gallego
- Mario Franco Fuentes
- Marcos Arias
- J. Antonio Piñeiro Carrera