

## UNA NUEVA PEDAGOGÍA

JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA  
UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

Esquema de organización pedagógica para las asignaturas Dibujo, Análisis e Ideación I (DAI 1), Dibujo, Análisis e Ideación 2 (DAI 2), Dibujo del natural (DN), Dibujo Avanzado e Interpretación 1 (DAEIN 1), Dibujo Avanzado e Interpretación 2 (DAEIN 2).

El planteamiento que se transcribe fue aprobado en el Consejo del Departamento de fecha 13 de julio de 1998.

### A.- Dinámica docente.

En orden a optimizar el aprendizaje, a la vista de las características de nuevo plan y a la disposición académica de los alumnos, se han de potenciar las siguientes situaciones.

1º Trabajo en grupos.

El trabajo en grupos debe perseguir la puesta en común comunicativa (Lingüística) de los alumnos, que debe facilitar la atención a las operaciones gráficas y la toma de postura crítica frente al aprendizaje.

2º Refuerzos

La dinámica docente debe de ir acompañada de la apreciación inmediata por parte de los profesores de las tareas desarrolladas y los aciertos (parciales o totales) de los alumnos.

3º Los ejemplos.

El aprendizaje de destrezas se funda, en parte, en la observación del trabajo desarrollado por personas diestras, por lo que se programarán intervenciones de profesionales.

4º Relaciones entre el dibujo de concepción y la plástica

Aunque la atención pedagógica básica se enraíce en el discurso proyectivo arquitectónico parece esencial que la producción (los ejercicios gráficos) se vinculen al campo de la plástica, que es el ámbito donde se pueden abrir los significados de las configuraciones gráficas.

### B. Bloques Pedagógicos Básicos

Hemos denominado bloques pedagógicos básicos a una serie de ámbitos experienciales por los que deben de transitar los alumnos para alcanzar los objetivos formativos deseados sin insistir en el logro de resultados convencionalizados. Y se obtienen sin más que considerar los ámbitos ejercitativos aislados empíricamente en bloques, asociados con las referencias teóricas publicadas en el número 6 de la revista EGA.

1º El dibujar genérico

2º El espacio envolvente. La consignación del espacio construido

3º El espacio en uso

El movimiento. La Planta

La quietud. El espacio interior. La sección.

4º El lugar. La presencia de la arquitectura en el paisaje

5º Introducción al proyectar

6º Los datos necesarios para tantear propuestas arquitectónicas. Las atenciones del proyecto.

7º Análisis y tanteos de situaciones singulares.

8º Los tanteos desde posiciones atencionales extremas

**9º El dibujar del natural.**

**10º El dibujo avanzado en orden a proyectar.**

**11º La interpretación de la arquitectura con medios gráficos**

**El enfoque de los primeros cuatro bloques pedagógicos es como sigue:**

**1<sup>er</sup> BLOQUE PEDAGÓGICO. El dibujar genérico.**

Este bloque es la introducción a la actividad de fondo, base y fundamento del oficio de arquitecto: el dibujar. Y va a presentar el dibujar como actividad espontánea que, en razón a su vinculación cultural y a las distintas modalidades y convenciones, matiza sus resultados adaptándolos a la visualidad, a la experimentalidad métrica y técnica, y a la autoestimulación imaginaria genérica o especializada para la arquitectura.

Dibujar es dejar huellas de los movimientos que se realizan frente a un soporte específico. Y se llama dibujo al resultado concluido de esta actividad.

Dibujar es una actividad movimental espontánea que inventa configuraciones comprensivas del mundo y funda las convenciones representativas visuales. Esto obliga a entender el dibujar como un tantear abierto y ciego que sólo se puede desarrollar por sucesivas aproximaciones, estimuladas por lo que el propio dibujar presenta en cada momento reflexivo (perceptivo) como tanteo configurado.

No se puede dibujar sin corregir. Dibujar es un constante rectificar-superponer después de cualquier tanteo. Leonardo indica: "usarás reglas para corregir tus figuras... Si quieres iniciar tu obra desde un principio de acuerdo a las reglas de la composición, jamás alcanzarás tu propósito y sembrarás la confusión en tu trabajo" (Leonardo. "Tratado de la pintura").

Es la percepción del dibujo del dibujar y no la percepción de la realidad referente, la que debe de conducir las rectificaciones y los tanteos sucesivos en que consiste el dibujar que intenta, que proyecta.

Hay un dibujar primario, autoafirmativo y casi táctil que intenta la pura configuración automemorable. Es el dibujar intrafigural en el que el soporte no cuenta en razón a que la atención se pone en la aparición de un ícono reconocible, mejor o peor convencionalizado. Este dibujar tiene que ver con los bordes y funda el dibujar operativo (técnico) cuando se incluyen en él pautas métricas comprobables.

Hay otro dibujar que se apoya en la consideración del soporte como límite y componente del propio dibujo. Éste es el dibujar verdaderamente formativo porque fuerza la atención al conjunto por encima de las figuras que engloba.

Las situaciones límites del dibujar son el dibujar bordes (Geometría Descriptiva) y el dibujar atmosférico. La combinación de estas modalidades es el fundamento de la representación en perspectiva visual convertida en referencia convencionalizada universal (la perspectiva óptica).

El lenguaje gráfico genérico se funda en la superposición en el soporte de los distintos momentos activos-reactivos por los que se pasa al dibujar. Cada estadio del soporte entero (el dibujo siempre estará completo, pero nunca terminado) es un componente lingüístico que desencadena la reacción de completarlo más y modificarlo superponiendo otro estadio. Así, al final, un dibujo es una superposición en el soporte de los distintos momentos activo- críticos por los que se ha pasado. El lenguaje gráfico supone el espesor de los tanteos superpuestos al dibujar. El resultado final es la apariencia que queda de la ocultación sucesiva de los distintos estadios generativos.

El significado de un dibujo es su sintaxis, la articulación que la propia ejecución ha llegado a consignar.

En esta visión, las líneas, gestos, manchas y disposiciones de cada estadio no son los elementos alfabéticos del lenguaje, sino los dispositivos que, en cada momento, definen tentativamente la frase o argumento que se persigue, con o sin propósito formal, al dibujar.

Al dibujar, los ojos no ven. Sólo se ve cuando se para de hacer. Entonces ver es probar la capacidad evocadora de la frase realizada y movilizar el siguiente momento activo (prosecutivo).

Los dibujos son productos visuales, obras para ser usadas con la vista. Esto es, con los significados que, proyectados sobre las obras, la vista es capaz de canalizar.

Los dibujos son universos organizados por los elementos aparentes, residuales de las operaciones de superposición efectuadas. Su naturaleza poética se funda en la distribución (composición) resultante de los elementos aparentes según las técnicas y las gestualizaciones empleadas.

Los significados primarios de los dibujos se vinculan a las disposiciones (composiciones) entendidas en clave procesativa, a la disposición como acomodo tanteado, como argumento advenido.

Hay un primer nivel de entendimiento de los dibujos vinculado a la extrañeza, asombro y provocación enigmática que el dibujo exhibe, al estímulo que el dibujo encarna para hacer otros dibujos, para proseguir un camino aventurado por contraste a través de la mirada.

El dibujo conmueve o estimula en un ámbito social determinado, al margen de la convencionalidad de sus configuraciones, como la poesía conduce a ensoñaciones diversas al margen de la corrección gramatical de sus enunciados.

Ver un dibujo es dejarlo ser, respetar sus vacilaciones, tensiones y sorpresas, al tiempo que se le acompaña de sentimientos y argumentos verbales. La dimensión poética del dibujar estriba en su ejercitación abierta espontánea y respetuosa, hasta que se configura algún marco que pueda entenderse como una referencia.

Las lecciones o advertencias del dibujar expresivo pasan por:

- la experiencia sorprendente de las ordenaciones al dibujar sin propósito.
- La experiencia consignadora genérica que proporciona la completitud de cada estadio del dibujar.
- La experiencia asombrosa que se produce al borrar, al rebajar los trazos hasta difuminarlos en la pura dinamicidad de sus sugerencias (ensueños dinámicos).
- La experiencia gozosa que produce entregarse a jugar con un dibujo al dibujar (por ejemplo girándolo o dibujando encima del dibujo de otro).
- La apreciación curiosa de las semejanzas e indicaciones que todo dibujo propone sobre algún aspecto de la realidad ya consignado (en su totalidad o en particiones acotadas).
- La confirmación de la capacidad proyectiva (polisémica) que todo dibujo tiene si se saben fabricar argumentos verbales oportunos.

Mirar es una experiencia incontrolable guiada por intereses cotidianizados. Consignar la mirada es una operación conceptual para la que se han establecido convenciones técnicas y mecánicas estándar.

Cuando la mirada se entiende como un invento del dibujar, guiado y enmarcado por el dibujo inespecífico, se hacen patentes las atenciones gráficas y homogeneizables las modalidades espontáneas del dibujar.

Se mira todo y continuamente, pero sólo se sabe consignar ciertas formas convencionales de congelar la mirada, restringiéndola a un encuadre parcial y a un punto de vista único. Esta forma de restricción también la enseña el dibujar genérico.

Consignar la mirada sólo es posible (con máquina fotográfica o dibujando) limitando el campo, después de elegir un punto de vista y decidir un encuadre.

El punto de vista se determina por motivos varios (interés, significación, sentimiento, etc.) y tiene que ver con alguna estructura de afinidad entre el que mira y lo que quiere ver.

El encuadre se vincula con la amplitud, naturaleza y estructura de lo que se quiere describir. Los encuadres cortos ofrecen sensaciones y estímulos plásticos puros. Los encuadres amplios ofrecen, además, sistemas estructurados de líneas y manchas (perspectiva). Los encuadres medios son estrictamente pictóricos (descripciones de objetos ubicados en fondos).

Entiendo la fotografía como dibujo instantáneo sólo con fotos pueden considerarse todas las peculiaridades perspectivas consignativas del dibujar.

## 2º BLOQUE PEDAGÓGICO. **El espacio envolvente.**

Este bloque supone la introducción al aprendizaje en el proyectar, que va a ser el núcleo de los estudios de Arquitectura. Vamos a tratar del dibujar proyectivo como fundamento del proyectar dibujando y se va a hacer considerando, desde el principio, las características atencionales básicas de la arquitectura y del proyectar arquitectura.

Este segundo bloque pedagógico se orienta al aprendizaje en la experiencia de estar alojados en arquitecturas y al aprendizaje en la transcripción práctico/gráfica de las características del espacio envolvente. Esta especificación tiene sentido ya que es el fundamento de la comprensión del espacio construido en la que consiste la arquitectura y la introducción a la capacidad de los medios prácticos y gráficos para consignar en documentos operativos las características de los espacios construidos.

Los espacios constituidos están aislados del exterior, poseen cualidades de iluminación (natural y artificial), de temperatura, de calidad del aire (renovación, olor, etc.) y de tacto, que permiten realizar en ellos acciones diversas y están jalonados de obstáculos constructivos distribuidos en orden, que configuran y limitan la capacidad movimental y organizativa en su interior. Además, suelen alojar elementos muebles que soportan los comportamientos rituales a que se destinan.

La experiencia primaria del espacio construido tiene que ver con su tamaño, configuración y cualidades, hasta que se usa repetidamente para hacer cosas, situación (experiencia de uso) en que el tamaño y la disposición desaparecen de la atención, quedando el espacio de manifiesto sólo por las cualidades genéricas y los obstáculos que facilitan o entorpecen el hacer ritualizado.

La experiencia edificatoria del espacio construido comienza cuando se aprecia el entorno como una disposición de entidades duras (constructivas), organizadas en un sistema de elementos soportantes, de cubrición, y de acabado, estructurados en una configuración proporcional, en última instancia geométrica, de la que penden instalaciones, también geoméricamente dispuestas y, en cuyo interior hay objetos localizados.

La transcripción de la experiencia primaria puede hacerse fotografiando, describiendo con palabras o dibujando (representando el recinto).

La fotografía y el dibujo de representación, que tienen una estructura configurativa de familias de líneas semejante, presentan como inconveniente que no pueden captar de una vez el ámbito envolvente y sólo pueden hacer descripciones de partes, que serán más o menos pregnantes en razón al punto de vista y al encuadre que se tome. Sin embargo, serán capaces de transcribir la atmósfera y los contrastes de tono y de color creados por la luz en los encuadres elegidos. Según sea la amplitud del encuadre, aparecerán las líneas configurativas de la perspectiva (en encuadres amplios) o las estrictas configuraciones de los contrastes (en encuadres muy reducidos).

Los primeros encuadres se vincularán con la tradición representativa histórica (la perspectiva visual y cónica) y los segundos con la tradición compositiva y abstracta en el arte. Los encuadres intermedios son los más propiamente pictóricos, entendiendo que la fotografía es un dibujo instantáneo mientras el dibujar es una experiencia abierta proscritiva y gozosa.

La transcripción de la experiencia edificatoria tiene sus propias peculiaridades. Basta con advertir que la fotografía o el dibujo en perspectiva visual no son capaces de consignar en un documento la configuración proporcional de los elementos constituyentes. Hay que recurrir al artificio de las proyecciones ortogonales. La planta y la sección, que nos van a permitir la transcripción gráfica del todo edificado, configurando las proporciones, que son los tamaños relativos de los distintos elementos remitidos a ellos mismos o a algún patrón exterior, por medio de figuras geométricas estructuradoras.

En estas transcripciones es inevitable comprender la organización sistemática del conjunto ya que la edificación es estrictamente eso, organización y sistema. La maqueta es un buen medio de transcripción.

La experiencia del espacio construido interior y su transcripción directa, como hemos visto, tiene el inconveniente de la limitación de las convenciones “visualistas” por lo que la transcripción objetiva reclama de artificios racionales que permitan la consignación total. Esto se consigue cuando el entendimiento del espacio construido se amplía hasta sobrepasar los límites de la experiencia visual directa y la transcripción se hace desde fuera, desde posiciones imposibles (desde el infinito, desde lo alto, etc.).

Los subterfugios operativos para alcanzar la transcripción sistemática son los contenidos en la geometría métrica, utilizando como patrón de medida el metro o el cuerpo humano. La utilización de cuerpo humano supone la propia sistematización proporcional de las posturas que pueda adoptar para ser utilizadas como referencia (escala). Todas las cosas utilizables se remiten en última instancia a las medidas y proporciones de los cuerpos humanos (medidas medias, máximas o mínimas, según los casos). Al saber escalar de las medidas adecuadas de las cosas se le llama ergonomía.

### 3º BLOQUE PEDAGÓGICO. El espacio en uso.

Este bloque pedagógico se orienta al tratamiento gráfico de la edificación y el proyecto de la arquitectura, entendiendo que la arquitectura se destina a albergar comportamientos ritualizados que se desarrollan en movimientos y quietudes de grupos de personas entre enseres, soportes de la actividad y la sedencia, y la dura edificación que delimita posibles movimientos y matiza la amplitud.

Se trata de hacer entender que sólo hay arquitectura cuando hay posibilidades de actuar y desplazarse en un entorno protegido y, además, la edificación permite que pueda haber quietud satisfactoria en el interior de una construcción estable, también quieta, estática, imperturbable.

En general la movimentalidad no se consigna en los documentos arquitectónicos, se da por entendida o empaquetada. Sin embargo, este nivel de comprensión/operación es el fundante para que la arquitectura sea arquitectura.

La consignación gráfica del movimiento es el gesto, el barrido (el borrado) que puede ser libre o encauzado por limitaciones, según el encuadre o la situación de referencia, y siempre se entiende como la traslación dinámica de estructuras dinámicas (los cuerpos humanos) en proyección. Una planta de un edificio es la transcripción de una estructura constructiva (dura, limitativa) que permite movimientos y quietudes previstos, proyectados. Por eso, una planta es la solución a las conjeturas que se hacen al proyectar acerca de los comportamientos que el edificio quiere contener. Cuando alguien se intenta acomodar en un espacio construido lo que hace es disponer las quietudes de manera que los movimientos necesarios sean posibles. Colonizar un espacio construido supone disponer, en los rincones y ámbitos a

disposición, los enseres indispensables para almacenar las cosas que se necesitan para realizar las acciones que se tienen previstas, sin que se produzca la obstrucción de las áreas que deben de permitir los desplazamientos entre los lugares dispuestos para las acciones. A veces resulta difícil cumplir este objetivo.

Las quietudes (siempre parciales) se producen sobre soportes (muebles) que sostienen el cuerpo en ciertas posturas y otros que permiten, la manipulación de objetos (máquinas, menajes, etc.), la interacción (conversación, etc.), la contemplación, y el ex –tasis.

Los muebles y enseres suelen ser productos de mercado. Además, las quietudes necesitan la ambientación adecuada para que las acciones previstas se puedan realizar en condiciones óptimas de aislamiento, comunicación, iluminación, sonido y temperatura.

La consignación de las quietudes parciales (quietudes activas) sólo puede hacerse en proyecciones, a partir de la transcripción de la posición básica (de pie, sentado, arrellanado), de sus cambios dinámicos, y de las condiciones ambientales óptimas.

Las quietudes comunicativas y contemplativas suelen quedar reforzadas cuando el espacio interior o exterior, de acompañantes, pasan a ser objeto de observación, fondo de la mirada distraída o interesada. En estos casos es cuando el espacio interior cobra presencia de configuración más o menos interesante. La consignación de estas quietudes sólo puede hacerse en sección, en las direcciones adecuadas y se vincula como proyección con la experiencia del espacio interior (espacio de contrastes) manifiesto en la pintura abstracta.

La experimentación y transcripción del espacio interior estático sólo puede acometerse en el proyectar en dos pasos sucesivos:

El primero dedicado a la invención plástica de la atmósfera deseada, y el segundo empeñado en la interpretación de las características apuntadas, en condiciones constructivas estáticas ejecutables.

Cualquier dibujo no representativo puede entenderse como una planta. Cualquier planta puede adquirir cualidades plásticas genéricas. Cualquier interior natural o artificial, de cualquier naturaleza o escala, puede entenderse como un posible interior arquitectónico. Cualquier dibujo bien estructurado puede entenderse como una sección o viceversa.

Aquí, como en el bloque anterior, puede usarse la fotografía para captar específicas situaciones naturales que pueden ser interpretadas como ámbitos dinámicos o estáticos estimulantes.

#### 4º BLOQUE PEDAGÓGICO. **La presencia de la arquitectura en el medio.**

La arquitectura es vacío limitado (construido) que permite dinámicas interiores. Pero también es presencia que obstaculiza y matiza el medio. Situados en el exterior, el medio se configura como un interior limitado por los obstáculos y el ambiente que lo engloba.

Desde el medio (desde algunas posiciones y encuadres de ese medio) los edificios son esculturas, objetos sólidos matizados, que interactúan con los demás elementos presentes. Desde el exterior, la arquitectura dice, grita, su presencia y su entidad.

Heidegger indica que una buena arquitectura es la que hace ver (la que pone en valor) todo lo que no es ella.

Las presencias no se pueden explorar más que a través de tanteos en un medio gráfico apropiado.

El grafiar exploratorio de las presencias es un dibujar abierto en alzado o perspectiva lejana que busca, ante todo, estímulos que provoquen reacciones alternativas delimitadoras de sentido, y nunca soluciones previstas. Este dibujar siempre está condicionado por la capacidad de representar o interpretar libremente el medio contextual.