

HABILIDADES GRAFICAS. UN CURSO DE ARMONIZACIÓN DE CONOCIMIENTOS

J. DOMINGO NUÑEZ HERNANDEZ

IGNACIO BORDES DE SANTA ANA

UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS DE GRAN CANARIA

Iniciativa que desde la Universidad de Las Palmas tiene por objeto favorecer la armonización de conocimientos básicos entre los estudiantes que, desde currículos diferentes, acceden a la Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Sesiones docentes preparatorias a desarrollar, en treinta horas, en el tiempo en que transcurre el curso académico oficial.

¿Un curso más sobre cómo dibujar? Sí, y más cuando a lo largo del mismo se constata que los estudiantes "... aman el dibujo y desean dibujar, pero no tienen dones, pudiéndose advertir en una etapa muy temprana si carecen de industriosisidad y no saben completar el sombreado de sus copias"¹. Industriosidad y copia, proceso y calco, paciencia y atención, en la actividad del dibujar, son las respuestas elegidas a qué enseñarles. Una manera para recuperar la pérdida de la actividad del pensamiento gráfico, resultado del abandono del dibujar en el sistema educativo y contrapuesto al consumo indiscriminado de imágenes en la experiencia cotidiana.

En la voluntad de querer situar el dibujar en el proceso de proyectos en los estudios de arquitectura, también nos topamos con otro problema heredado de las manifestaciones artísticas del siglo XX inmersas en nuestros días, ese error básico que consiste en pensar que el dibujar surge del "movimiento espontáneo de la mano que revelará el contenido del inconsciente directamente y sin elaboración"². Desde los actuales presupuestos teóricos del grupo de investigación del área se ha elegido, por encima de cualquier consideración, ofrecer a los estudiantes una estrategia para lograr que adquieran conocimientos y destrezas básicas que les permitan establecer, conscientemente, un nivel de referencia docente homogéneo. Hacerles descubrir el dibujar desde mínimos indicios apenas visibles para el ojo común, para aplicarlos luego a un esquema mínimo, un elegir: reconocer las posibilidades antes de explicarlas y prever las consecuencias sin precisarlas. Posibilitar al que se inicia en la práctica del dibujo el asombro del hallazgo, el autodescubrimiento y la demostración del control de la forma percibida, antes que hablar de habilidades y de pericias por medio de dibujos ejemplares de individuos "iluminados", evitando así mostrar inalcanzables dibujos que denoten una experiencia gráfica distinta a la propia experiencia de los estudiantes que participan del curso.

Y como metodología se ha elegido un corto recorrido ligando hechos que permitan conseguir algo desde una pronta averiguación del medio gráfico y aplicar una norma general a casos particulares, en definitiva, construir habilidades para percibir las cosas, ver de lejos. Basta comparar una imagen dibujada con una imagen mecánica de un mismo modelo para explicar que esa imagen dibujada se ha construido de nuevo: antes de iniciar el dibujo se toma una decisión para luego ayudarse de un punto de partida, un esquema, un andamiaje para igualarse al modelo. Crear un artificio que permita un qué y

¹ E. H. Gombrich: "Los artistas en su tarea", en: *Temas de nuestro tiempo. Propuestas del siglo XX acerca del saber y del arte*, Debate, Madrid, 1997, p. 108. Comentario recogido del Tratado de la pintura de Leonardo da Vinci.

² *Ibidem*, p.130.

un cómo dibujar desde la costumbre de copiar motivos y ejercitar la mano que obedece al ojo, en esa estrecha colaboración del ojo y la mano para fabricar imágenes dibujadas.

El estudiante descubre pronto que al dibujar se puede apoyar en dos actividades complementarias en este curso: por un lado, la de recopilar y usar herramientas que permitan escudriñar, instrumentos o medios que hagan posibles diversos encuadres, la medición del tamaño y la posición de la forma como una actividad para capturar fragmentos de información; por otro lado, la de proceder desde el tanteo y la corrección mediante la adopción de un método que permita al estudiante conocer sus errores y corregirlos desde la estrecha vinculación que existe entre la memoria y el comprender una cosa cada vez.

Desde estas actividades la ejercitación³ del alumno queda abierta a dibujar a línea como auxiliares de los bordes, como líneas visuales que esbozan la forma en el papel (una relación de forma a forma), distinguiendo en ellas dimensiones desde relaciones geométricas básicas como operaciones de proporcionalidad, que permitirán en el tiempo que su trazo alcance su propio gesto y expresividad.

Industriosidad y copia.

El diseño del programa del curso nos colocó en una interesante discusión sobre el interés que podía despertar el plantear el aprendizaje del dibujo a través del uso del calco. ¡Pero si el calcar en la formación del estudiante es sinónimo de artimaña y de tapujo!. ¿Cómo enseñar desde este peligroso filo donde se percibe demasiado pronto ese engaño?.

La señora Cavé⁴ en el siglo XIX decidió mandar a paseo al profesor intransigente, pesado, que recuerda lo mal que puede llegar a estar una determinada proporción, y lo sustituye por un profesor particular, silencioso; un calco. El papel transparente se convierte en compañero en el aprendizaje del dibujo. Ya que el calco permite la discusión del análisis gráfico de la forma que queda debajo.

Así el novel dibujante puede discutir con mayor facilidad las líneas fundamentales que describen la forma visible.

El calco le ofrece al estudiante la posibilidad de elaborar una retícula, una malla (en sintonía con las proclamas de Durero) que debe situar los perfiles básicos de la forma percibida ayudado de entidades susceptibles a la geometría básica. El calco permite dibujar unos trazos que construyen el armazón o la estructura de la imagen compleja que queda debajo de este papel transparente. Se trata de analizar y estudiar mediante trazos sintéticos el control de la forma, elaboradas desde una mirada activa y creativa.

En el siguiente paso se dibuja asumiendo las pautas adquiridas en el dibujo anterior, esta vez sin calcar. El resultado se verifica con el calco, este último se convierte en verificador de los aciertos y errores cometidos.

Lo interesante del método viene en el tercer dibujo que ocultando todos los realizados anteriormente se fabrica una nueva imagen desde la memoria. Una vez terminado el calco vuelve a ser verificador de los aciertos y desaciertos.

El calco ausente obliga al estudiante a recordar las mediciones efectuadas y relacionadas en la cuadrícula, en el "velo" transparente, que se ha interpuesto entre el modelo y el estudiante.

Se trata de plantear un dibujo de memoria, dibujo que memoriza los pasos, las líneas básicas y las relaciones entre éstas de la forma percibida. Sobre todo es importante que sea posible repetir las escuetas decisiones, as operaciones gráficas y las medidas recogidas en el campo visual que queda dentro del

³ P. Burgaleta, J. Seguí, A. De Celis: Colección de dibujos, Diga, Madrid. En referencia a los modelos históricos del dibujo a través de la copia.

⁴ Juan Bordes: "El libro, profesor de dibujo", en: J. J. Gómez Molina, *Las Lecciones del dibujo*, Cátedra, Madrid, 1995, p. 416

encuadre reticulado que se ha construido anteriormente. Lo que obligará a realizar sobre el calco un dibujo que incorpore pocas y sencillas decisiones gráficas en un proceso creativo que sea susceptible de ser recordado.

Hasta aquí este procedimiento servirá al estudiante en su capacidad de instruirse, adiestrarse e ingeniárselas para dibujar. Otra cosa será el dibujo del artista, el dibujo regido por la interpretación de la forma para mostrar al espectador una novedosa manera de ver. A los dibujos que suceden de estas interpretaciones no nos referimos en este curso. Quizá sea la fuerte presencia en nuestra consciencia colectiva de este dibujar de manera personal, vanagloriado por nuestra sociedad, lo que no permita el avance del alumno, quien lo desanime y le haga no atravesar a empezar a dibujar.

Los dibujos de mimesis realizados durante el período renacentista en ese pulso declarado a la naturaleza, desde el dibujo que congela la realidad circundante, apuntaron el gran salto de la representación figurativa en la historia. Este gran salto se produce utilizando procedimientos de apoyo semimecánico para el levantamiento de dibujos, tales como las propuestas recogidas en los grabados de Dürero, perfiles proyectados por su sombra sobre las paredes (procedimiento que explicara la génesis de la pintura), y sobre todo, el fenómeno de la cámara oscura, que posibilitaron el calco de la realidad para el reconocimiento de las medidas que estructuran esos contornos de aquellas formas atrapadas, dibujadas bidimensionalmente.

Si la representación occidental aprendió a dibujar con mecanismos que posibilitaran la detección de las medidas por medio de artilugios pongámoslos al servicio del alumno que no dibuja, o mejor aún, que dibuja con las formas estereotipadas. Estas ayudas que le enseñan a ver y a olvidar frustrados acercamientos a la práctica del dibujo.

Hoy no necesitamos la construcción de cámaras oscuras, ni rejillas o cuadrículas de hilo frente al modelo que se pretende representar. Una cámara web que atrapa "la realidad" en una pantalla, en una "cámara luminosa". Una herramienta que permite la discusión instantánea de la mejor vista de entre las múltiples opciones de encuadre de la forma percibida y elegir cuál es la imagen significativa de la forma analizada, también nos permite sintonizarnos con el aprendizaje del dibujo renacentista de igual manera.

Ofrecer un método es ofrecer un procedimiento optimista que afirma logros docentes. Abandonar nuestros prejuicios sobre los resultados del inexperto dibujante y poner a su alcance el calco, la televisión y el video, la tableta gráfica y el dibujo a mano alzada "digitalizada" llenó la clase de expectativas y de un territorio acorde con su interés contemporáneo.

El papel en blanco y sobre él un lápiz 2B quedó contrastado con el lápiz digital erguido sobre la tableta que captó la mirada atenta de los estudiantes cuando delante de ellos, se realizó la demostración de la validez del método del dibujar de memoria, en directo, sobre la imagen proyectada por un cañón de luz. Un dibujo a línea, a mano alzada hecho dentro de la pantalla que proyecta un ordenador. El dibujo hecho por el profesor sin interferir en la visión de los alumnos por la lógica posición del cuerpo del dibujante que se enfrenta al soporte y su gesto en la tradicional forma de dibujar. Un dibujo de memoria, una enseñanza viva de las posibilidades del método.

Al finalizar el curso vimos una cosa interesante para acercar al estudiante al mundo de lo posible, que el profesor renuncie a su pericia y esto se puede conseguir cambiando nuestra mano hábil por la que no lo es. Nuestro trazo experto en la práctica del dibujo, nuestra habilidad, muestra al estudiante lo lejos que está éste de poder dibujar con afición. Dibujar con la zurda (si se es diestro) coloca al profesor y al alumno que dibuja a mano alzada, por primera vez desde los diez años, en igualdad. Se dibuja delante del estudiante con nuestra mano natural, posteriormente se dibuja la misma forma paciente-

J. Domingo Núñez Hernández, Ignacio Bordes de Santa Ana

mente con la otra mano. Lentamente se consigue un resultado similar con la mano “mala” que despeja e inicia el camino de aprendizaje del alumno inexperto. Esta experiencia demuestra que una vez aprehendida una forma, obtenido el control y la relación de las medidas que construyen el armazón del dibujo es indiferente si la mano es hábil o no, “es el cerebro quien dibuja”.

Hemos aceptado esta experiencia como una posición de futuro y una declaración de intenciones sin cerradas conclusiones.