



Título: *Máquinas y herramientas de dibujo*
Autor: Juan José Gómez Molina (coord.)
Editorial: Cátedra, Madrid, 2002
Núm. pp.: 664
Tamaño: 24 x 16,5

Hai poucos meses que saíu á luz o libro *Máquinas y herramientas de dibujo*, cuarto libro dunha colección que coordina Juan José Gómez Molina e da que tamén é coautor. Ocúpase esta colección de todas as facetas do debuxo, desde os seus comezos ata hoxe, desde o sentimento máis íntimo ata a plasmación material, desde o concepto ata o entendemento. Facer unha breve lectura dos índices nos títulos anteriores —*Las lecciones del Dibujo* (1995), *Estrategias del Dibujo en el arte contemporáneo* (1999), *El manual de Dibujo* (2001)— é suficiente para comprender a amplitude de toda a obra e a profundidade e seriedade coa que tratan nela todos os temas dos máis diversos puntos de vista. E, despois dunha detida lectura, parece que nada do que se poida dicir quedase sen abordar, anque isto é sinxelamente imposible como suxire o coordinador no preliminar do primeiro volume ó desinalo como “una respuesta incompleta a algunas de las preguntas”.

Cada un dos libros está desenvolvido como un todo indisoluble nos seus diferentes capítulos. Os autores tratan os temas de maneira que encaixan perfectamente no conxunto da obra. Ó mesmo tempo, estes temas teñen a suficiente independencia narrativa como para poder abordar a lectura nunha orde diferente á que se nos presenta. Incluso as imaxes que os ilustran poden ser entendidas fóra do texto por estar anotadas dunha maneira eficaz.

No primeiro volume abordábase o cambio de papel que a ensinanza do debuxo tivo nos últimos tempos, a causa da crise da representación provocada polo nacemento e desenvolvemento da fotografía, e presentábanse uns materiais que invitaban a un debate que tería, máis adiante, o seu tratamento e desenvolvemento nun segundo volume coas estratexias. Palabra, esta última, elixida no lugar de método porque, como se di na introducción, “se elige la palabra estrategia para evitar la confusión de que pueda parecer un rebaje del conflicto del dibujante

cuya obra surge sempre de una estruturación formal del caos”.

No terceiro dos libros publicados abórdase un tema que nos parece máis concreto anque a súa amplitude sexa enorme: os manuais de debuxo. Ó longo da historia foron moitos os textos editados con función pedagóxica para esta disciplina. Aquí trátase de estudialos nas súas vertentes de funcionalidade, relevancia de teoría artística e influencia para o desenvolvemento do debuxo nas diferentes épocas e os diversos lugares.

Agora aparece o cuarto volume desta colección de Cátedra sobre o debuxo. Polos seus dez capítulos vanse degraendo una serie de conceptos e formas de ver a realidade gráfica das cousas.

Unha primeira ollada fainos reparar na importancia que adquire o capítulo II, escrito por Lino Cabezas, que se configura como o auténtico corpus do libro que vertebra os outros nove.

Este capítulo ofrece un amplísimo estudio historiográfico que recolle desde o veo de Juan Bautista Alberti ata a cámara lúcida, pasando por todos os enxeños que para a práctica do debuxo se inventaron ó longo da historia. E cando dicimos amplísimo estudio referímonos tanto á amplitude temática como á extensión material, pois ocupa aproximadamente a metade do libro. Pódese comprobar durante a súa lectura a intención clara de proseguir, xa que perpetuar soa demasiado forte, o vello debate entre arte e ciencia apli-

cada ó debuxo. E en verdade que os mitos e antigos tópicos sobre debuxo e arte, sobre a bondade ou non da execución axudada de artificios, se vai desmantelando a medida que coñecemos mellor os procedementos empregados polos artistas. ¿Deixa Vermeer de ser quen é na súa dimensión artística porque saibamos cómo utiliza o artificio da cámara escura? É evidente que non. Nada disto lle saca nin un chisco da súa xenialidade na representación pictórica nin ó seu modelo de veracidade sobre o representado. Todo depende do bo ou mal uso que se faga da máquina. Como di Manuel Barbero no capítulo III, “De la emulsión al pixel” e a propósito da fotografía “La máquina no engaña, en todo caso engaña el uso de sus resultados”.

A documentación histórica, a análise con rigor, a achega de novos materiais que ó estaren dispersos se fai máis difícil o seu acceso, algúns inéditos, outros traducidos por primeira vez para este traballo, fan desta parte unha auténtica enciclopedia de consulta.

Con bo criterio conclúe Lino Cabezas o seu estudio coa cámara lúcida pois, de aquí en diante, as novas ferramentas de debuxo (hai que ler ordenadores) están hoxe fóra do campo da historiografía. Quere isto dicir que se ocupa do debuxo en canto que a man é indispensable para a execución do seu trazado. Xa apunta o autor na introducción do seu capítulo que “La simple idea de una máquina de dibujar repugna a los que entienden que es imposible inventar o utilizar un apar-

to que realice lo que en esencia es algo hecho a mano”.

Resulta así que, como é unha realidade documentalmente comprobable a existencia das máquinas para debuxar, se poden desmontar pouco a pouco os tópicos herdados e arraigados na nosa cultura. Esta obxectividade ante a historia non oculta a parte subxectiva que se verte, principalmente, sobre outras interpretacións, ou as especulacións sobre os novos camiños do debuxo dependentes, quizais, das novas máquinas ou ferramentas que para a súa consecución poidan aparecer de aquí en diante.

¿Que dicir pois da nova maquinaria da nosa época, xa denominada a era da informática? Ou, sen ser tan actual, ¿que dicir da fotografía que coa ciencia dixital xa experimenta en si mesma o que o debuxo experimentou con ela?

Estas cuestións abórdanse no capítulo III, no que o seu autor, Manuel Barbero, analiza o que sucede na imaxe desde a emulsión fotográfica ata o píxel informático. E o seu discurso transmítenos a sensación de que o píxel é máis acorde coa man cá emulsión. Anque se precise recorrer a novas definicións da imaxe, a aquilo que entendemos por descrición gráfica do obxecto, non cabe dúbida de que o píxel se deixa manexar máis ó noso antollo cá emulsión. Isto quere dicir que temos unha ferramenta que a maior tecnoloxía nos concede tamén maior subxectividade.

Seguindo o discurso apuntado podemos pasar ó capítulo V de Juan

Martín Prada no que se continua coa relación entre o debuxo e a informática, expoñendo con boa lóxica que os novos manuais de debuxo son as instrucións de *software* e *hardware*.

Enfrontámonos agora a un problema conceptual: a ferramenta vai máis alá da invención. Esta ferramenta mostra posibilidades abertas pero tamén uns límites que ás veces parecen preocupantes. Antóllasenos que é algo así como querer percorrer unha cidade en coche e atoparmos de súpeto unha dirección prohibida. Sabemos que se baixamos do coche podemos seguir a pé o noso itinerario. ¿É neste punto o lapis na man máis gratificante polo seu libre manexo? É moi cedo para facer historia.

E como a ferramenta vai máis alá da invención, resulta que ás veces nos sorprende con posibilidades inesperadas que lle fan tomar identidade propia, anque non resolva ben aquilo para o que foi creada. Destes aspectos ocúpase o capítulo IV, redactado por José Gómez Isla.

Tamén se ocupa da nova ferramenta dixital, pero cunha visión máis próxima ó conceptual, Miguel Copón no capítulo VII, no que podemos ler que o debuxo en si é a verdadeira máquina do coñecemento no proceso da representación, e exemplifica o seu discurso co proxecto Zen en catro fichas que resulta moi ilustrativo.

Así mesmo, fai uso do exemplo para expoñer o seu traballo Antonio Rabazas no capítulo VI, anque sería

máis correcto dicir que o seu traballo consiste na exposición, razoada e comentada dun exemplo, pois enfoca o proceso de creación, con “Infraestructura proyectual de Eulalia Valldosera”, desde unhas premisas ata os resultados, con todas as variacións que sobre o proceso se van introducindo, tanto por problemas de concepto como de estrutura e medios que ofrecen os novos artefactos gráficos.

As novas máquinas de debuxar achegaron novas linguaxes visuais e, polo tanto, outras estruturas para organizar a súa lectura. Do estudio desta nova linguaxe, das súas conexións e discrepancias coas linguaxes anteriores ocúpase Alfred G. Kavanagh no capítulo VIII titulado “Retórica digital”. E Eduardo Zamarro, no capítulo IX, ó presentar a robótica e a realidade virtual mostra exemplos onde a máquina deixa de ser un simple instrumento de debuxo para se converter no mesmo tema do debuxo en moitos proxectos de hoxe. Pecha este libro Eva Moraga, que no capítulo X se pregunta se estamos asistindo a unha metamorfose da

práctica artística propiciada polo propio medio tecnolóxico que domina os territorios de expresión das novas xeracións, e failles posible unha nova maneira de crear e, en suma, de relacionarse co contorno.

Para finalizar, un breve comentario sobre a primeira das intervencións, o capítulo I do que é autor o coordinador da obra. Acabada a lectura do libro, se se volve ó principio, cobra máis sentido aínda o que nel se escribe, porque vén a ser un relato de experiencia de todos os cambios e conflitos que se suceden na creación do feito artístico chamado debuxo, xerados polas máquinas ou ferramentas que se usan en cada momento, ou simplemente polo paso do tempo: esoutra máquina na que as pegadas non dependen da vontade da súa utilización. Ela utilízanos a todos.

Javier Vilariño Pintos
Escola de Artes Mestre Mateo
Santiago de Compostela

