

EL DIBUJANTE DE IDEAS Y CONSTRUCTOR DE IMAGEN. FUNDAMENTOS DE DIBUJO DE ARQUITECTURA

DRAWER OF IDEAS AND BUILDER OF IMAGES. FOUNDATIONS FOR ARCHITECTURAL DRAWING

Francisco Granero Martín

doi: 10.4995/ega.2016.6298

Es un artículo sobre fundamentos de dibujo de arquitectura, desde la mirada y desde la construcción de la idea arquitectónica, en el que se establecen estrategias y se plantean dudas sobre el proceso centrados en el origen de su inicio a través de la ambigüedad, el misterio, la fruición y la memoria.

PALABRAS CLAVE: IDEA. IMAGEN. DIBUJO

It's an article about the foundations for architectural drawing from the viewpoint and construction of the architectural ideal, establishing strategies and presenting doubts regarding the process that are focussed on the origin of its start through ambiguity, mystery, fruition, and memory.

KEYWORDS: IDEA. IMAGE. DRAWING



De la mirada selectiva y la ambigüedad

La primera situación ante un nuevo escenario arquitectónico, real o imaginario, produce el consiguiente sentimiento sorpresivo dirigido hacia el acto de la aprehensión del conocimiento (reconocimiento si ya no fuera esa primera vez) de la arquitectura, del paisaje, etc., y aflora sentimientos que pasan a formar parte del equipaje cultural memorial.

A diferencia de cualquier otro espectador que tratará de anteponerse en la fotografía a dicho escenario relegado como fondo del testimonio presencial del personaje, a modo de “selfie”, el dibujante intenta mediante recorridos poder abarcar toda la arquitectura que observa y cada una de sus partes en el menor tiempo posible, con afán infinito de aprehensión y emoción conjuntamente, sabiendo que en cualquier instante posterior tomará la decisión de la selección de su mirada para plasmar sus primeros trazos que le permitan conseguir adivinar los rasgos esenciales de aquel nuevo escenario y conseguir atraparlo mediante su dibujo de arquitectura.

Entendamos la ambigüedad (desde la incertidumbre o duda) en la participación de la expresión de la idea y no el sentido polisémico de pluralidad de distintos significados (como contenido semántico de cualquier tipo de signo, condicionado por el sistema y por el contexto) otorgados a dicha idea. O sea, en el sentido de la emisión y no de la recepción, entendiendo que no vamos a tratar sobre representación de arquitectura y su interpretación, pues si así fuera, tendría sentido echar una mirada hacia el mundo de la ambigüedad interpretativa de la misma idea expresada; algo así como

la opinión sostenida por Hirsch sobre crítica literaria, cuyo objetivo es justificar la vieja idea que una obra significa lo que su autor pretendió que significase, y que es esa intención la que el intérprete debe hacer lo posible por averiguar. Para ello, Hirsch, introduce otros dos términos: significación (acción y efecto de significar) e implicación. Pero mientras que la interpretación del significado puede dar por resultado una afirmación sencilla, la cuestión de la implicación siempre queda abierta (Gombrich 1990, 16). Debe quedar aclarado que lo tratado aquí no es una cuestión de ambigüedad en la interpretación:

Una persona puede pensar que un garabato bastante irregular constituye una imagen suficientemente exacta de la forma recordada, en cuyo caso los detalles de sus dibujos no se podrán tomar literalmente. (Arnheim 1979, 80).

Sobre el valor de la ambigüedad Carlos Montes refiere la labor primigenia de Ernst Kris, en su ensayo *Esthetic Ambiguity*, derivada de los estudios de Sigmund Freud, y afirma que las imágenes o formas ambiguas estimulan y avivan la imaginación creadora, de manera que la ambigüedad sería uno de esos cauces de regresión, similares a los estadios de relajación onírica, o al acceso a actividades primitivas o infantiles (Montes, 2007).

La percepción y la memoria de un esquema no resulta un proceso aislado, sino influenciado de recuerdos activos de la mente del sujeto (el arquitecto dibujante en este caso), por lo que las tendencias subyacentes se manifestarán ambiguamente, desde la incertidumbre y desde la duda. Con el término *proyección* Gombrich denomina la capacidad expresiva de las formas ambiguas; la imagen ambigua, aún incierta, no precisa, estimula la

Regarding selective vision and ambiguity

When faced with a new architectural setting, the first real or imaginary situation produces the corresponding feeling of surprise aimed at the act of knowledge apprehension (acknowledgment if it isn't the first time) of the architecture, the landscape, etc., bringing forth feelings that become part of the cultural memory baggage.

Unlike any other spectator who will try to stand out in the photograph of said setting, relegating it to the testimonial backdrop of the character, like a “selfie”, the drawer attempts to encompass all of the architecture he/she observes, and each one of its parts, in as little time as possible through walkthroughs, with the infinite simultaneous desire of apprehension and emotion, knowing that at any later date he/she will make a decision and select his/her vision that will lead to the embodiment of his/her first lines which will, in turn, allow him/her to divine the essential traits of this new setting and trap it through his/her architectural drawing.

Let's understand ambiguity (from uncertainty or doubt) as the participation of the expression of the idea, and not in the polysemic sense of plurality of different meanings (as the semantic content of any kind of sign, conditioned by the system and by the context), granted to said idea. In other words, in the sense of emission and not of reception, understanding that we are not going to deal with architectural representation and their interpretations, because if this were the case, it would make sense to look at the world of interpretative ambiguity of the expressed idea itself; something like the opinion held by Hirsch regarding literary criticism, the purpose of which is to justify the old maxim that a piece of work means what its author meant it to mean, and that that is the intention the interpreter must make every effort to discover. To do so, Hirsch introduces two other terms: significance (action and effect of signifying), and implication. But while interpretation of the meaning may result in a simple affirmation, the matter of implication always remains open (Gombrich 1990, 16). It must be clarified that what is dealt with here is not a matter of ambiguity in the interpretation:



1

A person may think that a sufficiently irregular doodle constitutes a sufficiently exact image of the remembered form, in which case the details of his drawings cannot be taken literally. (Arnheim 1979, 80).

Regarding the value of ambiguity, Carlos Montes refers to the primal work of Ernst Kris in his essay *Aesthetic Ambiguity*, stemming from the studies of Sigmund Freud, and states that ambiguous images or forms stimulate and liven the creative imagination, meaning that ambiguity would be one of those channels of regression, similar to the states of oneiric relaxation, or the access to primitive or childish activities (Montes, 2007).

The perception and memory of an outline is not an isolated process, but influenced by active memories in the mind of the subject (the drawing architect in this case), meaning that the underlying tendencies will be manifested ambiguously, from uncertainty and doubt. With the term *projection*, Gombrich defines the expressive capacity of ambiguous forms; the still uncertain and imprecise ambiguous form stimulates the formulation of other images that may become forms that are even more detailed than the original one. Therefore, we could say that there is no single drawing for a same idea; the idea arises in a prior process where all of the following are welcome: the image of the architectural reference; the possible internal representations of his/her knowledge

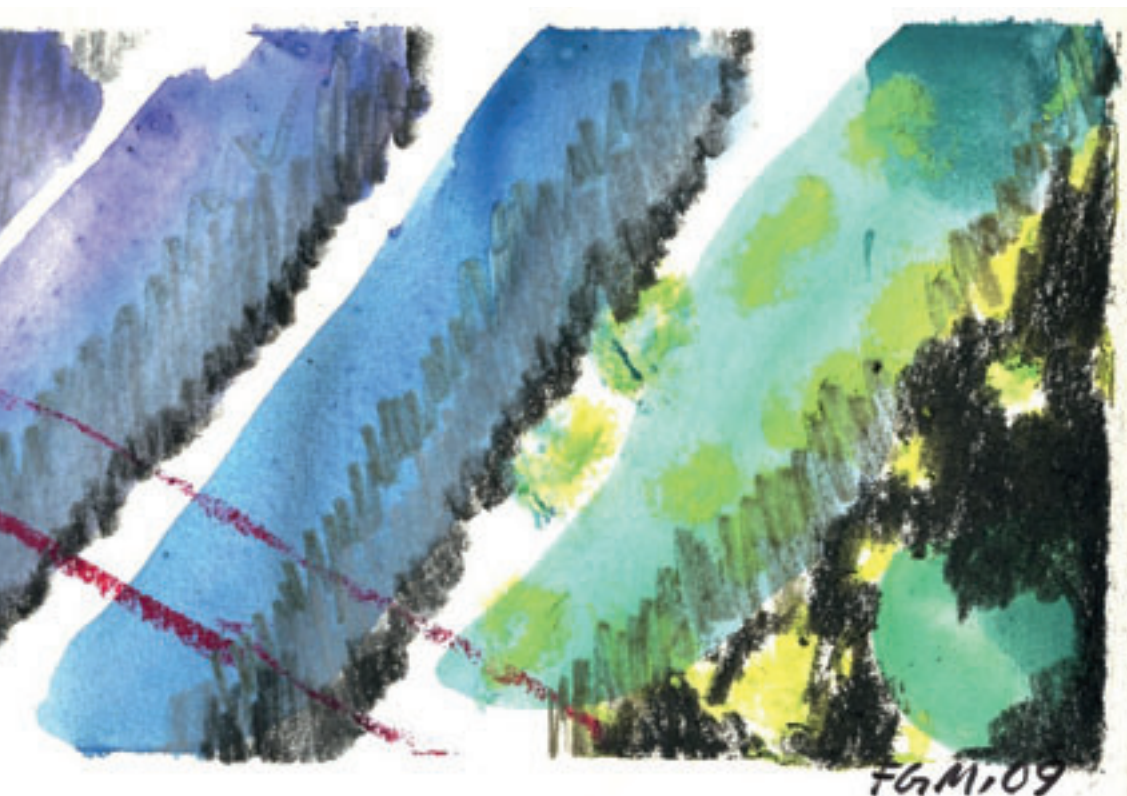
formulación de otras imágenes que pueden alcanzar formas más detalladas que la propia imagen originaria. Por tanto, podríamos decir que no cabe el único dibujo de una misma idea; ésta surge en un proceso anterior en el que tienen cabida: la imagen de la arquitectura referente; las representaciones internas posibles de su conocimiento que capacitan la producción de formas y figuras inherentes al pensamiento en el proceso imaginativo; las respuestas registradas y controladas sometidas al mundo de intenciones del dibujante; la capacitación informativa-cultural del dibujante para seleccionar, tomar decisiones y criterios para desarrollar los sistemas de convenciones figurativos, de signos y símbolos; y la puesta en acción de la dinámica mediadora entre los fenómenos anteriores y los movimientos coordinados capaces de producir los impulsos figurales de aquel pensamiento imaginativo (codificación memorial-creativo- ilusión-proyecto), que provocan la existencia de una marca intencionada y objetivada con entidad

de dibujo, mediante la acción de la mano constructora y mediadora entre la mente y el propio dibujo.

Entre el dibujo y la imagen mental previa indefnida, incierta aún o ambigua, que lo produce existen desvinculaciones entre sí. El dibujo se alcanza tras el proceso de aprehensión de la imagen conceptual, su retención memorial, su interpretación y abstracción-simplificación, y su definición se producirá mediante los trazos sucesivos que ejecuta la mano constructora y que irán moldeando aquella idea. Actos que se conjugan en el mundo de las diferencias referidas como ambigüedad.

Dibujo y misterio

La forma invariable es dependiente de su inalterabilidad en el medio y el tiempo. La forma conceptual resulta del proceso de transformación de la idea desde el pensamiento y la producción del dibujo de ella es un hecho que se podría decir que pertenece a un proceso misterioso en el que a través de unos trazos se representa la imagen de aque-



1. Desde la duda

1. From doubt

lla mediante la teúrgia que hace de la nada un documento intelectual capaz de representar, expresar y comunicar. La expresión de la forma puede quedar determinada con la sola organización estructural y el dibujo de boceto y así ser captada y reconocible al margen de otros efectos dimanantes de la propia forma. En estas operaciones gráficas conceptuales, no es relevante la propia representación real del referente arquitectónico, sino los efectos que fluyen y se perciben a través del dibujo.

El trazo, como gesto gráfico convertido en marca significativa, adquiere la esencia del signo (como fenómeno que convencionalmente, representa o sustituye) y procura, con su forma, la prosecución de su significado. En el dibujo de arquitectura a través de indicios intencionales, el arquitecto otorga un significado que se rige en los ámbitos culturales de la sociedad que los interpreta. Sin embargo, a veces, estos indicios intencionales se han convertido en provocadores instrumentales del lenguaje convencionalizado y han desarrollado cambios en los modos de la propia represen-

tación del proyecto y en sus dibujos resultantes. El dibujo nos permite una información visual que provoca en su intérprete una reacción simulada de la percepción directa de la arquitectura. Arquitectura y su representación gráfica proporcionan una información equivalente de sus cualidades y cantidades, no necesariamente coincidentes, diferentes por los modos de configuración entre lo real y lo abstracto, o imaginario. Entre la arquitectura y su dibujo media el pensamiento; la imagen de aquella en el pensamiento capaz de ser transportada al papel mediante el dibujo a través del misterio puesto en escena por el arquitecto.

El dibujo, al ser un acto del pensamiento, sigue el mismo proceso en la ejecución-interpretación de cualquier resultado de un lenguaje. Entre el pensamiento que motiva la idea y su posterior dibujo, se produce un proceso de diversas posibilidades, el cual se va culminando a medida que la construcción del dibujo avanza en sus transformaciones sucesivas, desde la mente creadora y la mano constructora, en viajes de ida y vuelta, desde

that enable the production of forms and figures inherent to thoughts in the imaginative process; the recorded and controlled answers subjected to the world of the drawer's intentions; the informative-cultural education of the drawer to select, make decisions, and have the criteria necessary for developing the figurative conventions systems of signs and symbols; and the putting into action of the mediating dynamic between the previous phenomena and the coordinated movements capable of producing the figurative impulses of said imaginative thought (memory-creative-illusion-project encoding), that provoke the existence of a purposeful and objectified mark with the body of a drawing, through the actions of the constructive and mediating hand between the mind and the drawing itself.

Between the drawing and the previously undefined mental image, still uncertain or ambiguous, which produces it are disassociations between themselves. The drawing is reached after the process of apprehending the conceptual image, its retention in memory, its interpretation and abstraction-simplification, and its definition will be produced through the successive lines of the constructive hand, and which will mold said idea. Acts that combine in the world of differences referred to as ambiguity.

Drawing and mystery

The invariable form depends on its immutability in time and in the medium. The conceptual form results from the process of transformation of the idea from thought, and the production of the drawing of this idea is a fact that could be said to belong to a mysterious process by which some lines represent the image of said idea through the theory that makes an intellectual document capable of representing, expressing, and communicating from nothing. The expression of the form can be simply determined solely with the structural organization and the drawing of a sketch, thus captured and recognizable regardless of other effects stemming from the form itself. In these conceptual graphic operations, the real representation of the architectural reference itself is not relevant, but rather the effects that flow and are perceived through the drawing. The line as graphic gesture converted into a

2. Barajando posibilidades
2. Considering possibilities





una a la otra hasta la aproximación al resultado deseable. Siza dice:

yo no veo al dibujo como una cuestión de magia, pero ciertamente puede parecerla por cómo las imágenes se van concretizando y cómo surgen de unos trazos rápidos y, aparentemente, inconexos. (Granero 2012, 62).

Dibujo y fruición

Refería Kahn que para un arquitecto el mundo entero existe según la óptica que le es propia: la de la arquitectura; y que todas las actividades del hombre se orientan hacia la propia profesión. Dibujando en Albi decía sentir la presencia de la fe en la elección de los elementos arquitectónicos:

sentí cuánto entusiasmo y cuánta paciencia habían cooperado para iniciar y completar la obra. Dibujé Albi desde abajo hasta arriba, como si la construyera. Sentí lo que era el entusiasmo. No necesitaba la paciencia necesaria para construirla pues yo la dibujaba sin preocuparme de correcciones ni de proporciones exactas. Sólo quería captar la embriaguez mental del arquitecto. Así como las notas en música revelan al oído estructura y composición... (Norberg Shulz y Digerud 1981, 77).

El puro placer sentido en el acto de dibujar se refleja en el dibujo mismo. Imitar la manera de dibujar los bocetos, o croquis, podría resultar tan difícil como la de imitar una firma. Son dibujos llenos de alma, intuición y personalidad propia con cualidades que ningún imitador, o copista, podría conseguir lograr. Ni se puede imitar la personal abstracción, ni la relación entre el sujeto y el pensamiento. En toda forma dibujada, aún en el estadio de mayor ambigüedad (desde la duda e incertidumbre), su autor la relaciona en identidad absoluta con la idea originaria en su mente.

Dice Campo Baeza que nunca se cansa de repetir que las ideas son tan necesarias como la coherencia entre la propia idea, la palabra, el dibujo y la obra construida, reclamando la idea como pensamiento eficaz, la palabra como discurso coherente, el dibujo como instrumento de análisis y la obra construida como materialización de todo lo anterior: “Los arquitectos somos constructores de ideas” (Granero y Millán 2014, 142). La idea, aún en el pensamiento, instantes anteriores a que quede grafiada mediante bocetos, o croquis de arquitectura, resulta ser esencia de arquitectura, que puede modelar el arquitecto aún en su mente, variando y barajando entre las múltiples posibilidades, a fin de conseguir la respuesta más acertada al problema planteado. Esos bocetos de arquitectura van modelando formas mediante dibujos, en un proceso de transformación desde el pensamiento hasta su acercamiento a los dibujos definitivos, en un proceso intelectual, tanto desde la mirada como desde la imaginación. El arquitecto como dibujante de ideas y constructor de imagen.

Viaje a la profundidad a modo de conclusión

Hablando, hablas. Guardar silencio para comprender. El pensamiento concibe la palabra en el silencio y la palabra del silencio alcanza el pensamiento en la vacuidad. El propio valor de la palabra impide la vacuidad de la palabra proferida. Dibujando, dibujas (Granero 2013, 66). Evocar la idea, configurar su imagen y memorizarla resulta posible hasta cierto punto. ¿Se puede memorizar la obra literaria o la obra musical?, todo hasta el punto que mantiene el límite de la capacidad

significant mark acquires the essence of the sign (as a phenomenon that conventionally represents or substitutes), and with its form procures the achievement of its meaning. Though intentional signs in the architectural drawing the architect gives a meaning that is ruled by the cultural scopes of the society that interprets them. However, these intentional signs have sometimes become instrumental provocateurs of conventionalized language, and have developed changes in the manners of the representation of the project itself and its resulting drawings. The drawing provides us with visual information that, in its interpretation, provokes a simulated reaction of the direct perception of the architecture. Architecture and its graphic representation provide equal information of the qualities and quantities, which do not necessarily coincide, differing according to the configuration modes between the real and the abstract, or the imaginary. Thought mediates between architecture and its drawings; the image of that architecture in the thought capable of being transported to paper through the drawing by means of the mystery presented by the architect.

By being an act of thought, the drawing follows the same process in the execution-interpretation of any result of a language. Between the thought that motivates the idea and its later drawing, a process of different possibilities is produced, ending as the construction of the drawing advances in its successive transformations, from the creative mind and the building hand, in trips back and forth, from one to the other, until nearing the desired result. Siza says:

I don't see the drawing as a question of magic, but it can certainly seem to be so in the manner that the images become concrete, and how quick and apparently disjointed lines appear. (Granero 2012, 62).

Drawing and fruition

Kahn indicated that, for an architect, the entire world exists according to his/her own point of view: that of the architecture; and that all of man's activities are aimed at the profession itself. Drawing in Albi he said he felt the presence of faith in the choice of the architectural elements:



I felt how much patience and enthusiasm had cooperated to begin and complete the work. I drew Albi from the bottom to the top, as if I were building it. I felt the enthusiasm. I didn't need the patience necessary to build it because I drew it without worrying about corrections or exact proportions. I just wanted to capture the mental drunkenness of the architect. Just the way musical notes reveal the structure and composition to the ear... (NorbergShulz and Digerud 1981, 77).

The simple pleasure felt during the act of drawing is reflected in the drawing itself. Imitating how to draw sketches or drafts can be as difficult as imitating a signature. Drawings are filled with their own souls, intuitions, and personalities, with qualities that no imitator or copycat can ever hope to achieve. Nor can the personal abstraction or the relationship between the subject and the thought be imitated. In every drawn form, even those in the greatest state of ambiguity (from doubt and uncertainty), the author relates the drawing as an absolute identity with the original idea in his mind. Campo Baeza says that he never gets tired of repeating that ideas are as necessary as the coherence between the idea itself and the word, the drawing, and the constructed work, reclaiming the idea as an efficient thought, the word as a coherent speech, the drawing as the instrument of analysis, and the constructed work as the materialization of all of the aforementioned: "Architects are builders of ideas" (Granero and Millán 2014, 142). The idea, even as a thought, moments before it is represented through sketches or architectural drawings, is the essence of architecture, something that the architect can still model in his mind, varying and juggling multiple possibilities in order to obtain the best possible answer to the proposed problem. These architectural sketches model forms through drawings, in a process of transformation from the thought all the way to the definitive drawings, in an intellectual process, both from the vision and the imagination. The architect as a drawer of ideas and builder of images.

As a conclusion, journey to the depths

Speaking, you speak. Being quiet in order to understand. Thought conceives the word in silence, and in the emptiness the word of

memorial, pero entiéndase, que necesitan de los textos escritos y partituras para poder hacer de su existencia y comunicación.

Recordemos el mito de Eurídice, la dríade que se casó con Orfeo y que en el acto nupcial fue raptada por Aristeo. En su huida una serpiente le mordió, muriendo. Orfeo desesperado bajó hasta los infiernos donde, entre cantos, convenció a los dioses para liberar a Eurídice y regresar al mundo de los vivos. Así fue, pero con la condición de no girar la cabeza para mirarla durante el trayecto, so pena que se esfumara para siempre. Durante el largo camino desde las profundidades de la oscuridad a la luz, Orfeo no se resistió a contemplar la belleza de su amada y la miró, perdiendo a Eurídice para siempre.

Fijar la imagen para recordarla necesita de ese viaje a la profundidad; por un lado, evocarla y por otro moldearla antes que se esfume definitivamente. Para ello, desde la estrategia para transmitir y comunicar la idea, los pensamientos, y para configurar la propia idea, se dibuja como necesidad y en evitación que se esfume de la memoria. La primera línea sobre el papel en blanco, es cruzar el abismo y descender hasta la profundidad para rescatar a Eurídice, siendo ya trayecto como parte del viaje; a ello sigue la tenacidad para la consecución en el acto de la figuración, y trazar las marcas que verdaderamente evoquen y expresen la idea que hace posible el acto, el dibujo, sin que se esfume la idea y la imagen de la misma.

El dibujo como acto de dibujar es acción que tiene un comienzo: la primera línea o mancha sobre la superficie, o tal vez tampoco eso. El inicio del dibujo es incierto y su final es abier-

to, por cuanto da una respuesta en un proceso ilimitado y desconocido. El dibujo se inicia en el proceso mental desde el pensamiento. La destreza y la capacitación mediarán con potencia en la consecución del proceso desde la idea hasta el trazado gráfico, y con ello la calidad del dibujo, pero en sí, el inicio del proceso deberá estar en la mente. Con la primera línea se inicia, o se provoca, un proceso de resultado de la imagen; algo irrevocable. La primera línea condicionará un resultado abierto pero definitivo procedente de una intención y con ello (primera línea, que ya dibujo), se esté determinando un proceso de consecución de resultados; el principio del final con origen en el proceso de las intenciones desde la idea y su imagen; el dibujo para retener la idea y su imagen construida. ■

Referencias

- ARNHEIM, R. [1979] 1992. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza. Madrid.
- GOMBRICH, E. 1990. *Imágenes simbólicas. Estudios sobre el arte del Renacimiento*. Alianza. Madrid.
- GRANERO MARTIN, F. 2012. "Conversando con Álvaro Siza. El dibujo como liberación del espíritu". 2012. En *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, 20: 56-65. Doi: 10.4995/ega.2012.1404.
- GRANERO MARTIN, F. 2013. "Viaje a través de la mente. La idea". En *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, 22: 60-67. Doi: 10.4995/ega.2013.1685.
- GRANERO MARTIN, F. y MILLÁN MILLÁN, P. 2014. "Conversando con Alberto Campo Baeza". En *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, 24: 140-151. Doi: 10.4995/ega.2014.3096.
- HIRSCH, Eric Donald. 1967. *Validity in Interpretation*. Yale University press. New Haven.
- MONTES SERRANO, C. 2008. "Le cose confuse destano la mente. El valor de la ambigüedad en el dibujo abocetado". *Actas XII Congreso Internacional E.G.A.* 599-605. U.P.M. Madrid.
- VALERY, P. [1923] 2001. *Eupalinos o el arquitecto; el alma y la danza*. Antonio Machado. Madrid.



3. El viaje de Orfeo
3. The journey of Orpheus



3

silence reaches the thought. The word's own value prevents the emptiness of the proffered word. Drawing, you draw (Granero 2013, 66). Evoking the idea, configuring its image and memorizing it are all possible, to a certain extent. Can a work of literature or a piece of music be memorized? It can up to the limit of memorial capacity. However, that the written texts and sheet music are needed in order for them to exist and be communicated needs to be understood.

Let's remember the myth of Eurydice, the Dryad who married Orpheus and who was kidnapped by Aristaeus during the nuptial act. During her escape she was bitten by a snake and died. In desperation, Orpheus descended into Hades where with song convinced the gods to free

Eurydice and to let her return to the land of the living. And so it happened, but with the condition that he not turn around to look at her during the trip back to the surface, or she would be gone forever. During the long journey back from the depths of darkness to the light, Orpheus could not resist gazing at the beauty of his beloved, and by doing so lost Eurydice forever.

Fixing the image in our memory needs this trip to the depths; on the one hand to evoke it and, on the other hand, to mold it before it disappears for good. To do so, from the strategy of transmitting and communicating the idea, the thoughts, and in order to configure the idea itself, drawing is done out of necessity and in order to prevent the memory from disappearing.

The first line on the blank page is to cross the abyss and descend into the depths to rescue Eurydice, the route becoming part of the journey; what follows is the tenacity to achieve the act of figuration, and to draw the lines that truly evoke and express the idea that is made possible by the act, the drawing, without the idea, and the image of itself, disappearing. The drawing as the act of drawing is an action that has a beginning: the first line or stain on the surface, or maybe not even that. The beginnings of the drawing are uncertain with an open end because it provides an answer in an unlimited and unknown process. The drawing is begun during the mental process from the thought. Skill and training will mediate powerfully in the achievement of the process from the idea to the graphic line, and with it the quality of the drawing, but in and of itself, the beginning of the process must be in the mind. The first line starts, or provokes, a results process of the image; something irrevocable. The first line will condition an open but definitive result that comes from an intention, and with it (the first line which has already been drawn), a process for the achievement of results is determined; the beginning of the end originating in the process of intentions from the idea and its image; the drawing to retain the idea and its constructed image. ■

References

- ARNHEIM, R. [1979] 1992. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza. Madrid.
- GOMBRICH, E. 1990. *Imágenes simbólicas. Estudios sobre el arte del Renacimiento*. Alianza. Madrid.
- GRANERO MARTIN, F. 2012. "Conversando con Álvaro Siza. El dibujo como liberación del espíritu". 2012. En *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, 20: 56-65. Doi: 10.4995/ega.2012.1404.
- GRANERO MARTIN, F. 2013. "Viaje a través de la mente. La idea". En *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, 22: 60-67. Doi: 10.4995/ega.2013.1685.
- GRANERO MARTIN, F. y MILLÁN MILLÁN, P. 2014. "Conversando con Alberto Campo Baeza". En *EGA: revista de expresión gráfica arquitectónica*, 24: 140-151. Doi: 10.4995/ega.2014.3096.
- HIRSCH, Eric Donald. 1967. *Validity in Interpretation*. Yale University press. New Haven.
- MONTES SERRANO, C. 2008. "Le cose confusedestano la mente. El valor de la ambigüedad en el dibujo abocetado". *Actas XII Congreso Internacional E.G.A.* 599-605. U.P.M. Madrid.
- VALERY, P. [1923] 2001. *Eupalinos o el arquitecto; el alma y la danza*. Antonio Machado. Madrid.