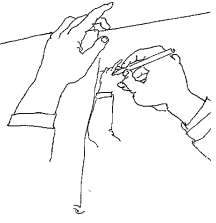


EL DIBUJO DE ARQUITECTURA



CURSO DE EXPRESION GRAFICA 2003
EL DIBUJO DE ARQUITECTURA

En el Arte, más que en la Filosofía, podemos encontrar descanso de los combates de la vida, pues nos transporta a un mundo ideal en que todo es armonía y orden, equilibrio y perfección; vale decir, un mundo del cual está ausente el dolor y en el que encontramos realizados nuestros anhelos más caros.

No podemos hablar de Dibujo de Arquitectura sin referirnos a la Arquitectura misma. Sin pretender dar una definición, diremos que la Arquitectura -en términos muy generales- se manifiesta como el *producto de la acción planificada que el hombre realiza en el medio para modificarlo.*

Esa acción modificadora que hace el hombre sobre el medio, buscando adaptar su ambiente para mejorarlo, se *materializa en obras de diferente escala y diferente carácter.*

...desde las más modestas y comunes, como el espacio dedicado a la vivienda, hasta las más sublimes y excepcionales como las catedrales...

Esta acción del hombre en el medio, que es una manifestación cultural y que puede expresarse de tantas maneras diferentes, alcanza a casi todos los objetos que nos rodean. Requiere una mínima **planificación** y un **proceso de ejecución** cuya complejidad depende de las características del objeto y del grado de desarrollo de las tecnologías de las que se dispone y de las relaciones sociales involucradas en estos procesos.

Esos procesos se originan con el deseo de satisfacer una necesidad -o la necesidad de satisfacer un deseo- individual o colectiva, satisfacción que requiere la modificación de lo que nos rodea mediante la creación de un nuevo objeto.

Dicha creación implica dos instancias: la planificación propiamente dicha y la construcción de *la cosa*. La primera constituye el **proceso proyectual** o **proceso de diseño**.

Es durante el proceso proyectual que aparece el Dibujo de Arquitectura como *herramienta* que nos permite **imaginar, conocer y comunicar** los aspectos que caracterizan al objeto en vías de creación.

:: imaginar, conocer, comunicar ::

Estas tres posibilidades que nos ofrece el Dibujo pueden resumirse en una: **comunicar**, que es la función principal del Dibujo. Comunicar, transmitir ideas, conceptos, deseos, sobre una cosa que no existe en el *mundo real* sino en nuestra mente, algo que imaginamos. O que existe en el *mundo real* pero no la tenemos presente y queremos recordarla o enseñarla a otros.

El Dibujo permite **representar**, es decir *hacer presente* una cosa, en particular el objeto arquitectónico.

¿Cuál es el **destinatario** o receptor de esa comunicación?

¿A quién comunicamos nuestras ideas acerca de cómo es o imaginamos que es un objeto?

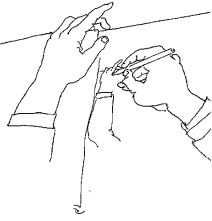
Podemos comunicar nuestras ideas a otras personas, por ejemplo a **un cliente**. Necesitamos transmitirle nuestras ideas acerca de cómo imaginamos que es lo que el cliente nos pide, el objeto arquitectónico que satisfará sus necesidades y por el cual nos ha consultado.

A los miembros de un Jurado en un concurso de Anteproyectos.

A las personas que van a construir nuestras ideas y proyectos.

A los profesores de Taller, que nos guían durante la ejecución del Anteproyecto.

Pero para poder *dialogar* con otras personas mediante dibujos, debemos manejar un *lenguaje común*, es decir, un **lenguaje codificado** (1).



Ese lenguaje gráfico codificado es el Dibujo de Arquitectura (2) que está regulado por los Sistemas de Representación (3):

Sistema de Proyecciones Paralelas:	Diédrico Ortogonal Axonometrías
Sistema de Proyecciones Cónicas:	Perspectiva Central

Estos Sistemas están regulados por una serie de normas de validez universal, que organizan la representación de lo que llamamos la Estructura Geométrica del dibujo. El objeto puede quedar perfectamente definido mediante su representación gráfica, sometida a los códigos de estos Sistemas, y es posible, *decodificando* el dibujo, poder llegar a concebir y hasta construir el objeto representado.

La comunicación de las ideas a través del dibujo durante el proceso creativo puede ser *con nosotros mismos*. En este caso el destinatario del dibujo es el **propio dibujante - arquitecto**.

: comunicación de las ideas::

Si bien aquí podemos manejar el dibujo codificado, éste puede ser más libre, *más personal*. De hecho lo es, sobre todo en las primeras etapas de la creación, cuando aún no tenemos *claras* las ideas sobre los atributos del objeto que estamos creando.

Al principio del proceso creativo, las ideas con respecto al objeto que estamos creando, no son precisas y tampoco lo son nuestros dibujos, que intentan representarlas. Por lo general son dibujos con muchos trazos superpuestos que expresan sólo intenciones, dudas, deseos aún no clarificados; es un dibujo que manifiesta un *proceso de búsqueda*.

Estos dibujos, *imprecisos* y hasta *confusos*, son un arma muy poderosa y muy fértil para la creación, por su **ambigüedad** y **poder de sugerir**. Funcionan como desencadenantes de nuestras ideas y nos estimulan a imaginar nuevas formas diferentes.

La mente del arquitecto puede llegar a ser muy fértil durante el proceso creativo. A partir de una misma palabra o de un mismo programa arquitectónico cada uno de nosotros puede imaginar formas diferentes.

Este poder formidable del Dibujo para **prefigurar** objetos, ambientes, situaciones espaciales que se generan en la mente de alguien mediante la ideación, permite a esa persona o a otros, **crear arquitectura**.

El dibujo deformado a propósito, para ser visto de una manera diferente a la habitual, con otro ángulo visual o incluso reflejado sobre una superficie no plana ...

: el dibujo supera la realidad::

El poder desencadenante de ideas y de formas, que luego se traducen a obras excepcionales, actuó durante toda la historia de la arquitectura.

:: el poder desencadenante de ideas::

El Dibujo tiene otro valor: nos permite profundizar en el conocimiento del objeto. *¡Sólo puede conocerse aquello que se dibuja bien!*, escribía Leonardo da Vinci; sólo lo que podemos dibujar bien es lo que conocemos bien, podríamos parafrasear nosotros. No podemos dibujar algo que no conocemos realmente, o algo que conocemos superficialmente. Es frecuente que creamos conocer algo, pero cuando intentamos dibujarlo, no podemos. Aparecen lagunas, vacíos que nos demuestran que sólo conocemos partes o una totalidad imperfecta.

Conocer al objeto permite apoderarnos del objeto, permite **apropiárnoslo**, de alguna manera hacerlo nuestro. Este poder le confiere al Dibujo un sentido **mágico**.

Es un dibujo básicamente codificado. Esa codificación está garantizada por el buen uso de los **Sistemas de Representación**, que regulan principalmente su estructura geométrica.

: características del dibujo de arquitectura::

Los **Recursos Expresivos** tratan de aproximar la representación del objeto a la visión real, complementando la expresividad dada por la estructura geométrica. Los recursos expresivos están también sujetos a códigos, unos derivados de los propios Sistemas de Representación, otros provenientes del contexto cultural en el que se realiza el dibujo.

Nos dan información de las características de la estructura expresiva del objeto, de los materiales con que está construido, del color y la textura, del lugar que ocupa con respecto a la fuente luminosa, pues estos datos se obtienen mediante la representación de los efectos que la luz provoca al incidir en el objeto.

Los efectos gráficos los podemos obtener mediante las **Técnicas Gráficas**, es decir, mediante el uso de pigmentos y soportes:

: técnicas gráficas::

Técnicas secas
Técnicas húmedas
Mecánicas, que permiten reproducir las imágenes
Informática

El dibujo puede responder a diferentes modalidades entre las que distinguimos dos:

:: modalidades ::

El **croquis** o dibujo 'a pulso', se caracteriza por la rapidez de su ejecución y la economía de medios técnicos. Constituye el recurso ideal para captar nuestras ideas en el momento de la creación.

Por estar tan estrechamente relacionado con los movimientos de la mano que dibuja, podemos decir que el croquis es el dibujo inmediato de nuestro pensamiento, la graficación casi instantánea de nuestras ideas, el dibujo que mejor representa la personalidad de su autor, su pensamiento arquitectónico.

El **dibujo técnico** o dibujo 'con instrumental', es un dibujo más elaborado, más preciso, pero también más lento en su ejecución.

En cuanto a su apariencia y al tratamiento que recibe el dibujo podemos referirnos al:

Dibujo elaborado o detallado, en el que se trata de dar la máxima información de la totalidad de los componentes del objeto que se representa.

Dibujo sintético o simplificado, en el que son reformuladas a través de una profunda elaboración, las características del objeto mediante una síntesis que expresa lo que se considera esencial, y que pone el énfasis en el tema de la comunicación.

Por su relación con el sujeto receptor o destinatario del dibujo, éste puede entenderse como:

Dibujo figurativo, es el que hace referencia a un objeto concreto, al objeto que representa.

Dibujo abstracto, es el que prescinde del sujeto y del objeto. No se refiere a ningún objeto en particular y no está dirigido a ningún sujeto particular. No apela por lo tanto, a ninguna interpretación particular sino que, *carente de contenido específico*, se llena del contenido que cada observador quiera darle.

Si bien, como hemos visto, el Dibujo de Arquitectura no es, por su propia esencia, un dibujo totalmente abstracto -pues pretende representar una idea o un objeto concreto-, no podemos negar el valor inmenso que este tipo de dibujo tuvo y tiene en los procesos de creación arquitectónica.

El grado de abstracción que posee el Dibujo de Arquitectura, que como vimos es un dibujo figurativo en tanto hace referencia a un objeto -el objeto de la representación- y a un sujeto -el destinatario de la misma-, se refiere a que el Dibujo de Arquitectura implica siempre una síntesis, una simplificación y una selección de los atributos del objeto.

A través del proceso de diseño, podemos distinguir el uso de las diferentes modalidades del Dibujo de Arquitectura.

En las primeras fases de la concepción del objeto arquitectónico, cuando aún las ideas son confusas y las imágenes del objeto no son precisas, el arquitecto trabaja generalmente con múltiples croquis, muchas veces ininteligibles, tanto o más imprecisos que las propias ideas. Se trata de dibujos de gran ambigüedad y potencialidad creadora.

A medida que las ideas se van precisando y el diseño del objeto se va concretando, los dibujos -que aún pueden seguir siendo croquis- van adquiriendo una apariencia más definida y el trazo se hace más seguro.

La expresión de las estructuras geométrica y expresiva se hace más rigurosa a medida que se conocen con mayor precisión las características del objeto que se está creando.

El uso del dibujo técnico queda reservado para las últimas etapas de la creación, cuando es necesario la verificación rigurosa de todos los componentes de la representación, y cuando el arquitecto considera que su creación está en condiciones de ser comunicada a otros.

En la actualidad, esta secuencia está siendo cuestionada por la incorporación del Dibujo asistido por Computadora que, según el programa utilizado, puede invitar al dibujante-arquitecto a desarrollar desde un comienzo del proceso proyectual, el dibujo de trazo preciso y apariencia acabada.

(1) El *Dibujo Codificado* es el dibujo sometido a códigos universales que lo hacen comprensible por todos los conocedores del código. Es el dibujo que tiene una interpretación acotada por parte del lector, interpretación que coincide con la que le da su hacedor. Por el contrario, el *Dibujo Libre* es el que puede tener múltiples interpretaciones por parte del lector. Es un dibujo carente de contenido específico, sugerente por excelencia; es el dibujo cuya ambigüedad lo potencializa como herramienta de creación.

(2) El *Dibujo de Arquitectura* es aquel que intenta representar -volver a hacer presente- la 'imagen mental' de un objeto existente en el mundo real o en la mente del creador. Como la imagen mental se refiere a un objeto **multidimensional** (la Arquitectura es un fenómeno que trasciende la tridimensionalidad) y el dibujo es siempre bidimensional, éste concreta una selección de los atributos multidimensionales de la obra arquitectónica. Esa *selección* la realiza la voluntad del hacedor, aunque los atributos pasibles de ser graficados están limitados o posibilitados por las técnicas gráficas, los recursos expresivos y la propia capacidad del dibujante. Ante todo, la búsqueda de hacer analizable y rigurosamente reproducible lo 'real' nos conduce a que la graficación de la selección sea codificada. La codificación es necesaria como modo de sistematizar la información aportada por el dibujo, incluso para el propio hacedor, pues permite mantener una mínima correspondencia de significados entre la multidimensionalidad de los componentes de la arquitectura y la bidimensionalidad de los componentes de la representación, facilitando el *diálogo* entre los conocedores del código. Pero, la *intencionalidad* en la selección lleva a que cada dibujo exprese las características psicológicas del dibujante, sus gustos, su genio, imprimiéndole al resultado un estilo peculiar. Esta cualidad del dibujo le confiere un alto grado de personalidad y subjetividad, atributos que nos pueden dar la clave para detectar e interpretar las intenciones arquitectónicas del creador, que están subyacentes en los gráficos.

(3) El estudio de la representación gráfica del objeto en estos tres Sistemas, es uno de los objetivos fundamentales del 1er Módulo de Expresión Gráfica. Se prioriza el estudio de los Sistemas de Representación como recurso tradicional para representar la idea arquitectónica y es a partir de esta temática que se estructura el actual Curso.

: notas::