

Dibujando el pasado. Aplicación práctica sobre un modelo real de la ciudad de Oviedo

Marta Alonso Rodríguez

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Valladolid

Abstract

The present city of Oviedo is presented as a superposition of elements that correspond to parts that have appeared at different times, and which together form the present city. Within the theme of the congress, the drawing books of architects, real or imaginary, we have focused on an aspect that adds the time factor.

Keywords: *Past, recreation, city.*

La ciudad actual de Oviedo se presenta como una superposición de elementos que se corresponden con piezas que han ido apareciendo en distintas épocas, y que en su conjunto conforman la ciudad presente. Dentro de la temática del congreso, el dibujo de viaje de los arquitectos, real o imaginario, nos hemos centrado en una vertiente que añade el factor tiempo. El dibujo de reconstrucción no estaría ajeno, por lo tanto, a la idea del “viaje en el tiempo”, bien entendido que, inevitablemente, el retorno a la ciudad pretérita mediante el dibujo por ordenador no está exento de una idealización que lo virtual no puede soslayar. Ni todo lo realizado en la ciudad es condenable, ni la ciudad antigua que pretendemos recuperar era el modelo ideal que parece presentarse. Sin embargo, para alcanzar los modos de vida actuales, pueden haberse perdido otras cualidades de la ciudad histórica, que, a través de su recreación, pueden de nuevo considerarse, en vistas tanto a su puesta en valor, como a futuros tratamientos e intervenciones sobre la trama urbana heredada. El dibujo de viaje a través de distintas épocas es un concepto de desplazamiento en diferentes puntos del tiempo, así como lo hacemos en el espacio. Englobado dentro de un trabajo de investigación más amplio que incluye el estudio

de varias ciudades de España y Portugal, el presente estudio se centra en la labor práctica que ilustre y describa el proceso concreto de cómo se desarrolla un proyecto específico. Empleando el ordenador como mecanismo de dibujo y utilizando la documentación existente en referencia a una determinada ciudad, se ha procedido a recrear virtualmente la apariencia de la misma, a redibujarla. Utilizando fotografías antiguas, texturas, materiales, y entornos o elementos que se conservan, se ha realizado una obra que podría definirse como fotografía del pasado. La comunicación se completa con una reconstrucción gráfica de un edificio modelo, a partir de dibujos realizados por la autora. Se ha establecido un sistema gráfico para los dibujos de restitución que, sin pretender una recreación realista o pintoresca de la ciudad antigua, aporte una información lo más rigurosa posible, a la vez que sugerente.

El dibujo y el arquitecto

El dibujo de viaje para el arquitecto, condensa la primera sensación y la emoción que se atesora al hallarse ante un edificio, la percepción que lo rodea y lo dota de experiencias y recuerdos, lecciones aprendidas que aplicar a la propia arquitectura y al pensamiento.

Con la llegada de las nuevas tecnologías aplicadas a la arquitectura, que comienzan con la aparición a principios de los ochenta del software de diseño de Autocad, la forma de representar objetos en dos y tres dimensiones cambia radicalmente. A partir de ese momento, la profesión de arquitecto ve transformada su medio de expresión acelerando tanto la forma de representar los proyectos como de plasmar espacios.

La limitación se encuentra en el momento en que el objeto a dibujar ya no existe, ha cambiado o ha sido derribado irremediabilmente, en cuyo caso debe-

mos de realizar previamente un viaje, imaginario a un momento temporal del pasado, en el cual encontramos con el edificio en su máximo esplendor. A través de relatos, historias, descripciones o recuerdos de aquellos que fueron testigos directos de un espacio, intentamos trazar una instantánea de un entorno que ya no podemos visitar en el mundo real, adentrándonos por un momento en el pasado de la ciudad.

Viaje a través del tiempo

Se intenta devolver a la vida un edificio aunque sea de manera virtual, para poder realizar una reproducción de un entorno, que nos acerque a nosotros o a aquellos que la observan a compartir un mismo espacio, hoy transformado, a través del tiempo.

El método consiste en recopilar todos los documentos históricos, literarios y gráficos del monumento, así como la información que aportan los restos arqueológicos. Los aspectos desconocidos se deducen a partir de lo que se sabe de otros edificios similares. Y al final, con todos los datos, se crean infografías en 2D y 3D de las distintas partes del edificio mediante un software de diseño gráfico y animación.

Esta metodología se puede aplicar a otras arquitecturas desaparecidas para determinar aspectos como las trazas generales del edificio, su imagen o la localización de los elementos que organizan el espacio interior, como patios y escaleras.

Compartiendo espacios a través del tiempo

La capacidad evocadora de nuestros centros históricos, ha llevado, en los últimos tiempos, a considerarlos objeto de investigación científica, con el fin de promover tanto cultural como turísticamente el patrimonio histórico de las ciudades.

Numerosas ciudades, de hecho, están incorporando dentro de sus contenidos y ofertas culturales, recorridos interactivos o modelos virtuales del pasado, con el fin de dar a conocer el aspecto que presentaban las mismas en épocas no tan remotas.

A través de estos ejemplos y proyectos virtuales, se intentan mostrar o fomentar el patrimonio histórico de las mismas, mediante aplicaciones informáticas que acercan al público en general lugares y entornos, incluso desde emplazamientos muy alejados.

En las Escuelas de Arquitectura españolas, y en

concreto en los Departamentos de Expresión Gráfica Arquitectónica, se viene llevando a cabo desde hace algunos años, la concreción de una metodología gráfica para el estudio de los centros históricos, que está permitiendo contribuir progresivamente a la creación de un verdadero procedimiento gráfico para el conocimiento del devenir de la forma urbana y de su dibujo (Ortega y Marín 2004).

Aplicando los procedimientos desarrollados en el trabajo de investigación en el cual se enmarca el estudio realizado sobre Oviedo y viendo la posible extrapolación del sistema a otras ciudades, se ha procedido a la aplicación de esa metodología gráfica para el análisis del desarrollo de la forma urbana de una manera sistemática y general (Carazo 2010).

El trabajo de investigación que hemos realizado sobre la capital del Principado, incluye un apartado mediante el cual, y de manera metódica, realizamos dibujos virtuales de edificios y entornos urbanos, y con el que pretendemos hacer una aproximación a las otras ciudades que subyacen bajo la actual, y que forman parte de su memoria histórica.

El análisis de la ciudad que se ha llevado a cabo a partir de diversos documentos que se conservan, se inicia en una acotación espacial y temporal concreta con el fin de hacer el estudio abarcable.

Hemos procedido a una recreación virtual de los edificios singulares desaparecidos en la actualidad, o aquellos que presentan transformaciones sustanciales en su aspecto urbano, con el fin de conseguir generar un entorno ahora desaparecido. Partiendo de todos los edificios singulares destacables que encontramos en el ámbito de estudio, iniciamos la investigación por una recopilación de toda la documentación conservada que hace alusión a ellos, obteniendo así una base documental para proceder a su estudio. Toda esta documentación, primero se debe condensar y clasificar, de tal manera que nos sirva de nexo para conocer las metamorfosis que han ido aconteciendo en la ciudad cronológicamente y, partiendo del presente, puedan conducirnos progresivamente hacia el pasado.

A partir de esta base se procede a crear una cartografía resultado de un primer análisis, utilizando los mismos criterios de dibujo utilizados en el conocido plano de Nolli para la ciudad de Roma, incorporando la representación en planta, de los edificios singulares presentes en el mismo.



Figura 1. sección del plano de Oviedo de 1853. Archivo Municipal de Oviedo

Se presta especial interés a las plantas de dichos edificios y su transformación en el tiempo, considerando como tales iglesias, palacios, casonas nobiliarias y edificios de carácter público en general como puedan ser colegios o juzgados. Se comienza la reconstrucción de los edificios singulares, apoyándonos tanto en la planimetría disponible como en los expedientes relativos que se conserven de dicho edificio.



Figura 2. Sección de plano de Oviedo en 1900. Dibujo de la autora

Se realiza así un estudio sistemático de aquellas construcciones que no se mantienen o han experimentado cambios significativos que se repite de manera semejante en todos los casos de estudio. Mediante el programa informático de Autocad, se realiza un levantamiento del volumen del edificio ubicado en su posición sobre el terreno, que permite hacernos una idea de sus dimensiones. A este objeto inicial se añaden los elementos compositivos de la fachada, y la cubierta, con su sistema constructivo. Se trata por lo tanto de una representación de volumen, para restituir con el mismo el ambiente urbano de ese periodo. No se realiza sin embargo la recreación interior de los mismos, limitando esa cuestión a la cartografía aportada, puesto que lo que se pretende, es recrear un ambiente urbano.

Como ejemplo del proceso que estamos explicando, tomaremos como caso concreto, la manzana que ocupaba el convento de San Francisco de Oviedo hasta principios del siglo XIX se levanta hoy el palacio de la diputación.



Figura 3. Convento de San Francisco. Archivo Histórico de Asturias. Caja 83735-08. Fotos 3.5

Fundada en el siglo XIII, como una pequeña Iglesia fue ampliándose en los siglos sucesivos hasta adquirir el aspecto que exhibía a finales del siglo XIX. A través de las fotografías que se conservan, podemos conocer la estructura de la iglesia del convento. De planta de cruz latina y estilo gótico flamígero, la capilla mayor era de mayor altura que las dos laterales. El ábside, de planta poligonal de 7 lados, tenía cinco ventanas apuntadas y contrafuertes escalonados, siguiendo el modelo de otras muchas iglesias franciscanas. Tenía cubierta abovedada con arcos torales sobre machones sustentados por columnas con capiteles ricamente decorados (MORALES 1980).

En 1837 el convento pasó a manos de la diputación tras la desamortización, pero no comenzaría a ser derribado hasta 1890. Correspondiente con el cambio de siglo y primeros años del siglo XX tuvieron lugar las diversas actuaciones realizadas en torno a la plaza de la Escandalera y el antiguo convento de San Francisco, motivadas por la apertura de la calle de Uría, que pone en comunicación el casco antiguo con la estación del Norte de tren y que terminaría con el conjunto conventual al completo.

En un principio se pensó en conservar la Iglesia que formaba parte del conjunto, idea que fue desechada en 1901 para construir sobre su solar el Palacio de la Diputación.

La importancia artística del conjunto, no ayudó a su conservación, y hoy en día sólo podemos apreciar su aspecto a través de las fotografías que se conservan y mediante la reconstitución tridimensional.

De este conjunto, sólo conservamos algunas fotografías parciales de la Iglesia y muros aledaños, así como algunos expedientes relativos a su proceso de derribo. Con ellos y con las descripciones que se conservan de los espacios que lo formaban, hemos procedido a dibujarlo.

Al igual que alineamos el ojo con el lápiz, cuando dibujamos un objeto real, para tomar medidas y plasmarlas sobre el papel, en el caso del dibujo por ordenador y a través de un proceso de levantamiento, utilizando programas de fotorrestitución, hemos obtenido las verdaderas dimensiones y proporciones de los alzados a partir de las fotografías de época que se conservan, método que ha sido posible utilizar, al disponer de la documentación en planta del mismo, que nos permiten conocer la longitud a fachada. A partir de las fotografías en verdadera magnitud, mediante el programa de Autocad se ha procedido al levantamiento volumétrico del conjunto del edificio. Una vez obtenido éste, y a partir de la documentación conservada más próxima a la fecha que pretendemos reconstruir, procedemos al levantamiento de la fachada o fachadas que conformaran dicho edificio, manteniendo la mayor fidelidad posible con el documento consultado.

Este proceso, al contrario de una fotografía, nos permite quedarnos con aquello que queremos de la realidad, permitiendo realizar un dibujo de intención, con cierto grado de interpretación personal del cual nunca está exenta una representación.



Figura 4. Expediente de urbanización de los antiguos terrenos del antiguo hospital provincial. Archivo Municipal de Oviedo. 1885. 1.1.25.109

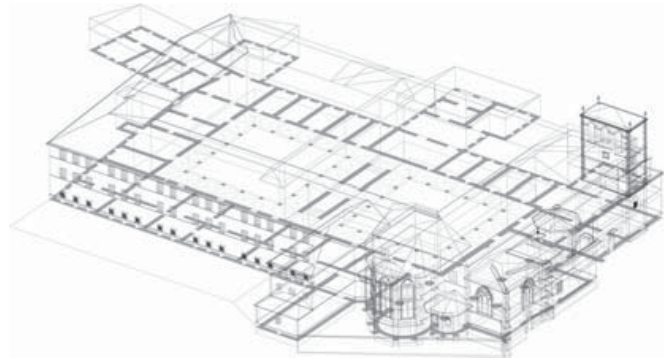


Figura 5. Procedimiento de reconstrucción del convento de San Francisco. Dibujo de la autora

Materiales y color

Para la recreación de los materiales de los levantamientos se han empleado varias fuentes de investigación. Entre ellas, encontramos tanto las descripciones que se disponen de los edificios, como la afinidad con otros que se mantienen, que comparten características similares con aquellos desaparecidos. También se han tenido en cuenta, las fotografías que se conservan o los mismos dibujos de ellos, que aunque dispongan de cierto grado de recreación, constituyen un conjunto de un gran valor para conocer los modos de construcción y los materiales con que se realizaron.

El modelo en 3D fue creado utilizando el paquete de software de modelización llamado 3D Studio Max. El proceso de modelización se ha efectuado en cuatro etapas. La primera empieza con la recogida de material a partir de recursos históricamente precisos, tales como fotografías modernas, mapas, planos y dibujos antiguos, como hemos visto antes. Durante la segunda etapa, se procede a crear un modelo que representa la geometría y la forma física del objeto en cuestión, de la misma forma que cuando nos en-

frentamos ante un apunte de calle, realizamos el encuadre de los elementos generales. Al principio, se dibujan las líneas en el espacio en 3D, que representan los bordes del edificio, y después se completan con los elementos singulares de las edificaciones, tales como muros, columnas y techos. Gran parte de la labor de crear una reconstrucción histórica exacta se efectúa en la tercera etapa. Aquí, le añadimos los materiales y las texturas a las superficies creadas en la segunda etapa. Si es posible, muchas de las imágenes en 2D suministradas en la primera etapa se aplican a las superficies del modelo; si no hay imágenes disponibles, se utilizan otras de edificios similares para construir una imagen de cómo debía ser la superficie del modelo y darle la textura y apariencia de los materiales que lo conformaban. En la etapa final, se coloca el modelo en la escena completa.



Figura 6. Reconstitución virtual del convento de San Francisco. Dibujo de la autora

El color es un elemento de la comunicación que no debe ser excluido del diseño, comprendiendo la importancia y el poder perceptivo que tiene.

Tomando como inspiración los colores de las fotografías y grabados antiguos, las tonalidades y gamas cromáticas elegidos para las recreaciones, destacan por los acabados homogéneos sin grandes contrastes de color, que permiten adentrarse mejor en un retrato del pasado. Nos acercan a la sensación que nos produce ver una fotografía antigua, con ese halo de melancolía que parece rodearla.

Aunque nunca se podrá transmitir la emoción de estar ante el original, al menos se consigue transmitir información que de otra manera permanecería en el olvido.

Referencias

- CARAZO LEFORT, Eduardo. 2010. *Valladolid Forma Urbis. Restitución infográfica del patrimonio urbano perdido*. Universidad de Valladolid. Valladolid.
- ORTEGA VIDAL, Javier y Marín Perellón, Francisco José. 2004. *La forma de la villa de Madrid: soporte gráfico para la información histórica de la ciudad*. Fundación Caja de Madrid. Madrid.
- MORALES DE SARO, Maria Cruz. 1980. "El desarrollo urbano de Oviedo y las demoliciones y derribos del patrimonio arquitectónico en el siglo XIX". *Liño: revista anual de historia del arte, nº1*. Universidad de Oviedo. Oviedo.

Marta Alonso Rodríguez. Doctora arquitecta por la Universidad de Valladolid (2013) y Profesora Asociada en la misma Universidad. Es autora de algunos artículos sobre la aplicación de los nuevos medios informáticos para la restitución del patrimonio arquitectónico, tema sobre el que versa su tesis doctoral. marta.alonso.rodriguez@uva.es