

Guía para el arquitecto viajero. Dibujar en el mundo mágico del imaginario urbano

Rodolfo Mejías Cubero
Escuela de Arquitectura. Universidad de Costa Rica

Abstract

When planning a trip to whatever destination, one could opt for a guide which would help to structure the travel plan thematically or just allow the trip to evolve spontaneously. This presentation proposes, from an educational point of view, a systematization of the dynamics of urban travel. A number of known variables are applied, which allow for image analysis, as a tool for contextual design prior to interpretation. However, a first approximation to the site presupposes having imagined it as well as having taken into account a number of other aspects which are essential for the traveler with an architectural focus.

Keywords: *architecture, drawing, tourism, urban planning.*

Introducción

Cuando se planea un viaje, cualquiera que sea el destino, se podría optar por una guía que permita estructurar temáticamente el recorrido o bien simplemente dejar que el viaje transcurra naturalmente. Esta presentación propone desde un punto de vista educativo una sistematización de la dinámica del recorrido urbano, a través de una serie de variables que permitan el análisis de la imagen como una herramienta de interpretación contextual previa al diseño. Sin embargo, una primera aproximación al sitio presupone el planteamiento imaginario de este, a través de una serie de aspectos imprescindibles para el viajero arquitectónico.

¿Difiere en algo el arquitecto viajero del turista común? El Turismo es considerado por algunos como el mayor desplazamiento voluntario de personas en

tiempos de paz y es una actividad que está estrechamente ligada a la arquitectura y por ende a la imagen urbana de las ciudades. No importa la causa por la que realice un viaje (sea por el placer de conocer monumentos arquitectónicos, exóticos parajes naturales o la cultura del lugar) el turismo abre las puertas para la proyección global de la sociedad y la cultura del lugar visitado

Desde el punto de vista de un turista imaginario y sin haberse movido de su hoja de dibujo se puede aventurar a través del relato ficticio o real del lugar de nuestro interés. Esta guía de temas del imaginario urbano busca proporcionar conceptos estructurados que también permiten dibujar el discurso espacial oculto en la mente. El dibujo permite incursionar en la realidad deseada antes de que esta sea construida. Dibujar permite concretar la experiencia de viajar al futuro o al pasado, recrear mundos perdidos, reconstruir ciudades y edificios desaparecidos. Visitar mundos lejanos o mundos maravillosamente



Figura 1. Imagen conceptual para Star Wars por el ilustrador Ralph McQuarrie.

Fuente: <http://www.hdscreen.me/walls/art-design/ralph-mcquarrie-star-wars-artwork-2708492-1600x1200.jpg>

cotidianos. Esta experiencia es similar a la estructura de un “storyboard” o la dirección artística de una obra cinematográfica. Sin embargo esta *guía de viaje* no pretende restringir la improvisación y la creatividad, por el contrario busca brindar una serie de conceptos con los cuales ampliar el imaginario que se construirá mediante el dibujo.



Figura 2. fotograma de Star Wars. Ciudad de Mos Eisley.

Fuente: http://starwars.wikia.com/wiki/Tatooine?file=Mos_Espa_2.png



Figura 3. fotograma de Star Wars. Vista urbana de Mos Eisley.

Fuente: <http://www.thetopdraw.eclipse.co.uk/imgs/Sci%20fi/Mos%20Eisley.jpg>

La representación de un recorrido en una ciudad (real o imaginaria) está condicionado estrictamente a los aspectos perceptuales y cognitivos propios del viajero (entre ellos su capacidad de observar, analizar y representar el mundo) transformando el recorrido en un objeto de diseño de forma que se adapte al interés deseado. A todo esto se deben agregar las destrezas instrumentales de dibujo que domine el viajero, por lo que el viaje resulta una interpretación cultural que puede oscilar entre la abstracción o una representación figurativa. “La cultura es aquello que define un lugar y su significado para la gente”. (Lippard 2001)

En este tipo de dibujo las únicas reglas de representación gráfica son las formuladas por el viajero. Por ejemplo los cánones del dibujo en perspectiva, la geo-

metría, la luz, las texturas, la escala y la proporción, cobran nuevos significados espaciales. Aquí predominan las experiencias sensoriales, las construcciones visuales y especialmente vivenciales del lugar. A través de esta guía se puede estructurar la realidad revelada viajando en el tiempo, interpolando lugares, culturas, entre otros. Se puede idealizar el imaginario a través de los recuerdos, sean reales o ficticios, transformando la realidad a nuestro antojo. El dibujo es la herramienta que tiene el arquitecto para imaginar los escenarios que aún no existen. “El arte no reproduce lo visible. Lo hace visible”. (Klee 1920)²

¿Son turistas los arquitectos cuando viajan?

¿Qué es el Turismo? Según la Organización Mundial del Turismo de la Organización de Naciones Unidas, el turismo es una serie de actividades que realizan las personas durante sus viajes a lugares distintos a su sitio de residencia. Este viaje debe ser por un periodo de tiempo consecutivo inferior a un año y su principal finalidad es el ocio, aunque pueden existir más motivos como los negocios, la religión, salud, educación, relaciones familiares, entre otros. El Turismo no tiene un origen histórico claro, los viajes en la antigüedad eran motivados por diversas situaciones como migraciones, expansiones territoriales a través de la guerra, búsquedas de rutas comerciales o peregrinaciones religiosas.

El turismo es hoy una de las grandes industrias que mueve la economía mundial. En Costa Rica por ejemplo desde 1995 es la principal fuente de divisas para el país superando los ingresos generados por las exportaciones de banano, piña y café juntos. “Precisamente porque el turismo es una de industria de tan enorme envergadura que incluye monumentos, museos, otros edificios para usos especiales y hoteles, así como la gestión tanto de espacios urbanos como rurales, los arquitectos y urbanistas no pueden permitirse escapar a los giros y cambios de las múltiples lógicas del mundo del turismo”. (Greenwood 2004, 8)

¿Influye el turismo en la recreación de lugares con formas y espacios de deseo para el visitante? Pensar en el turismo solamente desde la perspectiva física de la arquitectura y el urbanismo sería un pensamiento incompleto, pues en sus procesos entran en juego variables especialmente referidas al valor sim-

bólico que la sociedad en general ha construido en torno a ellos como un valor agregado. En este sentido, un individuo con una formación académica en arquitectura o una persona con conocimientos básicos de “cultura arquitectónica”, puede crear la diferencia entre el turista masivo que invade los centros de interés arquitectónico o urbanístico de las ciudades, atraídos por la “imagen marca” de las agencias turísticas. Es decir, no se trata de hacer una pausa en el trayecto, tomarse una fotografía con el edificio de fondo y volver a subir al autobús a escuchar el audio guía. El arquitecto por su formación académica, recrea con frecuencia una estructura mental del imaginario social y cultural del lugar visitado. El dibujo de viaje se convierte para el arquitecto en un souvenir hecho en el sitio. Al igual que el souvenir tradicional permite al turista llevarse un recuerdo, el dibujo nos permite documentar la experiencia, traerla a casa y compartirla. “La historia y los monumentos no fueron cons-truidos para el consumo, en el sentido de convertirlos en artículos para llevar. Sin embargo esta conversión del turismo en producto hace tiempo que supone una serie de cosificaciones de objetos que “prueban” que ha tenido lugar un acto de presencia, un acto que potencia el status del turista una vez que vuelva a su país”. (Greenwood 2004, 9)



Figura 4. Le Corbusier a Roma, 1921. Fondation Le Corbusier.³

Fuentes: <http://www.fondazionemaxxi.it/2012/10/15/litalia-di-le-corbusier-2/?lang=en>

Actualmente los avances tecnológicos han permitido la facilidad de comunicación y desplazamiento. Viajar de América a Europa es cuestión de horas, conocer la oferta turística, atracciones, hospedajes, transportes, alimentación entre otros, pueden ser

previsto con meses de anticipación. Los lugares se hacen más cercanos y su significados se han vuelto de conocimiento global. El concepto de sentido de lugar, va mas allá de la simple apreciación de las edificaciones, involucra directamente la vivencia de las actividades humanas que le dan vida a ese espacio. Las ciencias sociales estudian porque recurrentemente existen lugares especiales, con un “sentido de lugar” más arraigado que otros en las personas y en los pueblos, brindando identidad y carácter diferentes. Indudablemente es un fenómeno social independiente de la percepción individual, pero que necesariamente involucra a los individuos para poder materializarse como tal. “Kevin Lynch define un lugar como algo “distinto e inolvidable” y efectivamente, tanto los lugares naturales como los artificiales construidos por el hombre, combinan ese carácter particular con una fuerte definición topológica que los hace fijarse en la memoria”. (Trachan 2011,65)

Al concepto de “sentido de lugar” se antepone el de “lugar sin sentido”. Este fenómeno es definido por Marc Auge como los espacios de la sobre modernidad y el anonimato. Sobre abundantes y excesivos son siempre espacios de transito, dispersión e inestabilidad, son el espacio del anonimato. “En esos lugares el usuario pretende pasar lo más rápido e inadvertido posible, quedar atrapado el menor tiempo posible. Por eso, la predilección por la velocidad: trenes, aviones que llevan de un lugar a otro, lugares donde la gente pretende integrarse completamente y pasar desapercibido en la masa”. (Trachan 2011,70)

Técnicas de representación la imagen urbana

La percepción permite realizar los procesos de interpretación y comprensión de la ciudad. Las vivencias urbanas no se perciben de manera estática; lamentablemente los recursos para “capturar” la imagen, como las fotografías no logran transmitir toda la experiencia de un recorrido urbano dentro de una visión dinámica. “La fotografía es tiempo detenido, es un hecho que ya ocurrió, es pasado”. (Medina 2000,7) Una fotografía representa algo que ya aconteció; difícilmente estas imágenes vuelvan a repetirse, la posición del observador, el estado de ánimo, su percepción de la toma, el tiempo, la luz, el momento, la gente. A lo largo de nuestra vida podemos encontrar imágenes diferentes en el mismo lugar. Un niño y un adulto

mayor no ven la ciudad igual. La velocidad de desplazamiento también influye en la lectura que hacemos del espacio urbano. Si bien la fotografía captura un momento particular y recupera lo que a simple vista no vemos. Lo inadvertido, la costumbre y la rutina eliminan esa cualidad estética del ambiente cotidiano que construye el imaginario colectivo.

La fotografía, el cine o el video nos ayudan a recrear la experiencia de la imagen urbana. Pero aunque el cerebro mezcle velozmente la secuencia de 24 fotografías por segundo necesarias para crear la sensación de movimiento natural, así como tampoco se lograra sustituir la experiencia de la dinámica de un recorrido de vivencias reales y la posibilidad de permear todos los estímulos sensoriales (olores, sabores, colores, texturas y otros) que la ciudad brinda. Inclusive se puede correr el riesgo de crear el análisis a partir de una postal turística idealizada. Por lo tanto, cuando se selecciona un medio de representación este se convierte en herramienta para el análisis, por lo que el enfoque del tema a estudiar debe ser claro, ya sea este un levantamiento arquitectónico, un recorrido serial, destacar un elemento arquitectónico del contexto, resaltar un detalle o las vivencias de la gente. “Técnicamente podemos hacer paisajes completamente nuevos en un breve lapso, como en el caso de los “polders” holandeses. Aquí, los diseñadores ya se hallan ante el problema de cómo formar la escena total de modo que le resulte sencillo al observador humano identificar sus partes y estructurar el conjunto”. (Lynch [1960] 1989, 24)⁴



Figura 5. Fotograma de “Metrópolis” (1927) de Fritz Lang.

Fuente: <http://butaca-critica.blogspot.com/2012/01/Metropolis-expresionismo-crepuscular-al.html>



Figura 6. Vista de Wall Street, Nueva York. (2014).

Fuente: Colección del autor.

Conceptos básicos sobre imagen urbana

¿Cuál es la diferencia entre paisaje urbano e imagen urbana? La imagen es una percepción particular de una situación específica de la ciudad; por su parte, el paisaje urbano es una consecuencia directa de las imágenes urbanas, más genéricas y globales. El paisaje urbano está formado por diferentes zonas de imagen. Al recorrer estas zonas se da una apropiación del espacio y sus imágenes a través del movimiento. Al moverse por el espacio urbano, las percepciones sensoriales van “dando forma” a la lectura del paisaje. La lectura implica un proceso de decodificación que media entre el signo y su significado (interpretación).

El paisaje urbano se construye cuando el perceptor del medio natural, humano y físico de la ciudad, entabla relaciones entre los procesos de decodificación de la imagen. Este tipo de relaciones, en algunos casos, son producto de una *coherencia espacio-temporal*, (organización planificada de la ciudad); son espacios

con un diseño previo (fachadas, plazas, texturas, amueblado urbano y otros). También el perceptor puede plantear estas relaciones con sectores urbanos donde la estructura de organización ha sido espontánea, producto de una *coherencia formal-casual*. En ambos casos, las nociones de paisaje son igualmente válidas.

Tratar de analizar la imagen urbana solo con fotografías o dibujos conducirá a una interpretación parcial, por ello existen otras técnicas que igualmente contribuyen a realizar los estudios urbanos. Estas técnicas se clasifican en cuantitativas y cualitativas. (Mejías 1995)

El análisis a través de dibujos es una técnica cualitativa y muy útil si lo que nos interesa es una captura rápida y personalizada de la imagen. Pese a que todas las técnicas que se enuncian en la tabla son herramientas validas, el arquitecto tendrá siempre más afinidad y disfrute con los análisis gráficos.

¿Qué dibuja un arquitecto cuando viaja a un lugar?

“Los ojos ven lo que están habituados a ver”
(Borges 1998, 251)

Cuando se viaja por recreo a algún lugar, difícilmente se utilizara ese tiempo para realizar un análisis urbano. Se tomara el tiempo justo para dibujar, solamente cuando las circunstancias así lo permitan y el arquitecto plasmara en sus dibujos solamente lo que le interesa. Sin embargo cuando el viaje del arquitecto es con fines académicos o de análisis proyectual, se necesitara una guía metodológica para realizar el estudio.

La formulación de esta guía nos lleva al análisis de la imagen basada en las apreciaciones del peatón a través del recorrido. Este modelo es el resultado de

Técnicas cuantitativas	<p>Análisis por observación</p> <ul style="list-style-type: none"> — Trabajo de campo de observación medible y observaciones sistematizadas. — Pequeñas entrevistas a peatones.
Técnicas cualitativas	<p>Análisis y levantamiento grafico</p> <ul style="list-style-type: none"> — Análisis de dibujos existentes de tipo documental o histórico. — Levantamiento grafico, de dibujos aislados o secuenciales (recorridos seriales). <p>Análisis fotográfico</p> <ul style="list-style-type: none"> — Documental, histórico y aéreo. — Levantamiento fotográfico, de videos o gráfico. <p>Análisis hermenéutico</p> <ul style="list-style-type: none"> — Interpretación de textos y entorno físico construido. <p>Análisis de percepción espacial</p> <ul style="list-style-type: none"> — Percepción desde el punto de vista del usuario a diferentes horas del día (encuestas). — Percepción desde el punto de vista del técnico o investigador. <p>Análisis por observación del entorno: social, construido y natural</p> <ul style="list-style-type: none"> — Observación de diversas actividades, sitios, usuarios a diversas horas, épocas del año, etc. Observación directa, Observación participativa. Observación de secuencias y el análisis de los puntos de articulación espacial. <p>Análisis etnográfico</p> <ul style="list-style-type: none"> — Análisis de estudios socio-culturales y estudios antropológicos de los pueblos, sitios, población y actividades tales como la vida cotidiana y medios económicos, descripción y análisis de costumbres, leyendas rituales, tradiciones y demás elementos culturales existentes. <p>Análisis literario</p> <ul style="list-style-type: none"> — Testimonios, relatos vivenciales, novelas históricas, evidencias históricas, historias de barrios o sitios urbanos y revisión bibliográfica

Tabla 1. Técnicas cuantitativas y técnicas cualitativas de análisis de imagen urbana

	Secuencias Dinámicas del Lugar
	Los eventos y los espacios
Sendas y bordes	Tipologías
Recorridos seriales	Secuencias espaciales Incidentes espaciales
Morfología del espacio del lugar	Territorio Condiciones climáticas Paisaje natural Vegetación La calle
Nodos	Tipología de actividades urbanas

Tabla 2. Componentes de las Secuencias Dinámicas del lugar

investigaciones realizadas en la Maestría Académica en Diseño Urbano de la Universidad de Costa Rica (Mejías 2009) y está dividido en cuatro categorías de estudio:

- *Secuencias dinámicas del lugar*: comprende el recorrido a través de los eventos y espacios de circulación dentro de la ciudad.

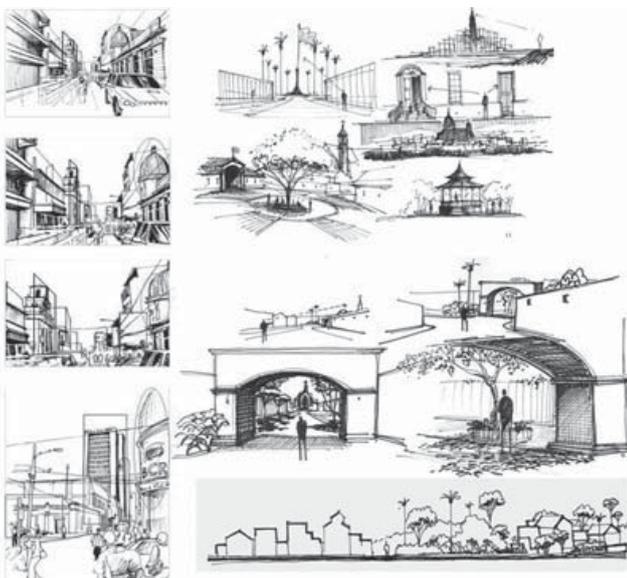


Figura 7. Ilustraciones de Secuencias dinámicas del Lugar.

Fuente: MEJIAS, Rodolfo. (2009) "Glosario Grafico de Imagen Urbana"

- *Construcción visual del lugar*: esta abarca los aspectos formales que visualizamos cuando hacemos ese recorrido.
- *Sentido del lugar*: este punto analiza los adjetivos que le dan las cualidades propias a los espacios que estamos recorriendo.

	La Construcción Visual del Lugar
	Las formas
Cualidades de la forma	Singularidad Sencillez Continuidad Predominio Unión Diferenciación
Morfología de la volumetría del lugar	Configuración Tamaño-densidad Trama-grano-textura Planta Silueta
Componentes de la arquitectura del lugar	Edificación representativa por periodo histórico presente en el lugar Fachada: aberturas y techumbres Materiales y color

Tabla 3. Componentes de la Construcción Visual del lugar

Después de estos puntos se pasa a una fase de evaluación del lugar donde se estudian los elementos conceptuales básicos que definen la calidad de imagen de la zona analizada tomando como punto de referencia experiencias personales y a los criterios planteados por el autor Jan Bazant en el Manual de Criterios de Diseño Urbano. Por lo que una imagen urbana de calidad se da cuando esta cumple con una serie de elementos conceptuales básicos que la forman, como *la identidad, el significado, la legibilidad, la orientación, la diversidad y el confort*. (Bazant 1991, 94). Y además se evalúan factores más localizados como *la Heterogeneidad, la Individualidad, el Deterioro de las edificaciones, la Fragmentación de la imagen y la Iconografía cultural foránea*.

En cada zona se evalúan los hallazgos y desaciertos que son factibles de propiciar o modificar en una eventual intervención urbana, no obstante sino es de interés realizar ninguna intervención, la guía de análisis puede proveer de una variada temática para ilustrar el recorrido solo por el simple deleite de dibujar. Sin embargo desde el punto de vista de su utilidad académica estos dibujos podrían servir de punto de partida para un análisis contextual más profundo para un proyecto de diseño o una intervención urbana.

«El arte no reproduce lo visible, hace visible.»

Paul Klee

	El Sentido del Lugar
	Los adjetivantes
Zonas de imagen	Limites psíquicos Limites físicos
Elementos significantes	Elementos símbolo
Elementos adjetivantes	Aquí-allí Valor posicional
Imaginario	Modalidades de expresión popular Tipo de ciudadano. Personajes Acontecimientos culturales Fantasía y mitos urbanos
Significado histórico	Memoria colectiva Temporalidad

Tabla 4. Componentes del Sentido del lugar

¿Fotografía o dibujo?

La elección de uno o ambos medios de representación y documentación dependerán de las siguientes consideraciones: levantamientos de campo, dibujos frontales para la elaboración de elevaciones. Levantamiento secuencial de los diferentes eventos dinámicos del recorrido (vistas en perspectiva). Estas pueden incluir el calco de fotografías en técnicas como la plumilla en tinta china para la elaboración de dibujos a partir de la fotografía, siempre y cuando las condiciones atmosféricas o de seguridad ciudadana, impidan la elaboración de los dibujos en el sitio.

La manipulación de los dibujos de la fotografía digitalizada mediante programas de computo como Corel Draw, Power Point o Adobe Photoshop entre otros mediante el manejo de filtros de imagen, también son recursos validos pero no deben ser un fin en sí mismos sino herramientas destinadas a resaltar alguna característica especial de la imagen urbana analizada.

La fotografía tradicional es un arte caro, por lo que uso de la cámara digital permite la facilidad de la toma fotográfica y su almacenamiento en el computador. Para esta guía no interesan imágenes altamente complejas o elaboradas pues pueden distorsionar la descomposición de los componentes reales de la imagen, es preferible por tanto el dibujo en sitio realizado durante el recorrido tal como se observa.

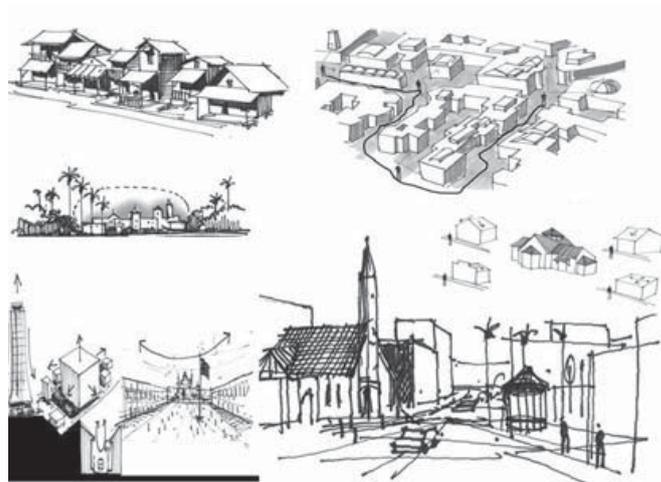


Figura 8. Ilustraciones de la Construcción Visual del lugar.

Fuente: MEJIAS, Rodolfo. (2009) "Glosario Grafico de Imagen Urbana"



Figura 9. Ilustraciones del Sentido de lugar.

Fuente: MEJIAS, Rodolfo. (2009) "Glosario Grafico de Imagen Urbana"

Recomendaciones a manera de conclusión

El viajero grafico debe ser capaz de realizar sus representaciones siempre a través de un recorrido o senda que le permita realizar conexiones entre diferentes ámbitos espaciales del lugar seleccionado. Todas las herramientas propias del dibujo artístico y perspectivo, la caricatura, retoque fotográfico y el lenguaje cinematográfico son validas para recrear visualmente la vivencia sensorial del lugar.

Para el buen desempeño del recorrido, el viajero grafico debe estar dispuesto a generar propuestas para el desarrollo de bocetos cargados de fuerza expresiva, con la suficiente libertad sensorial de recrear lo percibido y no lo observado.

Puede explorar diversos estudios expresivos para su análisis utilizando recursos propios del lenguaje

del cine, animación, comic y dibujo artístico, como encuadres, dibujos de planos abiertos, primeros y segundos planos, detalles, secuencias de escenas, entre otros.

Una recomendación fundamental es realización de dibujos a lápiz, tales como bocetos de elementos naturales o perceptuales, con el fin de aprender a visualizar los diferentes planos, la proporción y el volumen o las diferencias entre apertura, cerramientos, proximidad, lejanía, entre otros aspectos. Al dibujar los elementos naturales a lápiz y a mano alzada se lograra mejorar las destrezas y desarrollar su habilidad para sentir la profundidad.

Se debe seleccionar medios y métodos de representaciones familiares que permitan desarrollar la calidad gráfica, la comprensión teórica y la claridad para expresar los conceptos de la imagen urbana, esto es deseable antes de utilizar medios más sofisticados y de ejecución difícil.

Al dibujar edificios se debe intentar localizar los detalles que caracterizan y dan identidad a la obra observada. La perspectiva es un conocimiento eficaz para lograr una mejor comprensión del tamaño, escala y proximidad del objeto arquitectónico, sin embargo su desconocimiento puede también provocar resultados creativos en la apreciación sensorial del espacio. Sin embargo, se puede utilizar diferentes recursos técnicos que ayuden a realizar la captura gráfica, por ejemplo la fotografía puede ser de gran utilidad si en un caso extremo el entorno donde vamos a realizar el boceto es tumultuoso o inseguro. En dado caso podemos recurrir al recuerdo de la vivencia como una alternativa más emocional de representación (dibujo de memoria).

Una de las cualidades de un buen boceto es capturar los detalles de la obra de forma inacabada es decir no saturarlo de detalles, por ejemplo si se ha de representar una estructura de piedras, no es necesario delinear y darle sombras a cada una. Cada espacio arquitectónico, urbano o rural que se recorra tendrá detalles característicos que un dibujo global no captura. Por ejemplo en la arquitectura religiosa encontramos generalmente abundantes ornamentos, detalles metálicos y cerámicos, cerrojos, ventanillas, cornisas, capiteles, gárgolas, entre otros. Son tantos los elementos que pueden ayudar a capturar la esencia del lugar visitado que se dificulta seleccionar cuales son en realidad los elementos que le dan significado e identidad al edificio.

Dado que estas recomendaciones presuponen que el viajero gráfico es arquitecto, estudiante de arquitectura o una persona afin a este tema, seria de mucha utilidad previo al viaje gráfico, volver a refrescar nuestra memoria con el estilo o las características arquitectónicas del lugar que visitaremos. Esto nos permite contextualizar aun más la experiencia y ver por ejemplo si el edificio analizado guarda relación de conjunto y unidad con otros edificios de su entorno, no importa si por ejemplo se trata de una pequeña ermita en el campo o una catedral en una urbe.

En los bocetos rurales aplican los mismos principios de profundidad y espacialidad que podríamos encontrar en un contexto urbano, solo que en este tipo de boceto en campo abierto el paisaje natural es protagonista, en contraposición con el paisaje urbano de la ciudad. Los arboles, los campos, las montañas, cercas, muros, edificaciones rurales, en fin todos los elementos que expresen la identidad natural del entorno son utilizados como elementos compositivos del boceto.

Cuando se dibuja un edificio imponente, se debe tener presente el contexto inmediato a este, es decir el grado de proximidad que se tenga con el edificio o el conjunto de edificios, no se puede pretender realizar una vista en elevación del inmueble si el observador esta en un ángulo que lo que permite es realizar una vista en escorzo. Ante esta situación, probablemente se dibuje una vista grandiosa de la fachada reforzada por una vista en perspectiva vertical de un punto de fuga. Por lo tanto, es conveniente evitar las perspectivas complicadas y por el contrario buscar un método de representación más eficaz que capture la esencia de la espacialidad del inmueble.

Cuando se dibujan edificios muy volumétricos, es apropiado utilizar la perspectiva de dos puntos de fuga porque enfatiza mas la tridimensionalidad de los volúmenes, en todos los casos siempre se debe tomar como referencia la altura de observación en que se encuentre el viajero gráfico, es decir siempre realizar los bocetos a la altura del peatón. De igual manera si el boceto en plena calle, no es conveniente utilizar la perspectiva de un punto de fuga simétrica, en este caso es conveniente desplazarse a un lado de la calle para tener una imagen asimétrica de esta y crear un mejor balance de la composición. Un método de representación de volumetrías consiste en

resaltar el delineado del perfil de estas resaltando superficies volumétricas con tonos más claros en contraste de cielos con texturas más resaltadas, aplicando contraste entre figura y fondo.

Las superficies de las edificaciones proveen la materia prima para el dibujo de texturas, las superficies de vidrio nos brindan transparencias y reflejos, mientras que los muros ciegos brindan superficies duras con texturas más definidas, ambas texturas se pueden combinar en una composición armónica dentro del boceto.

El dibujo de una obra arquitectónica aislada o un espacio urbano más íntimo, requieren de un acabado más delicado en el trazo, tratando de resaltar la calidez del detalle a través de las texturas. La vegetación (si la hay) juega un papel fundamental en la composición pues contribuye al encuadre del dibujo, generando primeros planos que acentúan la profundidad. En dado caso es conveniente en toda secuencia de dibujos realzar las actividades humanas a través de un uso adecuado de la figura humana y su escala como un elemento de humanización de la composición, es decir dejar de lado las vistas aéreas propias de la axonometría. En los bocetos de dibujos urbanos se puede echar mano del contraste de estilos y materiales, por ejemplo, se puede resaltar los detalles de un edificio histórico en contraposición con los volúmenes definidos de un edificio moderno, generando fuertes contrastes entre la luz y la sombra.

En todo caso lo que realmente importa en un buen croquis es mostrar siempre la esencia del espacio representado. No se trata de recrear la morfología de las edificaciones por sí mismas sino recrear las vivencias que ocurren en esos espacios, así los dibujos cobrarán un mayor valor y transmiten la sensibilidad con que fueron realizados.

Cuando se realiza una secuencia de dibujos es con la finalidad de lograr una lectura completa del paisaje urbano del lugar, en todo caso, cada una de las diferentes vistas puede recrear atmósferas diferentes e impactantes visualmente (zonas de imagen), que sugieran las sensaciones que el viajero gráfico experimenta en él. Por ejemplo si se acentúan las sombras del amanecer en las volumetrías de las fachadas, se generan contrastes fuertes de claroscuro que acentúan la percepción tridimensional de estas. Si este mismo espacio se representa con la luz del mediodía

la misma vista arrojará al observador sensaciones diferentes a las percibidas con la luz de la mañana, o lo opuesto en una representación nocturna de la imagen. Por esto es importante definir qué tipo de temporalidad queremos representar a través de la luz y el momento del día. Hay que definir si lo que se busca es una escena cotidiana o una imagen desolada de los edificios sin sus habitantes. La temporalidad no abarca solamente las horas diurnas y nocturnas, también considera las estaciones climáticas y la evolución histórica del lugar. Dibujar un croquis en un espacio en el cual la atmósfera juega un papel predominante en su imagen, contribuye a la captura del “sentido del lugar”.

Otro recurso es el dibujo basado en un calco o la observación de una fotografía; ayuda a efectuar análisis posteriores a la visita y donde eventualmente las condiciones no permitieron la realización del dibujo.

Para no dañar el dibujo original es conveniente obtener reproducciones (fotocopias) para efectuar diferentes tipos de análisis sobre él.

Cada recorrido espacial debe ser planificado de antemano, se debe definir entre otras variables: ¿cuáles serían los ámbitos espaciales de interés? ¿Cuál es el lugar más apropiado para realizar el dibujo en función de la vista? ¿Cuánto tiempo se dispone para realizar el dibujo?, ¿es un lugar seguro? ¿Cuánto tiempo se dispone para el recorrido total? Esta planificación previa puede permitir realizar desde un croquis rápido hasta un dibujo con técnicas más elaboradas. “¿Por qué avergonzarnos? La condición de turista no exige una amplia red de conocimientos y profundos estudios; al revés, el turista puede tener más derecho a ser ignorante que un pasajero que viaja aislado, porque no se ha preocupado de nada; el turista se ha convertido en un niño de 10 o 12 años que recorre el mundo con otros niños de su edad, bajo la benévola vigilancia de una mademoiselle, miss o fraulein”. (García, Riudor y Zusman 2009, 116) La desinhibición y el desenfado por dibujar en público y en ocasiones al aire libre será siempre un elemento recurrente. Quizás una de las condiciones importantes para un buen dibujo de viaje radica en la espontaneidad del momento y en la pérdida consiente del conocimiento arquitectónico y de comportarse de vez en cuando como los demás turistas y permitirse descubrir y asombrarse de la magia que todo lugar tiene.

Referencias

- BAZANT, Jan. 1991. *Manual de Criterios de Diseño Urbano*. Trillas. México.
- BORGES, Jorge Luis. 1998. *El pudor de la historia*, en Otras Inquisiciones, Barcelona.
- GARCÍA, María, RIUDOR, Lluís, ZUSMAN, Perla. 2009. "Aída y los imaginarios geográficos urbanos en Viajeros catalanes que visitan El Cairo (1889-1934)" en *La ciudad y los otros. Miradas e imágenes urbanas en los relatos de viajeros*. Nobuko. Buenos Aires.
- GREENWOOD, Davydd. 2006. "Prologo" en *Arquitectura y Turismo. Percepción y representación del lugar*. Gustavo Gili. Barcelona.
- LIPPARD, Lucy. 2001 "Mirando alrededor: dónde estamos y donde podríamos estar" en *Modos de hacer arte público, esfera pública y acción directa*. Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca.
- LYNCH, Kevin. 1998, *La Imagen de la Ciudad*. Gustavo Gili. Barcelona.
- MEDINA, Federico. 2000. "La fotografía y sus usos" en *Territorio Cultural N3*, Secretaria de Educación y Cultura de Antioquia, Dirección de Cultura, Medellín.
- MEJIAS, Rodolfo. 1995. *La construcción de la imagen urbana*. Tesis Maestría en Diseño Urbano. Escuela de Arquitectura. Universidad de Costa Rica, San José.
- MEJIAS, Rodolfo. 2009. "Glosario Grafico Urbano" en *Kañina*, Revista de Artes y letras de la Universidad de Costa Rica. Vol. XXXIII, N1. San José.
- TRACHAN, Angélique. 2011. *Historia y proyecto. Una revisión de los conceptos de tipo y contexto*, Nobuko, Buenos Aires.

Notas

- 1 Storyboard (guión gráfico) es un conjunto de dibujos mostrados en secuencia que sirven de guía en la comprensión de un relato.
- 2 Paul Klee (1879-1940) fue un pintor alemán nacido en Suiza, que desarrolló su vida en Alemania, cuyo estilo varía entre el surrealismo, el expresionismo y la abstracción."El arte no reproduce lo visible, sino que hace que algo sea visible. La naturaleza del grafismo induce fácilmente, y con motivo, a la abstracción. La condición esquemática y fabulosa del carácter imaginario existe por de pronto, y asimismo se exterioriza, con gran precisión. Cuanto más tienda el trabajo al grafismo puro (es decir, cuanto más valor se dé a los elementos formales que sir-

ven de base a la representación gráfica), tanto más deficientes serán los pertrechos requeridos para la representación realista de las cosas visibles".

(Confesión creadora, 1920)

- 3 Le Corbusier en la segunda década del siglo XX habría realizado el clásico tour por la Europa del sur: Italia, Grecia, Turquía. Libreta en mano, sin parar de escribir y dibujar, como hará siempre en sus innumerables viajes: "Prefiero dibujar a hablar. Es más rápido y deja menos espacio para la mentira".

<http://www.finanzas.com/xl-semanal/conocer/20130602/corbusier-renacentista-siglo-5525.html#VwZ1vdJsCGPM3fLi>

- 4 Pólder: término neerlandés que describe las superficies terrestres ganadas al mar.

Rodolfo Mejías Cubero, Arquitecto (1995), Magister Scientiae en Diseño Urbano (2009) por la Universidad de Costa Rica. Actualmente Profesor Asociado (2013) y estudiante del Doctorado en Estudios de la Sociedad y la Cultura en la misma Universidad.

mejiasarq@gmail.com; rodolfo.mejias@ucr.ac.cr