

Síntesis teórico Arq Marina Lencinas

TIPOS DE DIBUJO ARQUITECTÓNICO (Ver bibliografía 1)

Cada uno de los tipos de dibujo arquitectónico tiene que tener claro:

- Etapa del proceso de diseño en que se realiza, o sea etapa dentro del proceso creativo.
- Objeto y destinatario
- Recursos y habilidades empleadas

De prefiguración

- a) DE CREACIÓN
- b) DE PRESENTACION
- c) DE DOCUMENTACION DE OBRA

De registro de lo existente

- d) DE ANÁLISIS
- e) CROQUIS DE VIAJE

CROQUIS DE PRESENTACION (AL CLIENTE O A LOS PARES): acá las perspectivas son las privilegiadas ya que la visión tridimensional, lo más parecida a la realidad posible aumenta la eficacia comunicacional, crear la ilusión del volumen y el espacio es su razón de ser.

En general se utilizan concluidas cada una de las etapas del proceso de diseño, sea anteproyecto o proyecto, buscando mostrarle al observador como se vería ese espacio inserto en un entorno real.

Podríamos tomar en estos 3 aspectos para tener en cuenta, que se corresponden con las distintas etapas de ejecución:

- Planteo
- Trazado
- Tratamiento

Planteo; decisiones concernientes a la altura del observador, a la posición del observador (enfoque), a la construcción volumétrica. Todo desplazamiento del observador en el espacio, acusa una visión distinta del objeto, si nos acercamos y alejamos solamente se agrandará y achicará, no variando sus líneas de fuga.

Trazado: decisión del carácter de la línea, está directamente relacionado con el instrumental que se usa para realizarla. Es completamente distinta una línea a mano alzada que con regla, con grafito, con estilógrafo o plumín. Muchas veces se equilibra el trazo duro de la arquitectura con la mano alzada par el entorno y el equipamiento. Y el trazado barre todo un espectro que va desde la línea dura del estilógrafo o la computadora hasta la mancha.

Tratamiento: es la forma en que se expresan características tales como contraste, materialidad, profundidad, etc. El contraste observaremos que muchas veces se manejan distintos valores a partir del partido lumínico. La materialidad se acentúa a partir del uso de grafismos, texturas y tintes.

Y la profundidad se evidencia a través del manejo de la saturación y la definición de detalles.

El tratamiento gráfico debe basarse en el equilibrio de contrastes o valores luminosos en función de lo que se quiere decir y no en función de la sola belleza del grafismo.

GUIA PARA LA REALIZACION DE CROQUIS Y OPERSPECTIVAS: (Ver bibliografía 2)

ELEMENTOS METODOLOGICOS PARA LA REALIZACION DE UN CROQUIS

Según el objetivo, la complejidad y el entrenamiento que tenga el dibujante habrá de irse desprendiendo del método geométrico riguroso, para llegar a los CROQUIS Y PERSPECTIVAS de una manera " intuitiva" que no es fruto sino de una elaboración mental rápida que nos va materializando el espacio mediante planos.

Los croquis se abordan de lo general a lo particular y hay una secuencia de decisiones a ser tomadas por el dibujante. Tanto si se trata de un dibujo de imaginación como de observación, debemos desplegar una estrategia que organice la secuencia del proceso, es necesario saber como empezar, cómo proceder y cuando parar.

Un concepto importante es la construcción sistemática del dibujo, tenemos que avanzar por fases progresivas y construirlo del suelo hacia arriba. Cada pasada sucesiva que haya en el proceso del dibujo debe solucionar primero las relaciones entre las partes principales después las que haya dentro de cada parte y por último y si es necesario pulir las relaciones entre las partes principales. A veces algunos efectúan un planteamiento secuencial que consiste en terminar una parte antes de pasar a la siguiente y esto desemboca en gral. en

deformaciones entre las partes y e todo. Para conseguir una imagen unitaria es necesario que el dibujo conserve un nivel coherente de conclusión o inconclusión.

DETERMINACION DE LA COMPOSICION Y LA ESTRUCTURA

- 1) ENFOQUE
- 2) POSICION HOJA DE PAPEL
- 3) CONSTRUCCION DE DIBUJO
- 4) CENTRO DE INTERES
- 5) INDICADORES DE PROFUNDIDAD
- 6) GRADO DE SINTESIS
- 7) TECNICA

ENFOQUE:

Se analizará el espacio a representar revelando imágenes ambiguas, negativas o positivas para el espacio que queremos mostrar.

Se decide cual es la imagen positiva y para esta el ángulo en que se va a ver el espacio, la distancia del observador al objeto y la altura del observador (LH) que hace que veamos lo que está por encima lo veamos desde abajo, y lo que está por debajo desde arriba. Siempre teniendo en cuenta un enfoque real de 60° o una altura posible para percibir ese objeto, porque aunque se pueda resolver geoméricamente no responde a un campo visual normal.

POSICION HOJA DE PAPEL:

Al analizarse el objeto a representar se determinará si el espacio tiene predominio de la horizontalidad o de la verticalidad, o si ambas direcciones se equilibran, con lo que decidiremos la forma de uso del papel para traducir en el croquis la dominante direccional.

También respecto al uso de la hoja decidiremos el "área útil", esta área contiene los datos de la realidad o del proyecto que son relevantes para el objetivo, estos detalles se desdibujan hacia los costados como resultante de la focalización del ojo hacia una zona central. Siempre el croquis necesita respirar en la hoja sin estar comprimido contra los bordes del papel, entonces en estos bordes aparecen elementos complementarios en los primeros planos que enmarcan la imagen.

CONSTRUCCION DEL DIBUJO:

A partir de las decisiones previas se comienza por dibujar la forma que se percibe como un plano vertical de frente al observador. Este plano puede ser la pared de una habitación, la fachada de un edificio, o simplemente un plano implícito definido por 2 elementos verticales como pueden ser las paredes de 2 edificios.

Seguidamente hay que ubicar línea de horizonte y colgar de ellas figuras humanas en un plano próximo, uno intermedio y uno final, para que nos sirvan para medir proporciones en vertical.

Se determinan el o los puntos de fuga, se trazan las líneas que van a la fuga. Con estas líneas reguladoras de trazo continuo se completará la estructura del dibujo

CENTRO DE INTERES:

La decisión del centro de interés del croquis tiene que ver con el mensaje a dar por este, lo esencial de este, y será el núcleo de la imagen. ¿qué se quiere mostrar del objeto?, en este punto uno tiene que llevar el interés del espectador mediante la confluencia de direcciones, de los mayores contrastes de luz y de sombra, del mayor detenimiento en los detalles, etc.

INDICADORES DE PROFUNDIDAD:

La perspectiva es la representación de un espacio tridimensional en un soporte bidimensional, por lo tanto tenemos que recurrir a ciertos artificios para crear en el observador esa visión tridimensional.

Sobre el andamiaje de líneas previo debemos añadir tonos, luz, sombra, textura, etc, para aumentar la sensación de profundidad.

Continuidad del contorno: La continuidad del contorno de un objeto ayuda a identificar su profundidad en el campo visual respecto a otros, una forma continua eclipsa el perfil de un objeto situado por atrás, por eso cualquier forma con el perfil completo tenderemos a considerarla que está por delante y ocultándonos parte de lo que se halla atrás, a esto lo llamaremos solape.

Es posible intensificar la sensación de espacio tridimensional por medio del solape variando los valores de línea, mayor valor para lo que está delante y menor para lo de atrás. Las líneas de perfil más gruesas y oscuras tienden a adelantarse y las finas y claras a alejarse.

Todo cambio de textura o de contraste tonal que afecta a un límite del solape tenderá a incrementar la sensación de profundidad.

Perspectiva dimensional:

Se refiere a la reducción aparente de tamaño que experimenta un objeto cuando se aleja de nosotros. Si percibimos o sabemos que dos objetos por ser de una misma categoría o especie (Ej. personas, árboles, autos, etc.) son de igual tamaño pero se nos muestran que no son así, decimos entonces que el mayor está más cerca y el menor más lejos, sino estaríamos en la presencia de un enano y un gigante.

Posición en vertical en el campo de visión:

La posición en vertical de un objeto dentro del campo visual es un indicador de la distancia que lo separa del observador. Imaginémoslos en un terreno llano, a medida que el plano de apoyo se aleja de nosotros se irá ascendiendo hacia a línea de horizonte. A un objeto colocado a nuestros pies lo veremos desde arriba, pero si lo seguimos con la mirada a medida que se nos aleja tendremos que elevar paulatinamente nuestra mirada.

O sea que si queremos transmitir en un dibujo que un objeto está lejos deberemos asignarle una localización elevada en la composición. Por debajo de la línea de horizonte sucede esto y por arriba lo opuesto, entonces por Ej. un avión cuanto más lejos está estará más cerca de la línea de horizonte o sea que tendrá una localización más baja.

A mayor altura del punto de vista más se acentúa el efecto pictórico de profundidad.

Perspectiva lineal:

Se relaciona directamente con el sistema gráfico de la proyección perspectiva, en el cual una de sus características es la convergencia aparente de las líneas paralelas hacia un punto de fuga común conforme se alejan del observador. Es el efecto de las vías del tren que juntan en la medida que se pierden en el horizonte, esto sucede con otras rectas como ventanas, barandas, juntas de pavimento que le imprimen al dibujo sensación de profundidad.

Perspectiva ambiental:

Esta refleja la disipación progresiva que sufren los matices, tonos y contrastes de los dibujos a medida que se alejan del observador. Los objetos situados en un primer plano de nuestro campo visual tienen contrastes de tono muy intensos, colores fuertes, oscuros y saturados. A medida que se alejan los colores se hacen más suaves, más claros y los contrastes de tono más difusos. En último término veremos formas con tonalidades grises y matices desvaídos.

Estos cambios aparentes de definición y color se deben a las partículas de polvo y contaminación. que hay en la atmósfera que media entre el observador y el objeto. Esta bruma difuma los colores e iguala las formas más distantes.

Para aplicar esto debemos para alejarnos del observador: disipar los colores, moderar los tonos, suavizar los contrastes.

Para acercarnos: saturar los colores, oscurecer los tonos, acentuar los contrastes.

Perspectiva con indefinición:

Esta introduce formas y contornos ambiguos en todos los planos de visión, salvo en el que enfoca la mirada. Se basa en la asociación claridad/cercanía e indefinición/lejanía.

Cuando enfocamos un objeto que se encuentra en nuestro campo visual aparecerá una zona en la que lo vemos nítidamente, donde vemos los contornos continuos, y los objetos con detalle, pero más allá las formas y configuraciones de los objetos no son tan evidentes. El equivalente gráfico de esto es la degradación o disipación de los bordes o perfiles de los elementos lejanos, que pueden dibujarse con un trazo continuo débil, discontinuo y a puntos.

Perspectivas con textura:

En esta interviene el aumento progresivo de la densidad de una textura superficial a medida que se aleja del observador. La gradación que percibimos es fruto de la reducción continua de tamaño y separación a medida que se aleja del observador. La textura superficial se densifica hasta el extremo de convertirse en tono.

Para representar la textura en perspectiva se procede a disminuir poco las dimensiones, la proporción y la separación de los elementos gráficos que se usan en la textura superficial.

El procedimiento se inicia dibujando los elementos del primer plano perfectamente diferenciados, en el plano medio las líneas del elemento que compone la textura y en el último el tono solamente. Hay que poner cuidado en que las transiciones sean suaves.

Un cambio notable de textura y de separación de líneas da la sensación que entre el primer plano y el fondo existe un espacio intermedio. La magnitud del cambio depende de la distancia que realmente existe entre la superficie más próxima a nosotros y la más lejana. Ej. nosotros vemos las hojas del árbol con su separación, su proporción y su textura, a medida que se alejan se achica la dimensión, se percibe como un conjunto texturizado, y los árboles que este más lejos emergen como masa de tonos.

Transición entre luz y sombra:

Un cambio brusco de luminosidad estimula la percepción de un perfil o límite del espacio. El uso de contrastes de tono es un indicador de profundidad vigoroso que potencia las sensaciones de solape. A mayor intervalo de separación entre formas solapadas, mayor contraste entre los tonos claros y oscuros del dibujo. Mientras los cambios bruscos de tonalidad representan el perfil de un ángulo, los cambios paulatinos en la luminosidad nos mueven a percibir una curvatura o redondez-

El modelado tridimensional se basa en una gama de tonos con los cuales representar y diferenciar las sombras propias, arrojadas y las superficies de luz.

GRADO DE SINTESIS:

Esto surgirá del objetivo y/o del tiempo disponible, y se vincula con el tamaño del croquis, un dibujo grande nos obligará a incluir detalles que en uno pequeño no irán, si el croquis hay que verlo a distancia deberá ser grande, y si las relaciones entre espacios u objetos se resuelven en pocas o muchas líneas dependerá del objetivo.

ESCALA VISUAL:

Por esta entendemos el tamaño con que se nos presenta una cosa cuando la comparamos con las que pueblan su entorno. La escala de un objeto la tomamos por estimación fundada en la dimensión relativa de elementos conocidos.

Para esto la figura humana nos es de mucha utilidad para establecer si los objetos y espacios son grandes o pequeños. Los objetos de uso cotidiano, sillas, mesas, etc, son de utilidad para determinar escala y áreas de utilización.

ADICION DE DETALLES:

La fase final de un dibujo es la adición de aquellos detalles que nos sirvan para identificar los elementos que engloba un objeto o una escena, de esta forma unimos todos los elementos de la composición, de manera que expliquen el todo.

Es necesario ser selectivo en esta inclusión, no se trata de una reproducción fotográfica sino de intentar comunicar las cualidades singulares de ese espacio o configuración, intencionar contando algunos detalles.

TÉCNICA:

Existe un repertorio amplio de técnicas: lápiz duro o blando, barras de grafito, carbonilla, fibras, birome, rapidograph, etc., la elección de esta depende de nuestra maestría en el uso del material y del tamaño del croquis ya que con una 0,1 no trabajaremos en un croquis grande o con un lápiz 6B no lo haremos en uno pequeño. A su vez la elección de la técnica depende de las decisiones previas por ejemplo si el centro de interés resulta mejor mostrando luces y sombras la técnica será grafito por ejemplo, pero si el centro de interés se resuelve dibujando meticulosamente los detalles capaz un rapidograph es más eficaz.

Lo que se busca es una imagen tal que cuando alguien cierra los ojos, sea la imagen del espacio lo que recuerde y no la técnica de dibujo, en este caso la técnica no fue bien elegida o bien realizada porque hace ruido, no se cumplió eficazmente el circuito comunicacional.

BIBLIOGRAFIA:

- 1.EL CROQUIS -PROYECTO Y ARQUITECTURA. José María de Lapuerta- Celeste Ediciones 1997,
- 2.DIBUJO Y PROYECTO-Francis Ching- Steven Juroszek- Gustavo Gili/México-1998