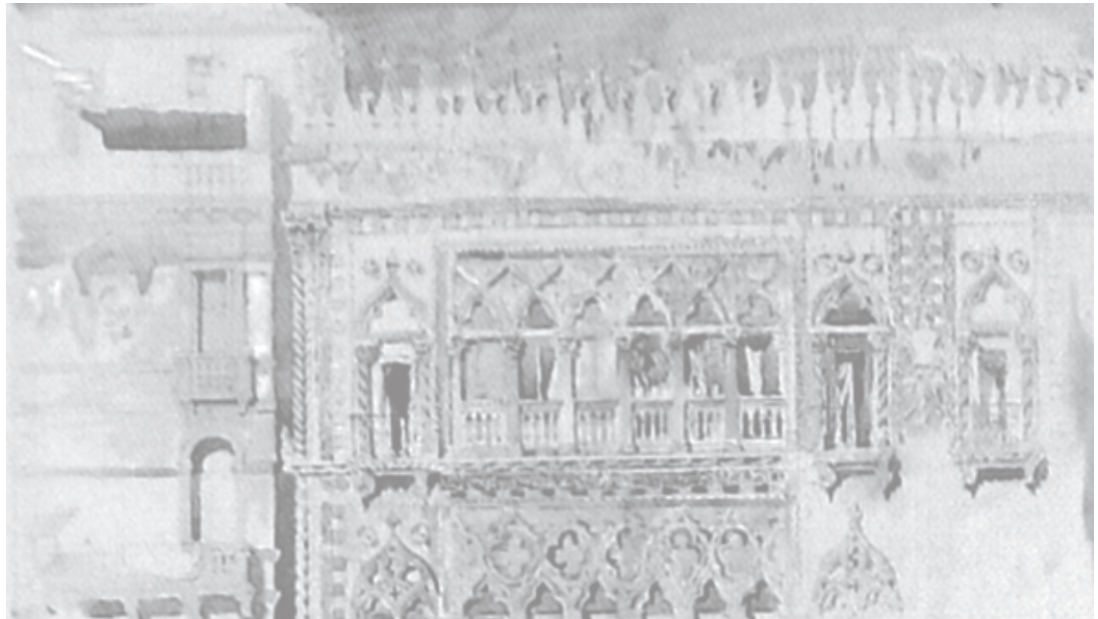


INTERACCIONES ARQUITECTÓNICAS RECURRENTES EN LA SIMBIOSIS DIBUJO-FOTOGRAFÍA

Recurring architectural interactions in the drawing-photography symbiosis

Gonzalo Muñoz. McGill University | gonzalomunozv@gmail.com
Roberto Goycolea. Universidad de Alcalá | roberto.goycolea@uah.es



J. Ruskin, La Casa d'oro, 1845. (detalle).

Resumen

En general, pero especialmente en el ámbito de la arquitectura, dibujo y fotografía son dos sistemas de representación íntimamente relacionados, desde la aparición de esta última en la primera mitad del siglo XIX. Desde entonces, las técnicas, los soportes y el papel asignado a cada uno en la “representación” de lo real, así como la relación entre ambas, han experimentado desde entonces cambios sustanciales. Este ensayo propone una revisión sucinta de lo sucedido con esta relación tripartita –dibujo, fotografía, arquitectura– en los primeros tiempos de la fotografía –cuando ambas técnicas interactuaban para obtener expresiones inéditas– y en la situación actual –cuando gracias o, debido, a las nuevas tecnologías de generación de imágenes digitales, se está volviendo a experimentar una simbiosis entre dibujo y fotografía, pero desde una realidad y con unos objetivos diferentes. Fenómeno que está influyendo en el hacer arquitectónico, de la configuración del proyecto a su difusión y enseñanza.

Palabras clave: Dibujos, fotografía, arquitectura.

Abstract

Drawing and photography are two deeply linked representational systems since the emergence of this latter in the nineteenth century. The procedures, supports, and assigned roles each one has in the “representation” of the real have experienced substantial changes since back then. This essay proposes a brief review of the accounts in relation to the first days of photography and the current situation, wherein a return to the symbiosis between drawing and photography is again being experienced, but now from a different reality.

Recibido: 06/10/2016
Aceptado: 31/01/2017

Keywords: Drawings, photography, architecture.



Figura 1. "Como transformar imagen a dibujo carboncillo con Photoshop", 2013.

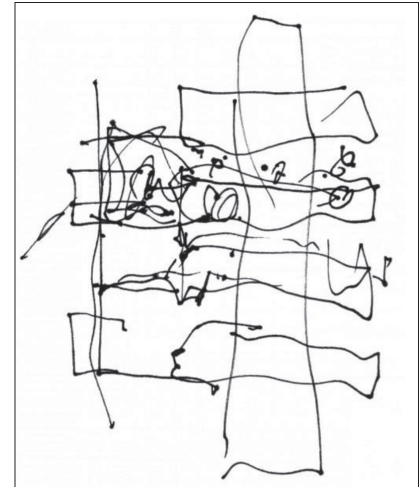


Figura 2. Frank Gehry. Croquis inicial de edificio UTS, Sídney, 2015.

En ámbitos educativos distantes, los autores del artículo constatan un aumento en el número de estudiantes que entregan como "dibujos" fotografías tratadas con programas informáticos para lograr tal acabado. No nos referimos a manipulaciones para lograr algún efecto expresivo o hacer un collage explicativo sino a una transformación gráfica automática y predefinida. Desde una perspectiva académica es, sin duda, un proceder perverso porque quien "dibuja" a golpe de ratón elimina las funciones formativas del dibujar: no desarrolla habilidades, no educa la mirada ni la memoria, etc. Pero aunque esto es clave, lo que aquí nos interesa son los aspectos conceptuales de la situación descrita.

Probablemente sin saberlo, quien hoy transforma una fotografía en dibujo renueva un procedimiento habitual en los albores de la fotografía, cuando daguerrotipos y calotipos comenzaron a usarse como base para realizar dibujos, pinturas o grabados, incluyendo a los muchos arquitectos que emplearon este procedimiento para documentar/difundir obras propias o históricas. En todo caso, por más que los resultados formales puedan asimilarse, estos dibujos automáticos configuran un escenario conceptual e instrumentalmente en gran medida inédito, (Figura 1).

Reflexionar sobre los significados y consecuencias que tienen las mencionadas interacciones entre dibujo y fotografía es el objetivo de este artículo. Más en concreto, nos interesa profundizar en el papel de la fotografía como "asistente" del dibujo; en las diferencias que supone fotografiar o dibujar en cuanto registro de imágenes; en el valor social dado a estas representaciones. Temas que llevan a formular muchas preguntas disciplinares, incluso filosóficas, sobre las que es difícil obtener respuestas concluyentes.

Para poder desarrollar estas ideas, es oportuno recordar las tres grandes maneras en que se ha utilizado el dibujo en la arquitectura:

a. El dibujo como mediador de ideas o producto gráfico donde desembocan y toman forma las imágenes surgidas del proceso creativo. En palabras de Sue Gussow (2008:19): "El dibujo es pensamiento extendido a través de las yemas de los dedos". Proceder gráfico donde se pasa de un estadio abstracto a uno bidimensional, de un estado mental indefinido a uno de concreción progresiva. Dibujos que pueden surgir tanto de una realidad experimentada como los "paisajes interiores" de los que hablaba Esteban Vicente, (Figura 2).

b. El dibujo como documento o búsqueda de una representación fiel de lo observado (obra, paisaje) o de lo que se observará (idea, proyecto). Registros gráficos plasmados mediante códigos plásticos (escalas, tonos, profundidad) que permiten identificarlos con realidades conocidas. Su acabado varía desde imágenes que buscan reflejar fielmente una realidad concreta a una sucinta evocación de la misma. Pero en todos los casos, la mirada está puesta en la apariencia sensible de las cosas, (Figura 3).

c. El dibujo como expresión u obra gráfica que plasma percepciones o experiencias particulares sobre una idea, obra o situación. Su uso arquitectónico es diverso, pero siempre como resultado de una aproximación subjetiva, individual, tanto en lo referido al uso de los conceptos como de las técnicas gráficas. (Figura 4)

Instrumentalmente, en todos estos dibujos la acción fundamental ha sido la realizada por un trazador sobre soporte. Conceptualmente,

la memoria visual, el relato y la imaginación han sido los *auxiliares* históricos de estos dibujos, lo que a menudo llevó a cuestionar su objetividad como representación de la realidad. Algo que, según se entendió, solucionaba la fotografía, donde la veracidad de lo representado no surgía de la mirada personal ni la habilidad artística sino de las posibilidades técnicas otorgadas por los avances científicos.

La fotografía como asistente del dibujo

La producción de imágenes fotográficas permitió soslayar el trabajo arduo, minucioso y técnicamente exigente del dibujo. De pronto, sin esfuerzo ni habilidades especiales, fue posible fijar la luz sobre unas superficies que, tratadas sintéticamente, permitían reproducir sobre papel lo capturado por un *ojo mecánico*. Sin duda, una innovación trascendente.

El cambio, sin embargo, no fue inmediato. Aunque las primeras fotografías ofrecían un grado de verosimilitud sin precedentes, no quitaron terreno a la pintura, dibujos o grabados en la representación de la realidad. El resultado del laborioso proceso de plasmar en el papel los daguerrotipos fue visto como un producto que permitía volver a ver (*re-ver*) escenas ya observadas y capturadas gráficamente, es decir, un instrumento para corroborar, corregir o sumar información. Sólo cuando la maniobrabilidad del aparato mecánico y de la reproducción de sus imágenes fue técnica y económicamente accesible, se asignaría a la fotografía la tarea de representar el mundo. Paulatinamente, las habilidades de un buen dibujante, incluyendo su tiempo y disposición, fueron reemplazadas por el quehacer técnico de un fotógrafo que podía inmortalizar cualquier



Figura 3. Giovanni Battista Piranesi (1720-80), Vedute del Tempio Detto della Concordia.

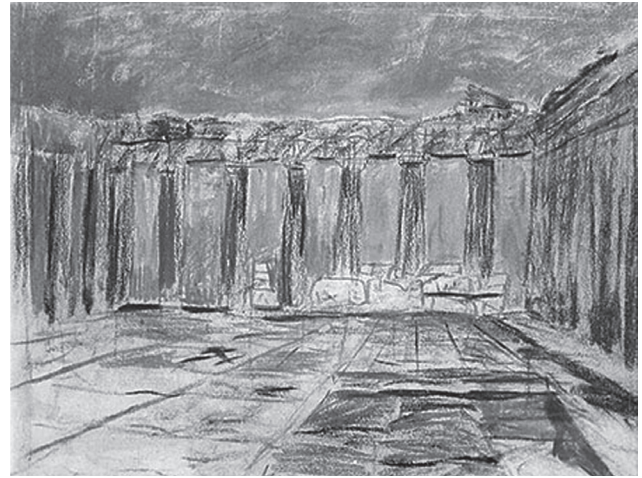


Figura 4. L. Kahn, Interior del Partenón, 1951.
Fuente: Frieze. Online. <https://frieze.com/article/louis-kahn>(acceso Octubre 6, 2016).

vista con su cámara. El *dibujo* entendido como *documento* comenzaría a tener en la fotografía un competidor que terminaría por eclipsarlo, cuestionando su razón de ser.

Prueba de lo comentado, es que las primeras fotografías impresas fueron daguerrotipos sometidos a un proceso tradicional de grabado y retocado a mano que en muchos casos terminaba modificando la imagen original; como ocurrió con la primera foto panorámica de Londres publicada en 1843 en el pionero *Illustrated London News*. [figura 5] W. H. Smith, jefe del departamento de arte del periódico a comienzos del siglo pasado, relató así lo sucedido: “Después del revelado, las placas de plata de los daguerrotipos fueron dispuestas lado a lado en dos filas una sobre la otra para hacer un diseño de la imagen la cual tenía que ser impresa sobre papel de cuatro pies y cuatro pulgadas de ancho y aproximadamente tres pies de alto, pero primero un artista, C. F. Sargent, usando un lápiz, tuvo que dibujar los detalles fotográficos sobre la superficie lisa del más grande bloque de madera.”(Vries, 1967:10).

Smith comentaría también el enorme avance que supuso la invención del *colodión húmedo* (F. Scott Archer, 1851), que evitaba al artista el tedioso y difícil trabajo de repasar los detalles que se habían logrado con la fotografía, permitiendo un acabado más directo y realístico o, como hoy decimos, más fotográfico. Ahora bien, pese a éste y otros inventos, por varias décadas las fotografías continuarían estampándose sobre madera para ser grabadas posteriormente en papel. Sólo en la década de 1880, con el desarrollo del proceso del medio-ono y la línea, se lograría imprimir las fotografías en papel sin tener que manipularlas (Vries, 1967:11). Las ventajas que este invento suponía en

términos de precisión, tiempo y coste en la producción de imágenes, sumadas a la fascinación que todo lo industrial tenía en la época, terminarían desplazando definitivamente a unos dibujantes que no podían competir con la cantidad de información (datos, detalles) ni calidad (acabado, luminosidad, fidelidad) de las imágenes mecánicas.

Con ello comenzaría a configurarse una nueva forma de experiencia visual que los medios de comunicación se encargaron de difundir: primero los carteles, luego los periódicos ilustrados y el cine. Frente a la histórica necesidad de saber leer para estar informado, la fotografía produjo una democratización del acceso a la información, donde cualquiera con capacidad de ver podía participar. En nuestro campo, la documentación, difusión y promoción de la arquitectura experimentaría un salto cualitativo con la generalización de la fotografía, (Figura 6).

Fotografía y dibujo: expresiones autónomas

La aceptación de la fotografía no estuvo, eso sí, exenta de críticas. Es más, muchos de quienes inicialmente celebraron las bondades de la fidelidad fotográfica terminarían renegándola por carencias que aún presentaba. Comenta Ray Haslam (1991:148) que para John Ruskin haber empleado fotografías como base de muchos de sus grabados y acuarelas publicados en *Las Siete Lámparas de la Arquitectura* (1849) significó “un ejercicio de observación metódico y una aguda representación”, (Figura 7).

Pasado un tiempo Ruskin renegaría de su temprana admiración por los daguerrotipos,

considerando que las imágenes que producían no tenían sentido al no existir una interacción real con la escena seleccionada ni una interpretación auténtica de lo representado. Por más que la fotografía transfiriese toda la información de una escena, no había énfasis ni proceso creativo; mero procedimiento mecánico ajeno a cualquier arte. Sus palabras sobre esta materia en el cuarto volumen de *Pintores Modernos* (1912) son claras: “no vemos nada claramente”. Para Ruskin, la imagen fotográfica pertenecía a otro ámbito de conocimiento porque muchos de los detalles de luminosidad, sombras e incluso perspectivas captados mecánicamente estaban fuera de nuestro alcance cognitivo.

Años más tarde, Walter Benjamin daría una expresión más filosófica a las críticas del inglés: “Así es como resulta perceptible que la naturaleza que habla a la cámara no es la misma que la que habla al ojo. Es sobre todo distinta porque en lugar de un espacio que trama el hombre con su conciencia presenta otro tramado inconscientemente.” (Benjamin, 1972:48).

Pese a estas críticas, el siglo pasado fue una época donde la fotografía se “domestica” tornándose un pasatiempo accesible y aceptándose como fiel expresión de la realidad. Por su parte, el dibujo seguiría perdiendo protagonismo tanto en su papel de instrumento de documentación como de expresión subjetiva, ámbito donde la “fotografía experimental/artística” terminaría también imponiéndose. En el quehacer arquitectónico, solo el papel del dibujo como *mediador de ideas* se mantendría vigente pero reducido al ámbito de la creación personal. Visto con perspectiva, se trata de un momento en que las interacciones entre dibujo y fotografía en nuestra disciplina son más

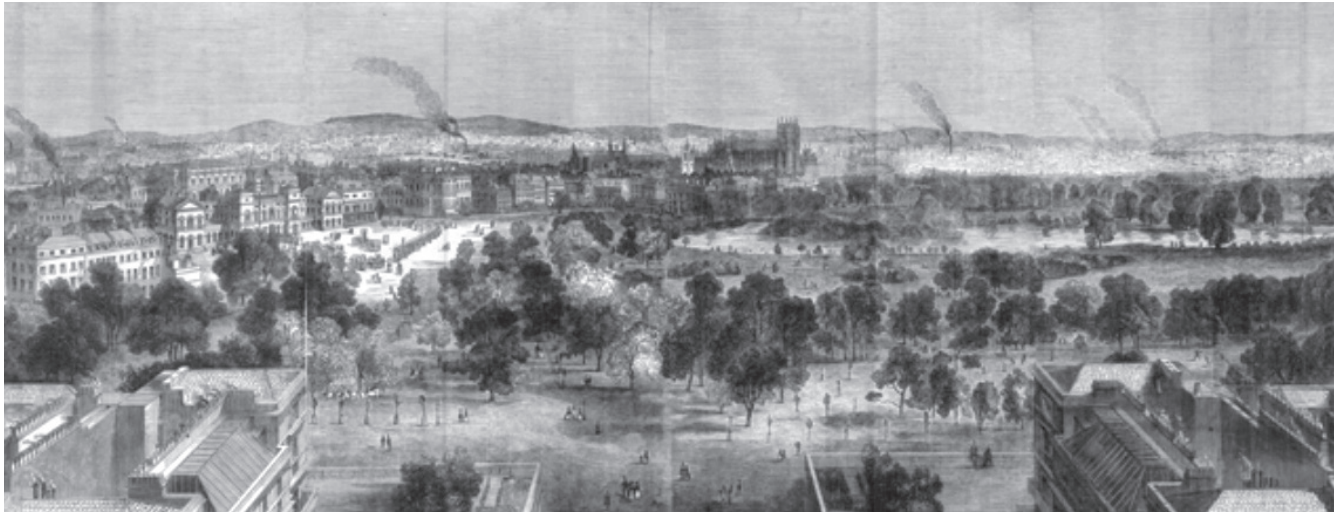


Figura 5. Grabado desplegable dibujado desde una fotografía panorámica tomada desde lo alto de la columna del Duque de York por Antoine Claudet. Fuente: Suplemento de The Illustrated London News, 1843.

bien puntuales, desarrollándose cada una en su propio ámbito de manera autónoma.

Nuevas iteraciones

La actual generalización de las tecnologías digitales está configurando un nuevo escenario gráfico, donde las interacciones entre fotografía y dibujo vuelven a estar en el centro de la acción gráfica. En cierto modo, se repite lo sucedido en los albores de su invención, pero determinando esta vez los parámetros de la imagen a retratar, al contener en ella un sustituto aceptado de la realidad, (Rojas, 2012).

Frente a la historizada producción de daguerrotipos y a los costosos revelados,

que obligaban pensar cada toma, la producción, manipulación y difusión de la fotografía digital es cada vez más sencilla, instantánea y económica. A lo que cabe sumar unos programas informáticos que ofrecen instrumentos inéditos para re-dimensionar, re-colorear, combinar las fotografías, así como reconvertirlas en dibujos de cualquier técnica o producir dibujos de calidad fotográfica. (Figura 8). Como espectadores, la invención y generalización de la fotografía digital difundida por Internet nos enfrenta a un torbellino interminable de imágenes, cuyo verdadero alcance profesional y docente no termina de aclararse.

En este contexto, el rol disciplinar del dibujo ha cambiado en sus tres formas

históricas: la documentación, incluso planos y levantamientos, pueden ser hechos a partir de fotografías y los *renders* han eclipsado a los dibujos de proyectos; la expresión subjetiva ha encontrado en los nuevos programas gráficos un aliado cuyas posibilidades solo parecen limitadas por la capacidad creativa; incluso el papel mediador ha terminado trastocado por la posibilidad de “diseñar” directamente sobre imágenes tridimensionales virtuales o fotográficas.

Las preguntas que de aquí surgen son de calado: ¿Qué se dibuja cuando se “dibuja” automáticamente desde fotografías? ¿Cabe considerarlos dibujos? ¿Qué supone realizar imágenes a partir de otras representaciones de la realidad? ¿Cabe

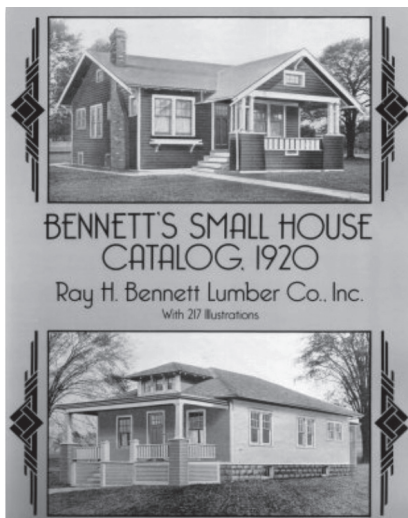


Figura 6. Bennett's Small House Catalog, 1920.

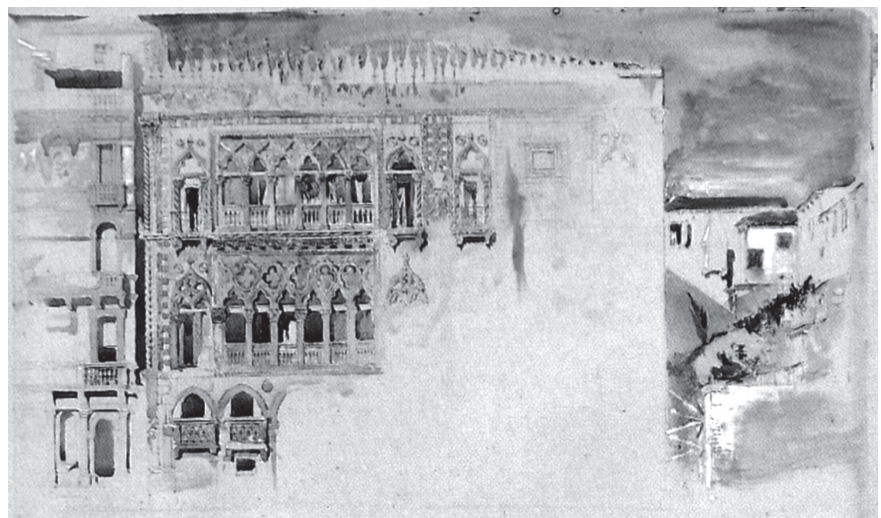


Figura 7. J. Ruskin, La Casa d'oro, Venecia, 1845. Fuente: The Victorian Web. Online. <http://www.victorianweb.org/painting/ruskin/wc/63.html> (acceso Octubre 6, 2016).



Figura 8. Charles W. Bailey, Dibujo del Partenón en Carboncillo Digital (2013). Fuente: Charles W. Bailey Jr. Online. <https://flic.kr/p/iDNUtz> (acceso Octubre 6, 2016).

fiarse de los dibujos surgidos de fotografías? ¿Arquitectónicamente, qué se gana o pierde con estos procedimientos? ¿Tiene sentido seguir dibujando de forma tradicional?

De estas preguntas, la más fácil de responder es la última. Hay que seguir dibujando, a mano, por los beneficios formativos, analíticos y nemotécnicos que conlleva reunir y transmitir ideas directamente de la mente al papel. Acción que reivindica la experiencia del dibujar por sobre la búsqueda de un acabado estético.

El resto de las preguntas resulta más difícil de responder porque obligan a posicionarse sobre un proceso en marcha. Pese a ello, entendemos que una de las claves para responderlas es reconsiderar el papel de los medios gráficos que nos ocupan en el nuevo escenario tecnológico. De partida, todo indica que la voluntad de hacer “dibujos analógicos” a partir de imágenes digitales responde a una nostalgia por el dibujo a mano, hoy en preocupante desaparición, como también ocurre con la escritura a mano. Añoranza que podría explicarse volviendo sobre Ruskin, en cuanto a la dificultad que tiene el encontrar sensibilidad en los resultados gráficos preconfigurados de Photoshop.

Por otro lado, aunque resulta evidente que el dibujo ha perdido la batalla respecto al privilegio de registrar la realidad frente al *ojo mecánico*, cabría recordar que quizás esa nunca fue su gran meta. Más que exactitud, el dibujo ha buscado siempre la participación activa del observador para complementar, a través de la imaginación y experiencias personales, una imagen evocada, basada en la observación reflexiva. El dibujo manual es por naturaleza un producto imperfecto, inexacto y subjetivo. Son estas cualidades

las que lo hacen único al momento de relacionarnos con los elementos grafiados.

El dibujo deja abiertos los puntos para que sean unidos por el observador. Se produce así una interacción que acepta múltiples interpretaciones. La fotografía, por su parte, representa la exactitud, la fidelidad de la realidad a través de imágenes ejecutadas acorde a parámetros consensuados. Al no dejar lugar a interpretaciones, la fotografía obliga a lidiar más con el mensaje icónico/simbólico que a reflexionar críticamente sobre lo fotografiado y el modo de hacerlo. Esto es lo que hace diferente el relato visual del dibujo al de la fotografía. Si la fotografía había reducido el tiempo requerido para la producción y reproducción de imágenes, el advenimiento de lo digital la ha potenciado a límites insospechados. La cuestión se instala en la capacidad de generar y difundir imágenes, del tipo que sean, aunque esta inflación lleve, irónicamente, a que sea imposible observarlas todas. Pese a ello, todo indica que la producción automática de imágenes seguirá aumentando, asegurando así la permanencia formal del dibujo, pero al precio de su intrascendencia por saturación, estandarización e insignificancia.

Referencias bibliográficas

- Benjamin, W.** (1972). *Discursos Interrumpidos I*. Madrid: Taurus
- Gussow, S. F., & Ashton, D.** (2008). *Architects draw*. New York: Princeton Architectural Press.
- Haslam, R.** (1992). “For the Sake of the Subject”: Ruskin and the Tradition of Architectural Illustration”, en *The Lamp of Memory, Ruskin, Tradition and Architecture*, ed. M. Wheeler and N. Whiteley. Manchester: Manchester University Press.
- Rojas, S.** (2012). *El Arte Agotado*. Santiago: Sangría

Ruskin, J. (1912). *The complete works of John Ruskin*. New York: F. DeFau

Vicente, E., Parreño, J. M., & Museo de Arte Contemporáneo Esteban Vicente. (2011). Esteban Vicente: *El paisaje interior: escritos y entrevistas*. Segovia: Museo de Arte Contemporáneo Esteban Vicente.

Vries, L. (1967). *Panorama 1842-1865: The world of the early Victorians as seen through the eyes of the 'Illustrated London News'*. London: Murray.

Zumthor, P. (2009). *Pensar la Arquitectura*. Barcelona: GG.