

Imperfecciones controladas: integrando lo natural en la gráfica digital arquitectónica

Controlled Imperfections: Integrating the Natural into Architectural Digital Graphics

EÍDOS N°24
Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo
ISSN: 1390-5007
revistas.ute.edu.ec/index.php/eidos



¹Adrián Patricio Beltrán Montalvo, ²Sebastian Narvaez-Purtschert, ³Daniele Rocchio

¹Universidad UTE, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Departamento de Arquitectura, Grupo de investigación: LL LiminalLab, Calle Rumipamba S/N y Bourgeois, Quito, Ecuador. adrian.beltran@ute.edu.ec. ORCID: 0000-0001-7574-1602

²Universidad UTE, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Departamento de Arquitectura, Grupo de investigación: LL LiminalLab, Calle Rumipamba S/N y Bourgeois, Quito, Ecuador. sebastian.narvaez@ute.edu.ec. ORCID: 0009-0001-9746-9774

³Universidad UTE, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Departamento de Arquitectura, Grupo de investigación: LL LiminalLab, Calle Rumipamba S/N y Bourgeois, Quito, Ecuador. daniele.rocchio@ute.edu.ec. ORCID: 0000-0002-0414-8681

Resumen:

La digitalización en la representación gráfica arquitectónica ha llevado a una búsqueda de perfección, que a menudo omite la autenticidad y la irregularidad del mundo real. Este artículo aborda cómo la inclusión deliberada de "imperfecciones controladas" puede reintroducir la humanidad y la autenticidad en estas formas de representación, mejorando la experiencia estética y la conexión emocional del espectador.

El objetivo del estudio es explorar el rol de las imperfecciones en la representación gráfica arquitectónica digital, argumentando que pueden enriquecer la narrativa visual y la percepción estética. La metodología tiene por base un análisis con enfoque fenomenológico y hermenéutico de la propuesta Rustic Whispers: Corten Dreams in Italy's Countryside, para el concurso Rural Housing: The Adaptive Reuse o an Italian Cascina, en donde se identifican elementos compositivos que se dirigen hacia la integración de elementos irregulares y naturales en la representación gráfica, mientras esta

se desenvuelve en el escenario discursivo de las competencias arquitectónicas.

Los resultados principales del análisis muestran que la integración de estas imperfecciones no solo aumenta el realismo de las representaciones, sino que también fomenta una mayor conexión entre el espectador y la obra. Las representaciones enriquecidas con imperfecciones invitan a una exploración más profunda y ofrecen una narrativa visual más envolvente y sensorial. Se concluye que la adopción de este concepto, en las representaciones digitales arquitectónicas, desafía la homogeneidad y la esterilidad de la perfección digital, y fomenta una arquitectura más humana y conectada con su entorno.

Palabras claves: Representación gráfica, imperfección controlada, dibujo arquitectónico, narrativa visual.

Abstract:

The digitization in architectural graphic representation has led to a quest for perfection that often overlooks the authenticity and irregularity of the real world. This article addresses how the deliberate inclusion of "controlled imperfections" can reintroduce humanity and authenticity into these forms of representation, enhancing the aesthetic experience and the emotional connection of the viewer.

The study aims to explore the role of imperfections in digital architectural graphic representation, arguing that they can enrich the visual narrative and aesthetic perception. The methodology is based on a phenomenological and hermeneutic analysis of the proposal "Rustic Whispers: Corten Dreams in Italy's Countryside" for the competition "Rural Housing: The Adaptive Reuse of an Italian Cascina", in which compositional elements that lead to the integration of irregular and natural elements in the graphic

representation are identified, as it unfolds in the discursive scenario of architectural competitions.

The main results of the analysis show that the integration of these imperfections not only increases the realism of the representations but also promotes a greater connection between the viewer and the work. Representations enriched with imperfections invite deeper exploration and offer a more immersive and sensory visual narrative. In conclusion, the adoption of this concept in digital architectural representations challenges the homogeneity and sterility of digital perfection, promoting a more human architecture connected with its environment.

Keywords: Graphic representation, controlled imperfection, architectural drawing, visual narrative.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, dentro del contexto de la aparición e implementación de la inteligencia artificial en la vida cotidiana, se ha vuelto más evidente cómo la digitalización ha permeado todos los campos profesionales, académicos y personales de los seres humanos, en donde la disciplina arquitectónica no es la excepción. En este campo disciplinar, las representaciones gráficas digitales se han convertido en una herramienta fundamental en el proceso de diseño, ofreciendo precisión y eficiencia sin precedentes (Rocchio et al., 2023 y Beltrán y Simbaña 2019). Sin embargo, este avance tecnológico trae consigo un desafío significativo: la pérdida de la esencia humana y natural en las representaciones arquitectónicas, dando paso a que las "imperfecciones controladas" emerjan, como un concepto que, además de desafiar el ideal de perfección en la gráfica digital arquitectónica, reivindica la importancia de lo irregular y lo natural.

De igual manera, es importante señalar que, mientras los avances en las tecnologías de representación siguen evolucionando, la arquitectura ha incrementado su carácter atmosférico y multisensorial, enfocándose en lo fenomenológico, lo háptico

y la experiencia propia de los usuarios (Pallasmaa, 2005 y Zumthor, 2006).

Este artículo explora el concepto de imperfecciones controladas dentro de la representación gráfica en la arquitectura, argumentando que la inclusión deliberada de elementos irregulares y naturales puede enriquecer significativamente la experiencia estética y la narrativa visual de una imagen. Este enfoque, enriquecido por una capa de lógica afectiva, la cual evoca emociones y propone futuros construidos con base en la percepción y la respuesta emocional del público, convierte a las imágenes en poderosos medios de comunicación, dentro del escenario discursivo de las competiciones arquitectónicas (Smitheram, Nakaj Kidd y Meekings, 2018).

A partir de una lectura general de la propensión actual hacia la perfección, el valor de la irregularidad, la representación de lo atmosférico, y los criterios compositivos necesarios para su integración, se propone un enfoque donde la representación digital arquitectónica armoniza lo tecnológico con lo orgánico, lo exacto con lo impreciso, el espacio y la apropiación (Porreca, Brito y Narvaez-Purchert 2023), y fundamentalmente la arquitectura con su entorno.

1.1. La Perfección en el Diseño Digital

Antes de adentrarnos en el campo específico de la representación gráfica arquitectónica, es importante señalar que la búsqueda de la perfección en el diseño digital arquitectónico se ha intensificado con el desarrollo de tecnologías avanzadas y software de modelado, dentro de un contexto social, cultural y tecnológico, conocido como revolución digital (Dickinson, 2017 y Krauel, 2010). Estas herramientas permiten a los arquitectos y diseñadores crear representaciones altamente detalladas y precisas de sus obras, promoviendo una estética de claridad, limpieza y orden, aspiraciones que se asemejan notoriamente a la falsa idea de progreso del movimiento moderno (Rowe y Koetter, 1979; Beltrán y Yépez, 2022). Si bien estos atributos son deseables hasta cierto punto, su predominancia ha llevado a una uniformidad que puede despojar a las representaciones de su vitalidad y realismo.

Por otro lado, la adhesión estricta a la perfección digital plantea preguntas sobre la creatividad y la individualidad en el diseño arquitectónico. En un mundo donde las representaciones se generan a menudo con ajustes predeterminados y algoritmos, la singularidad de la visión del arquitecto puede verse comprometida. La uniformidad resultante no solo es visible en las representaciones individuales, sino que también puede influir en las tendencias de diseño a nivel global, promoviendo un paisaje arquitectónico homogéneo, despersonalizado y deshumanizado. En este contexto, Koolhaas y Miyoshi (1997), han investigado dicho fenómeno en los espacios urbanos y cómo ha impactado en la identidad y funcionalidad de las ciudades. Igualmente, los autores exploran cómo la creciente uniformidad de los entornos urbanos desafía la diversidad y complejidad que históricamente han caracterizado a las ciudades, mientras argumenta que esta homogenización, impulsada por factores económicos, culturales y tecnológicos, no solo erosiona la identidad local y las tradiciones urbanas, sino que también

compromete la capacidad de los espacios urbanos para servir efectivamente a sus habitantes.

Esta tendencia hacia la perfección digital ignora una verdad fundamental de nuestro entorno, la cual se resume en que la naturaleza y la realidad están llenas de imperfecciones. Desde la variabilidad en la textura de los materiales hasta las irregularidades en las formas y patrones, el mundo real se caracteriza por su diversidad y complejidad. Al omitir estos elementos, las representaciones digitales corren el riesgo de convertirse en visiones utópicas y estériles, que no reflejan la verdadera experiencia del espacio y el entorno.

En este contexto, las imperfecciones controladas se presentan no solo como una respuesta a la frialdad de la perfección digital, sino también como una oportunidad para reintroducir la humanidad, la singularidad y la autenticidad en la representación gráfica arquitectónica. Sainz (2005) y Beltrán-Montalvo (2022) proponen tres formas de expresión de ideas relacionadas a la arquitectura: el lenguaje natural, el lenguaje gráfico y el lenguaje arquitectónico, siendo el segundo en el cual nos enfocamos para adoptar estos elementos irregulares y naturales, que generan representaciones más ricas, dinámicas y, en última instancia, más humanas.

1.2. El Valor de lo Irregular y lo Natural

En contraste con la pulcritud y la uniformidad que caracterizan a menudo la gráfica digital en arquitectura, el valor de lo irregular y lo natural radica en su capacidad para reflejar la realidad del mundo físico. La inclusión de elementos naturales e imperfecciones controladas no solo enriquece la estética visual, sino que también fomenta una conexión más profunda entre el espectador y la representación arquitectónica.

En este contexto, conviene introducir el concepto del "tercer paisaje" de Clément (2007), quien lo describe como los espacios olvidados o no cultivados dentro de

los entornos urbanos. Aunque originalmente no se refería a la gráfica digital, este concepto puede reinterpretarse en el contexto actual como un llamado a reconocer y valorar lo no planificado y lo irregular dentro de nuestras representaciones digitales. Al integrar elementos del tercer paisaje en las representaciones arquitectónicas, se introduce una capa de autenticidad y se desafía la noción convencional de lo que debería ser una representación "perfecta".

Esto nos lleva a reflexionar sobre, si la naturaleza es inherentemente irregular y asimétrica, y estas características son esenciales para la belleza y la diversidad del mundo natural, cómo podemos reflejarlas en las representaciones digitales. Esta aproximación ayuda a cerrar la brecha entre la realidad digital y física, permitiendo que las representaciones digitales hablen más verdaderamente del entorno y la experiencia humana y estética.

De igual manera debemos considerar a la figura humana como parte de esta naturaleza, para lo que Colonnese (2019), sugiere aprovechar la producción masiva de representaciones anónimas difundidas generosamente por todo el mundo a través de Internet, y seleccionar figuras peculiares que puedan resultar un antídoto contra el inminente proceso de estandarización, ofreciendo la posibilidad de diseñar la escena arquitectónica bajo una trama oculta. Esta táctica también permite vincular el diseño con una ubicación y momento específicos, funcionando como un intermediario cultural, situacionista y sensorial o, al contrario, desestabilizar el concepto del diseño con elementos fuera de tiempo que exigen un esfuerzo adicional de interpretación, similar a una obra inacabada que aguarda la contribución interpretativa del espectador (Rocchio, Domingo-Calabuig, 2023).

Por su parte, Degen, Melhuish y Rose (2015), proponen una amplia gama de efectos gráficos, para que la tecnología de visualización digital permita crear sen-

saciones y experiencias sensoriales específicas en las imágenes generadas por computadora, tanto en proyectos arquitectónicos como urbanos. Estos efectos se utilizan para iluminación y sombreado, texturizado y materiales, efectos atmosféricos, personas y actividades, vegetación y paisaje, movimiento y movilidad, así como cambios temporales y de iluminación. Estas autoras indican que los efectos deben combinarse para producir imágenes que no solo representen edificios o espacios, sino que también evoquen sensaciones, emociones y atmósferas específicas.

2. METODOLOGÍA Y CASO DE ESTUDIO

Para esclarecer las ideas introducidas inicialmente, se propone un análisis gráfico que integra perspectivas fenomenológicas y hermenéuticas, examinando el trabajo de Adrián Beltrán, et al. en la competición Rural Housing: The Adaptive Reuse of an Italian Cascina, organizada por Terra Viva Competitions. Este análisis se estructura en una serie de etapas definidas para guiar el proceso metodológico.

Inicialmente, se contextualiza el proyecto analizando su trasfondo, objetivos, intenciones conceptuales, y el contexto cultural, social y ambiental. A continuación, se formulan interpretaciones preliminares de los elementos gráficos presentados, sin adentrarse aún en un análisis exhaustivo.

Posteriormente, se realiza un análisis fenomenológico breve, basado en las teorías de Pedragosa (2009), que busca "describir las apariencias múltiples de una obra de arte, en este caso, arquitectónica, sin confundirlas con las de un objeto material en el espacio" (p. 359). Este paso comienza con una observación desprovista de juicios previos, para identificar y describir los elementos gráficos como composiciones, colores, líneas y espacios, y en donde se pospone la interpretación de su significado a una fase posterior, en la cual se explorará la percepción subjetiva y la experiencia personal.

La tercera fase involucra un análisis hermenéutico, fundamentado en las ideas de Gadamer y adaptado contemporáneamente por Quintana y Hermida (2019), y Capdevila (2005). Este enfoque trata la interpretación como una “conversación” entre el observador y el texto o imagen, destacando la participación del intérprete, quien aporta sus experiencias y preconcepciones al proceso. El análisis busca fusionar los horizontes del observador y del texto o imagen para alcanzar una comprensión más profunda.

En esta etapa, se examina cómo cada elemento gráfico refleja el contexto cultural, histórico y conceptual del proyecto. Se integran observaciones fenomenológicas con el análisis hermenéutico para profundizar en los significados de las representaciones gráficas, reflexionar sobre las experiencias personales del analista y evaluar el potencial narrativo de los elementos visuales.

Además, se identifican elementos narrativos como personajes, acciones y símbolos, observando la secuencia y flujo visual. Se examina el uso de la luz y las sombras para crear atmósferas en cada imagen, lo cual es fundamental en el análisis. Este proceso destaca la integración de imperfecciones en la propuesta visual, centrando el análisis en este aspecto.

Finalmente, las conclusiones objetivas, desde lo fenomenológico, y las subjetivas, desde lo hermenéutico, se contextualizan dentro del concepto de experiencia estética, según Arnheim (1979) y Rocchio (2024), donde los criterios contemporáneos de representación gráfica arquitectónica se combinan con conceptos contextualistas de la arquitectura, con lo cual se enriquece la narrativa del proyecto.

3. ANÁLISIS GRÁFICO Y NARRATIVO DE RUSTIC WHISPERS: CORTEN DREAMS IN ITALY'S COUNTRYSIDE.

En mayo del 2023, la plataforma Terra Viva Competitions lanza el concurso Rural

Housing: The Adaptive Reuse of an Italian “Cascina”. Esta competición busca la reutilización adaptativa de la Cascina Lossano, una granja tradicional italiana en desuso, que debe ser transformada en un complejo de viviendas contemporáneas que respeten su carácter histórico. Para ello, Terra Viva solicita que los participantes creen propuestas que conserven los edificios originales y reintegren nuevos espacios exteriores e interiores que respondan a las necesidades de los usuarios actuales, para posteriormente ser evaluados con base en su originalidad, integración contextual y sensibilidad en el uso de materiales (TerraViva, 2023).

Para aplicar la metodología partimos de describir la propuesta Rustic Whispers: Corten Dreams in Italy's Countryside, de Beltrán, Narvaez y Rocchio, la cual, en palabras de los autores, rinde homenaje al valle del Po en el norte de Italia, integrando la historia agrícola y las tradiciones rústicas dentro de una *cascina* italiana tradicional. El proyecto busca armonizar la preservación del patrimonio, la modernidad y la sostenibilidad, enriqueciendo el agro-patrimonio de la región. De igual manera, mantiene el respeto por las características originales de la *cascina*, especialmente el patio central, reinventándolo como un núcleo comunitario y preservando su importancia histórica. Rustic Whispers incluye cinco edificios principales, unificados por su materialidad. El uso de Acero Corten no solo establece un puente entre la tradición y la innovación, sino que dialoga conceptualmente con la percepción de temporalidad en su entorno natural. El diseño fomenta una conexión entre los residentes y la naturaleza, con grandes ventanales, áreas de permanencia abiertas y patios que ofrecen vistas ininterrumpidas del paisaje frondoso del valle del Po.

Con esta descripción, y con el fin de enmarcar Rustic Whispers en el análisis gráfico que se plantea en este artículo, es importante mencionar que el *brief* establece que los participantes deben entregar dos paneles A1 en formato horizontal, que con-

tengan toda la información gráfica necesaria para explicar el proyecto de manera clara y detallada. De igual manera se da la apertura para que estos paneles incluyan títulos, diagramas, imágenes en 3D, plantas, secciones, entre otras formas de representación.

La diagramación de esta propuesta se distribuye en los dos paneles solicitados de la siguiente forma: el primero, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, contiene el nombre del proyecto, una breve descripción de este, la implantación en la que se identifican todos los componentes que configuran la propuesta, un boceto conceptual y una perspectiva general del proyecto dialogando con su contexto (figura 1). En el segundo panel, de izquierda a derecha, se detallan, inicialmente con una denominación particular, un corto texto explicativo, un boceto conceptual individual y, posteriormente, a través de plantas y secciones, el antes y el después de cada uno de los bloques, seguido de

una imagen representativa de cada uno de ellos (figura 2).

Una vez identificados de manera general todos los elementos que componen los paneles de presentación, se seleccionan las imágenes a ser analizadas. Del primer panel se seleccionan la implantación y la perspectiva general, mientras que del segundo se analizan todas las plantas y cortes de manera general, así como las imágenes representativas de cada bloque. De esta selección y análisis se observan los siguientes criterios:

3.1. Criterios Compositivos

La composición en estas imágenes empieza por responder al espacio asignado en la diagramación general de los paneles. En primer lugar, la implantación muestra la interacción de los bloques arquitectónicos con el contexto natural, donde la definición intencional de cada bloque, por medio de líneas blancas que contrastan



Figura 1. *Rustic Whispers*, Panel No. 1.
Fuente: Archivo de los autores.

con la representación de las texturas planteadas para cada uno de estos, permite la identificación de la propuesta arquitectónica en contraste con lo existente. En esta composición podemos observar cómo la disposición de los edificios, el paisaje circundante y los sujetos, autos, tractores y ganado, dentro de la imagen, guían la mirada del espectador y enfatizan ciertos aspectos del diseño. De igual forma, se ha identificado el símbolo representativo del Norte, aplicado con el fin de mejorar la comprensión de ciertas decisiones de diseño basadas en la ubicación de los bloques, así como la lectura del lugar de implantación, la cual dialoga con la representación gráfica de las sombras proyectadas por estos volúmenes.

En las imágenes de representación tridimensional, tanto del primer como del segundo panel, podemos identificar cómo la utilización del espacio negativo, la simetría y la asimetría de cada composición gráfica, así como la orientación de las líneas vi-

suales, las cuales conducen a los ojos por la imagen (Carroll, 2023), contribuyen a un equilibrio compositivo en la lectura general de la propuesta.

En términos técnicos, las imágenes muestran un claro entendimiento de la iluminación, la textura y la perspectiva. La iluminación, representada principalmente por la luz solar, se utiliza para resaltar texturas, identificar los valores tridimensionales de la propuesta, y para crear atmósferas específicas del contexto rural en el que se implanta el proyecto, realizando la experiencia espacial de las representaciones. Por su parte, las texturas, especialmente, son fundamentales para transmitir las "imperfecciones" del entorno y de los materiales, tanto por sus características relacionadas a la erosión, como por su manera de evocar el paso del tiempo a través de manchas, marcas y desperfectos, haciéndolos parte integral de la narrativa visual, de lo que se hablará más adelante. De igual forma, la perspectiva es utilizada no



Figura 2. *Rustic Whispers, Panel No.2.*
Fuente: Archivo de los autores.

solo para dar una sensación de espacio y profundidad, sino también para enfocar la atención en elementos específicos y para dirigir la narrativa, elementos que también se profundizan en los siguientes puntos.

En cuanto a la paleta de colores, podemos identificar tonos tierra, verdes y grises que, además de representar de manera realista el entorno, evocan sensaciones de calma, naturalidad y pertenencia. La selección cromática es fundamental para la integración de las imperfecciones, ya que colores más suaves y naturales permiten que las texturas y las irregularidades de los materiales destaquen, añadiendo profundidad y autenticidad a las imágenes. Es importante señalar, que estos aspectos gráficos no se emplean de manera aislada; sino que interactúan entre sí para crear una representación cohesiva entre los diferentes elementos gráficos de Rustic Whispers.

De igual manera, vemos cómo las plantas y secciones arquitectónicas se ajustan, independientemente de su escala o contenido técnico, a la distribución armónica de la información gráfica de los paneles. Estos dibujos, además, facilitan su lectura a través del uso de criterios técnicos, como el grosor de las líneas, la paleta de colores, que identifica tanto criterios constructivos como contrastes dialécticos entre lo existente y lo propuesto, hasta elementos de ambientación, como mobiliario y usuarios, que muestran la apropiación de los espacios.

3.2. Jerarquía Visual

Como se mencionó en el punto anterior, además de la perspectiva y la ubicación de los elementos de ambientación, la paleta de colores empleada a lo largo de la representación proyectual, refleja el entorno natural y la materialidad de los edificios, al mismo tiempo que permite resaltar ciertos elementos compositivos, jugando con el peso visual, el contraste y la composición. En ambos paneles podemos observar cómo la aplicación de colores complementarios, de acuerdo con la teoría del color,

intensifican el criterio de jerarquía visual, al mismo tiempo de actuar como hilo conductor de la narrativa visual.

En las figuras 3 y 4 podemos observar el predominio de los tonos verdes y rojos en las imágenes del primer panel, en las que claramente, la aplicación puntual del contraste cromático, guía al espectador a enfocarse en los elementos arquitectónicos propuestos, mientras descansa la mirada en la paleta que representa el entorno natural. Este contraste cromático es reforzado por las líneas compositivas que dirigen la mirada hacia los bloques arquitectónicos.



Figura 3. Saturación de los verdes que configuran el primer panel
Fuente: Archivo de los autores.



Figura 4. Saturación de los rojos que configuran el primer panel
Fuente: Archivo de los autores.

3.3. Contexto Cultural y Conceptual

Si bien se ha mencionado ya el contexto de implantación del proyecto en el valle del Po, como parte del paisaje rural italiano, es importante destacar ciertos atributos propios del lugar que se ven incluidos en las imágenes. De igual forma, se busca representar el *Genius Loci* de esta ubicación en particular, de acuerdo con los preceptos establecidos por Norberg-Schulz (1980), los cuales entienden la correcta ubicación de la edificación, con la finalidad de resaltar la vegetación, la iluminación natural, el espíritu rural y ganadero, lo fértil de su tierra y lo acogedor de su gente.

3.4. Narrativa Visual e Imperfecciones

Las imágenes del proyecto Rustic Whispers trasgreden el concepto de representación, mostrándose como historias contadas a través de la gráfica. Cada elemento, desde las texturas hasta las sombras, desde las líneas hasta el manejo de planos, juega un papel en la narración de la historia de este espacio rural transformado. La presencia de elementos naturales, animales y seres humanos en las representaciones visuales, agrega capas de historia y vida que contrastan con la estructura

arquitectónica, enfatizando la coexistencia entre lo construido y lo natural.

Desde la perspectiva de Falcón Meraz (2015), la figura humana no solo sirve como un indicador de escala, sino que también potencia la expresión del proyecto arquitectónico, convirtiéndose en una herramienta fundamental para comunicar la esencia y la intención de este. Sin embargo, por el proyecto que estamos analizando, no son únicamente las figuras humanas las que deben ser estudiadas, sino también los animales que dialogan con el espacio propuesto. Por esto, partimos de identificar los atributos de los personajes que forman parte de la narrativa visual de ambos paneles.

El ganado siendo arriado por los campos, la pareja de jóvenes en un picnic frente a las habitaciones del primer bloque, la mujer meditando en uno de los recintos habitables, el gato persiguiendo al ratón, el grupo de amigos tomando cerveza frente al antiguo establo, la vaca descansando bajo uno de los árboles frutales (figura 5), los niños y sus perros correteando entre los pasillos y patios exteriores, el vaquero que galopa junto a la vaca pastando y va al encuentro de un residente y su hijo, se suman a las siluetas lineales de los dibujos



Figura 5. Los personajes
Fuente: Archivo de los autores

bidimensionales para contar una historia: la historia de la comunión entre la vida tradicional del campo, con la vida contemporánea que habita los nuevos bloques.

Además de la ubicación estratégica en las imágenes y su breve descripción, estos personajes aportan con dinámicas, movimiento e incluso como puntos focales hacia donde el espectador debe guiar su mirada. Es importante que estas figuras también dejen de lado la perfección digital y que sean sus cabellos en movimiento, el desgaste de sus ropas y su sombreado irregular, los que aporten a la narrativa visual.

Sin embargo, en este contexto sobre cualquier otro, el escenario en el que se desarrolla la escena y en el cual dialogan e interactúan los personajes es el verdadero objeto de atención. La propuesta arquitectónica se entrelaza al entorno natural, evidenciando el paso del tiempo tanto en las sombras como en las texturas. En *Rustic Whispers*, los autores sacan provecho de esto utilizando principalmente Acero Corten y madera, ambos materiales que, en el mundo de lo tangible, muestran sus imperfecciones como uno de sus principales atributos (figura 6).

En los dos paneles podemos observar ese desgaste material que fortalece la narrativa conceptual del proyecto, al igual que la conjugación entre estos elementos constructivos, a la cual Zumthor (2006) denomina “consonancia de los materiales”. Esta especie de alquimia, no solo nos lleva a imaginar un escenario natural que se apodera atemporalmente de la arquitectura, sino que nos cuenta una historia constructiva, un relato que combina lo estructural con lo conceptual, y que se expresa a través de lo gráfico.

Además de los personajes, el material y los elementos de ambientación, en las imágenes que configuran los dos paneles existe una serie de ejemplos de imperfecciones controladas que también aportan sustancialmente, aunque a veces de manera sutil, a la narrativa visual. Entre estos elementos



Figura 6. Consonancia de los materiales
Fuente: Archivo de los autores.

están: la capa de nubes en la implantación que intensifica la idea de una imagen aérea; lo irregular de los cultivos, los cuales a pesar de lo ortogonal de su patrón, se muestran con diferentes tonos, texturas y algunas anomalías en los surcos del arado; el césped irregular en cuanto a representación de crecimiento, superficie de proyección de sombreado, paleta de colores, y superposición de capas; los rayos solares que agregan una dimensión al contraste lumínico, donde el sol deja de lado su papel funcional de fuente de iluminación y pasa a ser un elemento más de la composición narrativa; los haces de luz que atraviesan el vidrio para contar el valor traslucido del material mientras intensifica la atmósfera natural del lugar; y los pequeños rastros de vegetación que crecen sobre las duras superficies de hormigón.

En otras palabras, la integración de imperfecciones controladas en la representación gráfica no se percibe como errores o defectos, sino como elementos que aña-

den carácter, historia y realismo a la narrativa visual, permitiendo que el proyecto se comunique de manera más efectiva y emotiva.

3.5. La Experiencia Estética

Del mismo modo, es importante contextualizar este análisis dentro del escenario discursivo de las competiciones arquitectónicas, donde la experiencia estética, definida por la interacción entre los seres vivos y su entorno, como sugiere Seguí (2008), adquiere un papel fundamental en el proyecto Rustic Whispers. Esta propuesta va más allá de la funcionalidad arquitectónica, al integrar elementos que reflejan una profunda comprensión del intercambio sensitivo entre la obra y el espectador, en línea con las reflexiones de Gadamer (1991) e Ingarden (1989). Es decir, las imágenes del proyecto no solo representan estructuras físicas, sino que también invitan a los espectadores a ser parte de una narrativa visual, que fusiona la belleza con el contexto cultural y natural.

Esta representación trasciende la apreciación visual para convertirse en una experiencia estética enriquecida que, además de reflejar el mensaje estético a través de símbolos y una intención clara (Eco, 1974), logra comunicar cómo la arquitectura dialoga con su entorno y con el observador, fomentando una comprensión más profunda y una conexión emotiva con cada uno de los involucrados. Este enfoque no solo satisface los criterios estéticos de la disciplina filosófica que trata lo sensible y lo bello, como señala Pedragosa (2009), sino que también mejora la competitividad de la propuesta, al ofrecer una visión cohesiva y significativa que responde tanto a las exigencias del *brief*, como a las expectativas estéticas y simbólicas del público y del jurado.

4. CONCLUSIONES

Para concluir, señalamos cómo la exploración de la "imperfección controlada" en

la gráfica digital arquitectónica, nos lleva a una apreciación más profunda de la relación entre la autenticidad de lo real y la comunicación a través de la representación visual. Es decir que, al integrar deliberadamente lo irregular y lo natural en nuestras representaciones, no solo reflejamos el mundo tal como es, sino que también infundimos nuestras obras con una profundidad y una riqueza que la perfección estéril no podría lograr.

De esto surge la concepción de que la belleza reside en la imperfección. Una declaración, aunque contradictoria en su superficie, se ha demostrado de manera convincente a través de las secciones anteriores. La inclusión de elementos como texturas desgastadas, sombras caprichosas y la presencia dinámica de la vida, revela una dimensión más humana y accesible de la arquitectura. Estas imperfecciones controladas no solo aumentan el realismo de las representaciones, sino que también enriquecen la narrativa visual, permitiendo que las historias de los espacios y sus ocupantes se desplieguen de manera más natural y convincente.

Asimismo, los elementos compositivos o la manera en que organizamos y presentamos los componentes visuales, actúan como el lenguaje a través del cual contamos la historia de un espacio. La selección de perspectivas, el equilibrio entre luz y sombra, y la armoniosa integración de colores y texturas, todos trabajan en conjunto para capturar y transmitir la esencia de un proyecto. Al priorizar estos aspectos, los arquitectos y diseñadores pueden guiar la percepción del espectador, destacar las características únicas del proyecto y fomentar una conexión emocional más profunda con la propuesta. Este proceso enfocado en los profesionales podría iniciar su aplicación desde la academia, con el fomento de una visión que genere una escuela de arquitectura o diseño, una reflexión crítica, en donde la imperfección controlada sea parte de todo el proceso creativo (Narvaez y Moya, 2019 y Rocchio, Bustamante y Baca Calderón, 2024).

Además, la integración de lo irregular y lo natural en la gráfica digital puede jugar un papel crucial en la sostenibilidad y la ética del diseño arquitectónico. Al representar fielmente la diversidad y la imperfección del mundo natural, se promueve una mayor conciencia y aprecio por el medio ambiente y los recursos naturales. Esto, a su vez, puede inspirar diseños más sostenibles y respetuosos con el entorno, reflejando un compromiso con la conservación y la responsabilidad ecológica.

Finalmente, a medida que avanzamos hacia un nuevo paradigma en la representación arquitectónica, es esencial que reconozcamos y nos apropiemos de la concepción de las imperfecciones controladas. Al hacerlo, no solo estamos creando imágenes más realistas y emotivas, sino que también estamos dirigiéndonos hacia un horizonte donde la arquitectura es más humana, más auténtica y conectada con el mundo natural y social que nos rodea.

7. REFERENCIAS

- Arnheim, R. (1979). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza Forma.
- Beltrán, A. y Yépez Tito, A. (2022). Torre collage: metodología proyectual para el habitar en altura del siglo XXI. *Revista de Arquitectura*, 27(43), 100-119. <https://doi.org/10.5354/0719-5427.2022.68247>
- Beltrán-Montalvo, A. (2022). Carteles: Una herramienta gráfica para la crítica social dentro del contexto digital del aprendizaje arquitectónico. *Eídos*, 14(19), 13-23.
- Beltrán Montalvo, A. P., y Simbaña Escobar, P. R. (2019). Interacción digital entre el usuario y el espacio urbano: tecnologías que pueden transformar el tejido de la ciudad. *Eídos*, (13), 55-63. <https://doi.org/10.29019/eidos.v13i1.544>
- Capdevila, P. (2005). *Experiencia estética y hermenéutica: Un diálogo entre Immanuel Kant y Hans-Robert Jauss* [Tesis Doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona]. <http://hdl.handle.net/10803/5169>
- Carroll, H. (2023). *Lea este libro si desea tomar buenas fotografías*. Barcelona: Blume.
- Clément, G. (2007). *Manifiesto del Tercer Paisaje*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Colonnese, F. (2019). "Characters in search of an author". Human figures and storytelling in architectural design communication. *SHS Web of Conferences*, 64, 01009. <https://doi.org/10.1051/shs-conf/20196401009>
- Degen, M., Melhuish, C., Rose, G. (2015). Producing place atmospheres digitally: Architecture, digital visualisation practices and the experience economy. *Journal of Consumer Culture* (pp. 1-22). <https://doi.org/10.1177/1469540515572238>
- Dickinson, D. (2017). *Swipe left: How technology has skewed architectural competitions*. Common Edge. <https://commonedge.org/swipe-left-how-technology-has-skewed-architectural-competitions/>
- Eco, U. (1974). *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*. España: Editorial Lumen
- Falcón Meraz, J. M. (2015). El espacio gráfico habitado: La Figura humana en la comunicación visual arquitectónica. *Arquitectura revista*, 11(1). <https://doi.org/10.4013/arq.2015.111.04>
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Ediciones Paidós
- Ingarden, R. (1989): *Ontology of the Work of Art. The Musical Work, The Picture, The Architectural Work, The Film*. Ohio University Press.
- Koolhaas, R., y Miyoshi, M. (1997). XL in Asia: a dialogue between Rem Koolhaas and Masao Miyoshi. *Boundary 2*, 24(2), 1-19.

- Krauel, J. (2010). *Contemporary Digital Architecture Design and Techniques*. Barcelona: Links International.
- Narvaez, S., y Moya, R. (2019). Una visión académica centrada en el bienestar del estudiante y su directa relación con una Escuela de Arquitectura. *Eídos*, 14, 99-114. <https://revistas.ute.edu.ec/index.php/eidos/article/view/611>
- Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci: Towards a phenomenology of architecture*. New York: Rizzoli.
- Pallasmaa, J. (2005). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Wiley.
- Pedragosa, P. (2009). Estética fenomenológica. La obra de arte arquitectónica. *Arbor*, CLXXXV(736), 355-367. <https://doi.org/10.3989/arbor.2009.i736.286>
- Porreca, R., Brito, E., y Narvaez-Purchert, S. (2023). Producción del entorno urbano: un enfoque empírico hacia el concepto de espacio apropiado en Quito. *Eídos*, 16(22), 3-20.
- Quintana, L., y Hermida, J. (2019). La hermenéutica como método de interpretación de textos en la investigación psicoanalítica. *SSRN Electronic Journal*, (pp.73-80). <https://doi.org/10.2139/ssrn.3593031>
- Rocchio, D., (2024). *Arquitectura en movimiento, exploración teórica de la reconstrucción post-catástrofe como proceso dinámico*. Quito: Editorial Universitaria UTE.
- Rocchio, D., Bustamante Ponce, F. X., y Baca Calderón, M. C. (2024). Convivir en la ciudad: Una reflexión sobre la percepción de inseguridad en el espacio público. *Eídos*, 17(23), 3-13. <https://doi.org/10.29019/eidos.v17i23.1304>
- Rocchio, D. y Domingo-Calabuig, D. (2023). The pre-design phase in the post-catastrophe intervention process. The case of Chamanga, Ecuador. *Bitácora Urbano Territorial*, 33(3), 85-98. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v33n3.109378>
- Rocchio, D., Narvárez, S., Beltrán, A, Simbaña, P., Jaramillo, P., Jácome, W., Álvarez, J., (2023). *Permanencias: Reflexiones académicas sobre identidad, IA, RA y dinámicas socioespaciales de la movilidad humana*. Quito: Editorial Universitaria UTE.
- Rowe, C., y Koetter, F. (1979). *Collage City*. MIT Press.
- Sainz, J. (2005). *El Dibujo de arquitectura*. Reverte.
- Seguí, J. (2008). Anotaciones para un imaginario del dibujar, *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 13(13), 70-81. <https://doi.org/10.4995/ega.2008.10270>.
- Smitheram, J., Nakai Kidd, A., y Meekings, S. (2018). Affective logic of competition images. *Visual Studies*, 33(3), 264-279. <https://doi.org/10.1080/1472586x.2018.1524267>
- TerraViva. (2023). *Rural Housing: The Adaptive Reuse of an Italian "Cascina"*. <https://www.terravivacompetitions.com/rural-housing-competition-2023/>
- Zumthor, P. (2006). *Atmósferas: Entornos Arquitectónicos – Las cosas a mi alrededor*. Gustavo Gili.