

Proyecto y representación.

FRANCISCO JAVIER SEGUI DE LA RIVA

Resumen

Es corriente hablar de los proyectos arquitectónicos como representaciones.

El artículo repasa diversos posicionamientos respecto los dos conceptos hasta, aclarar que, en el caso de la edificación, es el edificio el que representa a su proyecto, entendido como partitura a ser interpretada constructivamente.

Palabras claves: Representación, Proyecto, Realismo intelectual, Dibujar para reproducir, Dibujar para proyectar.

Introducción

En un reciente trabajo académico se identificaban proyecto y representación (ambos arquitectónicos) sin ningún tipo de matiz y se llegaba a declarar que la enseñanza del proyecto viene a ser una forma pedagógica de la enseñanza de la representación y viceversa.

De forma un tanto confusa pero contundente, la tesis establecía que se proyecta como se representa y se representa como se proyecta.

Confieso que la identificación me turbó durante un tiempo, hasta que, atando cabos de aquí y de allá, comprendí que es el fundamento (más o menos implícito) de muchas de las consideraciones que aparecen en escritos acerca del dibujo arquitectónico y de la mayoría de las convicciones que enmarcan silenciosamente la enseñanza del dibujo y el proyecto en casi todas las escuelas de arquitectura del orbe.

La turbación que sentí no se debió tanto a la posibilidad teórica de vincular las

nociones de representación (central en la reflexión cognitiva) y proyecto (central en toda reflexión ética) sino al agobio que provoca el aplastamiento sin matiz de los dos conceptos, no dando lugar a tomar en consideración ninguna de las muchas observaciones y reflexiones acumuladas desde, digamos, finales del siglo pasado, acerca del dibujar y el proyectar, que, sin duda, romperían el dogmatismo reaccionario al que inevitablemente se llega cuando no se quieren revisar las posturas (y sus convicciones anejas) en que descansa sin problemas aparentes la rutina inconsciente de practicar un oficio y sentirse justificado.

Yo creía que algunas de las observaciones y reflexiones, casi siempre omitidas en estos posicionamientos, eran ineludibles desde alguna de sus formulaciones y que, además, bastantes de ellas eran inolvidables y conducían a consideraciones rigurosamente inevitables.

Me propongo ahora traer a estas líneas algunas de estas consideraciones con el propósito de recordar su contenido e indicar las posibles consecuencias de su inclusión en el contexto teórico y pedagógico del dibujo y el proyecto arquitectónicos.

*

J. A. Hale en la introducción de su libro "Building ideas" (N. York, 1999), citando a Marco Frascari (1991), acota: "Era tradicional la interpretación que sostenía que un dibujo arquitectónico es la representación gráfica de un edificio existente o futurible. La interpretación moderna y postmoderna entiende que los edificios son las representaciones de

los dibujos que les preceden." Y usa esta indicación para remarcar la orientación de las nuevas inquietudes teóricas de la arquitectura fundadas en la distinción emergente entre pensamiento y acción, junto al colapso de las narrativas históricas.

Al margen del sentido de la acotación para el texto de Hale, lo importante es remarcar que en ella se está utilizando "representación" para indicar un proceso de descripción que se orienta desde un referente a su consignación posterior. En este sentido, si es la edificación la que consigna el proyecto, es absurdo pensar que el proyecto pueda ser una representación

¿Una representación de qué referente? A no ser que se recurra a las ideas innatas o a la iluminación divina transfundida a la mente que operarían como referentes sublimes del proyecto que luego se edifica.

Si, junto con Argan, pensamos que hay proyectos que se realizan sin saber lo que se quiere lograr (sin una meta formal establecida) o sabiendo sólo lo que no se quiere hacer, (lo que se quiere evitar), es decir, si admitimos que hay proyectos (algunos o todos) que son fruto de la arbitrariedad del propio tanteo configuraciones diversas, entonces no podemos simplificar los matices de tal proceder aplastándolos en los ecos de la mera representación, sistemáticamente vinculada con los estadios de eficiencia comunicativa (convencional) de las descripciones de las situaciones naturales en tanto designables con palabras.

Todo proyecto documentado queda

manifiesto en argumentaciones y configuraciones que pueden ser entendidas como representaciones, aunque sea dudoso atribuir naturaleza representativa a algunas consignaciones de las empleadas como documentos indicativos y de control para la construcción.

Cabe señalar que los dibujos en planta y en sección, propios en la concepción de la arquitectura, han sido tradicionalmente separados de otros tipos de configuraciones gráficas hasta adquirir, para algunos autores, la naturaleza de símbolos "designativos de situaciones no puramente visuales", ya que tienen por objeto tratar las delimitaciones y organizaciones que, una vez resueltas con ciertas técnicas constructivas, pueden determinar las amplitudes vacías que se disponen para albergar actividades sociales ritualizadas.

Cuando se dibuja una planta se está tanteando un hueco limitado por materia construida donde han de ser posibles los movimientos previstos en el destino de esa planta. Se está haciendo esto estrictamente y con vacilaciones pero no se está representando. Pérez Carabias ("Grafoaje y creatividad", 2000), apoyándose en la clásica distinción de Luquet referida al arte primitivo, llama a este tipo de diseños "realismo intelectual" confrontándolos con otros que pertenecen al "realismo visual". En el realismo intelectual la configuración gráfica es la pura realidad y el que dibuja una planta, al hacerlo, la construye, la habita, la vive. No relata nada ni se refiere a ninguna exterioridad describible, sólo pone en obra su dinamicidad ritual y arquitectónica. Luego, la planta alcanzada puede entenderse como un sustituto de la realidad. No como un sustituto representante (representación), sino como otra realidad análoga (simulacro).



Figura 1. Obra de Israel Barrón.

Con la sección ocurre lo mismo que con la planta. También opera así el alzado, formando la trilogía de configuraciones en que se basa la dinámica activo-reflexiva, consignativa y comprobatoria del proyectar arquitectura. Esta forma de entender y usar estas modalidades

configurativas hunde sus raíces en la tradición histórica de donde destaca la diferenciación que se notifica en la carta de Rafael Sanzio y Baltarsare Gastiglione, dirigida en 1515, al Papa León X.

"Y puesto que el modo de dibujar

que más corresponde al arquitecto es diferente del pintor, diré cual me parece conveniente para entender todas las medidas y saber encontrar todos los miembros de los edificios sin error. Así pues, el dibujo de los edificios pertinente al arquitecto se divide en tres partes, de las cuales la primera es la planta, es decir, el dibujo plano. La segunda es la pared de fuera con sus ornamentos. La tercera es la pared de dentro, también con sus ornamentos.

*

En filosofía, el realismo es una opción frente a la cuestión de la existencia de los universales y el nombre de precisas posiciones adoptadas en teoría del conocimiento y/o en metafísica. El sentido de la denominación "realismo intelectual", desplazado desde la filosofía a la antropología y a la semiología, viene a consistir en la asignación de las características de la objetividad a que alude la denominación "realismo conceptual" a la evidencia de realidad que se constata en, la apreciación de ciertos signos en especiales circunstancias. .

Así, diremos que alguien entiende algo de un modo realista intelectual cuando lo aprecia como un concepto o concepción que es en sí mismo real, lo real. Un primitivo dibujando y, al tiempo, inventando, recreando, y conjurando al animal que está configurando.

Utilizando el punto de vista filosófico anotado, pensar que un proyecto arquitectónico puede ser una representación, que es tanto como decir que puede consistir en el desarrollo consignativo de una referencia ideal, equivaldría a entender la tarea profesional de los arquitectos desde presupuestos idealistas, desde una especie de realismo platónico radicalizado.

Hace unos días alguien sostenía

que el concepto de representación abarca la totalidad de lo cognoscible y comunicable no dejando nada fuera de él, y recordaba que la condición básica para que algo sea interpretable es que pueda ser considerarlo como el resultado de un proceso representativo (descriptivo y consignativo).

Desde este enfoque, todo lo comprensible ha sido mediado, por lo que todo lo que nos rodea y es mencionable cabe en el marco de la representación.

Ahora bien si todo lo formado adquiere el carácter de la representación el concepto pierde capacidad discriminativa y hay que preguntarse si todos los procesos de formación o todas las consignaciones son semejantes.

Desde esta angulación habría que subrayar las diferencias procesativas y productivas entre describir objetos existentes e inventar objetos que han de ser fabricados para que existan.

Para entrar en esta disquisición parece pertinente situarse en el punto de vista de la acción la praxiología.

Un proceso de descripción gráfica (de representación) puede entenderse motivado por el impulso o la necesidad de transcribir, en un medio, un objeto existente que actuará como referente del proceso y como condición de veracidad de la descripción. Además se apoyará en la puesta en obra de técnicas operativas convencionales adecuadas a la consignación en marcha. Y concluirá con un producto reconocible como una "figuración" del referente de partida.

Un proceso de proyecto, acometido y ejecutado gráficamente, sólo se entiende motivado por el deseo de cambiar objetivamente el medio ambiente. En general el deseo desencadenante de los

proyectos, aún pudiendo ser, técnica, social o políticamente conocido, suele ser confuso o desajustado configuralmente, lo que obliga a pasar por fases de aproximación sucesivas donde se tantean, desde posiciones "realistas intelectuales", conformaciones alternativas (conocidas y recontextuadas o aleatorias) sobre las que se proyectan los deseos y las condiciones desencadenantes del cambio que se pretende. El proceso se termina cuando no se puede rechazar críticamente el resultado.

Si comparamos estos dos procedimientos activos, constatamos sus grandes diferencias de motivación, punto de arranque, objetivo, y criterio valorativo, aunque en los estadios operativos intermedios (los configurativos) se empleen técnicas formativas de articulación similar aunque con contenidos semánticos muy dispares.

Cuando se representa algo gráficamente lo que no tiene duda es la entidad del referente aunque siempre sea un problema qué es lo que queremos describir de él. En esto la representación es también un proyecto ya que, para acometerla, hay que tantear y decidir un relato que englobe al referente, el momento, las propiedades a ser descritas y el sistema gráfico convencional en el que se va a efectuar la consignación.

Esta fase es inevitable en la representación (en cualquier comportamiento productivo que no sea meramente reproductivo) y, en ocasiones, es lo más importante (ver V. Hildebrandt) lo determinante, aunque nunca llegue a suplantar la naturaleza descriptiva de los procesos representativos.

E. Tostrup ("Architecture and Rhetoric", Singapore, 1999) asegura que la

figuración es una actividad psico-social que engloba el proceso de producción y el objeto producido, dando lugar a una confusión conceptual que favorece la virtualidad de aquello que ha configurado.

En este hecho fundamenta su estudio, en el que considera los dibujos de presentación en los concursos de arquitectura, como figuraciones retóricas (argumentales) que tratan de persuadir a los jueces de la adecuación de las soluciones presentadas en las diversas convocatorias.

Al margen del análisis pormenorizado y las categorizaciones que la autora emplea en su trabajo, hay que destacar aquí, la gran inversión o simulacro que se produce en estos casos, ya que, partiendo de tanteos determinativos conceptivos, se utiliza el proyecto logrado como una "réplica", y la presentación final se acomete como una fase independiente del proyectar en la que hay que lograr que los documentos se entiendan como "réplicas" simplificadas de un ente inexistente onticamente inexistente aunque virtualmente definido.

En estos casos, como en los discursos verbales, lo importante es la verosimilitud, la posibilidad de que lo figurado pueda entenderse como una representación de la virtualidad que, una vez proyectada, se quiere vender como idealidad realizable.

*

Analizada la situación desde distintas angulaciones no creo que pueda quedar duda de que representar y proyectar, ni son nociones sinónimas ni comparten estructuras formativas ni significativas, aunque los proyectos arquitectónicos se documenten en configuraciones gráficas sometidas a convenciones representativas.

Sin embargo esta cuestión no zanja el

problema de qué hay que enseñar en las escuelas para programar las mediaciones instrumentales y los hábitos necesarios de destreza (configurativa) gráfica para introducir al alumno en el oficio de arquitecto.

En primer lugar, sí parece obligado acometer la representación gráfica como modalidad inevitable para el entendimiento convencional de las configuraciones espaciales. Sin embargo, este aprendizaje geométrico, técnico y "artístico" no garantiza, se produzca como se produzca, que se pueda descubrir en él el posicionamiento significativo (o realista intelectual), definidor y tentativo, que es necesario asumir a la hora del proyectar.

En muchas escuelas esta discusión ni siquiera se plantea, fiando al trabajo continuado de proponer soluciones a temas de proyectos el descubrimiento inverbalizable del juego de lenguaje peculiar que se constituye al proyectar dibujando.

*

Acercarse al juego gráfico del proyectar desde el dibujo, utilizando modalidades no representativas, o representativas "realistas", que es lo que intentamos hacer nosotros desde hace años, no suele resultar justificable porque se entiende que esos modos gráficos son "artísticos" y poco rigurosos aunque se admita que en su práctica se desvelan y organizan hábitos operativos análogos (isomorfos) con los que hay que desarrollar para proyectar. La gran dificultad de este acercamiento es que las modalidades gráficas empleadas, exploradas en sí mismas (al margen de su instrumentalidad), resultan "injustificables" con criterios convencionales "representativos" y fuerzan a sistemas de aprendizaje, relación y valoración basados en compromisos éticos sobre actitudes, que

suponen enormes esfuerzos didácticos (con grandes costos energéticos).

Una cosa es hablar de los sistemas pedagógicos utilizados en las distintas universidades en razón a las tradiciones y las disponibilidades docentes y otra muy distinta es evitar las dificultades lógicas y éticas de las enseñanzas artísticas, aplastando los conceptos de representación y proyecto hasta banalizar sus naturalezas y eludir las tensiones de su comprometida docencia.

Bibliografía.

Argán, G. Carlo (1969). Proyecto y destino. Universidad de Venezuela.

Hale, Jonathan A. (2000). Building ideas. Introduction to Architectural theory. Wiley, West Sussex.

Pérez Carabias, Vicente (2000). Grafoaje y creatividad. Guadalajara, México.

Tostrup, Elisabeth (1999). Architecture and Rhetoric. Papadakis, Singapore.

Villanueva, Luis. : Historia de la representación arquitectónica (apuntes). UPC, Barcelona.