

EL DIBUJO ARQUITECTONICO, INSTRUMENTO E IDEOLOGIA

(A modo de antología comentada)

Por: **LEOPOLDO URIA IGLESIAS**, Catedrático de Dibujo Técnico de la E. T. S. de Arquitectura de Valladolid

Comunicación presentada en las I JORNADAS DE EXPRESION GRAFICA ARQUITECTONICA, La Coruña, febrero 1984

I. APROXIMACION EPISTEMOLOGICA AL LENGUAJE GRAFICO

I. 1. CONOCIMIENTO / VISUALIZACION (PENSAMIENTO) (REPRESENTACION)

Notas:

«Cambiar la representación de lo real equivale a replantearlo de nuevo». LAVOISIER.

«Si la comunicación humana se realizara por medio de representaciones visuales, debería atenderse mucho más a la realidad». W. KOHLER.

«Todos nuestros modos de racionalización están estrechamente ligados a nuestros modos de representación». PH. QUEAU.

Broadbent ha señalado cuatro MEDIOS DE EXPRESION que corresponden a cuatro alternativas epistemológicas:

- verbal
- numérica
- espacial
- mecánica

Belin ha establecido un cuadro de sistemas SIGNICOS, como articulaciones conceptuales:

SIGNIFICACION SISTEMA DE PERCEPCION

MONOSEMICA	OIDO	VISTA
POLISEMICA	Música	Imagen no figurativa
PANSEMICA	Verbo	Imagen figurativa
	Matemát.	GRAFICA

Desarrollo reducido del conocimiento articulado visualmente. Alexander ha expresado, alrededor del «Pensamiento visual» de Arnheim: «Nos ha demostrado que muchos de nuestros pensamientos son visuales en su origen. Desgraciadamente, mucha gente considera la forma verbal y abstracta del pensamiento como más inmediata y ha sacrificado todo el sentido natural de estructura que puede suministrar el proceso visual».

El valor dominante de la palabra se basa en su carácter REDUCTIVO (M. Ponty).

Además, todo sistema signico/lingüístico RELATIVIZA la realidad, estableciendo un conocimiento OPERATIVO, vinculado a unos objetivos. M. ZEVÍ señala que «la realidad (objetiva) no puede decirnos más que aquello que deseamos que nos diga», y «de hecho, es sobre todo la adecuación a nuestro comportamiento y a los fines que nos proponemos lo que nos interesa, **más que la realidad en sí**».

Ello supone la consideración ACTIVA (META INSTRUMENTAL) del sistema de articulación/expresión del pensamiento; elemento CONDICIONANTE y NO NEUTRAL:

Dibujo/lengua

Bertin plantea la Gráfica como necesidad de pasar de una IMAGEN MUERTA a una IMAGEN VIVA (descubridora). Asimismo, la necesidad de una DIFUSION GRAFICO / VISUAL (Alfabetización gráfica), como acceso a un conocimiento secuestrado; la imagen aún no es UNIVERSAL como el lenguaje, quedando reducida a grupos reducidos (como «escribanos gráficos»):

«Pues bien, ahora aparece la utilidad del dibujo. Es /,./ un método cómodo de anotar, de retener, de comparar las múltiples informaciones de una actividad moderna. Pero pocas personas saben utilizar el dibujo. **Los dibujantes, los estudios de dibujo desempeñan el papel del escribano público.**»

Imagen/número

La aparición del ordenador supone el desarrollo de procesos simbólico / numéricos (digitales); pero no es operativo si no se visualiza:

«Los primeros desarrollos de las máquinas calculadoras pudieron hacer creer que se había terminado el reinado de la gráfica y que la manipulación lógica sólo implicaría a partir de ahora el lenguaje matemático. Sin embargo, ¡cuántos estudios basados en el poder de las computadoras **se encontraron con un resultado difícilmente utilizable como varios metros cúbicos de papel cubiertos de cifras!**» Aparecen sistemas para visualizar la INFORMACION PLETORICA de que se dispone: «La pantalla de visualización, unida a una computadora, encabeza la información tecnológica».

P. HULTEN

«He aprendido del contacto con los sabios que un 90% de la investigación científica se apoya en imágenes. Imágenes desconocidas que pocas personas pueden ver. Astros, corazón, cerebro: sea cual sea el elemento considerado, los científicos prefieren trasladarlo visualmente en imágenes claras. Hay astros que sólo podemos conocer por sus ondas sonoras, pero los científicos prefieren verlas, es decir, transportar sonidos en imágenes para estudiarlas».

I.2. VISUALIDAD / VERBALIDAD EN EL RENACIMIENTO. Benévolo.

Dualidad epistemológica. Articulación plástico / figurativa del arte. visual/lingüística de la literatura

«Los literatos tienden a reducir a términos verbales todos los programas de la vida civil y atribuyen a la elocuencia la dignidad de instrumento universal de transmisión / / Los artistas tienden a traducir a formas visuales todos los valores, y atribuyen al dibujo la misma virtud de servir como instrumento universal».

Brunelleschi / Alberti

Brunelleschi pretende contrarrestar la superioridad verbal del humanismo:

«El trabajo brunelleschiano puede definirse como el intento de elevar una parte de las técnicas productivas al mismo nivel de reflexión intelectual que, en el campo de las letras, había alcanzado la investigación humanística».

(A partir de él) «las expresiones verbales resultan mucho más precarias que la selección estilística, debida en lo esencial a Brunelleschi, y que permanece vigente durante los cuatro siglos siguientes».

Alberti buscó el equilibrio: (En su «De Pictura»).

«Gracias a Alberti se establece un precario equilibrio entre los dos programas contrapuestos, que depende en gran manera de cómo él, humanista y arquitecto, logra hacer convivir las dos experiencias dentro de su conducta personal».

La dualidad UNIVERSALIDAD / PARCIALIDAD
ESPONTANEIDAD / ARTIFICIALIDAD
SIMILITUD / CONVENCIONALIDAD

Ghiberti.

«Contrapone las artes figurativas a la retórica, que no puede calificarse, como aquélla, de breve y abierta, es decir, **capaz de comunicar a todo el mundo, instantáneamente, su significado**». «Aquellos que sólo por las letras se sienten cautivados, **poseen la SOMBRA pero no la COSA**». Pero la disimilitud permite alcanzar mayor PROFUNDIDAD CONCEPTUAL. El neoplatonismo aparece como una actitud de «penetración» en la realidad subyacente, a través de la palabra.

Para Benévolo, el programa neoplatónico asume «la preferencia por evocar con palabras esta realidad esencial y la tendencia a acometer todas las formas de representación, a la consideración oral.»

LEONARDO. Culminación de la visualidad plástica.

La capacidad artística como «síntesis de todos los demás conocimientos» (en su carta a Ludovico Sforza).

El dibujo / pintura, como mecanismo de REPRESENTACION / NOTACION:

«Con su principio, que es el dibujo, enseña a la arquitectura el modo de conseguir que un edificio sea agradable de contemplar, // ha encontrado los caracteres mediante los cuales se expresan los distintos lenguajes; ha dado los signos a los aritméticos; ha enseñado la configuración a la geometría; enseña a los que hacen perspectiva, a los astrólogos, a los que fabrican máquinas y a los ingenieros.»

La UNIVERSALIDAD, como COMUNICABILIDAD:

«La más útil de las ciencias será aquella cuyo fruto sea más COMUNICABLE, y, al contrario, será la menos útil la MENOS COMUNICABLE». «La pintura tiene un fin comunicable a todas las generaciones del universo, pues este fin resulta de la FACULTAD VISUAL y el paso al SENTIDO COMUN».

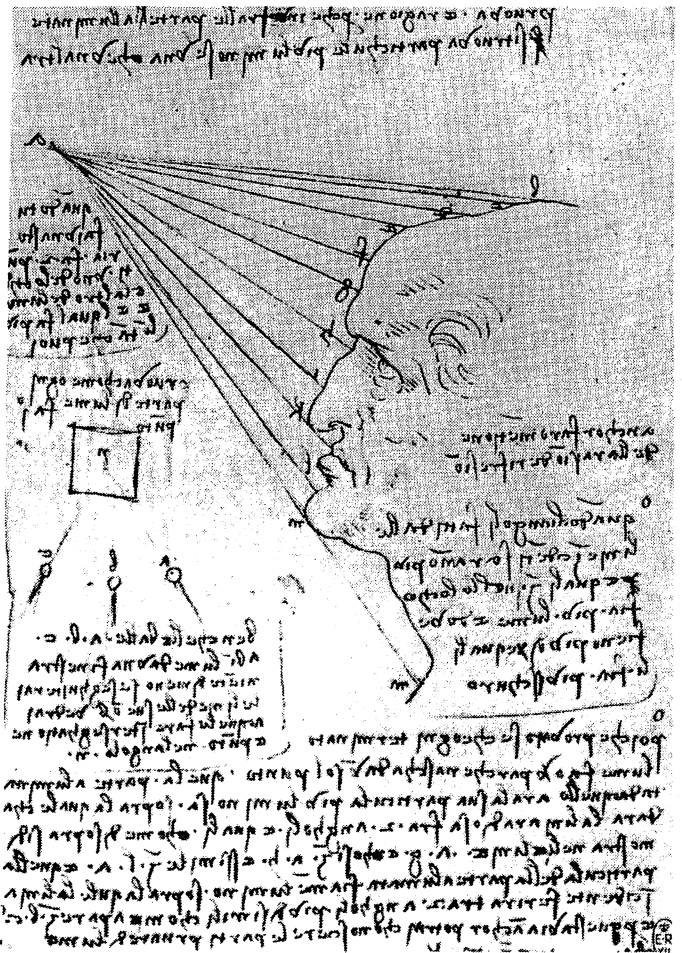
El lenguaje requiere la CONVENCIONALIDAD / CODIFICACION:

«La pintura abarca todas las formas y, en cambio, vosotros —los literatos— sólo disponéis de NOMBRES que no son UNIVERSALES como las FORMAS.»

La analogía visual, como articulación de un CONOCIMIENTO TOTAL:

«La búsqueda de Leonardo abarca el arte y la ciencia o, más exactamente, prescinde de la posterior distinción entre arte y ciencia. Dentro de su experiencia, la idea de un nuevo conocimiento del mundo, obtenida mediante el control visual guiado por la mente y hecha efectiva por el trabajo manual, se convierte en programa sistemático.»

«Leonardo, lo mismo que Ficino, considera todos los objetos naturales, los seres vivos, el hombre y sus obras como un todo continuo // y al mismo tiempo susceptible de ser analizado con la precisión propia de los sistemas matemáticos. Varía el medio que elige para llevar a cabo la investigación —el dibujo o la palabra— y esta elección da lugar a una clara y total alternativa, ya que la búsqueda en



ambos casos intenta agotar la REPRESENTACION TOTAL DEL UNIVERSO.» («¿No ves la diversidad infinita de las cosas y sus formas? Todo esto debe poder ser reproducido por los que se llaman pintores.»)

El OJO como base de la articulación gráfico / visual.

«El ojo está a la cabeza de la astrología; hace la cosmografía, orienta y corrige todas las humanas artes // es principio de las matemáticas, sus conocimientos son verdaderos.»

Determina una especie de «positivismo visual», como «regulación sensorial» del conocimiento especulativo (mental / lingüístico):

«Si tú me dices que la visión no permite aplicar las COGITACIONES MENTALES que penetran en las ciencias divinas, sólo te contestaré que la vista, señora de los sentidos, hace su oficio oponiéndose a las concesiones CONFUSAS y EMBUSTERAS que, lejos de ser ciencia, son MERAS DIVAGACIONES». (Peladan —compilador del Tratado— señala: «No quiere reconocer que la poesía expresa mejor que las artes plásticas el pensamiento puro, que es la flor más sutil de este mundo.»)

Paradoja. Exaltación de la FIDELIDAD ANALOGICO / VISUAL (frente a la ARTIFICIALIDAD LINGÜISTICO / VERBAL):

«La pintura representa con VERDAD y con CERTEZA las obras de la naturaleza, cosa que no hacen las palabras y las letras.»

Exaltación de la necesidad de ELABORACION (ARTIFICIO) para un conocimiento estructural profundo (metasensorial).



«El escultor ha de realizar su obra con **FATIGA MATERIAL**, mientras que el pintor ha de aplicar a su obra un **ESFUERZO MENTAL** más grande». «La escultura no es una ciencia, es arte completamente mecánico, **limitándose a presentar los objetos a los ojos tal como son**». «La pintura es un razonamiento **MENTAL** mayor, de **MAS ALTO ARTIFICIO** y maravilla que la escultura, pues la necesidad hace que el espíritu del pintor acoja en su espíritu a la Naturaleza, **TRASMUTANDOLA**, haciéndose el intérprete entre la Naturaleza y el arte».

Diferencia con M. Angel: éste se interesa por el **OBJETO** aislado, frente a Leonardo, interesado por el mundo entero (Benévolo):

«La pintura me parece mejor cuanto más se acerca al relieve, y el relieve, peor cuanto más se acerca a la pintura; por eso **acostumbro a pensar que la escultura fue la guía de la pintura y que entre una y otra hay la misma diferencia que entre el Sol y la Luna**».

Los dibujos técnicos.

Los d. anatómicos, como codificación artificiosa y operativa.

(selección) / (condensación)

Y tú que dices que es mejor ver hacer anatomía que ver tales diseños dirás bien si fuera posible ver todas estas cosas que se muestran en tales diseños en una sola figura, en la que con todo tu ingenio no verás y no tendrás noticia, sino de algunas pocas venas, en tanto que yo, para obtener una verdadera y completa información he deshecho más de diez cuerpos humanos».

Como **INFORMACION RELEVANTE**: con tales sistemas «quedarás con **VERDADERA** y **PLENA NOTICIA** de lo que quieres saber de la figura del hombre.»

Murray:

«De este pasaje y de muchos dibujos de este tipo puede deducirse que Leonardo no sólo fue un anatomista mejor que sus contemporáneos, **sino también que había desarrollado un nuevo sistema de dibujo técnico que podía procurar un máximo de información acerca de cualquier objeto tridimensional**».

Los dibujos arquitectónicos, Murray.

Síntesis de proyecciones perceptivas y estructurales (abstractas):

«En una gran mayoría de los dibujos del tratado arquitectónico presenta Leonardo una planta y una perspectiva a vista de pájaro, tratadas de modo que, en sólo dos dibujos, ninguno de los cuales es una representación en el sentido ordinario de la palabra, **presenta un máximo de información acerca del edificio, tanto del interior como del exterior**.»

Influencia **PROYECTUAL** en el diseño (no como simple «narración» de lo existente):

«La invención de este tipo de dibujo, que no es totalmente el tipo convencional de representación en planta ni la vista desde el nivel normal sobre el suelo, abrió todo un campo de nuevas posibilidades, y es probable que Bramante lo inspirara en la invención de esta nueva forma de dibujo en relación con la arquitectura. Contrariamente, tal vez esta nueva técnica de visualización influyera en el conjunto de las ideas profesionales de Bramante.»

El dibujo arquitectónico asume un papel de **CONTROL PROYECTUAL**, a través de una **DEFINICION VISUAL**, frente al valor **INDICATIVO** de los registros anteriores: (dependientes de un proceso tridimensional).

«Los detalles de los órdenes arquitectónicos eran todavía en el siglo XV de menos importancia, porque el arquitecto pensaba en términos de modelos tridimensionales, utilizando el dibujo para su propia instrucción y especialmente para la recopilación de antiguos «exempla». La talla de un capitel todavía era, en gran parte, cosa del maestro albañil, **y el ímpetu del pensamiento arquitectónico habría de venir de un nuevo desarrollo del arte del dibujo**. Este cambio, fundamental para la arquitectura del siglo XVI, fue promovido en Milán, por Leonardo y Bramante, durante los últimos años del siglo XV.»

Más concretamente, considera esencial la aportación de Leonardo:

«Sobre todo, la técnica del dibujo desarrollada por Leonardo, primeramente para uso de sus estudios anatómicos, pero que pudo ser aplicada a las formas arquitectónicas.»

La existencia de un «repertorio» y unos «procesos meta-gráficos» paralelos a la definición del proyecto permitía anteriormente la existencia de registros **ALUSIVOS**. La **EFICACIA INFORMATIVA** no exigía una gran definición. Así, los Tratados:

«La imitación superficial de formas es cosa fácil para cualquier arquitecto / / especialmente porque la tarea fue muy simplificada por los arquitectos y tallistas italianos previsoires, con la adopción de diversos modelos adecuados o bien de los mucho más ambiciosos e importantes Tratados.»

I. 3. STATUS EPISTEMOLOGICO VISUAL / GRAFICO

Se plantea la necesidad / inevitabilidad de una «artificialidad signíca» de cualquier sistema gráfico (simbólico / arbitrario).

Bambrough relaciona **FIDELIDAD (VERACIDAD)** y **OPERATIVIDAD (CODIFICACION)**:

«El caso límite ideal de la representación es la reduplicación, **y un duplicado es demasiado verdadero para ser operativo**. Algo que está lejos del límite ideal de la

duplicación es demasiado operativo para ser verdadero». (Leger: «La copia de la naturaleza es tanto más FEA cuanto más PERFECTA sea.»)

Es necesaria una SELECCION OPERATIVA. Una articulación del conocimiento apoyada en un modelo conceptual y representativo tan complejo como la propia realidad, dejaría de ser operativo; Broadbent: «resultaría tan difícil comprender la conducta del ser humano en el entorno simulado como lo es ahora comprender la conducta del ser humano real en el entorno real.»

Necesidad de CODIGOS DE OMISION para desnudar lo ESENCIAL RELEVANTE (relativo). Echenique: «La selección de analogías depende de las cuestiones que el modelo pretende resolver.» (OPERATIVIDAD).

Christensen: «Sólo podemos hablar de algo introduciendo los signos que se necesitan al efecto.»

Negación de la pura REPRODUCIBILIDAD (sin ELABORACION) Así, Arnheim ha señalado la mayor EFICACIA conceptual del dibujo frente a la foto, por ser INFORMACION SECTORIAL frente a PRESENTACION

«Cuando las imágenes deben emplearse en fines científicos o técnicos, se prefiere utilizar dibujos o, al menos, fotografías retocadas a mano. La razón es que la imagen nos proporciona la «cosa en sí» sólo mediante la indicación de algunas de sus propiedades.»

(A. López García: «Nunca se da todo; tan sólo se da en la naturaleza»)

(Un crítico reprochaba a Pissarro que no había manipulado «la brutalidad de los objetos», al representarlos «igual que podrían representarse en fotografía.»)

D'ORS. El valor estructural de la selección gráfica:

«El dibujo representa para nosotros, más que una habilidad, una higiene, más que una higiene una moral, más que una moral una entera filosofía. Todo dibujo es una ascesis y toda ascesis, una pureza.»

Valor epistemológico del dibujo:

«Como el dibujo —técnico de orden abstracto / concreto— a mitad de camino entre la pintura —técnica imitativa— y la algoritmia —técnica muy simbólica y muy delgadamente abstracta— así la Filosofía promedia —abstracta y concreta— la distancia entre la Historia y la Matemática. De donde sale que ejercitarse en dibujo es uso excelente para filosofar».

La necesidad de apoyarse en un MEDIO como selección del CONTENIDO INFORMATIVO (COMUNICABILIDAD). Carácter ACTIVO del medio.

Maltese:

«La posibilidad técnica de reproducir estímulos parciales o totales de la misma naturaleza o de naturaleza sustitutiva de los originales está, por lo tanto, en la raíz de cada proceso de significación. Esto quiere decir que el medio material elegido selecciona desde el principio el tipo de estímulos latentes que se pueden evocar y, por tanto, **selecciona desde el principio el género de material que se puede efectivamente comunicar.**»

Los medios tecnológicos, como «soportes electrónicos». Un nuevo «status» tecno/gráfico (tecno/visual) del conocimiento.

1907. Belin transforma imagen en electricidad: «datos icónicos» vs. «datos energéticos» (ELECTRONIZACION de la imagen).

CONTRACCION DE LA INFORMACION. Dagognet.

«Es preciso aprender a traducir la realidad, a REPRESENTARLA sin PERDERLA. Aligerarla y miniaturizarla, dominar el ejercicio soberano de la contracción (contracción del universo, de los datos, de los textos).»

Coexistencia entre articulación visual y numérica. TECNO-PROCESOS que imponen una COMPUTERIZACION / DIGITALIZACION BINARIZACION

«En un sistema de cálculo lo que puede haber de gráfico es sobre todo información de ENTRADA o de SALIDA. La estructura abstracta del problema es simulada numéricamente en el interior del ordenador y la tarea principal es la realización de los algoritmos necesarios para la elaboración de los elementos de la estructura de los datos.»

La visualización como TRANSCRIPCION GRAFICA de un PROCESO NUMERICO.

La INFIDELIDAD de un modelo para hacerlo aplicable. Echenique:

«Sólo siendo INFIEL en cierto aspecto puede un modelo representar su original.» (Análogo al carácter de FALSIFICACION que para Nietzsche asumía todo conocimiento EXPRESABLE).

Broadbent se refiere a la DISTORSION de cualquier articulación epistemológica:

«Distorsionará los conceptos mismos que debe esclarecer. La razón principal de ello es que ninguna analogía, mapa, modelo o simulación puede presentar nunca una relación unívoca completa en todos los detalles con lo representado».

II. EL DIBUJO COMO REPRESENTACION PROYECTUAL.

II. 1. LAWRENCE HALPRIN. LOS PROCESOS R S V P.

Los apoyos gráfico / visuales de los procesos creativos. Amplitud del concepto.

Los «scores» como NOTACIONES simbólico/operativas:

«Scores son notaciones que usan símbolos para describir procesos durante un proceso en el tiempo.»

«Los «scores» generalmente utilizan símbolos gráficos pero pueden utilizar también palabras o sonidos, tanto hablados como escritos o cantados.»

Papel instrumental / pasivo:

«Considero los «scores» como un medio para describir los procesos en todas las artes que hacen los procesos visibles.»

Papel condicionante / activo:

«El descubrimiento más importante que hemos hecho en el «scoring» moderno es la influencia de los recursos del «scoring» en el producto resultante.»

«Hemos llegado a comprobar que, en casos muy extendidos, la técnica del «scoring» CONTROLA lo que sucede; las técnicas establecidas de «scoring» DETERMINAN cuáles pueden ser los límites de la forma artística.» «Los «scores» están a la cabeza del proceso de creatividad.»

Condicionamiento inconsciente (ideológico):

«Habitualmente, el «scorer», mismo no es consciente en qué manera se proyecta a sí mismo y sus preocupaciones en el «score».

El registro gráfico como AMBITO COMUNICATIVO y OPERATIVO:

«Nuestra conciencia del entorno, y la naturaleza de nuestras intervenciones intencionales están limitadas por lo que PODEMOS COMUNICAR a nosotros mismos o a otros con nuestros medios de simulación.»

Los registros comunicativo / visuales de Suzanne Langer: DISCURSIVOS (temporales) y PRESENCIALES (simultáneos):

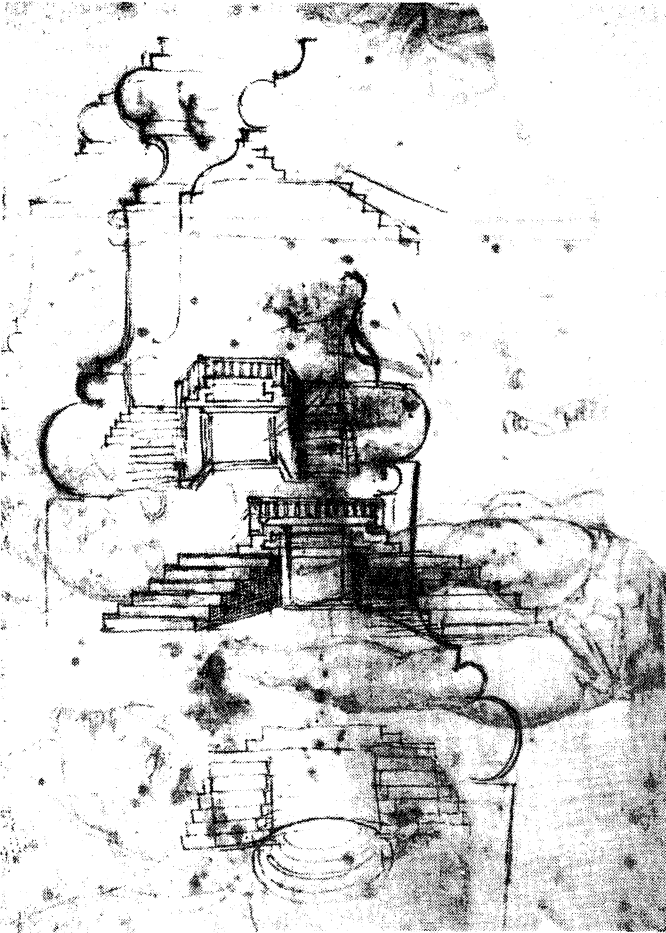
«Nuestros medios de comunicación han sido siempre del último tipo, y han cambiado escasamente desde el Renacimiento.»

Necesidad de disponer y desarrollar medios no DUPLICATIVOS (icónicos): «Una necesidad prioritaria son medios para una descripción discursiva, económica, conveniente y rápida de hipótesis propuestas experimentales en abstracciones analíticas y sintéticas, /.../ con objeto de «evocar» las formulaciones iniciales del diseñador.»

El dibujo arquitectónico. Registros ABIERTOS y CERRADOS.

«Cuando nos planteamos diseñar arquitectura mediante técnicas aceptadas de plantas y alzados, la forma resultante de los edificios es fuertemente LIMITADA por nuestra propia incapacidad gráfica para dibujar, y así comunicar ciertos tipos de formas complejas.»

«En el campo de la arquitectura, la secuencia parte de los planos como registros, que originariamente eran usados como «guión» y comunicar una imagen de cómo iba a ser el edificio, pero el dibujante tenía posibilidades de influencia en sus elecciones y contribuciones. /.../ Hoy, las obras de



construcción son simples técnicas, todo es precisado y prefijado, no sólo forma y proporción, sino datos de ejecución.»

Requisitos de un sistema gráfico / simbólico para una proyectación no condicionada.

1. Hay que tener un OBJETIVO y establecer un «score» específico.
Supone el carácter a la vez RELATIVO y OPERATIVO de la representación proyectual.
2. Los «scores» deben plantear OPCIONES, en lugar de plantear PROHIBICIONES.
Ello significa el carácter ABIERTO del sistema, como registro exploratorio de HIPOTESIS VISUALES.
3. No debemos PRECONCEBIR a qué darán lugar.
Es condición sistémica de la anterior, negando a la representación gráfica el mero carácter de VISUALIZACIÓN PASIVA.
4. Los «scores» pueden tener un fin en sí mismos.
Incide nuevamente en el carácter OPERATIVO de los registros gráfico / simbólicos, aludiendo a la legitimidad de una AUTONOMIA GRAFICA.
5. Para comprender el «score» hay que comprender el ciclo total.

II.2. REREPRESENTACION GRAFICA Y PROYECTACION.

Le Ricolais.

«La historia de la forma y su representación a través de los siglos darían una buena idea del desarrollo de la humanidad.»

J.P. Bonta.

«El estudio de los sistemas de registro es el área más relegada de la teorización y de la enseñanza del diseño.»

G. Gregotti.

«El medio de representación no resulta jamás ni indiferente ni objetivo; más aún, jamás es medio pues indica y forma parte de la intención proyectual.»

B. Zevi.

«El arquitecto ya no piensa la arquitectura, sino sólo el medio de representarla. La lengua perspectiva le «habla», construyéndole a proyectar en términos de prismas.»

Análisis de los sistemas de representación proyectual como mecanismos EPISTEMOLOGICOS que inciden y condicionan el proyecto, en tanto que estrategia de pensamiento operativo. Jung diferencia el pensamiento LOGICO / DISCURSIVO y el ANALOGICO / SENSORIAL:

«El pensamiento lógico es el pensamiento expresado con palabras. El pensamiento analógico o fantástico es sensible, figurado y mudo, no es un discurso sino un acto dirigido al interior.»

Tres angulaciones / etapas / figuras.

LOOS. El proyecto sin dibujo.

ALEXANDER. El dibujo «estructural».

EISENMAN. El relativismo gráfico.

2.1. DIBUJO Y PROYECTO EN LOOS.

Concepción «irrepresentable» del proyecto. Correspondencia con el pensamiento «inexpresable» («indecible»). Entendimiento «albertiano» del proyecto: la IDEA mental y la EXTERNALIZACIÓN gráfica.

La INVENCION.

«El diseño es toda idea separada de la materia; es la imagen de la obra independientemente de los procesos técnicos y de los materiales necesarios para realizarla; dada la invención, se buscan los modos de realizarla.» (Argan).

Reivindicación del proceso clásico / artesanal, como liberado de la «medicación simuladora» que empobrece el proyecto:

«El arquitecto ha suplantado al artesano de la construcción por otro motivo. Como no podía aprender otra cosa, aprendió a dibujar. El artesano no sabe hacerlo, su mano es inhábil. Los diseños del viejo maestro por lo general son torpes. La arquitectura ha pasado a ser, gracias a los arquitectos, UN ARTE GRAFICO. No tiene encargos el que sabe construir más, sino aquél cuyas obras resulten mejor en el papel. Y ESTOS DOS SON ANTIPODAS.»

«Para los antiguos maestros, el dibujo sólo era el medio para hacerse entender por el artesano que ejecutaba la obra.»

Su programa conceptual/pedagógico:

Construir de dentro a fuera

Historia del arte

Materiales

Antecedente en las teorías epistemológicas. La crítica del lenguaje del ámbito vienés.

MAUTHNER.

«La crítica del lenguaje es la teoría encaminada a liberar el pensamiento, a expresar que los hombres no podrán ir más allá de una DESCRIPCION METAFORICA de las palabras.» Imposibilidad doble: articular un conocimiento profundo y ESENCIAL sobre la realidad.

Más aún, imposibilidad de EXPRESARLO (si se pudiera articular):

«Aun en el caso de que los seres humanos tuvieran alguna manera de llegar al conocimiento de la objetividad, el lenguaje como tal es demasiado ambiguo para transmitirlo.»

MATERLINCK.

«Tan pronto como tenemos realmente algo que decir, estamos forzados a guardar silencio.»

CIORAN.

«Toda palabra es una palabra de más.»

El lenguaje, no sólo INSUFICIENTE y LIMITATIVO, sino también ENGAÑOSO, es la línea del doble carácter positivo/negativo de todo sistema de signos: «Todo lenguaje es, a la vez, un INSTRUMENTO y una TRAMPA.» (J. Costa).

Mauthner señala la «inversión epistemológica» del lenguaje:

«La gente está cansada de oír hablar. Siente un profundo disgusto con las palabras. Y es que las palabras se han puesto a sí mismas enfrente de las cosas.»

La IRREPRESENTABILIDAD para Loos: (la «trampa icónica» de Lawson)

«Lo que distingue a la auténtica arquitectura es el hecho de no poder manifestarse con eficacia sobre el papel.»

«Pero yo digo: una obra arquitectónica verdadera no causa ninguna impresión en los planos. Mi mayor orgullo es que los interiores que he creado resultan enteramente carentes de efecto en fotografías y que los habitantes de mis interiores no reconozcan en fotos sus propias viviendas.»

Este carácter enlaza con la IMPUBLICABILIDAD de su obra:

«He de renunciar al honor de que obras mías se publiquen en diversas revistas arquitectónicas. Pero ahí precisamente es donde se muestra el vigor y la corrección de mis ideas.»

En contra de esta actitud se puede señalar la consagración actual de una especie de «representación canónica» de las obras que se publican, como CONDENSACION COMUNICATIVO/GRAFICA:

«El proyecto se ha reducido a una serie de imágenes; la necesidad de documentar todo lo que se produce impone la eliminación de opciones críticas; el mismo material circulando por varias revistas acaba por adquirir el valor de «repetición» que lo hace competente y esencial, a pesar de la ausencia de un fundamento técnico serio.»

2.2. EL DIBUJO ESTRUCTURAL DE ALEXANDER.

Consagra el máximo valor proyectual al registro gráfico / simbólico. Su teoría significa la propuesta de un nuevo LENGUAJE ESTRUCTURAL.

Su trayectoria, análoga a la de Wittgenstein. Fase estructural y fase crítica y de ruptura. Búsqueda de la «estructura de los hechos» mediante la «articulación lingüística» de un sistema congruente con tal estructura profunda:

«La mayor parte de las cuestiones y perplejidades de la filosofía proceden de que no comprendemos la lógica de nuestro lenguaje.»

Superación del lenguaje COTIDIANO, como obstáculo para un conocimiento profundo, según Mauthner: «Así como el lenguaje es el mediador entre los hombres cuando estos ACTUAN, puede análogamente constituir una barrera cuando desean CONOCER.»

Wittgenstein se apoya en el lenguaje lógico de la mecánica:

«Existía un área del lenguaje —el lenguaje de la mecánica— que era bastante unívoco y bien estructurado como para que pudiera transmitir hechos en relación con el mundo. La univocidad de este lenguaje era resultado directo de la ESTRUCTURA MATEMÁTICA DE SU FORMA.» (Janik/Toulmin)

Russell:

«Los lenguajes ordinarios no son lógicamente perfectos en este sentido, ni tendrán nunca la posibilidad de serlo si han de servir a los propósitos de la vida cotidiana.» «En un lenguaje lógicamente perfecto los términos de una

proposición se corresponden uno por uno con los conceptos del hecho al que aquélla se refiere.»

Predominio de la vida cotidiana sobre la lógica:

«Esta es una de las razones del atraso de la lógica en cuanto ciencia: a saber, que sus exigencias son, como vemos, extraordinariamente diferentes de las exigencias de la vida cotidiana. Para ambos fines se necesita un lenguaje y, por desgracia, será siempre la lógica, nunca la vida cotidiana, la que haya de ceder el paso.»

Alexander considera que PROYECTAR es DESCUBRIR, alumbrar una VERDAD PROFUNDA: tal es la «genuina estructura causal», la «lógica de las cosas», el «orden interno» de la realidad.

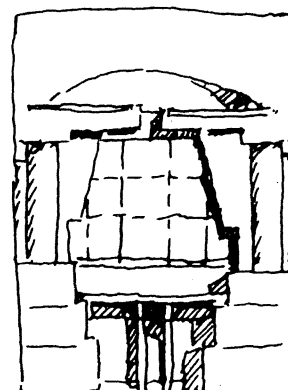
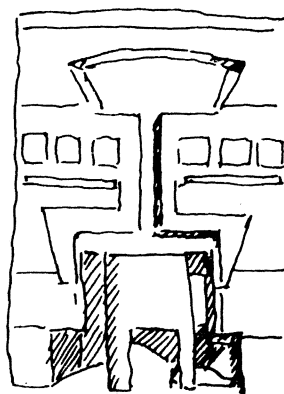
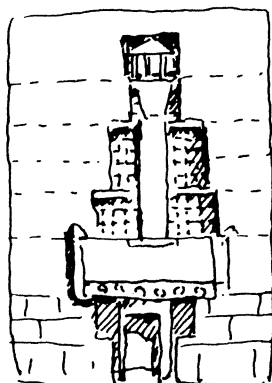
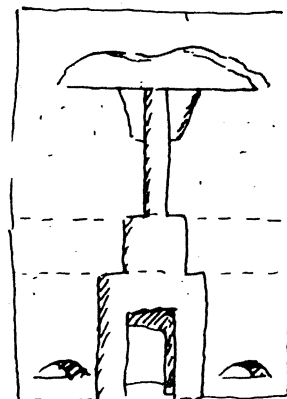
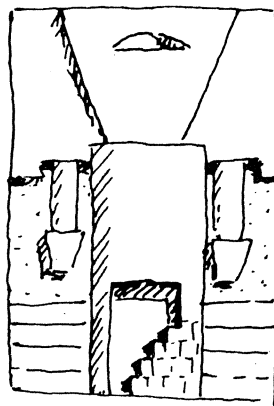
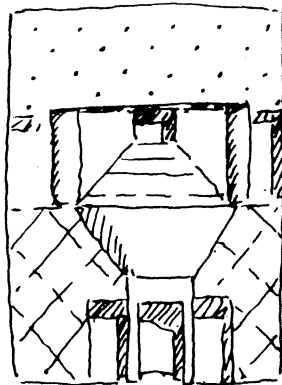
«Cada problema tiene una configuración estructural que le es propia. El buen diseño depende de la habilidad del diseñador para actuar de acuerdo con esta estructura y no oponérsele.» Proyectar es «DESCUBRIR lo que LAS COSAS SON.» Ya no se trata del diseño como INVENCION CREATIVA sino como BUSQUEDA de las RELACIONES LATENTES.

El elemento esencial es la articulación gráfico/simbólica; el «Ensayo sobre la Síntesis de la Forma» como búsqueda en esta línea:

«En este ensayo se describe un MODO PARA REPRESENTAR LOS PROBLEMAS DE DISEÑO QUE FACILITA SU SOLUCION.»

«No podemos esperar realmente que nos sea posible representar los problemas de diseño que facilita su solución.»

«No podemos esperar realmente que nos sea posible representar una descripción unitaria del contexto cuando se trata de casos complejos; pero si pudiéramos hacerlo desaparecería todo problema de diseño». Enlaza así con Wittgenstein: «El papel decisivo que desempeña una lúcida notación en la invención de nuevas matemáticas constituye un asombroso ejemplo.» «La solución de un problema de



diseño consiste, en realidad, sólo en UN ESFUERZO POR ENCONTRAR UNA DESCRIPCIÓN UNIFICADA.»

Alexander integra, a la vez, la confianza en el papel de una representación estructural de los problemas y la desconfianza en los mecanismos cotidianos, como TRAMPA/OBSTACULO para la solución adecuada:

«El diseñador trabaja enteramente a partir de la representación que hay en su mente, y ESTA REPRESENTACIÓN ES CASI SIEMPRE ERRÓNEA.»

El DIAGRAMA es la NOTACIÓN ESTRUCTURAL, desvinculada de «contaminaciones formales», como síntesis del PROGRAMA (resumen, a su vez, del ANÁLISIS previo).

«La búsqueda de la realización a través de diagramas constituye un esfuerzo por entender la forma requerida, tan cabalmente, que desaparezca toda escisión entre su especificación funcional y la conformación que asume.»

Frente a esta confianza en el DESCUBRIMIENTO ESTRUCTURAL del diseño, se plantea el entendimiento «ideológico» (relativista). Así lo asume Gregotti:

«Nuestro conocimiento del tema empieza de forma incierta y lejana a través del conocimiento paciente de los datos y de su organización, primero oscura y esquemática y poco a poco más clara y vinculada a las hipótesis que se formulan.»

El proyecto no es el RESULTADO de unos DATOS (REQUISITOS), sino una HIPÓTESIS CRÍTICA que ACLARA LOS DATOS. Para Alexander este proceso se plantea como una HIPÓTESIS ESTRUCTURAL que desemboca en la estructura del problema:

«Todo diagrama constituye una SUPOSICIÓN EXPERIMENTAL sobre la naturaleza del contexto. Lo mismo que una hipótesis, relaciona conceptualmente un conjunto de fuerzas que no se conocen bien con otras.» «El diseñador nunca entiende realmente por completo el contexto. Si se trata de un buen diseñador, la forma que invente calará tan hondo en el problema, que no sólo lo resolverá sino que

también lo aclarará.» Pero no será de una aclaración crítico/ideológica (tendenciosa), sino encaminada a la supuesta VERDAD OCULTA.

KAHN asume, inicialmente, un entendimiento estructuralista y esencialista próximo a Alexander: proyectar es buscar «lo que las cosas QUIEREN SER.»

«Intuyo que la Voluntad de Ser psíquica invoca a la naturaleza para realizarse en lo que quiere ser. Yo pienso que una rosa quiere ser una rosa.»

Su articulación operativa y conceptual del proceso del proyecto enlaza con esta actitud:

«La Forma es el qué. El Diseño es el cómo»

«El Diseño es dar Forma en el Orden. El Diseño deriva sus imágenes del Orden.»

«Una Forma surge de los elementos estructurales inherentes a la forma. El Diseño debe seguir estrechamente esa voluntad.»

Este planteamiento da lugar a la articulación gráfico visual apoyada en la dualidad DIAGRAMA (FORMA) y PLANOS (DISEÑO). Subyace también un esencialismo MENTAL, cuya materialización supone un empobrecimiento:

«La primera línea en el papel es ya una limitación.»

Sin embargo, su actitud corresponde a una «poética estructural» (Portoghesi). Las relaciones estructurales se elaboran con arreglo a criterios EVOCATIVOS: «La Forma EVOCA la Función», dando cabida a una «voluntad arquitectónica». La Estructura como ELECCIÓN.

2.3. EL RELATIVISMO GRÁFICO DE EISENMAN.

Planteamiento opuesto a la «esperanza estructural» alexanderiana. Retoma la tradición filosófica del PENSAMIENTO NEGATIVO (Cacciari).

Relativismo lingüístico/epistemológico:

«El pensamiento lingüístico sólo accede a una realidad lingüística.»

FIEDLER:

«No es propiamente la realidad lo que captamos con el pensamiento y con el conocimiento que se realiza por medio del lenguaje, sino solamente la realidad que ha adquirido, una existencia en las formas del lenguaje, es decir, una realidad que podemos considerar lingüística.»
«La función de una lengua natural, pues, parece ser la de transformar la realidad objetiva en una realidad MENTAL, tendenciosamente SUSTITUTIVA DE LA PRIMERA.»

SCHOPENHAUER:

«La naturaleza es, de hecho, un producto de la razón.»

NIETZSCHE:

«Verdad es una forma de organización del material sensible para permitirnos su USO.»

«El mundo no es lógico. La lógica no descubre la logicidad del mundo, sino nuestro APODERARNOS DE EL.»

CACCIARI denomina esto un «retirarse de la verdad».

«El mundo lógico es FALSO. Llamaremos VERDAD al PRODUCTO DE FALSIFICACION DEL MUNDO, lógico y expresable.» «Llamaremos verdad al PROCESO que finalmente HACE FORMULABLE el mundo.»

«Lógico es el proceso que hemos establecido para PODER al mundo.»

Esto determina un «voluntarismo epistemológico.»:

«La verdad es algo que hay que crear.»

Ferrater habla de la «ilusión isomórfica» como «la idea de que el lenguaje REPRESENTA EL MUNDO, esto es, la de que exhibe una estructura isomórfica con la de la realidad.»

Por el contrario, sólo ARTICULA USOS

Este replanteamiento limitativo del lenguaje va unido al concepto de su INEVITABILIDAD:

«Dejamos de pensar si no queremos hacerlo dentro de la construcción lingüística.»

El 2.º Wittgenstein del «lenguaje cotidiano». EL USO, social y operativo.

«Las expresiones de nuestro lenguaje adquieren sus significaciones específicas a partir de procedimientos merced a los cuales les damos USOS DEFINIDOS en el trato práctico, no a partir de ninguna característica esencialmente «representacional» que pueda darse en sus expresiones.»

Se consagra la CONVENCIONALIDAD, frente a la ESENCIALIDAD. El pensamiento verbal se convierte en JUEGO LOGICO/LINGÜISTICO.

Sólo queda la UTILIDAD (relación con la vida práctica) y la ARTICULACION (reglas internas del sistema).

Relativismo arquitectónico/proyectual.

La salida de los metodologismos estructuralistas y funcionalistas se puede concretar en tres actitudes:

1. La arquitectura como COMUNICACION. Basada en CONVENIOS de IDENTIFICACION / SIGNIFICACION (CONTEXTUALISMOS).

2. La búsqueda neorracionalista. ESTRUCTURALISMO FIGURATIVO. Se plantea una nueva «ansia de certeza», pero apoyada en la lectura de las OBRAS: «La arquitectura está en las arquitecturas», no en una búsqueda gráfico estructural.

Grassi señala: «Alexander es válido para ANALIZAR la arquitectura, pero no para REALIZARLA.»

Se genera así una FIGURATIVIDAD CRITICA, como «lectura gráfica» del material de la HISTORIA. El lenguaje de Rossi es el mejor ejemplo.

3. El repliegue sistemático. El lenguaje arquitectónico como SISTEMA DE RELACIONES, AUTONOMO Y CONVENCIONAL.

La negación de verdades proyectuales se transforma en una arquitectura auto-referencial. Hermetismo, ensimismamiento, autonomía, «lifeness».

El SIGNO pierde su «trasparencia» (mediación) y se hace «opaco», imponiendo sus reglas (Goldberg). Así, la lectura de la casa Dom-ino por Eisenman, frente a la lectura manierista de Rowe.

La arquitectura como ARTICULACION INTRINSECA.

Los registros gráficos como generadores de REGLAS PROYECTUALES.

Las articulaciones axonométricas.

Articulaciones complejas. Los PROCESOS DIAGRAMATICOS, génesis secuencial.

El lenguaje gráfico como «alternativa visual» a los «pensamientos verbales.»

REPRESENTACION GRAFICA COMO GENERACION SISTEMATICA. El dibujo como ARTIFICIO ACTIVO.

El «modelo axonométrico». House X.

El «objeto axonométrico». El Even Odd.

