

ARQUITECTURA OTRA

Leonardo Combes

Laboratorio de Sistemas de Diseño
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Tucumán – Argentina
labsist@herrera.unt.edu.ar

Abstract

This paper describes experimental work carried out in a special architectural design studio. It runs methods that are different of the traditional teaching in the “normal” studios. The entire working time is separated in two characteristic periods: “Creative tasks” and “Design tasks”. The purpose is to clarify the design process assuming that generating ideas has quite different characteristics than leading them to the real world. Creative work means imagination whose limits are difficult to establish. In fact imagination hates imposed limits. Conversely the final task of design is to determine limits. These two opposed forces are conciliated in the design process. Ideas as well as physical objects need special means of representation. These are discussed in order to illustrate the trends underlying this particular design studio. (Architecture, design, teaching, digital representation)

Concepción y Diseño

Las arquitecturas imaginarias de Piranesi, C. N. Ledoux y E. L. Boullée, junto con la “arquitectura virtual” (una manera de llamar a la arquitectura imaginaria) constituyen un marco para lo que se expondrá a continuación.

Trataremos aquí una experiencia que se lleva a cabo en un taller de arquitectura “normal”. Es a medias pedagógica, a medias experimental. Se aparta de lo que usualmente se enseña en los talleres tradicionales. Pero no lo hace para darles la espalda sino, al contrario, para reafirmarlos haciendo aparecer por contraste la extraordinaria mezcla de ingredientes que intervienen en el proyecto arquitectónico. Se aplican sobre todo los resultados de investigaciones sobre la generación de formas usando técnicas digitales. Esta característica es importante porque el tratamiento de cualquier tema por medios digitales lleva subyacente la necesidad de explicitar exactamente los cometidos implicados para que ellos puedan ser trasladados a un lenguaje procesado por las computadoras. Desde luego, no se está evocando el uso de aplicaciones específicas cuya misión es la de traducir ordenes y luego ejecutarlas, como es el caso por ejemplo, de las aplicaciones gráficas que convierten en dibujo los gestos del usuario. Se trata de aprovechar esa imposición de explicitación exacta para conducir el proceso del proyecto tomando conciencia de cada uno de sus pasos. Para ello es necesario clarificar los mecanismos que van desde el acto de imaginar a las acciones destinadas a poner en el mundo lo imaginado. Suele llamarse “diseño” al proceso que encadena ambos mecanismos. A veces, dándole mayor amplitud, se lo nombra “proyecto”. Con esta unificación simplificante se engloban dos tareas que son de naturaleza opuesta. La imaginación tiende a no reconocer límites. En cambio, la puesta en el mundo de lo imaginado consiste justamente en una determinación de límites. La dialéctica que relaciona ambos mecanismos no obligatoriamente concluye en un tercer término que resuelve el conflicto. Por lo general, uno de los mecanismos avasalla al otro: la imaginación pue-

de ignorar la factibilidad hasta el punto de aniquilarla; la realización puede, a su turno, esterilizar lo imaginado en beneficio de lo conocido y comprobado. Para clarificar el rol de cada uno de ellos el procedimiento más eficaz es separar los dos mecanismos antagónicos. Aunque ambos deben complementarse para culminar en un proyecto realizable, desde el punto de vista pedagógico, conviene separar y magnificar las características de cada uno para contrastarlos. Esto es lo que hacemos en el taller de arquitectura basado en un sistema de módulos diferenciados en unidades de “Concepción” y en unidades de “Diseño”. Esta separación implica la agilización y optimización del empleo del tiempo y con ello, la acentuación de las características primordiales de cada uno de los mecanismos mencionados.

En esta presentación se tratará sólo de los módulos que comprenden la etapa de Concepción, ya que no tendremos lugar para desarrollar los aspectos concernidos a la etapa de Diseño. Al comenzar este resumen se han mencionado como antecedentes ciertas arquitecturas que trascienden lo cotidiano pero, sobre todo, no quieren ser otra cosa que imaginación sin pretensiones de realización en el mundo físico. Esta es en parte, la renuncia implícita en la llamada “arquitectura virtual”: aspira a quedar en suspenso antes que resignar algo del vuelo creativo. En nuestro caso, en los módulos de Concepción impulsamos lo inusual en busca de una “arquitectura otra”. No debe interpretarse esta calificación como un llamado a la búsqueda de arquitecturas alternativas, o la puesta en causa conceptual de lo que hoy realizan los arquitectos siguiendo más o menos los lineamientos heredados del siglo XX. Se trata más bien de permitir “otras” posibilidades sin especificarlas, sin obligarlas y particularmente, sin desechar incluso, alguna propuesta que pudiera poner en causa radicalmente lo que hoy creemos que es la “arquitectura”. De hecho esta postura asume los mismos presupuestos que pueden ser atribuidos la arquitectura virtual o a una cierta arquitectura fantástica. Se acepta entonces, su probable carácter de irrealizable físicamente, aún cuando la exigencia básica es la de que constituyan entidades que representan objetos corpóreos

en tres dimensiones y no meramente manipulaciones gráficas. Esta prescripción es una condición que tiende a preservar la "arquitectonicidad" de los resultados los cuales, aunque virtuales respecto a su potencial de realización física, no pueden dejar de habitar un cierto espacio penetrable o transitable. Esto trae consigo la obligación de tener en cuenta todas las condiciones que hacen que un espacio "real" sea percibido. Es aquí que interviene el proceso de definición precisa que se enunció más arriba. Cuando se proyecta algo hay un objeto final al cual se apunta. En el desarrollo de un proyecto arquitectónico donde el resultado final es un edificio, el Diseño se encarga de efectuar el proceso de definiciones para determinar las características físicas de ese objeto real que es el edificio. Pero cuando ponemos entre paréntesis las acciones del Diseño para centrarnos sólo en las acciones de la Concepción (como lo hacemos en estos ejercicios) ¿cuál es el objeto final?

En nuestros ejercicios el proceso de concepción apunta a un espacio tridimensional con características arquitectónicas, atendiendo a la imposición ya estipulada. Sin embargo, al suprimirse el trayecto hacia la realidad a la que obliga el diseño propiamente dicho, se escamotea el objeto final. Dicho de otra manera, las operaciones del diseño terminan en una representación lo más analógica posible del edificio proyectado: esa representación puede estar encarnada en planos, planillas, descripciones verbales y numéricas, e incluso, maquetas. Se utiliza aquí el término "analógico" con más propiedad que cuando se lo usa sólo para señalar una cierta corporeidad material de la representación por oposición a la representación electrónica (digital). Se da el sentido de analógico a aquello que tiene un referente, el cual en la instancia del diseño, es aquello que puede ser edificado. Por eso, tanto más preciso es el diseño cuanto más se apega a la representación del objeto final. En el caso de ejercicios de Concepción, al suprimirse como término el edificio propiamente real, y además, su representación a través de planos, planillas, etc. la pregunta anterior se bifurca en ¿Qué se representa de la Concepción? Y una vez respondida esa pregunta ¿Cómo se lo representa?

Notemos que en la primera pregunta se han subrayado un par de palabras porque la Concepción es un acto durante el cual se presenta algo ante la mente del conceptor. De hecho, lo que se presenta se representa a sí mismo. Pero esa presentación permanecerá allí guardada, encerrada en el círculo íntimo de la mente, hasta que el conceptor encuentre la manera de representarla. O sea, presentarla al mundo externo: comunicar qué es lo que concibió, qué es lo que vio en su mente. Esto desencadena la segunda pregunta: cómo hacerlo. Hemos reservado para el Diseño decir cómo son las cosas efectuando una representación que se refiere (que es analógica) a objetos reales y materiales. Pero la representación de lo concebido, en primera instancia, no obligatoriamente tiene referentes exactos en el mundo real. Ahondando en la inspección de lo concebido pueden percibirse algo así como "sensaciones mentales". Se trata en todo caso, de imágenes que son privadas y que la representación al hacerlas públicas necesita despojar en parte de su contenido singular y único para que puedan ser compartidas.. Puede ocurrir que, procurando hacer pública la presentación origi-

nal, se la describa en términos de la realidad "común" (eso que compartimos y que por eso es público). De este modo la representación se alejará del "paisaje interno" tanto más cuanto más se haga análoga a lo existente. En ese sentido, podemos decir que lo que llamamos realidad es lo que es público, aquello que está al alcance de todos nosotros. Llamamos "loco" a quien no comparte con nosotros ese ámbito público que llamamos "la realidad". Así, lo puramente creativo, lo concebido con gran originalidad, puede adaptarse dificultosamente al mundo real. Llamamos "ilusos" a quién se le presentan cosas cuya representación no encuentra en el mundo alguna analogía. Finalmente, llamamos "genio" a quien, a la par de que su mundo privado corresponde a una parte del mundo que no habíamos percibido, es además capaz de representarlo de tal manera que se nos hace accesible, se "nos hace realidad".

Nos hemos detenido en hacer los comentarios precedentes porque ese límite difuso que existe entre lo privado y lo público, entre lo imaginario y lo real, es el mismo que se traza entre las actividades de Concebir y Diseñar. Ellos actúan algo así como los cierres a cremallera que se operan tirando de dos lengüetas las que, partiendo de ambos extremos del cierre, pueden encontrarse en cualquier parte del trayecto. Puede ocurrir que uno predomine sobre el otro y anule parcial o totalmente su recorrido. Así ocurre con las representaciones de lo concebido sobre lo diseñado o, a la inversa, de lo diseñado sobre lo concebido. Como lo planteamos al comenzar este escrito, si la representación se colmata de "elementos reales" (elementos análogos a algo existente), el diseño domina sobre la concepción y es probable que la destruya. No habrá concepción sino una reproducción de algo ya presente en la realidad. A la inversa, si la representación ignora lo existente puede llegar al extremo de ser incomprensible, porque aunque tiene un referente que es la presentación (lo concebido), no encontrará expresión posible (volveremos enseguida sobre esto).

De modo que la tarea de concebir implica la respuesta a las dos preguntas antes planteadas. La primera: definir lo que se "está viendo interiormente". La segunda: representar la definición pero teniendo en cuenta que se trata de describir mirando "hacia adentro" el paisaje de lo concebido. La definición implica un esfuerzo de introspección, de análisis de lo que se ha presentado ante la mente. Es una operación dificultosa si para preservarla de la contaminación de lo ya existente, se procura alejar los términos de la definición de analogías fáciles. Es aquí donde la expresión juega un rol determinante. La expresión es propiamente el anverso de una impresión. Una impresión es, en una de sus acepciones, "la huella que deja una cosa apretada con otra". Eso que deja en la mente la Concepción es una huella, una impresión que al ser rellenada con algo resulta ser la expresión de lo concebido. Ese "algo" de relleno le confiere el carácter a la expresión del mismo modo que el material con el que se moldea una escultura la hace cambiar de aspecto (yeso, bronce, acrílico, etc.).

Respondemos ahora a las preguntas. Para definir miramos nuestra impresión y para representarla utilizamos "algún material" que la exprese (que rellene nuestro molde). Se dijo antes

que el Diseño concluye en una representación del edificio real expresada en planos, planillas, etc. La concepción concluye en una representación de la impresión dejada en la mente, cuya expresión es tan libre como lo es la forma en que se presenta la impresión. En nuestro caso el uso de la expresión en forma de maqueta electrónica nos obliga al trabajo de cuidadosa definición que enunciamos en los primeros párrafos de este artículo. No sólo es necesario describir la impresión mental definiéndola,

sino definir nuestros medios de expresión los que, en una maqueta electrónica, implican expresar gráficamente ese "ambiente interior" que rodea lo que se ha concebido. Y de este modo puede haber muchas expresiones de la misma representación de una idea.

Las imágenes de la Figura 1 intentan ilustrar el ambiente del taller de "Concepción" a través de algunos de sus productos.

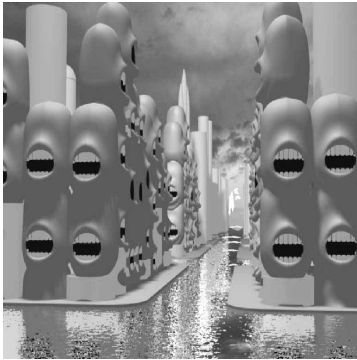


Figura 1. Izquierda: "La ciudad abandonada".



Centro: "El Palacio de la Miel".



Derecha: "El Espíritu de la Roca".