



EA

ESCUELA DE ARQUITECTURA

SCHOOL OF ARCHITECTURE

Tensiones y mentiras

Drago Vodanovic

Director carrera Arquitectura, USS Puerto Montt

La representación arquitectónica comúnmente aparece en las escuelas de arquitectura como asignatura obligatoria y limitada a los ramos a cursar. Operativo protocolo que lleva a potenciales errores de interpretación, especialmente cuando las herramientas, variadas y de muy fácil acceso hoy, parecen facilitar y simplificar el hacer y representar arquitectura. En la búsqueda de una posible definición es fundamental considerar como eje al verbo "diseñar", ya que nos entrega cierto foco para explorar este relevante tema.

"Diseñar" viene del latín *designare*, término compuesto por el prefijo "de" y la palabra *signare*, que significa dar nombre o signo a algo. Según la RAE, una conexión más cercana es la italiana *disegnare* que significa dibujar, representar con trazos o signos gráficos. Esto nos aproxima inicialmente a entender que dibujar —manifestación esencial del representar arquitectónico—, está indisolublemente vinculado al acto de diseñar, negando así la representación como una mera herramienta, independiente de lo relevante que es comprenderla vinculada a medios de expresión.

Mirando la historia, encontraremos que hasta hace pocos años la representación arquitectónica sufrió solo menores cambios en cuanto a sus medios y herramientas, dominados principalmente por el dibujo, modelos físicos y fotografía. La masificación de los medios digitales en los noventa generó un cambio sustantivo que cuestionó los recursos establecidos.

Medios digitales como *softwares* de modelado tridimensional, BIM, paramétricos, editores de imágenes y soportes *web* forman hoy, junto a los tradicionales, un aparataje que

permite robustecer y abrir posibilidades de representación, entendiendo los medios como herramientas conceptuales, generadoras de proyectos y *ex post* de un proyecto o relato y, por tanto, capaces de generar o transformar un discurso.

En este contexto, la relación entre los distintos medios de representación, tradicionales o contemporáneos, puede entenderse en una constante tensión —al menos teórica— con el proyecto de arquitectura. Particularmente en la formación de arquitectos, es fundamental tomar conciencia de los roles y valores de estos aspectos, esenciales del diseñar. Por tanto, será relevante entender que el diseñar y la representación navegan en esta tensión, pues en este proceso se debe lidiar con la formación de habilidades como la cognición espacial y la síntesis, la necesidad de lograr altos estándares de oficio en cuanto a documentos técnicos del proyecto y la comprensión de que todas estas situaciones formarán parte de un proyecto de arquitectura que, se quiera o no, provocará y/o contendrá un discurso, un relato.

Son, entonces, aspectos intransables:

Cognición espacial. Habilidad fundamental cuyo principal camino de desarrollo ha sido y sigue siendo el dibujo. Con aportes notables que van desde el realizado por Brunelleschi con la invención de la perspectiva hasta los sistemas digitales de modelado y fabricación de nuestros días, el arte y la arquitectura se nutren de las posibilidades cognitivas del dibujo y los modelos, no solo ampliando las opciones representativas, sino también enriqueciendo los procesos creativos.

Síntesis. El diseñar requiere síntesis, y en ese contexto, el croquis, el dibujo a mano alzada y los diagramas son algunas de las principales herramientas. Las cualidades de este tipo de dibujos, necesariamente conectados al pensamiento mediante la vista y la motricidad, los hacen fundamentales para las disciplinas creativas, ya que facilitan el lograr habilidades cognitivas superiores como sintetizar, diseñar y crear (taxonomía de objetivos de la educación, según Benjamin Bloom).

Oficio/técnica. El dibujo técnico es un lenguaje universal, riguroso y preciso. Por un lado, es un instrumento cuya finalidad principal es la lectura y el uso por parte de un tercero y, por otro, su precisión permitirá expresar los diferentes valores espaciales, formales o materiales de un proyecto.

Discurso. La forma no puede ser separada del contenido, tanto cuando la técnica de representación logra un discurso en sí misma como cuando el discurso textual y los medios de representación conforman el relato. Ejemplo paradigmático es el influyente libro *Delirious New York* de Koolhaas, cuyo contenido es indivisible de las ilustraciones de Madelon Vriesendorp. Otro ejemplo notable es el *Wasmuth Portfolio* de Frank Lloyd Wright, monografía que a comienzos del siglo XX generó gran impacto en Europa, especialmente entre los arquitectos modernos que se consolidarían pocos años después. Este discurso formulado gracias a la representación es comparable al de las *Obras completas* de Le Corbusier, quien, consciente del poder de esta, omite a propósito más de una década de su obra, presentando un contenido compacto y depurado como discurso.

Estos intransables definen una comprensión compleja de la representación, sobre la que se han instalado rotundos referentes con prácticas reflexivas, tales como Zaha Hadid en los ochenta y noventa. Sus dibujos y patrones basales de proyectos como el *Peak Leisure Club* de Hong-Kong propusieron nuevos escenarios disciplinares, ofreciendo objetos de representación de talla mundial, pero principalmente abriendo caminos disciplinares, que en el caso de Hadid tendrían, a poco andar, en los medios digitales plataformas de definitivos despegues profesionales. Más recientemente encontramos a Bjarke Ingels, de BIG, cuyos trabajos de representación y uso del diagrama y otros

medios del mundo gráfico (plataformas web y cómics) ofrecen a la disciplina nuevas vertientes del proyecto, desde el cuestionamiento y la reformulación de tipologías hasta una nueva relación arquitecto-cliente-medio.

Para la academia resulta fundamental comprender la complejidad de la representación. El proyecto educativo de la Escuela de Arquitectura de la Universidad San Sebastián posee un perfil de egreso basado en tres dominios principales (diseño de proyectos integrales, anatomía de la obra y generación de proyecto); además, se caracteriza por contar con un cuerpo común pero con sellos particulares en sus tres realidades locales. Se suman la estructura integrada de asignaturas, que relaciona la representación con el diseño (relación vertical), además de una concepción del desarrollo gradual de las diferentes habilidades de la representación, desde los cursos de dibujo a mano alzada hasta los vinculados a las técnicas de punta a medida que avanzan la malla curricular y los talleres (relación horizontal). Esta integración permite una equalizada diferenciación de proyectos y estrategias de representación para cada sede, estructura que potencia el desarrollo de los diferentes recursos que subyacen a la representación. En la historia de nuestra escuela esto se ha traducido en logros como la figuración de nuestros estudiantes en los primeros lugares de competencias nacionales como Archiprix, CORMA y CAP.

Le Corbusier dijo: «Prefiero dibujar a hablar. Dibujar es más rápido, y deja menos espacio para la mentira» (citado en Dushkes, 2012, pág. 16). Las herramientas de representación y los medios avanzan, pero para evitar la “mentira” y crecer como disciplina, en la academia y las prácticas reflexivas, el proyecto —y la representación por tanto— tendrán que seguir lidiando con estos intransables.

REFERENCIAS

- DUSHKES, L. S. (2012). *The Architect Says: Quotes, Quips, and Words of Wisdom*. Nueva York: Princeton Architectural Press.



Segundo lugar Concurso Corma 2014. Proyecto en madera para Chiloé que fomenta la producción agrícola de la región. Estudiantes: Iván Cortés, Andrea San Martín, Freddy Hurtubia, Carlos Anticoy.