

EVALUACIÓN Y REPRESENTACIÓN PROYECTUAL :

LÍNEAS, MOVIMIENTOS Y PALABRAS: GESTOS PERFORMATIVOS DEL ARQUITECTO

[EVALUATION AND PLANNING REPRESENTATION: LINES, MOVEMENTS AND LANGUAGE: PERFORMANCE DEVICES OF THE ARCHITECT]

resumen Por convención, cuando los arquitectos diseñamos utilizamos un cierto vocabulario. La pregunta que este artículo se hace tiene que ver con la transformación de ese vocabulario gracias a la implementación de otros mecanismos, otros supuestos, considerando el uso “efectivo” de los medios contemporáneos de representación. Además de permitirnos “visualizar” un proyecto, el objeto de la representación arquitectónica supone el manejo de ciertos códigos que describen la ambición de un proyecto. La representación se plantea acá como un problema de comunicación que se produce por ciertos gestos cuyo fin es presentar la materialización y el efecto de una idea. Producto de la vorágine contemporánea, muchos de los sistemas de representación se han visto transformados por procesos dinámicos de presentación y evaluación proyectual (que operan básicamente con nociones de tiempo y cuerpo). Este artículo sugiere construcciones posibles frente a este nuevo paradigma que ya ha sido institucionalizado por la academia en Chile.

palabras claves representación | presentación | performance | performatividad

abstract As a practice when designing, we architects use certain expressions. The question raised in this article is related to the transformation of these expressions, thanks in part to the implementation of other mechanisms - some imaginary - considering the “effective” use of contemporary means of representation. Besides allowing us to “visualize” a project, the object of architectonic representation presumes the management of certain codes that describe the aim of a project. Representation is raised as a problem in communication produced by certain gestures which purpose is to present the materialization and effect of an idea. As a product of the contemporaneous vortex, many representational systems have been transformed by dynamic processes of presentation and planning evaluation (which operate basically with notions of time and organization). This article suggests possible constructions in the face of this new paradigm which has been institutionalized by the academy in Chile.

keywords representation | presentation | performance | performativity.

“Debiéramos entender lo Indeterminado como un cierto estado de suspensión del significado preciso del objeto...”

Yago Conde¹

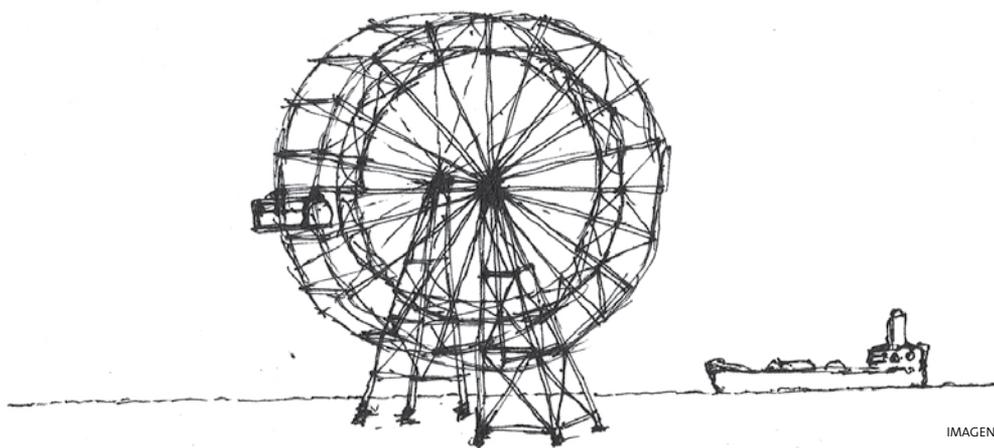


IMAGEN 1

Time-Keeper's place (lugar para el guardador del tiempo)

En: The Lancaster/Hanover Masque de John Hejduck, página 73, 78. Architectural Association / Canadian Centre for Architecture, 1992.

OBJETO Lugar para el guardador del tiempo (Time-Keeper's place)

Una rueda de la fortuna a la cual se ha sacado los asientos. Una pequeña unidad de vivienda se sitúa en la rueda, en el lugar donde se ubicaba un asiento. La rueda de la fortuna completa el ciclo de rotación en 24 horas. La rueda de la fortuna y la unidad de vivienda se construyen en metal.

SUJETO El guardador del tiempo (The Keeper of the time)

El guardador del tiempo ha trabajado en ruedas de la fortuna en Viena, New York, Amsterdam, Oslo, Hamburg, Antwerp y Solopaca. Cuando la rueda de la fortuna colapsó (aunque sin ninguna falta de su parte) fue exonerado de su trabajo en Solopaca. Fue una tragedia: había niños en la rueda cuando esta colapsó. Una investigación concluyó que un viento inusual causó el colapso. Sin embargo, el guardador del tiempo va a recordar siempre la cortina púrpura que cubría la entrada principal de la iglesia de Solopaca. Cuando miraba en el corredor de la nave central de la iglesia, parecía ver presente una versión en miniatura de la rueda de la fortuna. En cada asiento de la rueda de la fortuna (que se movía muy lentamente), había un niño muerto. Los niños tenían puesto sus trajes de día domingo. Rápidamente, dejó caer sus vestimentas para subirse a un carro que lo llevaría a la estación para tomar un tren a Nápoles. El guardador del tiempo se convenció a sí mismo de que había sido una alucinación.

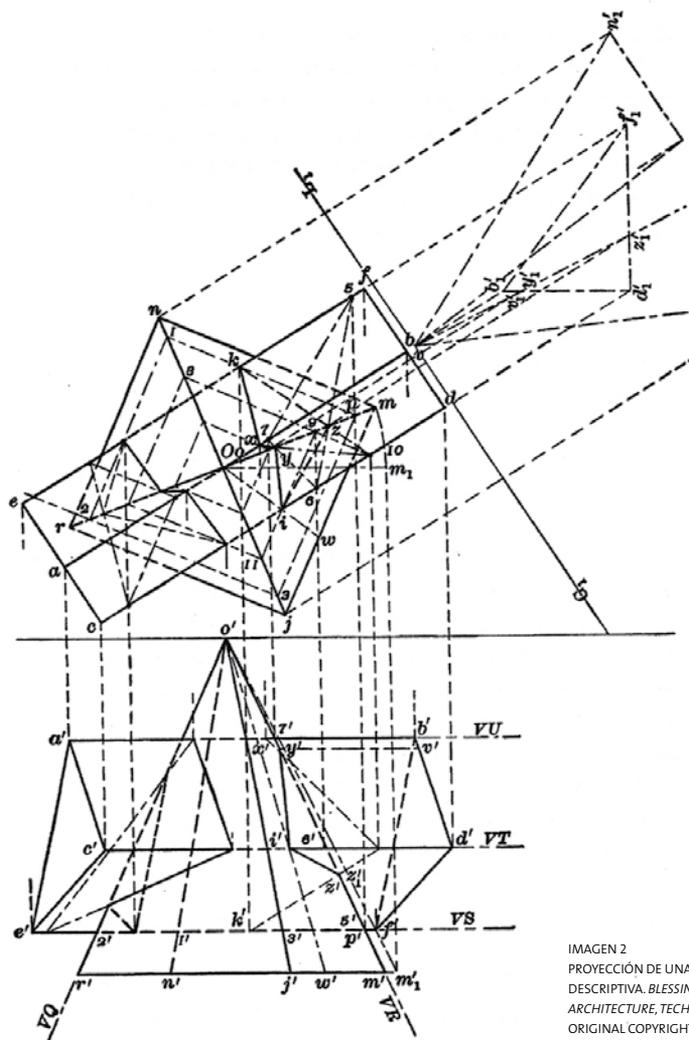


IMAGEN 2
PROYECCIÓN DE UNA PIRÁMIDE Y UN PRISMA, ELEMENTOS DE GEOMETRÍA DESCRIPTIVA. BLESSING AND DARLING, 1913. EN EL LIBRO DE STAN ALLEN PRACTICE: ARCHITECTURE, TECHNIQUE AND REPRESENTATION, PÁG. 26, ROUTLEDGE, 2003. ORIGINAL COPYRIGHT, GORDON AND BREACH, LONDON, 2000.

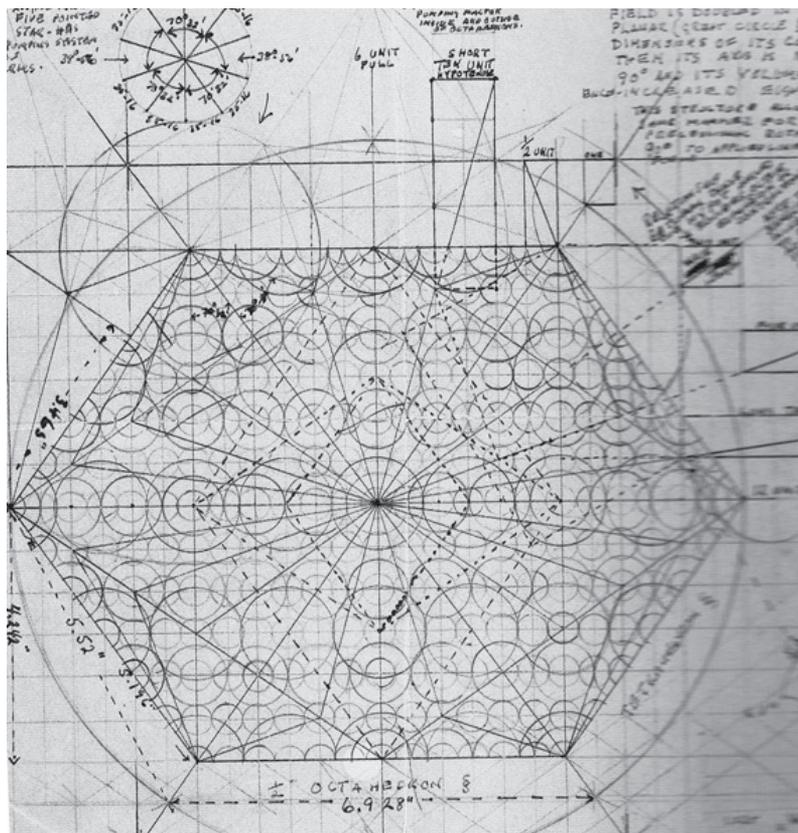


IMAGEN 3
REPRESENTACIÓN DE UNA ESTRUCTURA DINÁMICA DE VECTORES (DYNAMIXION KINETIC VECTOR STRUCTURE), 1974. EL DIBUJO DEMUESTRA LA EXPLORACIÓN GEOMÉTRICA DE BUCKMINSTER-FULLER. DEL CATÁLOGO "STARTING WITH THE UNIVERSE", DEL WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN ART Y LA UNIVERSIDAD DE YALE, NEW YORK, 2008.

El problema de la representación supone temas de interpretación, decodificación y transmisión efectiva de datos. Para desarrollar estas ideas, hay que entender que la representación de un proyecto está asociada a su presentación. Esta presentación supone un receptor (persona que lee interpretando) que participe de modo activo. Un dibujo, un esquema, un diagrama o un modelo, presentan una idea a través de un código preestablecido por una convención, generalmente visual, formal y/o material. La institución de la arquitectura se ha encargado de establecer sus propios códigos de representación proyectual. Este código común (o "lenguaje de arquitectos") permite que el "lector" –otro arquitecto, un constructor, etc.– pueda entender el objeto que se describe a través de ese algo que lo representa. Esto significa que, al leer e interpretar los datos de un proyecto, mientras más se conozca el código, mejor será la comunicación de dicho proyecto (entre ambas partes: arquitecto y receptor).

Desde hace ya un tiempo (2005), he venido trabajando en el desarrollo de una ecuación para resolver un proyecto "eficiente". Entiendo la eficiencia en un sentido más amplio de lo que se justifica cuando se habla de sustentabilidad, de lo económico o de aquello que significa una adecuada solución para el funcionamiento. La eficiencia de la que se habla acá es más ambiciosa, y debe entenderse como la resolución de un proyecto íntegro, aunque evidentemente complejo. La ecuación propuesta considera temas medulares que siempre estarán presentes en un proyecto. Estos factores son: *cuerpo, superficie, programa, tiempo, material y lugar*². De estos seis factores, se establece que solo cuatro de ellos son los que habitualmente aparecen en el proceso proyectual del arquitecto: *la superficie*, entendida como una variable que limita y da forma al "espacio", es la que

en definitiva nos transmite (como interfaz); *el programa*, entendido como la declaración de cierta necesidad, funcionalidad y usabilidad, a propósito de una configuración posible de un lugar; *la materialidad*, entendida como la posibilidad de organización, disposición y construcción de experiencia a través del uso formal y coherente de la materia; finalmente, *el lugar*, entendido como la situación del contexto social, político y cultural en donde se sitúa el proyecto: las convenciones y prácticas culturales tienen que ver con la presencia de un contexto que permite interpretar y, consecuentemente, entender la obra.

Rara vez un arquitecto proyecta desde el cuerpo y con el tiempo³. Sin embargo, *cuerpo y tiempo*, son los factores fundamentales que nos permiten fijar experiencia. Este texto propone incluir al sistema habitual de representación estos dos últimos factores que son, a mi juicio, medulares en el proceso proyectual, tanto desde la representación como de la presentación misma del proyecto. No tendríamos que insistir que los objetos artificiales que creamos están hechos para el hombre en un momento determinado y bajo una circunstancia específica. Habitualmente las características de la experiencia se describen y pocas veces se presentan en un proyecto representándolas.

Una interpretación aguda del objeto representado es crucial, sobre todo porque con esta operación intelectual entenderemos el alcance efectivo del proyecto, consecuentemente, el valor que hay detrás de él en términos de experiencia. Hay veces en que los constructores no entienden lo que el arquitecto presenta. Hay otras veces en que el cliente no entiende lo que el arquitecto quiere lograr con sus formas. En cualquiera de los dos casos, el problema no es el proyecto en sí, entendiendo que ni el constructor ni el cliente "saben" lo que

el arquitecto "sabe". La (re)presentación del proyecto debe contribuir a mover la materia gris del receptor de manera de asegurar una transmisión efectiva del ambiente espacial que trae consigo el proyecto. Esta (re)presentación también contribuye a mover los sentidos a fin de establecer cierta percepción del objeto propuesto.

Con esto se quiere insistir en que la arquitectura no solo se refiere a un problema de eficiencia formal y geométrica de tales o cuales características, *el cuerpo y el tiempo* es lo que al fin importa en un edificio. Lamentablemente, nuestra práctica disciplinar se queda, la mayoría de las veces, solo en resolver un problema mecánico de apariencia formal, superficial y estructural, a través de una materialidad instalada en el lugar. Pocas veces los arquitectos tienen la facultad de trabajar en algo realmente medular como la experiencia, cuando se habla de percepción. En su texto *Mapping the unmappable: on notation*, Stan Allen describe según la notas de Virilio que "La representación de la ciudad contemporánea no está más determinada por la apertura de puertas ceremoniales, o procesiones y rituales, no por la sucesión de calles y avenidas. Desde ahora en adelante la arquitectura se tiene que hacer cargo de un espacio temporal..."⁴.

Al hacer efectivo el uso de las convenciones, los dibujos y las palabras, los arquitectos, así como cualquier otro vendedor de proyecto, logran transmitir su obra. Estas maneras se convierten en herramientas, verdaderos antecedentes, "preciosos", para presentar el proyecto. Ese es el "dato" proyectual que nos ayuda a comprender lo que se plantea⁵. Pero ¿qué sucede cuando el receptor sabe poco y nada de este código? ¿Qué sucede con las preguntas arrojadas por la tendencia actual de expansión disciplinar en cuanto a prácticas contemporáneas de la profesión a través de nuevas mane-

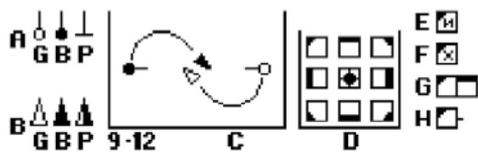


IMAGEN 4

Notación Laban en planta.

Floor plans are written below or beside the staff to get a fast overview of the movement in the room and to describe complex situations. Sometimes, in critical situations they are written in minimized form inside the staff.

A= Symbols for the starting position of the actors (Girl Boy Person).

B= Symbols for the ending position of the actors (They are used if its necessary to show the end position).

C= A example for a floor plan. The rectangle is opened to the audience. The bar numbers are written below the floor plan.

D= Signs for notating the positions in the room.

E= A wide sign added to a position sign show a position outside the stage.

F= A narrow sign added to a position sign show a position near to the center of the stage.

G= To get inbetween positions two signs are used.

H= Pins added to the position signs further divide the parts of the stage.



IMAGEN 5

PARTY WALL, NARCHITECTS, NEW YORK, 2005.

ras de representación? Probablemente estamos en un momento de oportunidad, a propósito de esta nueva característica espacio-temporal, posible de ser visualizada con sistemas de representación a través de *softwares*. Desde este punto de vista, el *software* sigue siendo una herramienta, como un lápiz. Ciertamente, al descubrir las posibilidades que esta herramienta nos entrega, se nos abren otras nuevas posibilidades en el hacer. Es el tiempo de utilizar una vez más la creatividad con el objetivo de reinventar herramientas y procesos para las convenciones que ya tenemos.

Los arquitectos también debemos encargarnos de nuestro movimiento en el tiempo. Hablamos de él, pero habitualmente no lo representamos. Las acciones y las reacciones en el espacio son siempre una consecuencia desencadenada por un *efecto* de la presencia del proyecto, sus lugares, su programa. Mientras proyectamos el espacio y el movimiento de los cuerpos en el espacio, los arquitectos estamos constantemente tratando de visualizar y de evaluar la "calidad" espacial que tendrá la obra. Hoy día contamos con sistemas de visualización y de evaluación que nos permiten tener un dominio mayor y ciertamente efectivo del resultado espacial de la obra (esto es lo que se entiende por *proyecto eficiente*).

2 Estas palabras, sin embargo, no se interesan por describir un proyecto racionalmente codificado. Para John Hejduk, el dibujo supone una herramienta de sugerencia, de interpretación y de construcción de significado (*imagen 1*). En la racionalidad del lenguaje, aparece una exactitud a veces innecesaria, que más bien coarta la ambición de la obra. Esa es la sugerencia de libertad que aparece en el dibujo de Hejduk. Yago Conde lo proponía de otra forma cuando hablaba en su tesis del valor de la indeterminación del proyecto arquitectónico. La inquietud de Hejduk y Conde gravita en la construcción "objetiva", con acciones que destaquen un aspecto subjetivo (la experiencia que se describía anteriormente). En los dos casos, el significado del objeto proyectado, lo que emana de él, es lo que interesa. Conde estaba in-

teresado por la radicalidad planteada en el significado de la acción artística a partir de los años 20, y en donde luego los movimientos de vanguardia explicarían el alcance del arte de ideas, de indeterminación, y su valor, en cuanto al valor significativo. El arte conceptual lo presentaba directamente. Los arquitectos utilizamos nuestro arte de representación para presentar el sentido y el significado de nuestra obra.

A los arquitectos se nos enseña a ser exactos, a los artistas también, pero de otra manera (ese es el aporte de la tesis de Conde). El valor de la inexactitud, a partir de la racionalidad, radica en la sugerencia que propone la representación misma una vez cumplido el objetivo de "explicar" el proyecto. Con el fin de aclarar, algo se propone con la exactitud del dibujo y con la exactitud de las palabras. Es lo que vemos de otro modo genialmente en los intentos fallidos de Buckminster Fuller⁶. Es ese el gran valor de una representación (y luego la construcción), de sacar a la luz un mundo posible, uno propuesto pero ciertamente abierto a lo indeterminado, algunas veces susceptibles de la falla. Evidentemente, un proyecto supone más que la construcción material y racional, ya que organiza a las personas y también promueve sus deseos, su libertad. La arquitectura supone un objeto significativo mayor, porque interpreta nuestra cultura. El proyectar es lo que se genera a partir de ese objeto concluso, ya construido (es algo así como el *efecto dominó*). Cuando cito a John Hejduk, Yago Conde o Buckminster Fuller estoy destacando todo lo que hay detrás de sus gestos, sus intentos. Esa proposición es la que me interesa como arquitecto, un visionario. Esto es lo que explico a mis alumnos cuando hablo de *performatividad* en la obra de arquitectura: el efecto del verbo hacer, cómo pensar e idear ese efecto al momento de diseñar y (re) presentar algo para luego construir con el fin de lograr ese proyecto. Ese gesto preformativo es lo que desencadena sucesivos movimientos.

Con este artículo quiero proponer especulación a partir de la presentación de ideas: líneas y palabras, los elementos más básicos con los que aún

contamos a la hora de proyectar. Desde este lente quiero plantear que el fenómeno de la representación en arquitectura supone un gesto de posibilidad mayor para construir eso tan necesario, la sugerencia, lo que es *indeterminado* a partir de lo codificable. En algún sentido se trata de elevar esa lectura a la experiencia misma que nos ofrece el territorio del arte. En esa alternativa aparece la sensibilidad de lo que nos enuncia Conde, lo que nos sugiere Hejduk y lo que nos presenta Buckminster Fuller, a través de sus prototipos para proyectar el universo⁷.

La mayoría de las veces, la composición de los códigos de explicación proyectual supone un problema de tendencias formales y de convenciones, sin ningún valor propositivo. Un poco más de lo que se supone debe ser un proyecto. Esa es la definición de los espacios a través de los planos y los modelos 3D. Lo que hay que recalcar acá es la interpretación de un proyecto mas allá de su objetualidad, aquel significativo que nos proponía Duchamp (el urinario en cuanto a su *performance*). Es paradójico, porque para leer este alcance de obra es necesario tener el objeto mismo enfrente y poder percibirlo en alguna medida en un tiempo real, en relación con un contexto cultural específico, en donde se presenta la obra (el urinario en la convocatoria de artistas alternativos en New York, a comienzos de siglo). Esa es la paradoja planteada por la presentación de una obra. Aquí entonces encontramos algo que interesa más... Hay otras veces en que las representaciones son en sí mismas un problema de pura especulación, y la obra, desde esta perspectiva, ¿no lo sería acaso? Lo que en el discurso arquitectónico contemporáneo se ha valorado como "pensamiento" (arquitectura de papel), hoy se valora a través de la visualización, el comportamiento y prototipado. La representación en arquitectura sirve para pensar. Es precisamente acá en donde nuestra práctica disciplinar se nutre, con actitudes y formas de representación propositivas. Con estas nuevas maneras podremos especular para poder movernos y avanzar en esta disciplina. El experimento lo evaluamos a través de una representación preliminar. Este ejerci-

