

ESTILO GRÁFICO Y ESTILO ARQUITECTÓNICO

*Ponente: Mario Bernedo Casis,
Profesor de la E.T.S.A. de Madrid.*

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN

Con motivo de la exposición en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Minas de Madrid, en la que se mostraban fotografías del edificio de Ricardo Velázquez Bosco que recogían diferentes situaciones de la edificación en las primeras décadas del siglo, y dibujos sobre el mismo edificio realizados en el seno de la II Cátedra de Análisis de Formas de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid y que proponían una representación gráfica para la realidad edificada, hemos tenido la oportunidad de hacer diversas consideraciones sobre las diferentes formas de representación de la arquitectura construida, la del dibujo y la de la fotografía, pudiendo contrastarlas entre sí y con su propio objeto representado, el mismo edificio de la Escuela de Minas.

La representación bidimensional de códigos establecidos en el dibujo (plantas y alzados), nos hacen recibir una información compleja que nos permite restituir el origen de esa representación.

El establecimiento transmisible del código perspectivo y sus tres dimensiones queda también plasmado en el dibujo de arquitectura y de manera mecánica en la fotografía, resolviendo de manera cómoda la capacidad de representación de un objeto arquitectónico concreto.

Asimismo, en la misma exposición, hemos tenido la oportunidad de obtener un documento de representación distinto, pudiendo considerar separada y conjuntamente, confrontándolos, los tres sistemas de representación.

El sistema a que nos referimos es el que utiliza el lenguaje cinematográfico (con él existe la posibilidad de movimiento, del desplazamiento en torno al objeto, es posible obtener y transmitir diversas y múltiples visualizaciones desde otros tantos puntos de vista), hemos realizado la oposición de los dos primeros recogidos en un tercero sobre soporte magnético, y utilizando técnicas del lenguaje cinematográfico.

Necesariamente, utilizamos en este sistema el tiempo para obtener y transmitir la representación, es imprescindible la inclusión en ella del tiempo que no es otra cosa que una nueva variable en el código de las representaciones visuales al período temporal que transcurre entre ellas.

El parámetro temporal no resulta ser lineal, es complejo y de todo punto variable, siendo a su vez influido por factores diversos, pudiéndose establecer una diferencia fundamental entre las distintas formas de representación de la arquitectura (arquitectura dibujada, arquitectura fotografiada), de la propia arquitectura edificada en base a que en ésta existe la posibilidad de utilizar diferentes puntos de vista y no en aquéllas.

Así pues en este sentido y en cuanto a la experiencia de la arquitectura, la representación obtenida por el nuevo sistema propuesto se aproxima más a su identificación.

El intento de concretar como principio fundamental la intervención del tiempo en arquitectura y coincide así con la elaboración del lenguaje cinematográfico.

El dibujo y la fotografía resuelven el problema de la representación de tres de las dimensiones de la arquitectura, en algunos casos, bajo códigos de necesario aprendizaje. Sin embargo son representaciones aunque globales, estáticas, únicas, no cambiantes y como consecuencia tienen negada la posibilidad de especificar el espacio.

En el dibujo o la fotografía, el tiempo se utiliza de forma simulada en vez de de manera analógica como lo hace el lenguaje cinematográfico, nombrándose lugar y tiempo de manera específica basándose la representación de aquél en la iconización de éste.

El empleo del lenguaje de cine descubre una nueva manera de representar la arquitectura y añade la posibilidad de concretar su nueva dimensión mediante la sucesión ilusoria de representaciones estáticas.

Esta nueva representación tiene grandes puntos de contacto con el objeto representado. En aquélla, éste es recorrido, penetrado, existiendo una sucesiva percepción diferenciada del espacio.

Por otra parte, cada sistema de representación empleado, el dibujado, el fotografiado o el cinematográfico, matizan el objeto arquitectónico en una determinada dirección con arreglo a su comprensión.

En este sentido, el acontecimiento cinematográfico es un instrumento valioso que no es utilizado como complemento de análisis, investigaciones y enseñanzas críticas de representación espacial, instrumento que puede hacer representable de una manera más cercana a su verdad misma, el espacio de arquitectura, ya que está posibilitado a través de su desarrollo para representarla en condiciones excepcionales siendo capaz de introducir el movimiento de esa representación, estableciendo su principal punto de atracción, la promesa de un sustitutivo de la experiencia real, la más aproximada a lo que pueda reconocerse como espacio, promesa que no es otra que la del camino recorrido, la del movimiento.

La realidad arquitectónica sustituida a través de visualizaciones con el dibujo o la fotografía, puede ser trasladada a su experiencia misma manipulando las mencionadas concreciones espaciales a través del nuevo sistema representativo, con lo que podemos llegar a plantear nuevos procesos de análisis y consideraciones espaciales.

El lenguaje cinematográfico aporta a la representación arquitectónica una nueva forma de expresión que es la más cercana a su experiencia, sin sustituirla y supone, como decimos, una magnífica herramienta que permi-

te simular la realidad edificada de la arquitectura facilitando la valiosa oportunidad de visualizar y recorrer los edificios posibilitando la transmisión de la experiencia sufrida.

En definitiva pueden, con este medio auxiliar, efectuarse descripciones y análisis espaciales teniendo en cuenta la esencia propia de la arquitectura.

Es un medio auxiliar de primer orden que no se utiliza de manera sistemática en nuestros programas pudiendo servir de referencia comparativa al poder obtener sobre un mismo soporte imágenes procedentes de la realidad edificada y de su traslación gráfica. Sirvan estas consideraciones como constatación de la situación y como consideración de las posibilidades que se nos ofrecen como viables ante la utilización analítica de la arquitectura por sistemas que empleen el lenguaje cinematográfico como estructura expresiva.