

# ESQUEMA PARA UN ESBOZO HISTÓRICO DEL PROYECTAR

SEGUÍ DE LA RIVA, J.

E.T.S.A.M. Universidad Politécnica de Madrid

Destiny is the prefiguration of what is to come. It is to follow the unavoidable path leading to an intended goal. Destiny means predetermination.

Design, character, freedom, innovation, dignity. They mean to follow the path of desire, to result in action, to devote oneself to performance.

Destiny points to type, to prefiguration. Design points to alternative, to go against the mainstream, to rebel against destiny.

In Christopher Alexander's words, design means to innovate, to launch the alternative dream as a proposal (utopia, trend) or elicitation (manifesto) for the future.

Architectural design is inclination.

To design architecture is to get outside of oneself within an environment, as if there were a particular position and the whole area could be overlooked from there.

To play to design architecture is to play to fantasize alternative — always partial and imprecise — ways.

The design of architecture involves life and trade.

A trade is a repeated ritual, an active method. It is both an active location within an environment and an attentional framework where signifying contents may be ascribed.

To design architecture is to flow in an "imagining" middle means which is managed in a common way.

The only way to try configurations of unknown worlds is to play to configure well-known worlds.

The novelty is the drift or the happiness in standing up in the face of the cliché that runs any practice.

To design architecture for the real world is to play with socially stable types, and to respond to them by suggesting arbitrary promises (or signs) of a new typology.

To design architecture is to play to improve or to modify the customary shaping categories, namely, moral and industrial construction.

In operational terms, the course of architectural design depends on the plasticity of the shaping tools and on the capacity of the common construction methods. The process takes place in an elastic although strict typological classification established by residential fabrics and the moral organization of housing units.

Throughout history, the function currently assigned to diagrams has been called ingenuity or prophecy and it has been associated with visionary illumination. This used to be in connivance with cosmological myths and the radical dreams of the overall organizational power — let us recall Michel de Certeau's conception of "strategy".

The role played by diagrams was run or assumed by the dream/pretension of absolute order of the total town, i.e. the collectivized utopian island.

**Destino es prefiguración de lo que ha de ocurrir. Seguir un inevitable camino hacia un fin consabido. Predeterminación.**

**Proyecto, carácter, libertad, innovación, dignidad, es seguir la trayectoria del deseo, es derivar en**

el hacer, es entregarse al proceder.  
Destino apunta a tipo, a prefigurado.

**Proyecto apunta a alternativa, a ir contra, a rebelarse al destino...**

**Innovar, para Alexander. Lanzar lo alternativo soñado como futuro (utopía, tendencia) o como bandera de futuro (manifiesto).**

**Proyecto es inclinación.**

Proyectar es salir de sí, dentro de un medio, como si se dominara desde alguna posición.

Jugar a proyectar es jugar a fantasear modos alternativos (siempre parciales e imprecisos).

**El proyectar es vida y es oficio.**

**Oficio es ritual repetido, método activo. Ubicación activa en un lugar y un marco significativo atencional.**

**Proyectar es fluir en una medianidad imaginante que se maneja como algo habitual.**

**Solo jugando a configurar mundos conocidos se pueden ensayar configuraciones para mundos desconocidos.**

**La novedad es la deriva o la dicha en defenderse del cliché que gobierna todo oficiar.**

Proyectar para el mundo real es jugar con los tipos estables socialmente, contraponiéndolos con lo arbitrario como promesa (o indicio) de una nueva tipología.

Proyectar es jugar a perfeccionar o modificar las especies configurativas al uso (moral y constructivo industrial).

La historia del proyectar depende operativamente de la plasticidad de los medios configurativos y de la capacidad de las técnicas constructivas al uso, en medio de una elástica pero estricta tipologización impuesta por los tejidos habitaculares y la organización moral de los habitáculos.

En la profundidad histórica, la función que hoy asume el diagrama se llamó ingenio o profecía y estaba vinculada a la iluminación visionaria en convivencia con los mitos cosmológicos y los sueños radicales del poder organizativo total ("Estrategia" de "de Certeau").

La función del diagrama estuvo gobernada o asumida por el sueño-pretensión de orden absoluto de la ciudad total, de la isla utópica colectivizada.

El encuadre del proyectar como existenciario

**que anticipa cambios esta tratado en:**

Alexander, C. 1999. Notas para la síntesis de la forma Infinito. Buenos Aires

Argan, G.C. 1973. El espacio arquitectónico del parroco a nuestros días y Proyecto y destino. Nueva visión. Buenos Aires.

Calvino, I. 1995. Nuestros antepasados. Alianza. Madrid.

Pico Della Mirandola. 2002. Discurso de la dignidad del hombre. PPU. Barcelona.

Sanchez Ferrosio, R. 2008. Caracter y destino. en Apuntes de polemología. Destino. Buenos Aires.

Seguí, J. 1996. Notas para una introducción al proyecto y La cultura del proyecto arquitectónico. DIGA. Madrid.

**El concepto de tipo está tratado en:**

Durand, J.-L. 1951. Recueil et parallèle des édifices de tout genre anciens et modernes. en Compendio de lecciones de arquitectura. Promaos. Madrid.

Moneo, R. 1982. Sobre el concepto de tipo en arquitectura. ETSAM. Madrid.

**El concepto de diagrama en:**

Bachelard, G. 1981. Lautréamont. FCE. México.

Caters, D. 2007. El despertar de la materia. Fundación Caja de Arquitectos. Barcelona.

Deleuze, G. 2007. Pintura, el concepto de diagrama. Cactus. Buenos Aires.

Didi-Hubermann, G. 2008. El bailar de soledades. Pre-textos. Valencia.

Givone, S. 2001. Historia de la nada. A. Hidalgo. Buenos Aires.

Nancy, J.-L. 2009. Le plaisir au dessin. Galilée. Paris.

**Conjeturar futuros**

**Destino es prefiguración de lo que ha de ocurrir.  
Seguir un inevitable camino hacia un fin consabido.  
Predeterminación.**

**Proyecto es carácter, libertad, innovación, dignidad, es seguir la trayectoria del deseo, es derivar en el hacer, es entregarse al proceder.**

**Destino apunta a tipo, a prefigurado.**

**Proyecto apunta a alternativa, a ir contra, a rebelarse al destino...**

**Innovar, para Alexander (1999). Lanzar lo alternativo soñado como futuro (utopía, tendencia) o como bandera de futuro (manifiesto).**

**Proyecto es inclinación.**

Proyectar es salir de sí, dentro de un medio, como si se dominara desde alguna posición.

Jugar a proyectar es jugar a fantasear modos alternativos (siempre parciales e imprecisos).

\*

**El proyectar es vida y es oficio.**

**Oficio es ritual repetido, método activo. Ubicación activa en un lugar y un marco significativo atencional.**

**Proyectar es fluir en una medianidad imaginante que se maneja como algo habitual.**

**Solo jugando a configurar mundos conocidos se pueden ensayar configuraciones para mundos desconocidos.**

La novedad es la deriva o la dicha en defenderse del cliché que gobierna todo oficiar.

Proyectar para el mundo real es jugar con los tipos estables socialmente, contraponiéndolos con lo arbitrario como promesa (o indicio) de una nueva tipología.

Proyectar es jugar a perfeccionar o modificar las especies configurativas al uso (moral y constructivo industrial).

La historia del proyectar depende operativamente de la plasticidad de los medios configurativos y de la capacidad de las técnicas constructivas al uso, en medio de una elástica pero estricta tipologización impuesta por los tejidos habitaculares y la organización moral de los habitáculos.

Argan (1979) entiende la evolución del proyectar como:

- Una definición de la competencia profesional del propositor-director de edificios-arquitecto.
- Un progreso en el uso de técnicas configurantes para tantear, borrar, calcar.
- Un progreso en la estructuración plástica de los edificios gracias al advenimiento del hierro (refuerzos, añadidos, rectificaciones empíricas).

En la profundidad histórica, la función que hoy asume el diagrama se llamó ingenio o profecía y estaba vinculada a la iluminación visionaria en convivencia con los mitos cosmológicos y los sueños radicales del poder organizativo total ("Estrategia" de "de Certeau").

La función del diagrama estuvo gobernada o asumida por el sueño-pretensión de orden absoluto de la ciudad total, de la isla utópica colectivizada.

La "idea" renacentista es el tipo (o arque-tipo) y la determinación (Argan, 1979) es su ajuste proporcional decorativo después de un acomodo constructivo de la cubrición a la incompetencia industrial de cada lugar.

La arquitectura barroca (de composición para Argan), se produce por la aparición de un proceso de proyectar fundado en tanteos gráficos fáciles (calcando) y por la invención de nuevos tipos que exigían concreciones específicas con relaciones nuevas de producción.

Tipo realizado, ajuste, desvío... este es el proceso evolutivo de la configuración material. Y el desvío, que es errancia, deriva, o rebeldía a la contra, es el núcleo del "diagrama" deleuziano.

Proyectar e innovar suponen desviar el tipo, desvirtuarlo por un impulso demoledor-reconfigurador.

\*

En la pintura es el expresionismo el arranque de la entrega al diagramar. Dejarse llevar por el gesto hacedor, fuera del cliché del parecido convencionalizado, inaugura la aparición del impulso-designio como corrosión respetuosa/innovadora.

En la arquitectura el expresionismo toma el camino del tanteo liberador frente al tipo. Deriva del academicismo y pasa por los arquitectos de la revolución y por los eclécticos anti-neoclásicos.

En este extenso periodo XVIII-XIX-XX se usan como diagramas: transformaciones figurales diversas (dentro de cualquier envolvente cabe un edificio), eliminación del concepto de utilitas (en los edificios se puede hacer todo lo que cabe hacerse), radicalización del concepto de capacidad albergante (de caja contenedora) de edificios consecuentes con la revolución industrial (estaciones, almacenes, galerías comerciales, etc.). Traducciones de esquemas organizativos ajenos y mezclas de tipos recogidos en otras latitudes (hay que hacer un pormenorizado estudio de esta evolución).

El romanticismo, coetáneo de esta época, puede ser entendido con ámbito de fantasías diversas (mórbidas, identitarias, etc.) generadas por una actividad diagramal enorme, basada en la porosidad y analogía de todas las artes y las facilidades edificatorias del hierro y el vidrio.

Entiendo que los dos impulsos que instauran la diagramación como momento, polo, o referente, del proyectar edificios son, por un lado, la restauración de los talleres como lugares de fricción creativa interdisciplinar (Arts and Craft, Werkbundt, Bauhaus) (ver R. Sennett, El Artesano, 2009); por otro, la práctica de la pintura y escultura no representativa, que hacen entender que cualquier configuración sin perspectiva, sin pretensiones de visión distante, puede significarse como una realidad habitable por la imaginación dinámica o de la quietud (realismo conceptual).

El trabajo manual junto a otros (en talleres) inicia el estímulo de advertencia del desvío de la rutina como apertura del tipo y la pintura-escultura no representativa se ofrece a la arquitectura como modelo aproximativo, atmósfera o reducción (en planta, sección o presencia) de posibles edificios insospechados.

Ya está todo desvelado. Salirse del arquetipo es admitir que todo objeto o trazado puede ser la reducción de un mundo en ciemes, modelo de una "realidad" habitable según y como. Las herramientas para

probar configuraciones insospechadas son el aliado contradictorio para buscar el compromiso productivo normalizado y para explorar el extrañamiento y el desear que el trazado designativo conlleva.

Con la libertad de la diagramación incontrolada, aparecen mundos y objetos alternativos (fantásticos) que, a veces, hibridados de normalización tipificante, dan como resultado novedades edificatorias, primero dibujadas y, algunas, edificadas.

Vamos a enumerar situaciones de uso diagramático diverso, algunas más conscientes que otras.

1. Los racionalistas (Klein, Griffini, etc.) descomponen el arquetipo en partes y se dan cuenta de que la reagrupación de esas fracciones produce alteraciones del modelo de arranque que se pueden razonar. Este sistema, de cortar y pegar, como el de envolver homologicamente, tiene sus raíces en la más antigua tradición. Y es apreciable en los apogeos y decadencias estilísticas sucesivas (Helenismo, Roma, Renacimiento, Neoclasicismo, etc.)

2. El funcionalismo sueña que, teniendo un esquema claro de las acciones secuenciadas que el edificio ha de contener y un sistema constructivo definido, proyectar debería de ser la automática operación que transforma el esquema secuenciado en ámbitos de vida (este sueño es retomado después).

3. El constructivismo de los Vkhutemas utiliza esta secuencia hermética: primero buscar figuras envolventes simples, o compuestas, sorprendentes (volumétricas o planas...). Elegida una de ellas, descomponerla en partes para intentar localizar en sus unidades organizativas los tipos habituales previamente descompuestos. Si no caben, volver atrás y buscar otra figura. Por fin, encontrado un ajuste del tipo, tantear si en sus delimitaciones cabe una estructura portante razonable. Si no, volver al principio. El sistema constructivista propone un impulso diagramático de arranque y sucesivos pasos de ajuste a la facticidad.

4. La industria de productos de consumo, después de la 2ª Guerra Mundial, afronta el problema de la innovaron productiva y alumbra una inquietud genérica que también se orienta sin equívocos a la diagramación. Se llamó dinámica de la creatividad y se alimentó de multitud de teorías "ad hoc". Boirel y su Invención, Kuhn y las revoluciones científicas, Osborn y su brainstorming, Koestler, etc. señalan que las novedades se producen cuando colisiona el imaginario paradójico con el pensamiento normativo.

Cuando se fusiona lo contradictorio, se radicaliza lo convencional o se traspasa un proceder de un campo a otro de distinta naturaleza epistémica. En esos tiempos algunos autores (Bono) se dedicaban a estimular lo paradójico, que es lo mismo que la caricaturización del tipo o la ruptura del cliché, en un trabajo individual o en grupos como posicionamiento para arrancar conjeturas productivas.

5. Chermalev primero, y luego C. Alexander, buenos soñadores funcionales, promueven el uso de diagramas organizativos (organigramas) como arranque para pelear con la tipología. Esta iniciativa lleva a un enorme esfuerzo por transformar los grafos de relaciones en esbozos espaciales directos. Esta iniciativa arrastró a los ensayos metodológicos e hizo conscientes a los proyectistas del uso de esquemas ajenos a lo tipificado (a la representación).

6. El Dadaísmo y el Surrealismo (incluyendo a Duchamp) son movimientos artísticos totalmente entregados a lo paradójico y acaban proponiendo un montón de técnicas ejercitativas capaces de introducir al que las practique en la diagramación radical, en el espontáneo desvío de lo normativo, como extremo escandaloso, referencial e inesperado, frente a lo convencional evanescente.

Las ejercitaciones que proponen estos movimientos (escritura automática, collage estético, desvío onírico, derivas, cadáveres exquisitos, ready made, etc.) han quedado como técnicas imaginarias permanentes, consolidación de la diagramación como catástrofe contra lo convencional.

7. Los situacionistas instauran la transformación gráfica de la experiencia espacial ciudadana (mapeo) como forma de diagramación directamente traducible en propuestas urbanas.

El mapeo directo, junto con el reportaje de la deriva o del happening, con el tiempo han devenido técnicas de diagramación de gran rendimiento productivo.

8. Hay arquitectos que han explicado sus rituales diagramáticos a la hora de proyectar (Eisenman, Five Architects, Koolhaas, Tschumi, etc.) mientras otros, sin explicarlos, no pueden ocultar que los emplean.

En la enseñanza en las escuelas estos sistemas van calando y creo que en los últimos tiempos se van explicitando poco a poco. Diagramar es soltarse el pelo. Muntaner está recogiendo las reflexiones de los que declaran su práctica diagramática.

9. En esta Escuela, con toda intención, se aplicó un método (pedagógico y productivo) que se deno-

minó "fisión semántica". Lo desveló el profesor Fullaondo y consistía en el ejercicio radical de juntar, de fundir, en una unidad configurativa, figuras, relatos, metáforas y observaciones diversas. Se trataba de acrisolar contrarios, de alimentar híbridos insólitos, de aprovechar lo visto, de trasladar objetos a diversos contextos. Un procedimiento configurativo paradójico total (hay que profundizar su naturaleza).

10. Las escuelas anglosajonas, haciendo uso de la herramienta informática, promueven un sistema genérico de diagramar ya que propenden y estimulan la exploración de cualquier organismo natural o artificial, efecto visual interior, reportaje de deriva, mapeo genérico, etc. para transformarlo en edificio virtual que, con la experiencia circunstanciada, pueda transformarse en referente construible.

11. Todo vale para el proyectar edificios. La enseñanza se descompone en una inmersión diagramática radical que tiene que producir imágenes de ámbitos edificables y una paulatina acomodación a las tipologías industriales al uso. El buen estudiante sabe enloquecer de arbitrariedad paradójica y debe de saber reducir ese su fluir desvariado en propuestas razonables (sostenibles) de edificios distorsionados por lo paradójico, transformado en estilo propio.

12. En los estudios, el empleo del ordenador y la comulación archivada de soluciones organizativas y constructivas lleva a un inevitable proceso de cortar y pegar (de montaje, para Soriano) que se ajusta a volúmenes fijados en ordenanzas o sólidos tridimensionales de partida. Es una vuelta a un academicismo literal en un ambiente de impulsos deformadores arbitrarios.