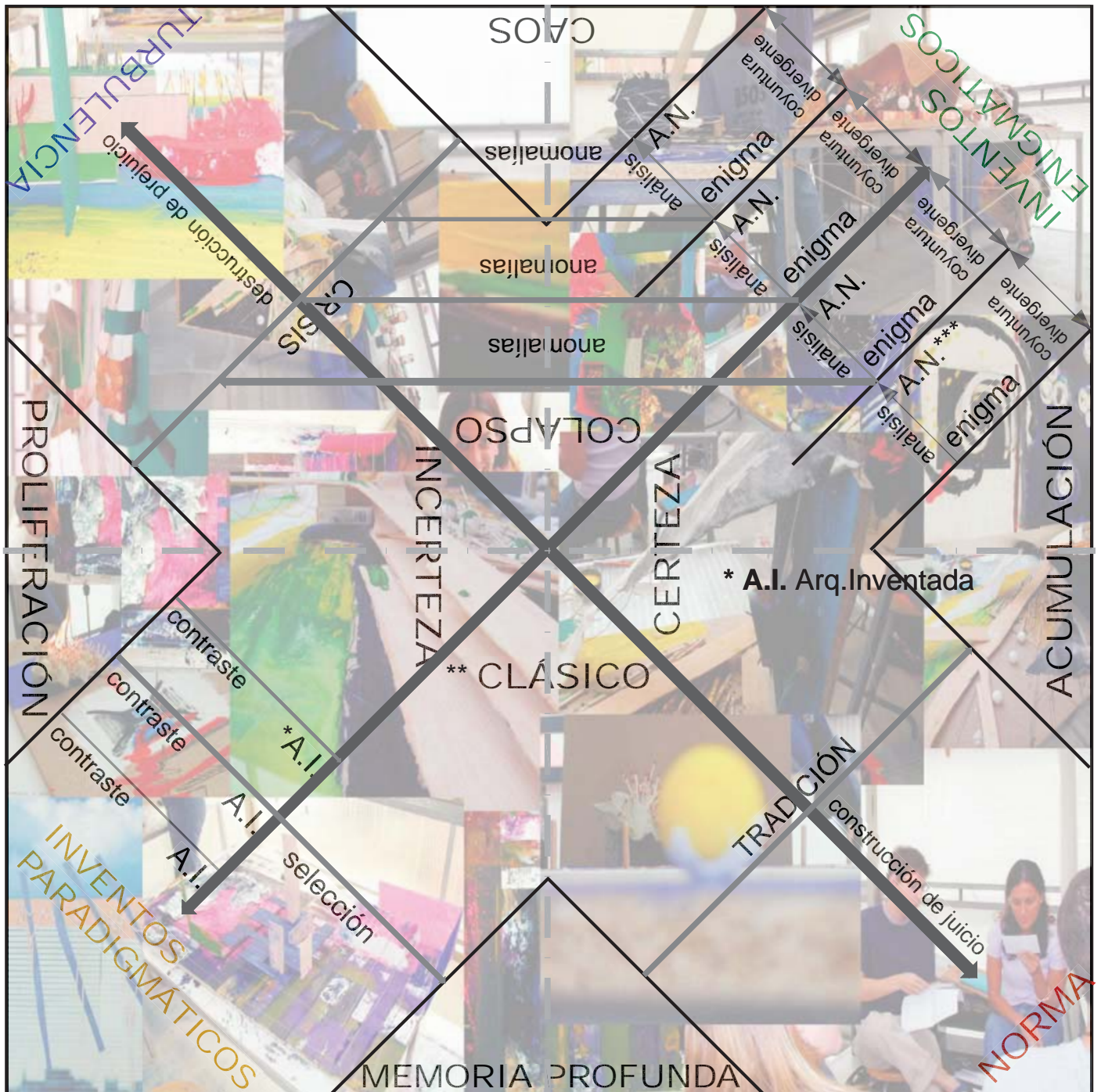


“Jocs i impossibles” de Pep Garcia Cors



* Arquitectura inventada

** Arquitectura clásica

*** Arquitectura normal



1

La manera en què s'expliquen a les nostres escoles d'arquitectura els projectes i el procés de presa de decisions que s'ha seguit per a elaborar-los sol resultar patètica. Massa sovint diríem que un projecte és un esdeveniment totalment fora de control: "...Aquí hi ha la porta, d'acord?"

Doncs no, no hi estem d'acord. Cal explicar —i explicar-se— per què hi és. I encara més: cal explicar per què és important parlar de la posició de la porta.

En aquestes dificultats s'hi barregen segurament diverses coses. D'una banda, la tradició antiornamental de l'arquitectura moderna, l'hostilitat al "formalisme". Com també un pesat costum local que considera pecaminós tot el que sigui plaent. De tot plegat neix una arquitectura fada, pobra, insulsa, que es percep com el fruit de l'inevitable, i apesarada per això mateix. Sembla que la gran passió de les nostres escoles és la por, la incapacitat per prendre decisions i explicar-les. Tot i que molts cops aquesta por es revesteixi d'autosuficiència, d'una indiferència estòlida: "El que faig és inexplicable, és una esplèndida catàstrofe".

Per escapar d'aquest cercle viciós, pot resultar absolutament aconsellable dedicar-nos a jugar a la manera que proposa i ensenya l'arquitecte Pep Garcia Cors. Per exemple, i molt recentment, a l'escola d'arquitectura d'Asunción, al Paraguai, però abans també a la de Madrid, i fins i tot en grupuscles aïllats, aquí a Barcelona... Pep Garcia Cors ens ho explicava, encomanadissament entusiasmat en una conversa de la qual només poguérem anar anotant fragments:

Jugar: arriscar, apostar, decidir...

Joc: caos producte d'unes lleis estrictes, amb resultat imprevísible. Cada pas condiciona el següent, que cal defensar com l'únic possible...

El que és important no és en absolut el resultat; això tant se val. L'important és el procés. El joc és una producció de sentit, no una interpretació de la realitat. Una producció d'invents enigmàtics que palesen anomalies.

El joc té lloc com una crisi que ens permet descobrir les anomalies, aquelles situacions en les quals ens trobem immersos habitualment. Tan habitualment que ni tan sols les podem percebre.

Objectiu: no és que l'invent sigui important, però per què descartar-lo?

Hem de generar mecanismes d'invenció: la classe i el "re-creo".

Hem de despertar la capacitat d'estranyar-nos, de posar en crisi. No és normal que sempre que surto de casa estigui obrint o tapant rases a la vorera; és una anomalia.

I quan t'has acostumat a estranyar-te, ja no et cal continuar jugant.

Jugar no és "modelitzar", és subvertir: com podria ser aquesta tassa, si jo no tingués polze?

—No creus que tot això t'ho planteges perquè per aquí no hi ha gaire habilitat per a la invenció de la forma, o no hi

1

Xile 2000
Josep Garcia Cors
Rodrigo Chauriye
Beatriz Stager

2

Madrid 2005
IAU+S
Josep Garcia Cors
Margarita de Luxan
Gloria Gomez Muñoz
Susana Moreno

3

Casa Traslúcida,
Barcelona 2003
Josep Garcia Cors
Merwan Chaverra
Albert Prats



2

■ "Games and impossibles" of Pep Garcia Cors

The way our schools of architecture explain projects and the decision-making process behind them is pathetic. All too often, a project seems to be a happening that is totally out of control: "...here, right, is the door..."

Well no, it's not "right". It is necessary to explain—also to oneself—why it is there. Further, it is necessary to explain why it is important to talk about the position of the door...

Various factors probably come together in these difficulties. Firstly, the anti-ornamental tradition of modern architecture, its hostility to "formalism". There is also a dreary local custom that makes us consider anything pleasant as sinful. All of this gives rise to a prim, poor, insipid architecture that is perceived as the product of the inevitable and is weighed down by this fact. Fear, the inability to make decisions and explain them, seems to be the great passion of our schools, though this fear is frequently swathed in self-sufficiency, in stolid indifference: "my project is inexplicable, it's a splendid catastrophe."

In order to get out of this vicious circle it is absolutely advisable to give oneself over to play, as proposed and taught by the architect Pep Garcia Cors. For example, very recently at the school of architecture of Asunción, in Paraguay, but also before that in the Madrid school, and even in isolated groups here in Barcelona, this is what Pep Garcia Cors explained to us with his contagious enthusiasm in a conversation of which we could merely note down snippets:

Play: risk, believe, decide...

Game: chaos produced by strict laws, with unpredictable result. Each step conditions the next, to be defended as the only one possible...

The important thing is absolutely not the result—that is indifferent. The important thing is the process. Playing is a way of producing meaning, not an interpretation of reality. Producing enigmatic inventions that reveal anomalies.

The game comes about as a crisis that allows us to discover the anomalies, those situations in which we habitually find ourselves immersed. So habitually that we cannot even perceive them.

Objective: it is not that the invention is important, but why rule it out?

It is necessary to generate mechanisms of invention: the class and the "re-creation".

It is necessary to awaken our capacity to wonder, to reach crisis point. The fact that every time I leave the house, holes in the pavement are being dug and filled in is not normal; it is an anomaly.



3

■ "Juegos e imposibles" de Pep Garcia Cors

Suele resultar patético el modo en que se explican en nuestras escuelas de arquitectura los proyectos y el proceso de toma de decisiones que se ha seguido para elaborarlos. Demasiadas veces se diría que un proyecto es un acontecimiento totalmente fuera de control: "...Aquí, ¿vale?, está la puerta..."

Pues no, no "vale". Hay que explicar —y explicarse— por qué está ahí. Más aún: hay que explicar por qué es importante hablar de la posición de la puerta...

En esas dificultades se mezclan seguramente varias cosas. De una parte, la tradición antiornamental de la arquitectura moderna, su hostilidad al "formalismo". También una pesada costumbre local que hace considerar pecaminoso todo lo placentero. De todo ello nace una arquitectura pacata, pobre, insulsa, que se percibe como fruto de lo inevitable, y apesadumbrada por ello mismo. El miedo, la incapacidad para tomar decisiones y explicarlas parece ser la gran pasión de nuestras escuelas. Aunque muchas veces se revista ese miedo de autosuficiencia, de estólida indiferencia: "Lo mío es inexplicable, es una espléndida catástrofe".

Para salir de ese círculo vicioso puede resultar absolutamente aconsejable dedicarse a jugar al modo que propone y enseña el arquitecto Pep Garcia Cors. Por ejemplo, y muy recientemente, en la escuela de arquitectura de Asunción, en el Paraguay, pero antes también en la de Madrid, e incluso en grupúsculos aislados, aquí en Barcelona... Pep Garcia Cors nos lo explicaba, contagiosamente entusiasmado en una conversación de la que pudimos solamente ir anotando fragmentos:

Jugar: arriesgar, apostar, decidir...

Juego: caos producto de unas leyes estrictas, con resultado impredecible. Cada paso condiciona el siguiente, que hay que defender como el único posible...

Lo importante no es en absoluto el resultado, eso da igual. Lo importante es el proceso. El juego es una producción de sentido, no una interpretación de la realidad. Una producción de inventos enigmáticos que desvelan anomalías.

El juego se produce como una crisis que nos permite descubrir las anomalías, esas situaciones en las que estamos inmersos habitualmente. Tan habitualmente que ni podemos percibir las.

Objetivo: no es que el invento sea importante, pero, ¿por qué descartarlo?

Hay que generar mecanismos de invención: la clase y el "re-creo".

Hay que despertar la capacidad de extrañarse, de poner en crisis. No es normal que siempre que salgo de casa estén abriendo o tapando zanjas en la acera; es una anomalía.



4

ha gaire experiència en aquest terreny? No creus que aquest és un problema de les nostres escoles d'arquitectura?

—No ho sé, n'estic molt allunyat...

—I el que recordes de quan n'eres estudiant?

—Ah, sí, això sí...

Jo crec que aquesta paràlisi de la inventiva té molt a veure amb l'abundància, amb la manca de necessitat, amb el fet d'estar massa al primer món... els pobres s'espavilen més.

Cal que hi hagi algú que digui ximpleries; el món avança massa ràpid.

Tot això és necessari a les escoles d'arquitectura: aquí no s'inventa res. Cal patentar coses en indústria: per a l'habitatge social, per exemple. Si no, no hi ha una veritable innovació.

I la gent juga, i en gaudeix! Tot plegat és força útil.

Primera fase: produir. Com funciona, això?

Què és això? Per a què?

Comencem a jugar.

Produir: atzar

Netejar: criteri, caricatura, fòssil

Obrir: relacionar, estabilitzar, descobrir fantasmes

Habitar: donar escala, definir, visualitzar...

L'habilitat i la qualitat del joc milloren molt amb el temps que hom passa jugant. Al final, cal llençar-ho tot. El que en realitat importa és com ha canviat qui l'ha practicat...

(Que per què a Garcia Cors no l'han contractat a cap escola d'arquitectura del nostre país? Però home, per l'amor de Déu, si és ben senzill: ningú no sap en quin departament, àrea de coneixement, línia de recerca, assignatura, càtedra o etcètera ficar tot això. Nosaltres ens ho perdem, i pitjor encara: els estudiants s'ho perdem.) ♦

Ton Salvador i Miguel Usandizaga

4, 5 i 7

Asunción,
Paraguay 2006
Josep Garcia Cors
Irina Rivero
Rossana Delpino

6, 8 i 9

Casa Traslúcida,
Barcelona 2003
Josep Garcia Cors
Merwan Chaverra
Albert Prats



5

And when you have become used to wondering, you no longer need to play.

Playing is not "modelling", it is subverting: what could this cup be like if I didn't have a thumb?

— Don't you think you're seeing it like this because there is little skill in the invention of the form, or not much experience in this field? Don't you think that this is a problem of our schools of architecture?

— I don't know. I don't have anything to do with them...

— And from what you remember of being a student?

— Oh, yes, that's true...

I believe that this paralysis of inventiveness has a lot to do with abundance, with the lack of necessity, with being too entrenched in the first world... The poor are more on the ball.

We need someone to say something stupid; the world is going too fast.

All of this is necessary in schools of architecture: there's nothing being invented here. It is necessary to patent things in industry: for social housing, for example. If not, there is no real innovation.

So people play, and enjoy it! All of this is extremely useful.

Phase one: producing. How does this work? What's this? What's it for?

Let's start playing.

Producing: chance

Cleaning: criterion, caricature, fossil

Opening: relating, stabilizing, discovering phantasms

Inhabiting: giving scale, defining, visualizing...

Skill and the quality of the game improve a great deal during the time spent playing. At the end, it is all thrown away. What really counts is the changes that have taken place in the person who has been playing...

(Why isn't Garcia Cors employed at a school of architecture in our country? Good Heavens, it's quite simple: no one knows which department, area of knowledge, line of research, subject, chair, etcetera to assign this to. It is our loss and, what is worse, it is the students' loss.) ♦

Ton Salvador i Miguel Usandizaga

Translated by Elaine Fradley



6

Y cuando te has acostumbrado a extrañarte, ya no necesitas seguir jugando.

Jugar no es "modelizar", es subvertir: ¿cómo podría ser esta taza si yo no tuviera dedo pulgar?

—¿No crees que todo esto te lo planteas porque por aquí hay poca habilidad para la invención de la forma, o poca experiencia en ese terreno? ¿No crees que ese es un problema de nuestras escuelas de arquitectura?

—No lo sé, estoy muy alejado de ellas...

—¿Y lo que recuerdas de cuando eras estudiante?

—Ah, sí, eso sí...

Yo creo que esa parálisis de la inventiva tiene mucho que ver con la abundancia, con la falta de necesidad, con estar demasiado en el primer mundo... los pobres se espabilan más.

Hace falta que haya quien diga tonterías; el mundo avanza demasiado rápido.

Todo esto es necesario en las escuelas de arquitectura: aquí no se inventa nada. Hay que patentar cosas en industria: para la vivienda social, por ejemplo. Si no, no hay verdadera innovación.

¡Y la gente juega, y disfruta! Todo eso es muy útil.

Primera fase: producir. ¿Cómo funciona eso?

¿Qué es esto? ¿Para qué? Vamos a empezar a jugar.

Producir: azar

Limpiar: criterio, caricatura, fósil

Abrir: relacionar, estabilitzar, descubrir fantasmas

Habitar: dar escala, definir, visualizar...

La habilidad y la calidad del juego mejoran mucho con el tiempo que se pasa jugando. Al final, hay que tirarlo todo. Lo que en realidad importa es cómo ha cambiado quien lo ha practicado...

(¿Que por qué Garcia Cors no está contratado en ninguna escuela de arquitectura de nuestro país? Pero hombre, por Dios, muy sencillo: nadie sabe en qué departamento, área de conocimiento, línea de investigación, asignatura, cátedra o etcétera meter eso. Nosotros nos lo perdemos, y peor aún: los estudiantes se lo pierden.) ♦

Ton Salvador i Miguel Usandizaga

Traducido por Jordi Palou