

FRANCISCO JAVIER SEGUÍ DE LA RIVA

PROYECTAR, PROYECTO; **DIBUJAR, DIBUJO**

Francisco Javier Seguí de la Riva (Madrid, 1940). Arquitecto (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 1964). Doctor en Arquitectura (1966). Diplomado en Psicología (Universidad Complutense de Madrid, 1968). Miembro fundador del Seminario de Análisis y Generación de Formas Arquitectónicas y del correspondiente Seminario de Formas Plásticas (Sagafo) en el Centro de Cálculo de la Universidad Complutense de Madrid (1968-1975). Catedrático de Análisis de Formas Arquitectónicas en la ETSAM, Universidad Politécnica de Madrid (UPM), desde 1974.

Ha sido distinguido con el Premio Extraordinario Fin de Carrera «Aníbal Álvarez» (1964), con el Premio Nacional de Investigación Técnica en Equipo del CSIC (1973). Mención Especial a la Excelencia Docente (UPM, 2010).

Es autor de 59 obras de arquitectura, más de 100 artículos y 194 monografías y libros. Sus artículos, libros y monografías más destacados se ocupan del dibujar y del dibujo, del proyectar y del proyecto y de la enseñanza del dibujar y el proyectar arquitectura.

Ha realizado 15 exposiciones individuales de trabajos plásticos y ha participado en 46 exposiciones colectivas de trabajos gráficos y de arquitectura.

Tiene obras en: Sede Central IBM (Madrid), Instituto Goethe (Múnich, Alemania), Centenario Omega (Frankfurt, Alemania), Laboratorio de Arquitectura e Informática, MIT (Estados Unidos), ZKM Museum, C. A. Reina Sofía. Frac Centre, Val de Loire (Orleans, Francia) y diversas colecciones particulares.

1. Primo, C. «El diseñador que crea sillas donde mejor no sentarse». Entrevista a Thomas Barger en *El País* (Madrid), *ICON Design*, 8 de mayo de 2017. Disponible: https://elpais.com/elpais/2017/04/24/icon/1493049732_836017.html.

En mayo de este año he asistido a un conjunto de noticias y eventos alrededor del «dibujo», el diseño y la enseñanza del dibujo y el proyecto en las escuelas de arquitectura de nuestro entorno. He comprobado que en todos los casos se funde la perplejidad ante el futuro de la profesión (de todas las profesiones) con la perpetua confusión terminológica que nos acompaña quizás desde siempre. Por un lado, síntomas de una crisis; por otro, oportunidad para intentar aclarar ciertos conceptos básicos del aprendizaje en nuestros centros. Los síntomas recolectados pueden resumirse como sigue.

1. En el XVI Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica (EGA) que se celebró en Alcalá de Henares (Madrid, España) en junio de 2016 sólo se trató de los programas informáticos que van apareciendo para reproducir y simular efectos visuales de objetos bien definidos, dejando al margen la ambigüedad propositiva y la experiencia no visual de los entornos.

Alguien, en su ponencia, señaló que los juegos de construcción de ciudades se generalizan; que en ellos los jugadores, que no tienen por qué ser arquitectos, proponen edificios o, mejor, moles con aspecto de edificios. Señalaba que en los últimos años se habían contabilizado 880.000.000 de propuestas.

En el Congreso a nadie se le ocurrió pensar lo que este hecho puede significar para la profesión.

2. En una entrevista en un suplemento de *El País* del mes de mayo,¹ el diseñador Thomas Barger afirma: «Cuando entré a trabajar en un estudio de Nueva York me di cuenta de que los

arquitectos ni dibujan ni trabajan con sus manos. Resultó decepcionante».

3. El profesor Helio Piñón (de la escuela de Barcelona), de paso por Madrid después de haber estado dando clases en varias escuelas brasileñas (en San Pablo) nos dice:

Hoy la gente ya no quiere proyectar. Me refiero a los alumnos de arquitectura brasileños; les gusta ver imágenes, escuchar historias, pero no les interesa proyectar.

Quizás esta negativa es el nuevo paso, la novedad. ¿Por qué ejercitarse en proponer configuraciones habitables, cuando los edificios se gestionan entre una multitud de personajes buscando imágenes estándares almacenadas en la red?

La arquitectura se deshace, quizás empiece a «interdisciplinarse» operativamente y el arquitecto sólo sea útil para mediar en la búsqueda de consensos en la batalla por imponer criterios edificatorios a los impulsos simbólicos de los poderes fácticos, para lo cual es más útil la retórica y cierta «cultura icónica» que la capacidad demiúrgica configuradora.

4. El IV Seminario Internacional de Arquitecturas imaginadas titulado «Dibujo, ciudad, reminiscencia» tuvo lugar en mayo en Madrid.

Había profesores portugueses, italianos y españoles. En él se mostraron dibujos en perspectiva realizados en y para diversos trabajos de restauración sin ningún comentario epistémico. En este foro nadie cuestionó ni problematizó el dibujo representativo, como si con la representación «visual» de los edificios tuvieran los restauradores suficiente justificación.

5. Recientemente hemos asistido a un día de puertas abiertas en el que se exponían todos los trabajos de todos los talleres de proyectos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. En la muestra había «planos» pero, sobre todo, había «maquetas», algunas enormes, trabajosas, en general, muy obvias.

Para Giulio Carlo Argan² la maqueta es la forma típica de la arquitectura neoplástica, algo medio entre la escultura y la construcción. Arquitectura que se reduce a objeto inintegrable en el medio, a juguete, a cachivache para ser tocado y visto desde fuera, desde lo alto. Así, la edificación entra en la fantasía infantil, en el espectáculo de lo caprichoso «a secas», sin contextos naturales ni vitales. Con el maquetismo la arquitectura renuncia a su problematidad «política» y se pliega a una banalidad neutra, al servicio del incontrolado mercantilismo.

El resumen de estos indicios es claro:

1º Para diseñar edificios no hace falta dibujar.

2º La profesión de arquitecto está siendo acorralada por iniciativas formales diversas hasta el punto de pensar en pedagogías peculiares calcadas de los juegos informáticos.

3º Sin embargo, cada vez más, en el exterior de nuestro ámbito académico, el dibujar, liberado de la representación, se aprecia como una herramienta *autopoiética* muy potente y básica para la subjetivación.

Pensando en el momento actual, tanto de la profesión de arquitecto como de los estudios universitarios de arquitectura, aparecen insistentemente estas preguntas.

Si hoy ya no se proyecta dibujando directamente en papeles, ¿tiene sentido seguir insistiendo en dibujar en el aprendizaje de la llamada arquitectura?

¿Y qué dibujar? (¿Qué dibujo?)

Pero, ¿qué es proyectar? Proyectar o diseñar.

¿Por qué dibujan los arquitectos?

¿Qué tipo de dibujo o imágenes producen?

No voy a intentar contestarlas, pero estas preguntas me dan pie para tratar de precisar ciertos términos y nociones empleados, sobre todo, en el aprendizaje de las escuelas de arquitectura y/o diseño.

A. POIESIS. AISTHESIS

«Poética» señala la producción, el modo de hacer y, por tanto, se vincula de algún modo con la «postura», las «técnicas operativas» y la «intención» del que hace. Por eso con *poiesis* nos referimos al hacer en tanto que ese hacer implica predisponerse, disponerse, anticipar, proyectar, ejecutar, rectificar y, por fin, abandonar la obra (el trabajo) en un estado que se juzga aceptable.

Ver las obras desde su *poiesis* es interpretarlas desde su hipotetizado modo de producción, desde su estructura activa, desde su génesis y al margen del juicio que merezcan.

Así lo proclama Boris Groys³ en «Poética versus Estética», donde puntualiza que el arte hoy es mayoritariamente pensado como *poiesis* o *techne*, más que como propuesta contemplativa.

Aisthesis señala la recepción de las obras humanas y por eso se vincula con el modo de acomodarse a la obra atendiéndola como ámbito contemplativo; placentero o extrañante.

Para que esto sea posible ha de suponerse que la obra cumple ciertos requisitos de sentido (mimesis, representatividad) y de maestría ejecutora, que operan como encuadres imprescindibles pero eludibles en el hecho de la contemplación.

Sin embargo, la *aisthesis* no tiene por qué limitarse al placer contemplativo, ya que permite vincularse noéticamente con considerar la obra como producto de una *poiesis*, es decir, como resultado de un trabajo productor del que la obra exhibe su emocionalidad, su posicionamiento, sus técnicas operativas, su dinamicidad, su impulso diagramal y su carácter pasional (*Pathosformel*).

En el fondo, este modo de mirar las obras es correspondido con el modo en que las obras incitan a ofrecer su formalidad como un proceso productivo extrañante y estimulante, capaz de ejercer de motivador en el proceder propositivo del receptor.

B. PROYECTAR

«Proyectar» en nuestro idioma designa lanzar, dirigir hacia adelante; también quiere decir trazar o proponer el plan y los medios para la ejecución de una cosa.

2. Argan, G. C. *Proyecto y destino*. Caracas: Universidad Central de Venezuela, 1969, p. 51.

3. Groys, B. *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra, 2014.

4. Heidegger, M. *El ser y el tiempo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1951.

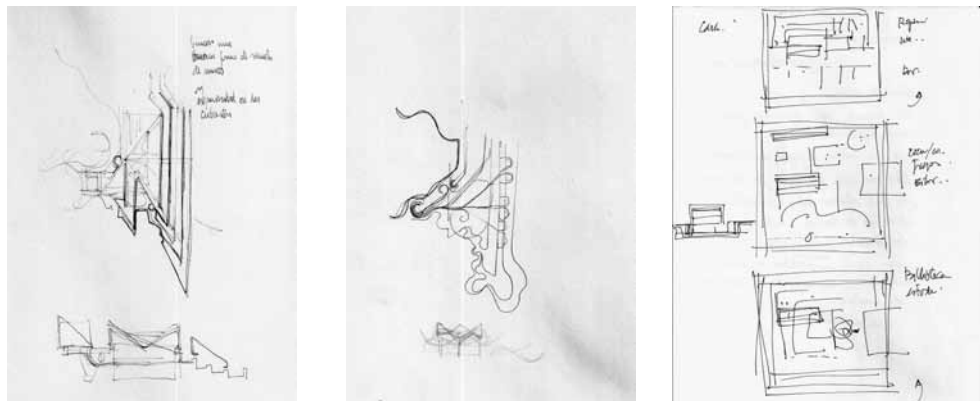
5. Argan, G. C., *op. cit.*, p. 51.

DIBUJOS DE TANTEO

Fig. 1. Instalación hotelera, 1968.

Fig. 2. Para el borde de un lago, 1975.

Fig. 3. Estudio para chalet, 1976.



Martin Heidegger⁴ sostiene que el hombre vive proyectándose y no puede vivir sin proyectarse. Para este filósofo, el *Dasein* (ser en el mundo) es el proyectarse. El *Dasein* proyecta en la medida que existe y existe en la medida que proyecta. Aquí, el proyectar es algo así como la posibilidad y la condición del ser, ya que sólo porque hay proyecto hay probabilidades, y el *Dasein* se configura, se elige a sí mismo, en su construcción y ejecución de posibilidades, en su proyectarse.

El proyectar es un existenciario, una actividad inevitable e inacabable que es sustancial en el entendimiento de la vida humana activa.

Argan habla del proyectar edificios, pero su planteamiento es extensible a cualquier proyectar; dice:

Nunca se proyecta para, sino contra alguien o algo, contra la explotación del hombre por el hombre, contra la mecanización de la existencia, contra la inercia de las costumbres, contra los tabúes y las supersticiones, contra la agresión de los violentos; contra la adversidad de las fuerzas naturales; sobre todo se proyecta contra la resignación ante lo imprevisible, la casualidad, el desorden, los golpes ciegos de los eventos, el destino. Se proyecta contra la presión de un pasado inmodificable, a fin de que su fuerza sea impulso y no peso, sentido de responsabilidad y no complejo de culpa. Se proyecta contra algo que es, para que cambie: no se puede proyectar para algo que no es; no se proyecta para lo que será después de la revolución, se proyecta para la revolución, es decir, contra «todos» los tipos y formas de la conservación. Es, por tanto, imposible considerar la metodología y la técnica del proyectista como

zonas de inmunidad ideológica. Su metodología y su técnica son rigurosas porque son ideológicamente intencionadas. La ideología no es la abstracta imagen de un futuro-catarsis, es la imagen de un mundo que intentamos construir luchando: planificando no se planifica la victoria, sino el comportamiento que se propone mantener en la lucha.⁵

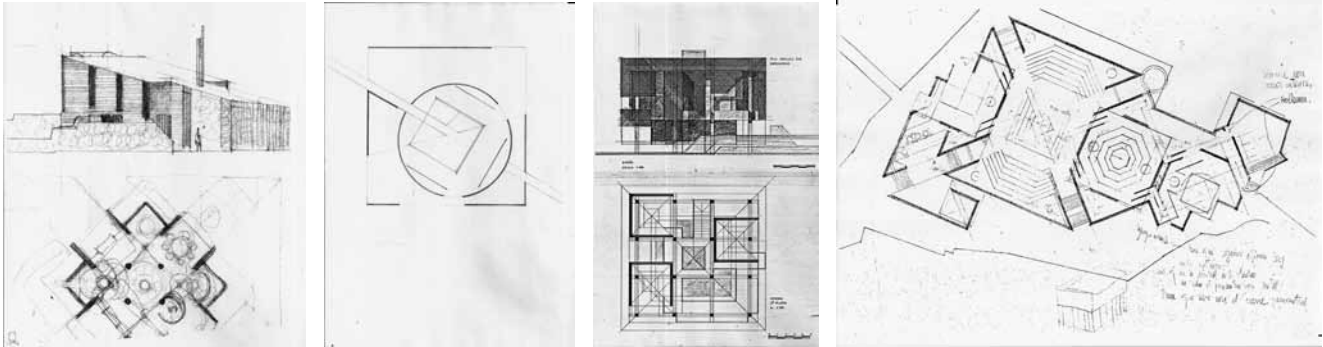
C. PROYECTO

El proyecto es el efecto de proyectar y significa el diseño de efectuar algo. La noción de proyecto ha sido tratada en varias filosofías y teorías de la acción.

José Ortega y Gasset⁶ entiende el proyecto como un quehacer arbitrario pero imprescindible, que luego se descubre como «lo que hay que hacer», en la medida que el quehacer está condicionado por las circunstancias. Para Ortega, el proyecto es el quehacer, pero no es hacer cualquier cosa mientras uno se haga a sí mismo, porque uno no se hace a sí mismo haciendo cualquier cosa, sino haciendo justamente lo que hay que hacer.

Para Jean-Paul Sartre⁷ el proyecto es conciencia de libertad absoluta, es la condición de toda incitación a hacer que, como tal, siempre está abierto a toda modificación y nunca llega a estar constituido, porque si lo estuviera dejaría de ser proyecto. Entiende el ser como proyecto.

José Antonio Marina,⁸ analizando el comportamiento inteligente, indica como rasgo distintivo de los humanos su «poder de autodeterminación», que es su capacidad para suscitar, controlar y dirigir sus ocurrencias, destacando que la autodeterminación se activa sólo por medio de proyectos. Entiende por



proyecto una irrealidad pensada como consecuencia de la organización de las diversas operaciones mentales, a la que se entrega el control de la conducta.

Podemos resumir lo anterior diciendo que un proyecto es una irrealidad que va a tomar el control del comportamiento asumiendo el papel de deseo, meta, fin u objetivo que se pretende alcanzar. Por esto es imposible separar la noción de proyecto de la de comportamiento en sentido genérico o de la de acción en sentido específico.

Boris Groys⁹ enfatiza lo siguiente:

Primero hay que formular un proyecto para hacer cualquier cosa. Nuestra sociedad se mueve haciendo proyectos. Un proyecto es un borrador de una particular visión del futuro (fascinante e informativo). ¿Por qué la gente elige presentar un proyecto en lugar de embarcarse en un futuro libre de proyecciones? Cada proyecto va en busca de una soledad sancionada socialmente. El proyecto nos conecta con nuestro entorno inmediato.

Los vínculos sociales se establecen a partir de ritmos compartidos, laborales y de ocio. Hacer un proyecto no deja tiempo para nada (escribir un libro...) aísla temporalmente. Después del proyecto se espera que el autor regrese a la comunicación social. Proyectar es perseguir un objetivo que genere un producto. Hay proyectos sin límite de tiempo (la religión, la política..., etcétera) que requieren un aislamiento compartido.

Continúa diciendo:

Cada proyecto es la declaración de un nuevo futuro que se cree que va a venir una vez que el proyecto se haya llevado a cabo. Con

el proyectar se vive una temporalidad heterogénea. Los proyectos prosperan cuando se resincronizan con el entorno social. Si uno está vinculado en un proyecto (o vive de acuerdo a un proyecto) está ya en el futuro (virtual). El autor de un proyecto ya conoce el futuro, porque el proyecto es su descripción.

El tiempo heterogéneo del proyecto no puede concluir nunca. Hoy hay, en vez de obras de arte, proyectos estéticos.

El arte se entiende como la documentación de una vida como proyecto, más allá de los resultados. El verdadero arte no está nunca presente, ni es visible, siempre está ausente y escondido. Arte como modo de vida.

D. DIBUJAR

Dibujar es designar, hacer marcas, **signaturas, trazas**, con las manos y el cuerpo; **marcar trazos a partir de movimientos**.¹⁰

Pero, en paralelo a esta acción corporal, específica, está la marcación directa sobre el terreno, la zonificación, la parcelación, la **delineación**, el replanteo.

Este marcar que se hace con cuerdas y estacas no es propiamente un dibujar, pero no tiene nombre propio.

Sí es un dibujar la consignación grafiada de estas operaciones, tal como supone el trazado (en un soporte pequeño) de los casos que trata la geometría de Euclides.

Por un lado, roturar el terreno, discriminar, parcelar y organizar configurando un medio. Por otro, recoger en un soporte manipulable, con el movimiento de las manos (y el cuerpo), figuraciones que pueden ser esquemas de las operaciones

DIBUJOS DE CONCEPCIÓN

Fig. 4. Una vivienda, 1980.

Fig. 5. Vivienda envuelta en verdes, 1981.

Fig. 6. Sala de exposiciones, 1982.

Fig. 7. Para un teatro total, 1982.

6. Ortega y Gasset, J. «El quehacer del hombre». Conferencia en el «Archivo de la Palabra». Centro de Estudios Históricos. Madrid (1931-1933).

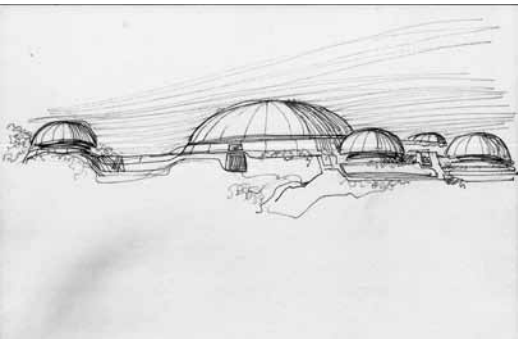
7. Sartre, J.-P. *El ser y la nada*. Buenos Aires: Losada, 2005.

8. Marina, J. A. *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama, 1965.

9. Groys, B., *op. cit.*, p. 74.

10. Seguí de la Riva, F. J. *Dibujar*. Sobre dibujar consultar los cuadernos de la colección «Dibujar, proyectar» del 1 al 76. Instituto Juan de Herrera (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid).

11. Didi-Huberman, G. *Atlas. Cómo llevar el mundo a cuestas*. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 2010.

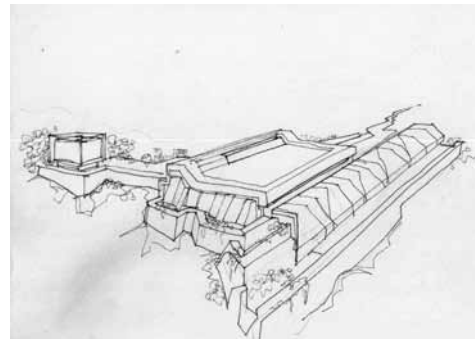
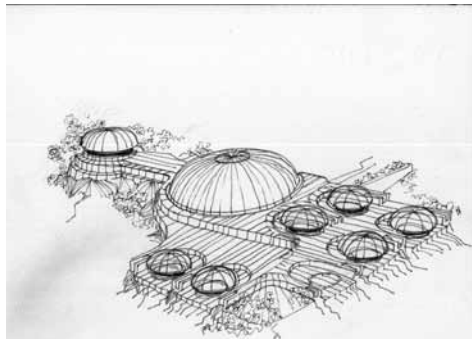


DIBUJOS PARA TRATAR CON CLIENTES

Fig. 8. Propuesta de un club a orillas de un pantano, 1979.

Fig. 9. El mismo club, 1979.

Fig. 10. Propuestas de factoría, 1980.



de marcación directa (origen y consecuencia de la geometría euclidiana), o manifestaciones directas de la vitalidad del dibujante, en tanto que operaciones espontáneas inmediatas, o como ejercicios miméticos de «representación» de objetos, entes y situaciones vitales.

En este último registro, el dibujar responde a estrategias comunicativas concretas por medio de técnicas operativas y paradas significativas-enjuiciatorias sucesivas, que van evolucionando a lo largo de la historia. Esta modalidad del dibujar-pintar forma parte de la actividad llamada arte.

El dibujar «artístico» se inscribe en la historia del arte que, al tiempo de sus cambios operacionales, inventa sus intenciones figurales, y su misión secular entre los hombres.

Este dibujar, como el escribir, debe verse como *poiesis*, como modo operacional, que va de la mimesis al informal, pasando por el expresionismo, el cubismo, la abstracción, etcétera; de la representación a la no representación y, hoy, de la no representación al pop y la nueva figuración.

E. EL DIBUJO

Es el producto del dibujar. Los dibujos son imágenes gráficas (configuraciones de líneas y manchas, asombros y coloraciones) ajustadas a un soporte que las contiene. Los dibujos, como todas las obras humanas, han de entenderse como firmas de diversos modos de hacer cuyo sentido sólo puede ser establecido *aisthéticamente*, proyectando sobre ellos diversas significaciones, que los propios dibujos refuerzan o refutan.

Las historias del arte se han ocupado de señalar, por un lado, las características figurales de las composiciones gráficas y, por otro, los presupuestos «poiéticos» y/o «técnicos» (estilísticos) más obvios según las épocas.

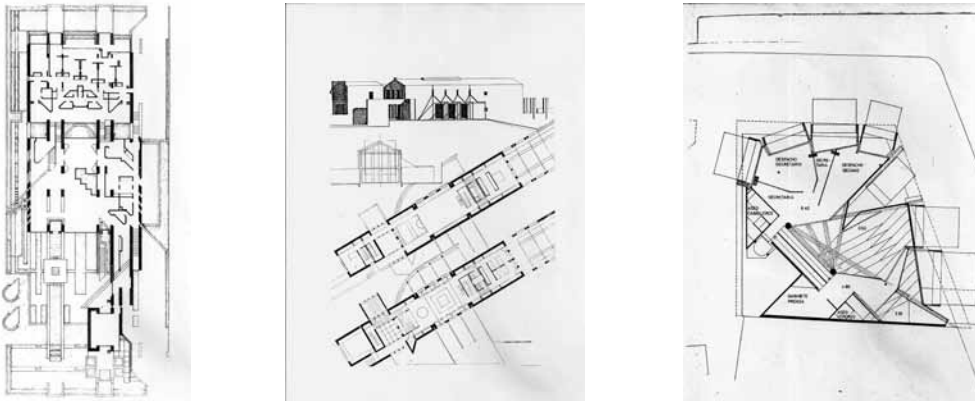
Las teorías del arte y las demás reflexiones hermenéuticas han indicado diversos modos de entender los dibujos (y obras pictóricas) como resultado de diversas actitudes y procesos formadores.

Desde una posición sintética y radical, emparezaremos distinguiendo tres clases de dibujos:

- › Los *diagramales* o dibujos puramente configurales, que han sido producidos como indicaciones para hacer algo o para esquematizar modos de exploración o de categorización memorable. Los dibujos diagramales no intentan «representar» objetos o escenas.
- › Los *representativos* o dibujos de reproducción de lo visible, «miméticos» en el sentido tradicional, que se pliegan a la transcripción de lo natural.
- › Los *puramente manifestativos de la vitalidad*, sin fines operativos ni representativos, dibujos autoexplorativos al encuentro de la extrañeza y la arbitrariedad.

Luego, a partir de esta primera distinción podemos «mirar» los dibujos atendiendo a:

- › Los contenidos narrativos naturales, operativos o categoriales, según los casos.
- › La formalidad organizativa, compositiva.
- › La familiaridad con otras obras.
- › El *Pathosformel* de Aby Warburg, es decir, desde la «pasión» formadora o trazadora.¹¹
- › El realismo intelectual, considerando



los dibujos como «lugares» accesibles con la imaginación.

- › Y desde la accesión autorreflexiva, entendiendo los dibujos en serie como una ejercitación autopoietica de exploración de los límites de la pura experiencia abierta a lo no visual.

F. LA IMAGEN GRÁFICA NO DIBUJADA

Un dibujo es una configuración de trazos en un soporte, pero, hasta ahora, de trazos hechos por el movimiento del cuerpo humano. El dibujo abandonado, esto es, separado de su ejecución, es propiamente una imagen producida, una imagen gráfica.

Hoy usamos imágenes que no son producidas por el cuerpo humano, sino por máquinas digitales con procesos diversos. ¿Podemos llamar dibujos a estas imágenes?

Si lo hacemos, parte de los criterios receptores anteriores se desvirtúan; sin embargo, en este momento la figuración digital se generaliza facilitando modos de producción todavía no clasificados.

G. EL DIBUJAR Y EL DIBUJO DE LOS ARQUITECTOS

Los arquitectos históricamente se dedican profesionalmente a proyectar edificios y, según diferentes modalidades, a dirigir (o controlar) su construcción.

Para construir algo hay que empezar sabiendo lo que se quiere hacer y, luego, replantearlo, que es una operación de determinación de la

configuración en planta del futuro edificio, por medio de cuerdas y estacas, operación geométrica por excelencia.

¿Y para proyectar (o diseñar, en otras latitudes)?

Señala Argan¹² que en el Renacimiento se instituyó, por encima de las técnicas particulares, una técnica universal: el dibujo (no se hablaba de dibujar), que era entendido y tratado como técnica mental de ideación, principio ideal y teórico que estaba en el origen de múltiples praxis (entre ellas la edificación). El dibujo en este enfoque era ya institucionalmente proyecto.

El proyectar edificios se funda en el diálogo entre la tentativa dibujada y la significación proyectada sobre el dibujo tanteado. Y este mecanismo, aproximativo e iterativo, descansa sobre la capacidad del dibujo diagramal para recibir significaciones, facilitar simulaciones y promover modificaciones (otras tentativas). Al parecer, no todo tipo o modalidad gráfica vale para cualquier operación proyectiva. En esto, como en tantas otras cosas, es Leonardo Da Vinci el que, al experimentar la representación figurada como modo de conocimiento, desvela que el uso de la proyección (la planta) es el medio idóneo para discernir la movilidad (tanto frente a la arquitectura como con respecto a la anatomía o la hidráulica), así como que el uso del corte (la sección) es el medio estricto para entender la estructura interna estable y relacional de las cosas (de los edificios y los sistemas biológicos). También indica que la vista de pájaro (axonométrica) es el mejor modo de describir cualquier objeto como totalidad, y la vista de pájaro cortada (axonométrica seccionada), la representación idónea para notificar, con el máximo detalle, la naturaleza de un objeto y órgano (esta observación la hace respecto a ciertos

DIBUJOS DE PROYECTO 1

Fig. 11. Proyecto de vivienda en Talavera de la Reina (ejecutado), 1965.

Fig. 12. Proyecto para chalet en El Escorial, 1973.

Fig. 13. Proyecto para concurso del Colegio Oficial de Arquitectos de Sevilla, 1976.

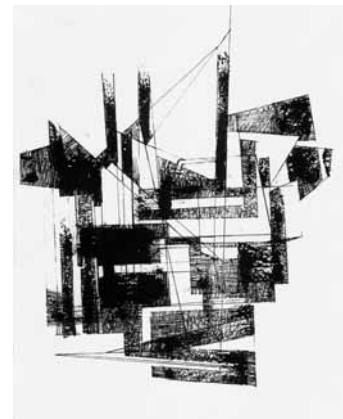
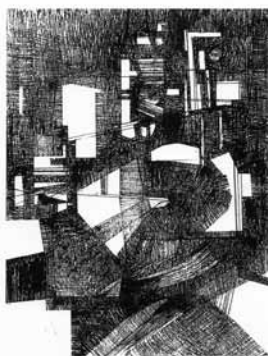
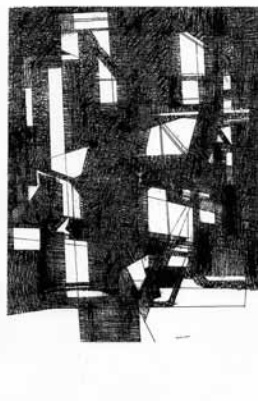
12. Argan, G. C., *op. cit.*

13. Heydenreich, L. H. «Leonardo scienziato». En: *Enciclopedia Universale dell'Arte*. Venecia: Istituto per la Collaborazione Culturale, 1998.

14. Le Corbusier. *Mensaje a los estudiantes de arquitectura*, 1957. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2001 (10ª edición).

15. Argan, G. C. *El espacio arquitectónico del Barroco a nuestros días*. Buenos Aires: Nueva Visión, 1977.

16. Borriaud, N. *Post producción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2009.



DIBUJOS DE FICCIÓN. AUTOPOIÉTICOS

Figs. 14, 15, 16 y 17. Dibujos en serie.

dibujos anatómicos). A la perspectiva visual le reserva la prioridad pictórica para describir y comprobar el funcionamiento de la «visión».¹³

Le Corbusier es más drástico cuando dice que todo está en la planta y el corte.¹⁴

Se proyectan edificios desplegando sobre los dibujos nuestra vida, nuestros desplazamientos y sedencias, nuestros deseos. Es como si, empequeñecidos, entráramos en ellos y simuláramos los comportamientos de los usuarios en función de una narración normalizada de algún comportamiento colectivo.

A esta peculiaridad imaginaria se le ha llamado realismo intelectual por analogía a como los niños viven las imágenes gráficas, pero es un subterfugio común en la fase de concepción de la arquitectura. Luego, para que esos dibujos lleguen a ser modelos edificables han de ajustarse en su organización a figuras geométricas compatibles con pautas constructivas usuales.

Esta fue la introducción a nuestro tema. Ahora nos acercamos a la historia de la mano de Argan,¹⁵ que distingue dos primeros modos de afrontar el proyectar edificatorio (y el proyecto) que él llama fases productivas: la de composición del espacio y la de determinación del espacio.

Por espacio arquitectónico entiende la manera en que el hombre se enfrenta al mundo físico que lo rodea y a los hechos del pasado, organizando modos (configurativos y personalizadores) de ordenar el mundo, los objetos y las situaciones.

La fase compositiva es la fase clásica, representativa, en la que los arquitectos no inventan las formas fundamentales del edificio, sino que las toman de la Antigüedad.

Estos productores dibujan figuras geométricas que se corresponden con modos constructivos ya experimentados. Argan señala que la originalidad de estos arquitectos consiste en combinar de distintas maneras los elementos formales (configuradores) ya dados.

Hace corresponder la fase determinativa con el trabajo de los arquitectos a partir del «seiscientos» (siglo XV), quienes, gracias al curtido fino de pieles que permitían calcar, dibujaban edificios atreviéndose a cambiar la configuración geométrica de plantas y secciones.

Luego señala que estos dos modos de producción de proyectos perviven en relación dialéctica, aunque los últimos movimientos que considera (esta obra de Argan es de 1961) son puramente determinativos.

Quizás la fase determinativa llegó a un cenit en el academicismo, con la introducción en el proyectar de lo que ahora se llama cortar y pegar (o posproducir)¹⁶ pero, con el progreso técnico constructivo, se empezó a pensar que cualquier disposición configurativa podría ser resuelta constructivamente, con lo que se abrió la posibilidad de desarrollar procesos proyectivos partiendo de cualquier dibujo capaz de contener, ajustando el tamaño a la escala humana, cualquier narración (o programa de necesidades). Esta orientación operativa arraiga profundamente en las vanguardias y tiene su cenit cuando los pintores abandonan la representación y acometen sus experiencias planares, abstracción, constructivismo, neoplasticismo, expresionismo abstracto, como rupturas con la tradición, dando pie a que los arquitectos experimenten esos nuevos modos de producir como arranques de su proceder, abierto a diversas novedades formales edificatorias.

H. LAS TÉCNICAS DIGITALES

Las técnicas digitales actuales sustituyen el «dibujar» por imágenes gráficas, generadas digitalmente o transcritas de dibujos y configuraciones diversas y permiten, o agruparlas, o fisionarlas, o descomponerlas y redistribuirlas, con la seguridad de que su eficiencia de uso va a depender más del tamaño relativo de los vacíos que generen que de cualquier otro factor.

Por otro lado, la mayor parte de los productos edificatorios en el mercado están normalizados, con estrictas indicaciones de clase de habitáculos, escalas y organización, de modo que el proyectar se reduce a encontrar formas de agrupación de las unidades normalizadas, encajables en estructuras factibles, y a diseñar el aspecto externo del edificio, ya que el resto del trabajo consiste en encontrar formas de agrupación de las unidades normalizadas y esquemas estructurales sometidos a las exigencias de la sostenibilidad.

I. ¿DIBUJAR?

Ya no hace falta dibujar con las manos para proyectar edificios y objetos, aunque siga siendo imprescindible la mediación de las imágenes gráficas en las profesiones de arquitecto y diseñador.

Pero el dibujar se sigue manteniendo en la escena formativa (en los estudios profesionalizantes) como materia propedéutica, aunque sin llegar a diferenciar, en los distintos currículos, entre el dibujar mimético (representativo de edificios y objetos desde fuera) y el dibujar propiamente configuracional, planimétrico (no representativo), que algunos consideramos una modalidad poética fundamental para la individuación (y la invención).

J. EL DIBUJAR AUTOPOIÉTICO

En 1994 Edward Robbins¹⁷ publicó un libro titulado *Why architects draw*, en el que trata cómo los arquitectos en esas fechas trabajaban, se relacionaban y especificaban sus propuestas. En su interesante análisis acaba señalando (como Argan) que la práctica profesional arquitectónica

se define por el modo de producir y utilizar los dibujos, ya que el dibujo era (y sigue siendo) el soporte profesional del arquitecto y el dibujar con las manos el procedimiento para instalarse en la cultura.

Distingue varias clases de dibujos a los que designa como *esbozos referenciales*, *estudios preparatorios* y *dibujos definidores*, para cubrir las distintas fases del proyecto: de concepción, de desarrollo, de trato con el cliente, de realización, de legalización y, a veces, de ilustración editorial.

Centrándose en los esbozos, señala que son productos de una práctica que llama «monológica» o autopoietica, que produce pautas abiertas de textos, ya que esbozar es colocarse en el inicio de la marcación, en el arranque de lo no figurado.

Antonio Fernández Alba,¹⁸ refiriéndose a esta fase operativa de predisposición, dice:

Dibujar es poder aspirar a interpretar los escenarios difusos de amanecer del mundo y sus rasgos primarios o garabatos, la escritura mal trazada que viene a suplir las inclemencias del olvido que siempre reconquista la mirada.

Esta es la deriva y consecuencia de todo dibujar, ya que tanto el dibujar como el escribir son técnicas operativas que, al repetirse, provocan un efecto ineludible en el que las practica, ya que, al decir de Paul Valéry,¹⁹ cuando el poeta escribe no contempla un objeto de la naturaleza, sino el funcionamiento de su propia mente. Como el dibujante que dibuja, que, al notificar la sorpresa de su trazo, no puede dejar de atender a su propio modo de trazar, a su proceder trazador, tanto si busca la representación como si lucha por la no-representación.

Orlando González-Esteva,²⁰ que entiende como garabato cualquier rasgo primario (caprichoso o intencionado) hecho con el lápiz o la pluma, señala:

[...] toda obra de arte, antes de ser obra, fue garabato, es decir, atisbo, esbozo [...] Incluso después, por terminado que parezca sigue siendo garabato porque las obras de arte nunca se concluyen, sólo se abandonan.

Este estado, de puro esbozo cambiante, es el que abre al proceder artístico que hace que el ejecutor se centre en su hacer vinculándolo al logro o la sorpresa de lo que resulta.

17. Robbins, E. *Why architects draw*. Massachusetts: MIT Press, 1994.

18. Fernández Alba, A. en *Revista EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, n.º 29. Valencia, 2017, p. 137.

19. Valéry, P. *Teoría poética y estética*. Madrid: Visor, 1990.

20. González-Esteva, O. *Elogio del garabato*. México: Editorial Vuelta, 1994, p. 2.

21. Deleuze, G. *La subjetivación*. Buenos Aires: Cactus, 2015.

22. Sloterdijk, P. *Experimentos con uno mismo*. Valencia: Pre-Textos, 2003.

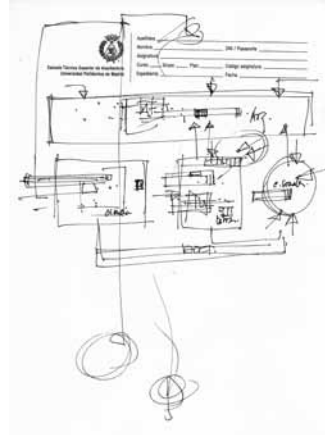
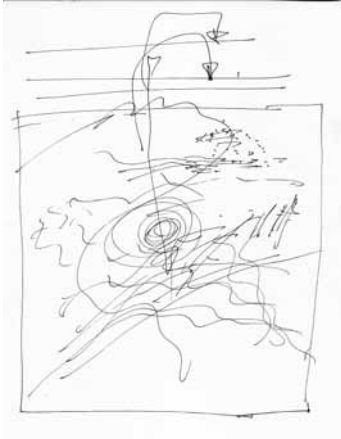
23. Foucault, M. *Hermenéutica del sujeto*. Akal, 2005.

24. Sloterdijk, P. *Has de cambiar tu vida*. Valencia: Pre-Textos, 2012.

25. Megged, M. *Diálogos en el vacío y otros escritos*. Madrid: Antonio Machado Libros, 2013.

26. Beckett, S. en Megged, *Diálogos en el vacío*, *op cit*, p. 32.

27. Seguí de la Riva, F. J. «El imaginario del dibujar», *Cuaderno* n.º 58 (LVIII) de la serie «Dibujar y proyectar» y Seguí de la Riva, F. J. *Sobre dibujar y proyectar*. Buenos Aires: Nobuko, 2012.



DIBUJOS MIENTRAS SE CONVERSA

18, 19, 20 y 21 Dibujos dialogando, dialogantes (con alumnos y colaboradores), 2005-2010.

K. SUBJETIVACIÓN

Por subjetivación se entiende el proceso de conformación del sujeto por el que se crea un núcleo al que referir el decir y el hacer y que, según Gilles Deleuze,²¹ se produce interiorizando los modos de saber y las reglas del poder circundante, convirtiéndolas en estructura del actuar mediante la ejercitación constante (antropotécnica de Peter Sloterdijk).²² Michel Foucault²³ encuentra el referente cultural de estas técnicas en el «cuidado de sí» socrático, que luego evoluciona a través de las distintas filosofías. Entiende el cuidado de sí como autoejercitación en pos del autoextrañamiento (la tautasia) y la organización interna, hasta lograr el autogobierno.

Sloterdijk caracteriza esta ejercitación como un experimentar con uno mismo mediante el hacer buscando espacios de «inmunidad», ámbitos desde donde sentirse hombres en el mundo. Dice que el hombre produce al hombre ejercitándose y objetiva su mundo según su modo de hacer.²⁴

L. EL DIBUJAR NO REPRESENTATIVO

Matti Megged²⁵ comienza su reflexión diciendo que los artistas de las vanguardias, aspirando a lo indefinible, descubren el camino, el hacer, el proceder, y ven el arte como vía, como aprendizaje inacabable.

Dentro de esta disposición se puede destacar (señalar) al artista no representativo,

que es el que, en vez de «copiar», de representar lo visible, aspira a sumergirse en el vacío, en la ausencia. Samuel Beckett²⁶ lo decía así:

Sufro la evidencia de que no hay nada que expresar, ningún poder de expresión, ningún deseo de expresar, junto a la compulsión de expresar.

Pues bien, esta ejercitación, que es fácil de asociar con el dibujar «esbozante» de los arquitectos, si se desarrolla con rigor, es más que una técnica edificatoria o proyectiva, es una vía de autoafirmación de quien la practica.²⁷

LL. COLOFÓN

Quizás para proyectar edificios ya no haga falta dibujar, pero el dibujar apasionado en cualquier modalidad, destacando el dibujar no-representativo, sigue siendo hoy una técnica subjetivadora destacada para configurar la personalidad y para aprender a tratar la libertad, si es que todavía queda margen para ser libres en un mundo confuso, tecnoliberal, sometido a la tiranía de lo banal.