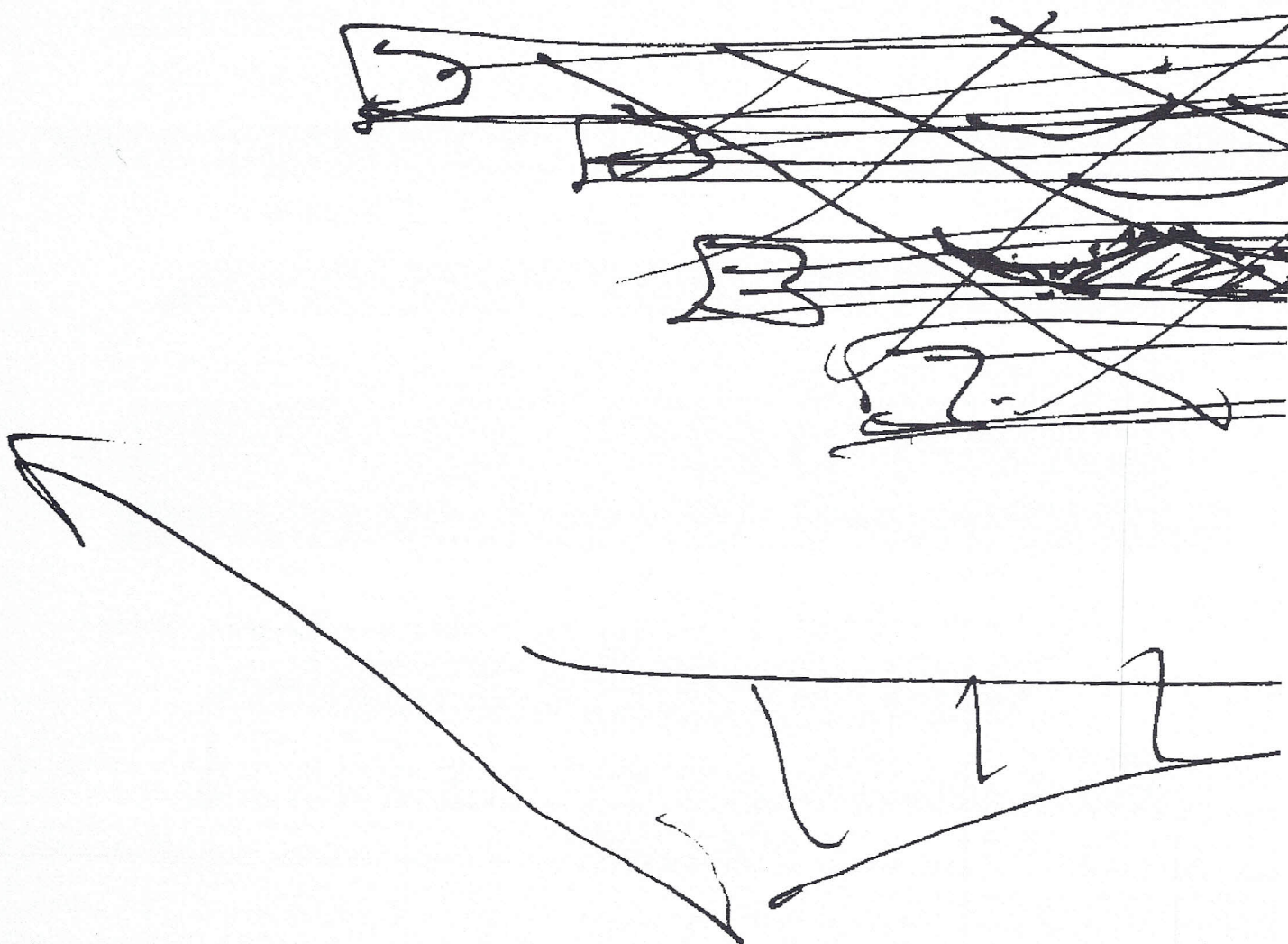
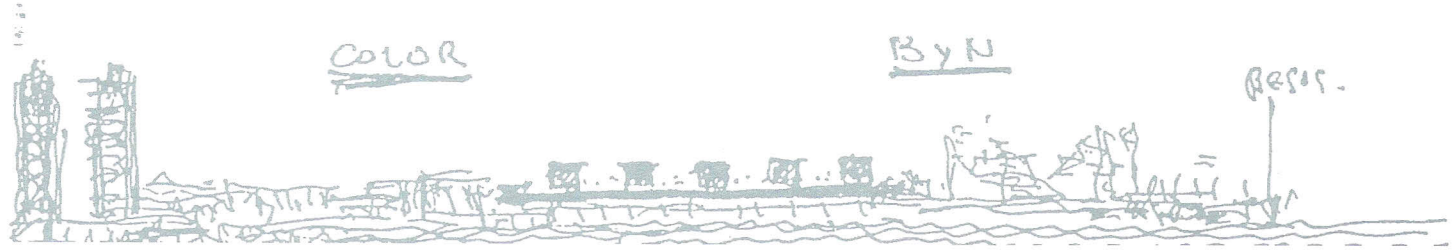


conversando con...

CARLOS FERRATER

Entrevista realizada por Francisco Juan Vidal y Manuel Giménez Ribera

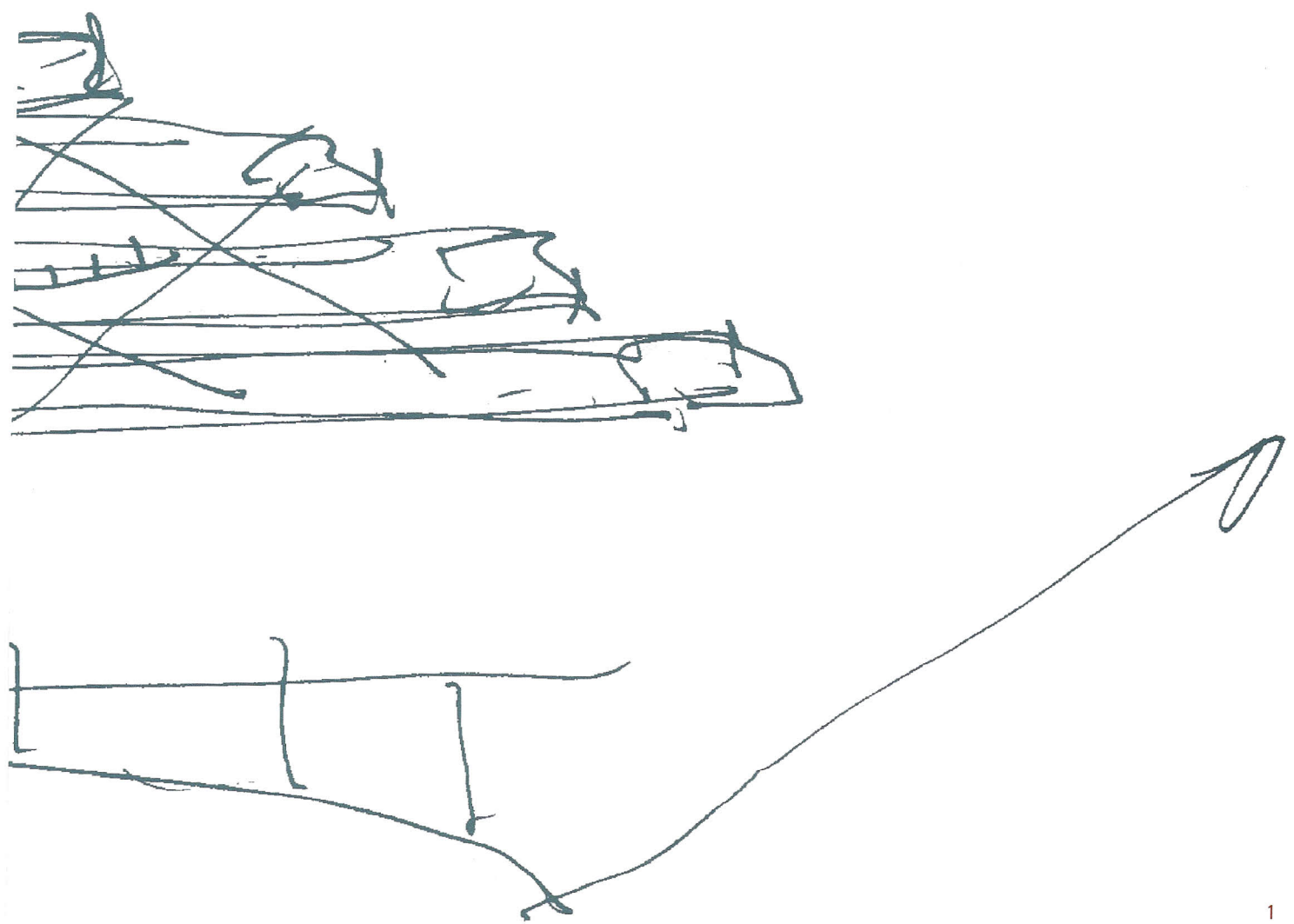




Nuestra revista EGA cumple 10 años. Parece buen momento para reflexionar sobre la incidencia del medio gráfico en la génesis y la expresión de la arquitectura, de la mano de destacados arquitectos nacionales del panorama actual. En esta ocasión, y como primera entrega de esta nueva sección en nuestra revista, conversamos con Carlos Ferrater.

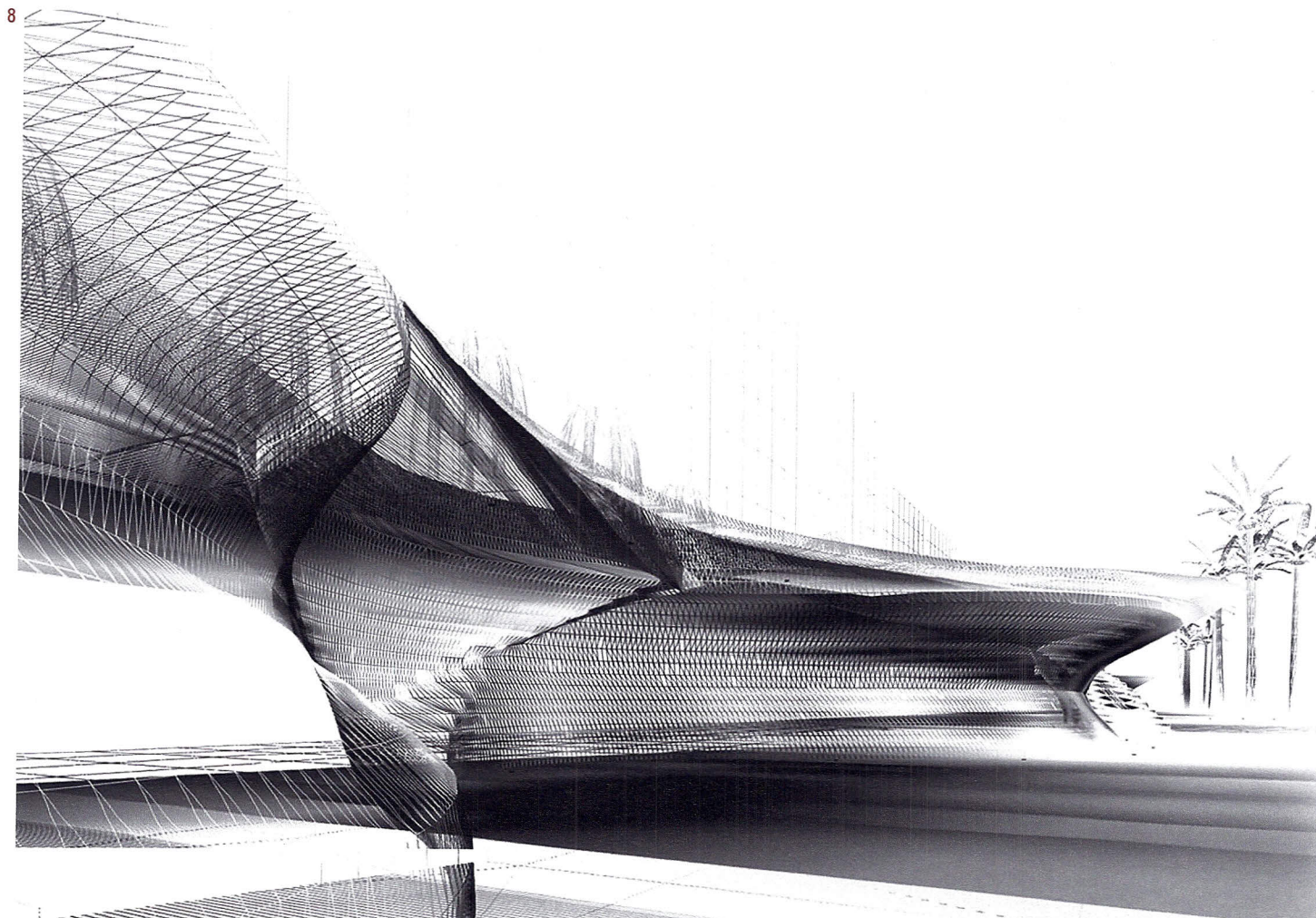
Previa cita, nos recibe en su estudio, ubicado en la planta baja del edificio de viviendas y oficinas de la calle Balmes que el mismo proyectó, en pleno ensanche de Barcelona. Esperamos unos minutos en la sala de reuniones, tiempo suficiente para impregnarnos del ambiente silencioso, sobrio y exquisitamente equilibrado del despacho. La luz

entra por ese pequeño patio, acristalado hasta el suelo, habitado por un bambú tan impecablemente enmarcado, que parece objeto de exposición. Pronto sale a saludarnos, nos invita a sentarnos en una pequeña mesa redonda junto al patio, en una salita decorada con una nutrida colección de dibujos y bocetos propios, y comenzamos la conversación.



1 / MANTESE, ELEONORA. "Ideas construidas con precisión".
En "Carlos Ferrater". Colección Arquitectura Española
Contemporánea. Ed. Munilla-Lería. Madrid, 2000.

38



Eleonora Mantese acierta al afirmar 1 que tus bocetos no tienen nada de esquemáticos. Que son condensaciones perfectas que contienen la idea inicial. Intensos núcleos de reflexión y construcción. Que la lucidez en tus apuntes es tal, que son ya la obra ¿Podrías explicarnos como transcurren, en tu caso, los procesos gráficos de gestación de la idea? ¿Con qué herramientas gráficas te encuentras más cómodo en ese primer momento de CONFIGURACIÓN?

En Arquitectura casi puede valer cualquier herramienta. Una reciente exposición, patrocinada por la cooperativa Jordi Capell, exhibía dibujos de arquitectos realizados con herramientas que no se pudieran comprar en la misma cooperativa. Yo presenté un dibujo sobre el Paseo Marítimo de Benidorm, realizado con lápiz de labios (*lipstick*), y sombras de ojos.

Normalmente dibujo con bolígrafo. Dibujar con lápiz blando y mina gruesa todo queda muy bonito pe-

ro, como decía José Antonio Coderch, te pueden llegar a pasar "de matute" algún mal proyecto. Ese pequeño primer dibujo que sintetiza una idea, cuando ya has dado algunas vueltas al tema, aunque feo, servirá de inicio del proyecto.

Ese instrumento, que es extensión de la mano, es el mejor. Porque es rápido. El único que casi va a la velocidad del pensamiento. En ese proceso, mientras vas pensando, vas dibujando. Se congela una pequeña idea. Creo



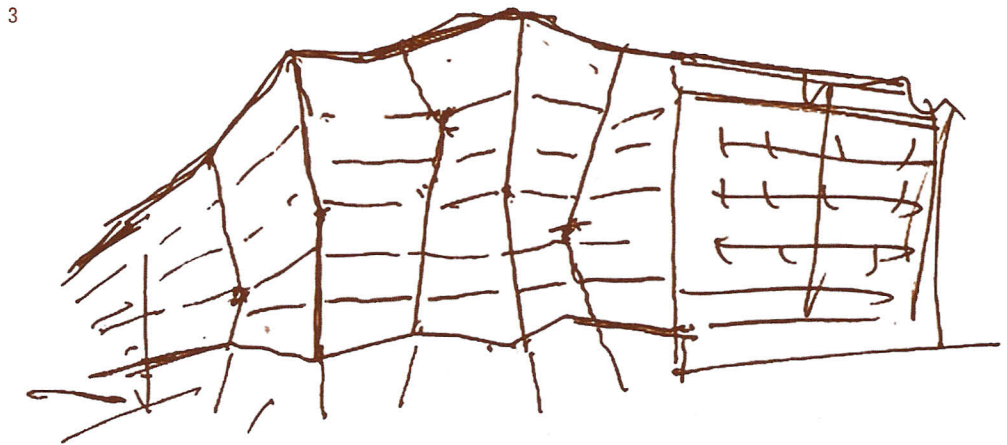
que es importante que ese primer dibujo sea único. Sino es preferible parar el proceso y reanudarlo más adelante. Hay veces que estoy un mes sin dibujar.

Hay quien piensa que estos primeros dibujos de gestación, al plasmar la esencia de la idea, constituye un mérito que el arquitecto logre que la obra final se parezca a ellos ¿Qué peso tienen estos dibujos en la configuración final de tu arquitectura? ¿Hasta qué punto condicionan su resultado?

En principio yo creo que no deberían condicionar nada pero, curiosamente, al menos en mi caso, generalmente la obra final se parece muchísimo a aquel primer dibujo. Nosotros casi no cambiamos. Un dibujo puede ir evolucionando, pero siempre esa primera semilla se mantiene.

Un proyecto sin una idea potente, que sea capaz de aguantar dos años, tres, cuatro años de canalladas que va a sufrir. Todo el mundo va a intentar tirarte eso abajo: normativas, clientes, constructoras, ingenierías... Al final tienes que lograr mantener aquella idea. Cuanto más potente sea mejor aguantará. Eso no quiere decir que en las diferentes fases del proyecto el dibujo no cambie.

Tras la concepción, y antes de dar forma definitiva al objeto, en esa etapa personal de REFLEXIÓN en la que se reordenan la ideas, encajando, ajustando y dimensionando los diferentes elementos del proyecto ¿que herramientas y tipos de dibujo empleas? ¿Prefieres un dibujo manual a escala? ¿Utilizas maquetas de trabajo? ¿Introduces ya el CAD...?



Nosotros a veces iniciamos el proceso de proyecto con maquetas. Las maquetas, esos pequeños instrumentos de trabajo, también son dibujos (como la maqueta del "Grove", realizada con un cartón ecológico especial...). En otros momentos también introducimos el ordenador, pero entendido como una extensión del pensamiento. Algo que es material de reflexión en mi trabajo de investigación, el ordenador utilizado no tanto como máquina para operar sino como ese brazo mas largo que llega donde tu mano y tu lápiz no llegan. Como medio para indagar a un lugar, un paisaje, una topografía.

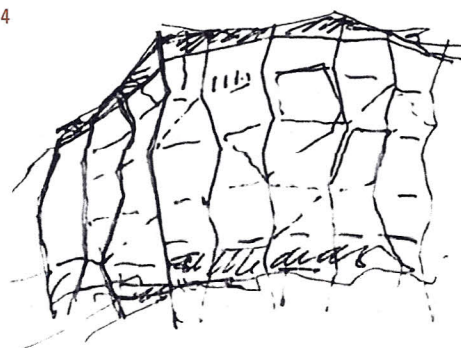
Nosotros realizamos cantidad de dibujos, éstos se relacionan íntimamente con cada proyecto. A veces tenemos

que reinventar, para cada proyecto, una manera de dibujar, una manera de representar y, también, una manera de construir.

En Arquitectura, aunque lo parezca, no todo es posible. Que el ordenador lo dibuje todo, (como pudimos ver recientemente en la Bienal de Venecia: patatas, percebes...), no quiere decir que todo sea Arquitectura. Nosotros entendemos que la Arquitectura ha de tener una raíz geométrica, no necesariamente basada en cuerpos sólidos puros (cajas y volúmenes...), pueden ser geometrías más complejas, que trabajan con la estereometría, las intersecciones y las articulaciones, que se deriven de mallas, de redes, nudos, pliegues... (ya lo anunciaba Anaximandro de Mileto cuatrocientos años antes de JC).

Las Vanguardias, con la máxima abstracción, severidad y rigor, buscaban una situación provocadora. Los arquitectos asumen a veces posiciones provocativas.

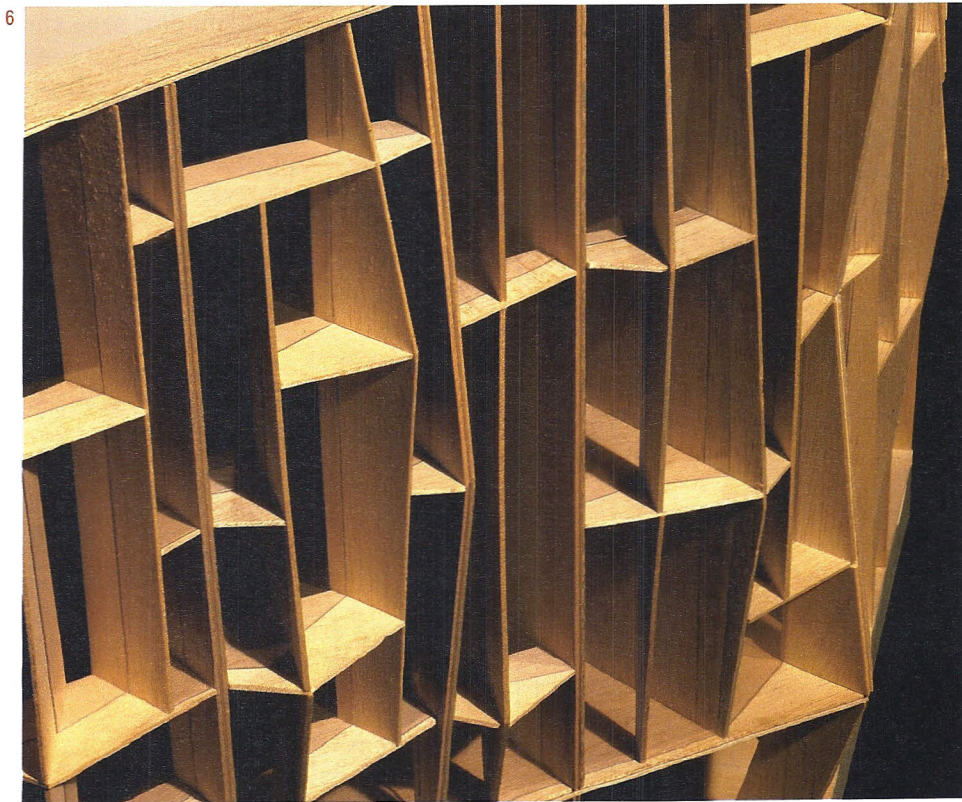
Otro aspecto importante es como blindar el proyecto. El proyecto debe estar blindado a las injerencias externas. El proyecto nace con esa vocación

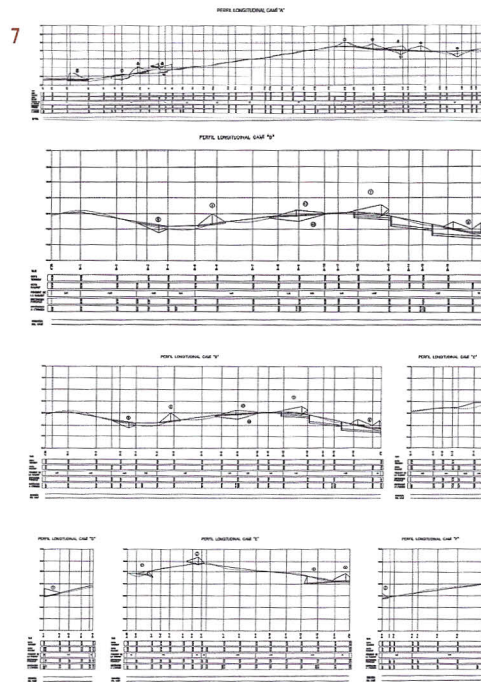


que rechaza cualquier tipo de injerencia. Tiene un hermetismo, un cierto blindaje. Pero en cambio, ese mismo proyecto que es hermético, es capaz de adaptarse a las situaciones reales del emplazamiento, de la economía, de la construcción... de aquellas otras circunstancias que sí tienen que ver con la arquitectura. Esa doble condición de moldeable a las situaciones reales del emplazamiento, de la economía, de la construcción, y de hermético a las injerencias que no tienen nada que ver con la arquitectura es lo que nosotros buscamos. Por ejemplo las poligonales que entran y salen en el vestíbulo del Hotel Juan Carlos I, o la malla flexible del Botánico... son así.

Las herramientas con las que trabajamos son estas: bocetos, dibujos, maquetas, ordenador, incluso, a veces, dibujos intermedios como mallas, pliegues, trenzados... que se utilizan como pautas sobre las que el proyecto se va conduciendo. Las geometrías más complejas no valen para todos los proyectos. Hay proyectos que son solucionables desde la disciplina de la ortodoxia en la que hemos aprendido a trabajar: la planta, el alzado y la sección. Pero hay otros que tienen que ver con el imaginario, con lugares que tienen una herencia cultural: territorios rurales, de gran fragilidad programas de gran complejidad... En esos casos la disciplina aprendida no es su-

ficiente para enfrentarse al proyecto, y entonces hay que argumentar, construir o crear un nuevo instrumental capaz de indagar en ese otro territorio que no conoces tanto. Gracias a esas geometrías más complejas vas pulsando y vas entresacando las condiciones de ese paisaje, de esa tradición, de ese lugar, y no tanto los aspectos físicos. Por ejemplo en la fachada del edificio para Iberia en el Paseo de Gracia, de la que tenemos (con Juan Trías de Bes y Xavier Martí) páginas y páginas de operaciones matemáticas; o en el Paseo de Benidorm, donde pensábamos con el ordenador y construíamos con las manos y con el "cutter" las formas del





paseo para, al final, obtener un modelo 3D (en ocasiones incluso el “cutter” también puede ser una herramienta de dibujo).

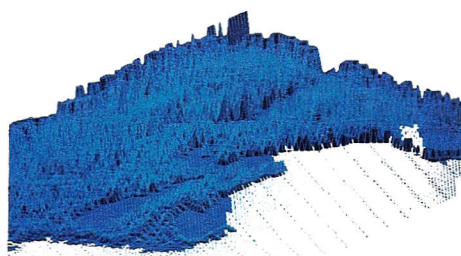
En este camino de ida y vuelta: del dibujo de germen al proyecto, y del proyecto a un modo específico y a un instrumental apropiado para su representación ¿No se está renunciando un tanto a identificar una personalidad propia como autor?

Sí, pero el lenguaje en Arquitectura no es lo más importante. Puede tener un cierto valor o un cierto interés, pero no es lo esencial. Lo esencial es la luz, es la forma de aproximarse o de entender un lugar: su historia, la tradición, la cultura. Hay que tener una gran capacidad de abstracción para entender esas condiciones más complejas. Crear el instrumental, generar formas de representación y de dibujo, e incluso buscar formas de construcción para llevar esos proyectos adelante, hasta la obra realizada que es lo que importa. Si no, no habría dibujo. Hay dibujo en cuanto ese dibujo se va a convertir en algo construido. El dibujo y la construcción tienen mucho que ver.

Hay arquitecturas muy reconocibles. Por ejemplo me pregunto ¿Qué es lo que me interesa más de Gaudí? Nosotros hemos hecho varios proyectos de arquitectura hipogea (en el Botánico, en el Fitness Center del H. Juan Carlos I...) Allí resulta que no hay lenguaje. Sólo hay luz y construcción. De Gaudí me interesa precisamente su arquitectura hipogea. En la planta baja de La Pedrera, en el Parque Güell o en la cripta de la Colonia Güell no hay lenguaje. Hay luz, estructura y construcción. Cuando sa-

le al exterior ya si hay lenguaje. Te puede gustar más o gustar menos. Yo no soy un gran amante de las formas del modernismo. En cambio esa otra arquitectura enterrada, que no tiene tanto lenguaje, sí me interesa más.

Y tampoco es que no me reconozca en cada proyecto. No me empeño en que me reconozcan porque siempre, al final, hay algo reconocible. Un arquitecto siempre se debate en la tensión entre la singularidad de la obra (esa experiencia nueva, ese comienzo con el papel en blanco), y ese proceso que, al ser continuo y encadenado en el tiempo, no permite renunciar a la experiencia anterior. Ahí se genera la violencia del acto creativo. La mano hace lo que sabe hacer, y quiere hacer lo que no sabe hacer, o todavía no ha hecho. Pero sin esa violencia no hay acto creativo. Y el dibujo transmite esa condición. En esos dibujos iniciales, un poco torturados, se explica esa vio-



lencia. En ocasiones hay incluso dislexias (yo me he encontrado dibujando al revés). Ahí es donde vosotros, los profesores de EGA, debéis indagar más. Formar a los estudiantes. No dejarles utilizar el ordenador como una herramienta muerta, aunque también esta pueda ser una herramienta fantástica...

Ahí vamos. Cuando, antes de desarrollar el proyecto ejecutivo, procede COMUNICARSE con el agente impulsor del proyecto y, por tanto, presentárselo de forma que venda, ilusione o exprese la idea con rapidez ¿Utilizas el mismo medio gráfico según se trate de un cliente promotor, o de un jurado encargado de seleccionar la mejor propuesta en un concurso? ¿Podrías describir tus estrategias, así como los medios gráficos dispuestos en función de ellas?

Hoy al arquitecto no sólo se le pide que la arquitectura sea algo correcto, funcional o adaptado a unos costes determinados. Se le pide todo eso, pero hoy se le pide algo más. Por eso son frecuentes los concursos en la obra pública (aunque también se dan en la obra privada: acabamos de ganar un concurso para una ONG, que pedía una imagen potente, un icono sobrio pero amable...). Cuando te vienen a buscar es eso lo que esperan. Claro que quieren que hagas un buen edificio, pero también quieren esa otra condición.

Los concursos son una posible fuente de trabajo ¿Pero cómo representar los proyectos para un concurso? La gente espera que presentes los “renders” (que yo llamo “horrenders”). Dentro de los “renders”

hay clases de “horror”. Nosotros experimentamos ahora con documentos que no enseñen la totalidad, sino que muestren parcialmente las cosas. Que sean más sobrios, en blanco y negro o con un color muy ligero, pero que tengan fuerza para transmitir una idea, a un jurado (15, 16). Ellos han de ver, en breves momentos, 30 ó 40 paneles, y han de advertir; ¡Mira éste...! Por eso es importante la forma de presentarlos. Si ven solamente la planta muy trabajada nadie se va a quedar mirando. La planta estará bien trabajada. Yo no se hacer un proyecto si no trabajo mucho la planta. Porque, además ¡Qué miedo ganar y que luego aquello no se pueda asumir!

Ese documento a veces es una maqueta. Pero las maquetas... Primero son más lentas, y segundo para que una maqueta sea espectacular también es más difícil. Una pequeña maqueta de trabajo, que puedes haber hecho en cartulina (de las que nosotros hacemos a cientos), no es un documento muy espectacular. Es una cosa blanquita, pequeña, que para un experto puede valer, pero para alguien que va muy rápido, o es un político (como hay muchos en los jurados) buscando un “pelotazo”, no vale tanto. A veces funciona mejor ese otro documento que explica... Puede ser parte de una fachada, o la luz, o la permeabilidad de ese proyecto...

Hoy parece que algunos arquitectos se preocupan por explicar, no tanto como va a ser ese edificio, sino más bien cómo se va a habitar, cómo se va a vivir o cómo se va a disfrutar...

Sí, y aparece lo que nunca había en los dibujos de arquitectura, que es gente. Esa panoplia de arquitectos estrella cada vez ponen más gente. Cada vez hay más masas de gente. Parece que es la forma de insinuar, ¡qué éxito tiene este edificio que ya está lleno antes de existir!

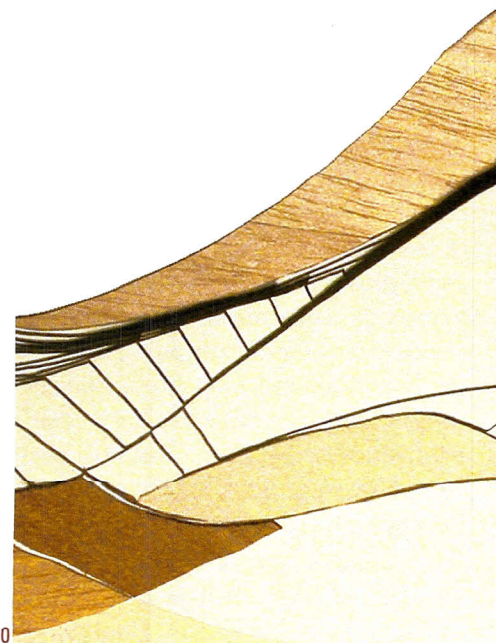
Cada vez hay más gente y más color.

Ya lo decía Catalá Roca (célebre fotógrafo, que inmortalizó las obras de Coderch): “el blanco y negro se acaba” ¿Por qué crees que la novia se casa de blanco y el novio de negro? Para la foto ¡Claro! La foto sólo podía ser en blanco y negro. Ahora, con el color, la gente se puede casar de rosa, de verde... Nosotros tenemos las fotos de las obras en color, y luego las tenemos en blanco y negro. Durante muchos años esto ha sido muy pesado, pues había que dedicar doble trabajo. El revelado, las luces, que no son las mismas para blanco y negro que para color, los cielos... Las condiciones idóneas son distintas, por lo que había que elegir días distintos. En cambio hoy, gracias a los ordenadores hay ciertas garantías y en el Photoshop, si te ha cambiado el color o te ha cambiado algo, puedes arreglarlo. A mí sigue gustándome muchísimo el blanco y negro, pero las revistas no las quieren. Cuando les envió fotos en blanco y negro me dicen: “bueno, una te dejamos”. Nosotros hemos hecho algunos libros en los que el color sólo aparece cuando es estrictamente imprescindible, porque lo demás ya se explica bien sin él.

Otro momento crucial de mediación del dibujo en la Arquitectura es el de la DES-

CRIPCIÓN. La comunicación con el agente encargado de construir el edificio. Aquel que ha de convertir los dibujos del proyecto en una realidad física habitable ¿Como entiende Carlos Ferrater este momento? ¿Qué papel juega entonces el medio gráfico? ¿Presenta alguna particularidad la documentación gráfica descriptiva que dispone en sus proyectos de ejecución?

Procuramos hacer pocos detalles constructivos. Si en un edificio podemos quedarnos en dos detalles, no hacemos más. En este aspecto somos muy vagos, y seguimos aquella ley del máximo rendimiento con el mínimo esfuerzo. El más claro ejemplo de ello es el edificio Fitness Center, donde hay un sólo detalle constructivo: la entrega de la losa y el muro.





Por otra parte, tenemos muchos proyectos en los que la forma de construir va un poco implícita a la forma de proyectar. Por ejemplo, en el Jardín Botánico no se entiende esa malla si no ves como se construye un muro de tierra armada ... También en Zaragoza, no se entiende esa malla si no es con esos arcos que se repiten y resuelven esa enorme cubierta... Siempre es lo mismo, aparece una forma de construir que tiene que ver con la forma de entender y con la forma de dibujar y de representar. El proyecto ya nace con una vocación de ser construido de una determinada manera.

Nos gusta experimentar formas de construcción bastante sencillas y, si es posible, con la condición de que el esqueleto sea ya la forma del edi-

ficio. No hay rellenos ni casi fases de acabado.

Genéricamente podemos definir al buen arquitecto como aquel capaz de hacer buena arquitectura ¿Pero qué virtudes diferencian a un buen arquitecto del resto?

La primera condición es que sea una persona con dedicación plena. Esta es una profesión casi monacal. Esto ya lo dice Moneo. En la buena arquitectura hay dedicación, esfuerzo... aunque con apariencia de naturalidad. Es como la danza: hay un increíble esfuerzo detrás, pero parece que se hace con gran facilidad. Esa es la condición del buen arquitecto, hay siempre una enorme dedicación, un enorme trabajo detrás, pero al final parece que se hace sin ningún tipo de esfuerzo. El

programa se explica sólo. La obra parece que no tiene esfuerzo...

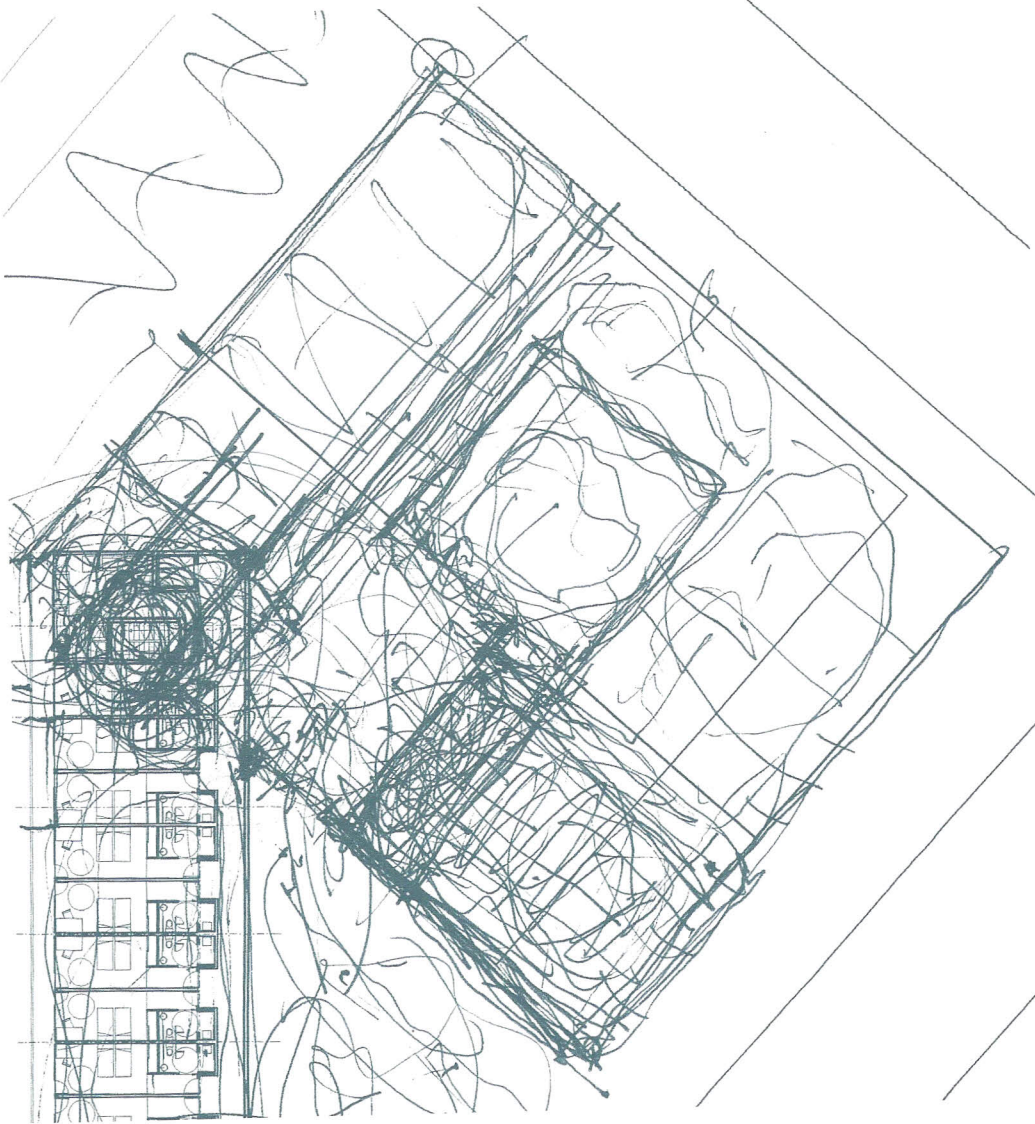
¿Y esto como se enseña?

Yo creo que no se enseña nada. “Todo aquello que puede ser explicado no merece la pena ser aprendido”. La escuela es un zoco. Intercambiamos ideas. A lo mejor yo me llevo una, y ellos se llevan dos. Ellos las manipulan, las transforman. Yo manipulo las de ellos... Y en el despacho igual. La clave está en el aprendizaje de todos. Todos estamos siempre aprendiendo de todos. El aprendizaje del último chico que acaba de llegar al estudio está compartido con el mío. Estamos compartiendo justamente la misma área de aprendizaje.

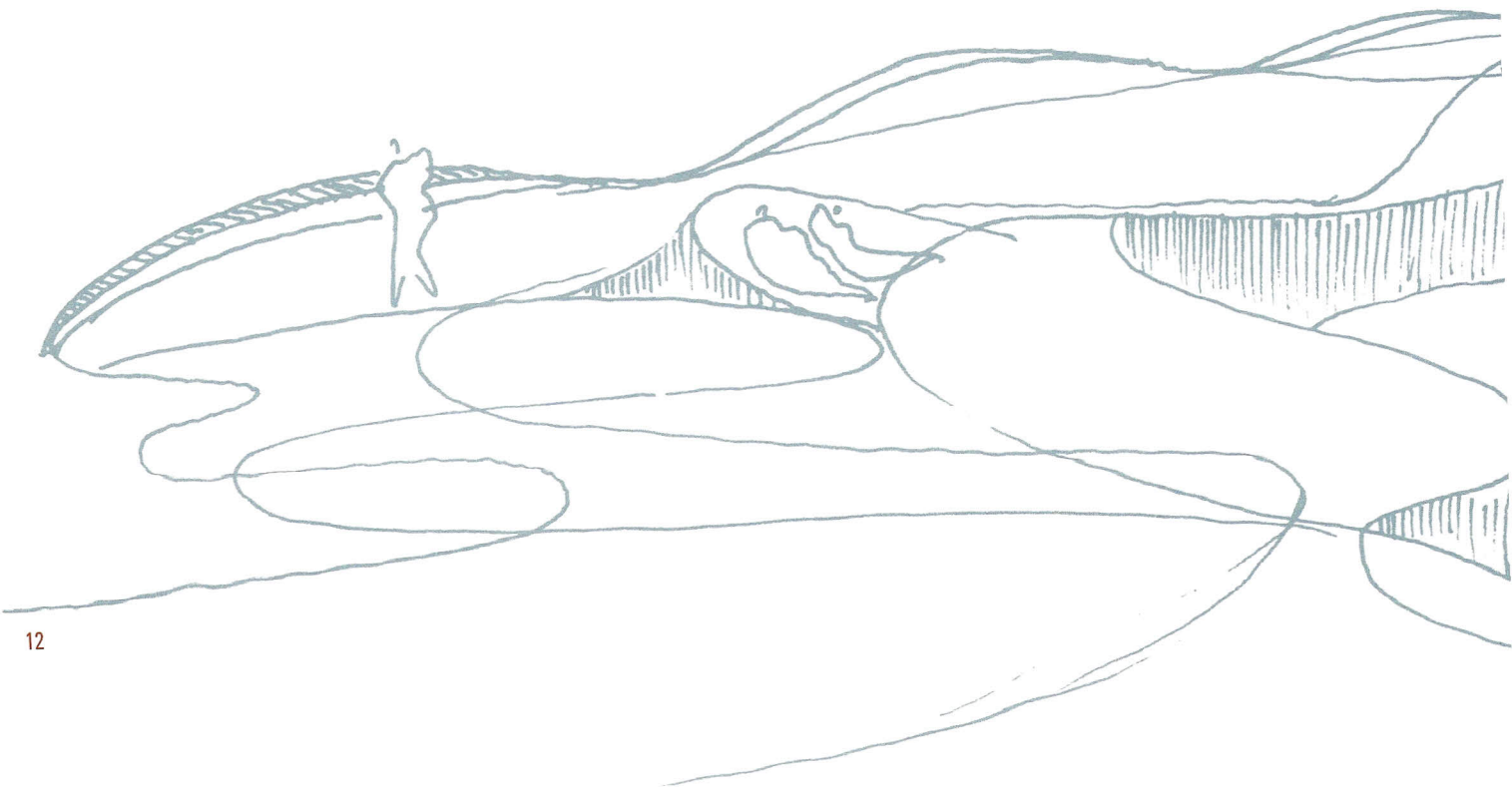
Fue Diderot quien advirtió: “desconfiad del TALENTO de un arquitecto que no sea un gran dibujante” ¿Qué habilidades gráfico-intelectuales requiere hoy un arquitecto para poseer talento?

Para mi hay una condición elemental del dibujo, que es la proporción. El dibujo no ha de ser ni muy bonito, ni muy vistoso... pero ha de tener proporción. De manera que cualquier forma de enseñar a dibujar que tenga que ver con entender la proporción, para mi es buena. Por ejemplo la estatua es una magnífica manera de enseñar a dibujar. Yo no tengo un dibujo superatractivo, pero cuando dibujo algo, como la sección de un edificio, todas las cosas tienen proporción. Esa es la condición primera del dibujo de un arquitecto. Luego puedes llegar a pervertir el sistema y, si quieres, buscar la desproporción de las cosas para que entre ellas tengan unas tensiones de-





11



12



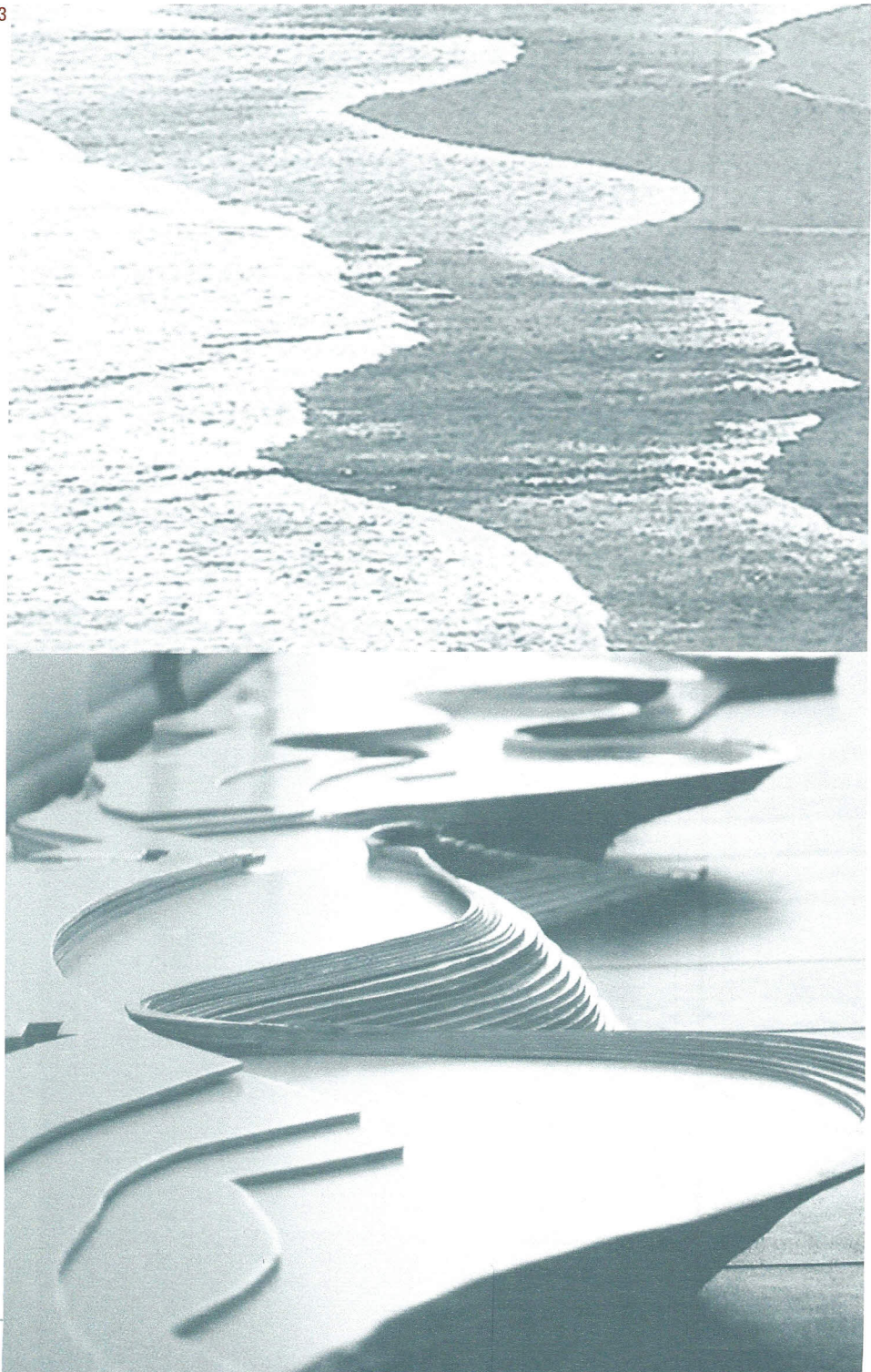
terminadas. Pero ese es otro paso. Con el dominio del dibujo puedes llegar a pervertir los proyectos.

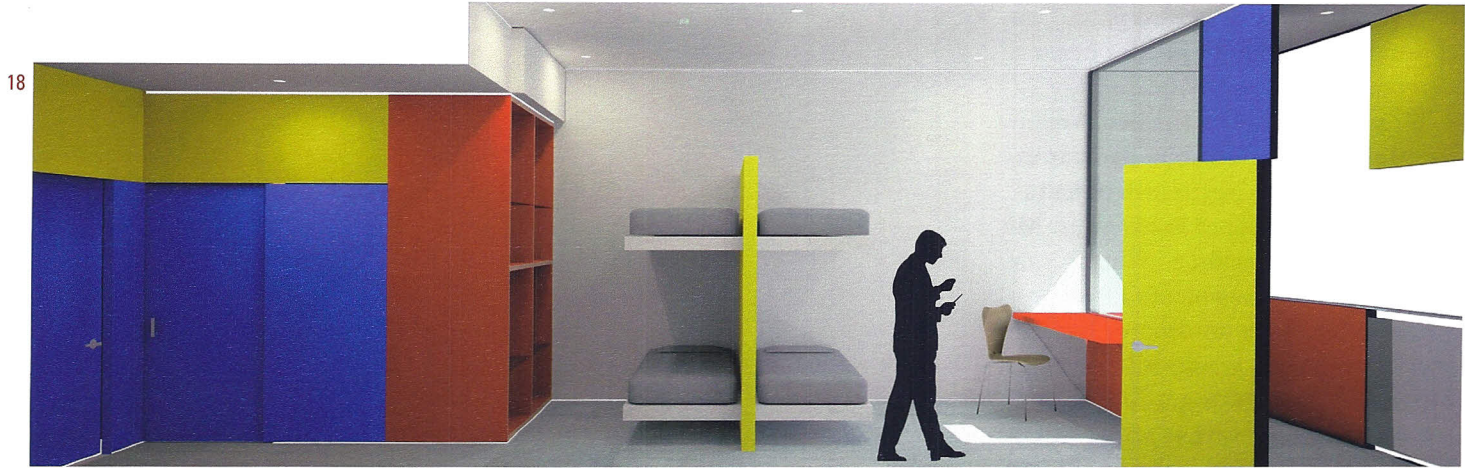
Hoy no hay cosas fijas en Arquitectura. Entender un sitio, dedicar esfuerzo y tener un cierto instrumental. Y cuando no lo tienes lo inventas. Mi primera aproximación a un lugar (que puede ser el emplazamiento de un proyecto) es siempre un dibujo. Incluso muchas veces partiendo sólo de la información de la cartografía y de cuatro fotos. Porque sin ese primer dibujo, cuando vas a “hablar” con el lugar no hay diálogo posible. En cambio, cuando ya tienes algo, le puedes preguntar y el lugar te responde: “pues sí”, “pues no está tan claro”, “pues tal...” Es ese primer dibujo que intenta entender la ciudad y la pieza que vas a poner ahí (por ejemplo, ahora, en Lérida, ha sido como colocar en el Segre, colgado, un edificio).

¿El dibujo es ya Arquitectura?

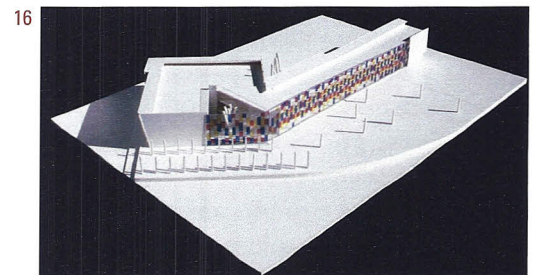
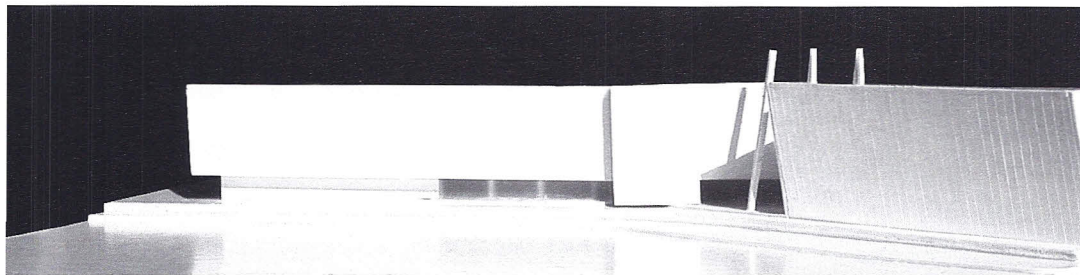
Yo creo que sólo ha habido unos dibujos que son Arquitectura, que son los de Mies. Los dibujos de Mies sí que ya son Arquitectura. Porque ya tienen esa condición: la proporción, la construcción... está todo. La fachada del Seagram, la planta de una Casa Patio... Está todo ya. Incluso el material. Y si no está él lo va a inventar.

Nosotros, a otro nivel, hacemos lo mismo con la fábrica de ladrillo prefabricado blanco. O buscando materiales que se adapten a determinadas formas de construir, que a veces no hay. Por ejemplo, ahora estamos trabajando, en la Casa Barcelona, en un proceso de innovación generando fachadas perceptibles (con Technal),

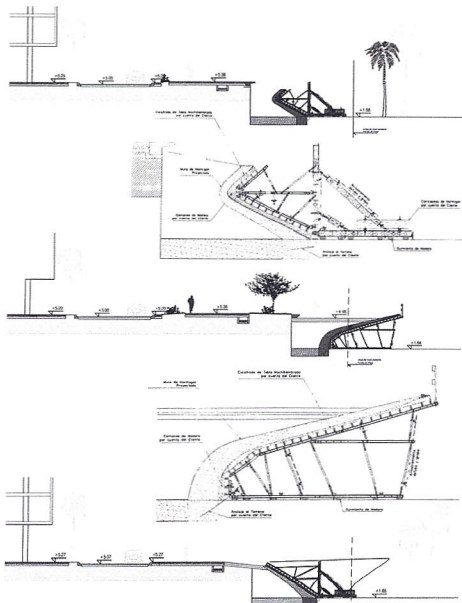




17



21

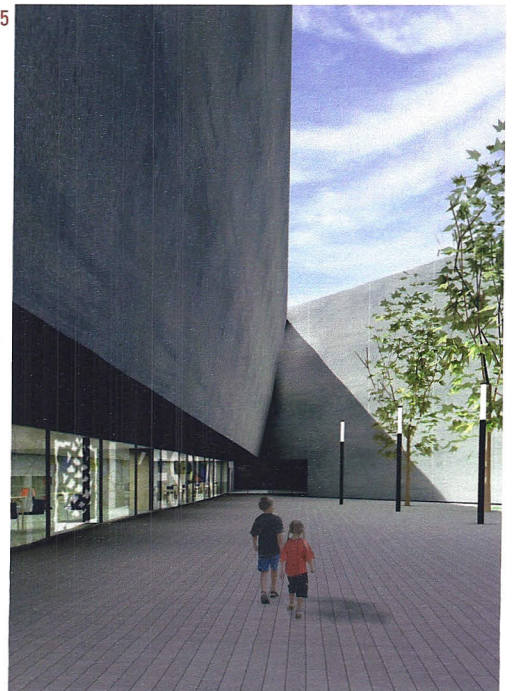


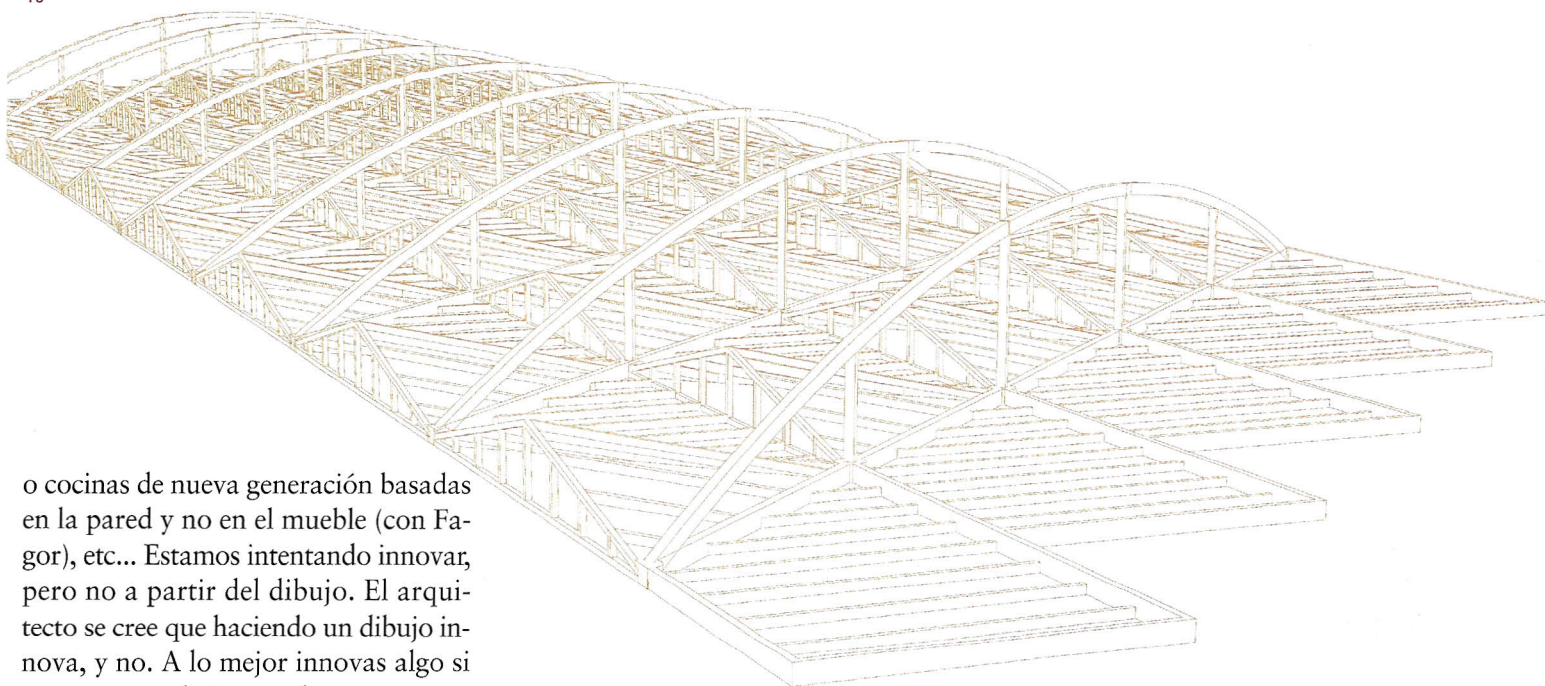
APUNTALAMENTOS DE ENCOFRADOS CON EXTENSIONES QUE ADOPTAN CUALQUIER SITUACION ESPACIAL

14



15





o cocinas de nueva generación basadas en la pared y no en el mueble (con Fagor), etc... Estamos intentando innovar, pero no a partir del dibujo. El arquitecto se cree que haciendo un dibujo innova, y no. A lo mejor innovas algo si te pones a trabajar con las empresas y empiezas a pensar en esos componentes, y a indagar donde está el punto de posible innovación, que después la industria va a llevar a la práctica y los arquitectos van a poder recibir como algo susceptible de utilizar para conseguir unas viviendas más innovadoras, más flexibles, más abiertas...

¿Como ve Carlos Ferrater el futuro? ¿Los arquitectos vamos a seguir trabajando esencialmente igual?

Yo creo que sí. Cuando ves el Partenón y ves el Seagram, o la Neue Nationalgalerie de Berlin, pues tampoco es que hayan pasado muchas cosas. Yo creo que eso de la Arqui-

tectura es hoy casi lo mismo. Lo que si que cambia es el cuadro sobre el que trabajas. Hoy es mucho más complejo. O mejor dicho, es de diferente complejidad. Hoy tienes en tu mano nuevos materiales, medios, redes de información... Aunque a pesar de ello hoy se está haciendo mucha arquitectura fatua y vacía...

Sin darnos cuenta hemos acaparado más de una hora en la repleta agenda de nuestro arquitecto. Como casi siempre se quedan cosas en el tintero, acaso motivo para nuevas sesiones de reflexión sobre la incidencia del medio gráfico en la Arquitectura. En cualquier caso procede ahora apreciar y valorar detenidamente las aportaciones personales que amablemente nos ha ofrecido Carlos Ferrater.

PIES DE FOTO

- Fig. 1: Estación del AVE Zaragoza-Delicias: Bocetos.
- Fig. 2: Frente Marítimo para Barcelona. Dibujo de idea.
- Fig. 3: Edificio para Iberia en Paseo de Gracia de Barcelona. Boceto.
- Fig. 4: Idem. Idem.
- Fig. 5: Edificio para Iberia en Paseo de Gracia de Barcelona. Maqueta.
- Fig. 6: Idem. Idem.
- Fig. 7: Botánico de Barcelona. Perfiles topográficos.
- Fig. 8: Paseo Marítimo de Benidorm. Modelo 3D.
- Fig. 9: Botánico de Barcelona. Malla fractal.
- Fig. 10: Paseo Marítimo de Benidorm. Maqueta.
- Fig. 11: Seda para una ONG. Boceto.
- Fig. 12: Paseo Marítimo de Benidorm. Dibujo de idea.
- Fig. 13: Idem. Fotomontaje.
- Fig. 14: Sede para una ONG. Render del pasillo interior.
- Fig. 15: Idem. Render de una vista exterior.
- Fig. 16: Idem. Maqueta.
- Fig. 17: Idem. Idem.
- Fig. 18: Idem. Render con sección de un dormitorio.
- Fig. 19: Estación del AVE Zaragoza-Delicias. Malla de estructura de cubierta.
- Fig. 20: Idem. Idem.
- Fig. 21: Paseo Marítimo de Benidorm. Instrucciones gráficas para montaje de encofrados.
- Fig. 22: En portada. Bosque Mediterráneo de Montjuic. Dibujos de compresión, leyes de plantación, distancias y sombras.

