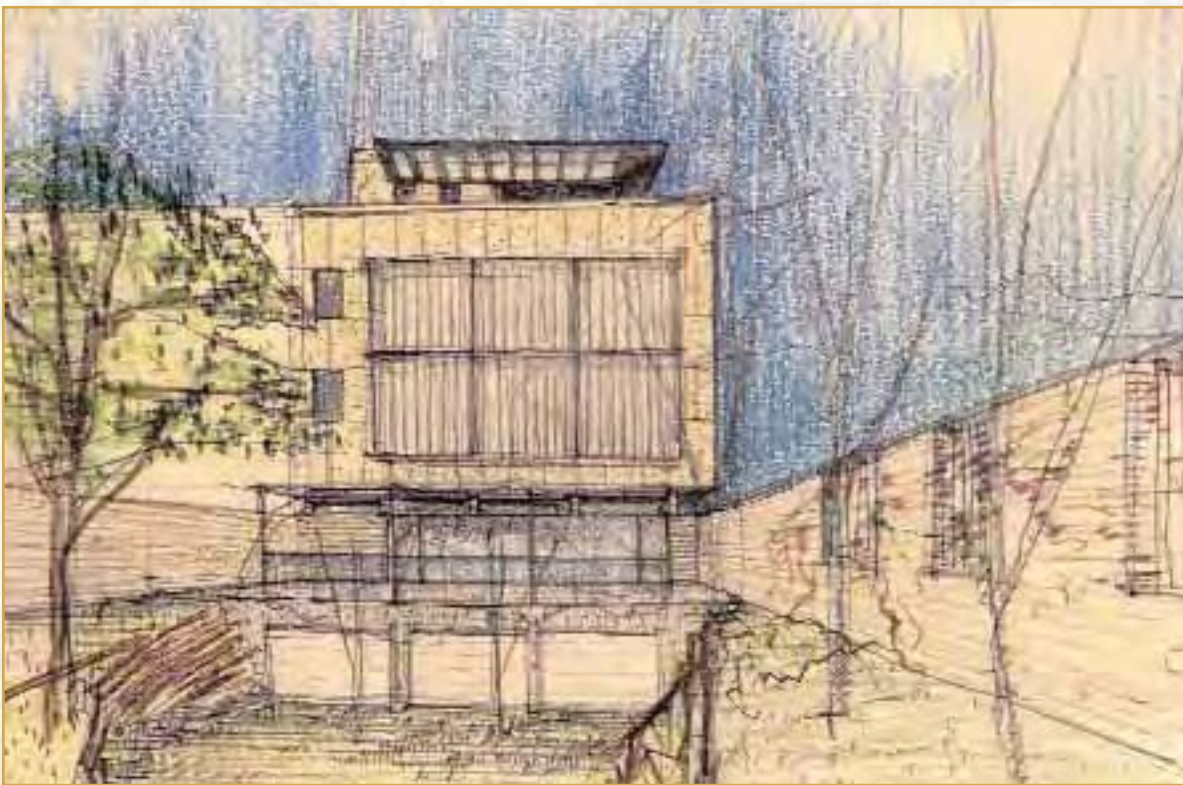


“EL DIBUJO, LA EMOCIÓN DEL PROYECTO”

ARCADI PLA i MASMIQUEL

ARQUITECTO

PROFESOR DE PROYECTOS DE LA ESCUELA DE
ARQUITECTURA “LA SALLE”, DE LA “UNIVERSIDAD
RAMON LLULL”, DE BARCELONA

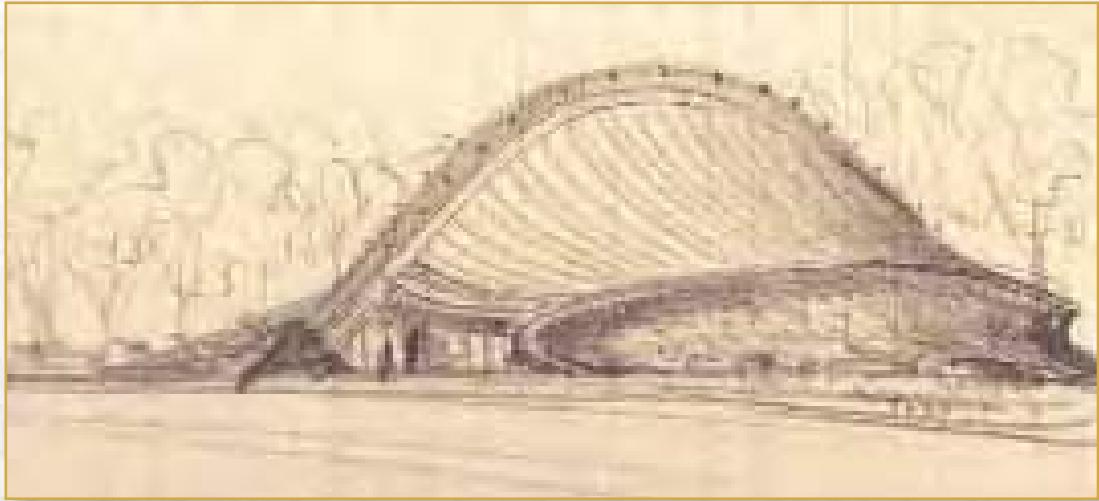


En

la Historia de la representación gráfica aplicada a la construcción, el dibujo aparece como el mecanismo intelectual por el que el creador o proyectista puede imaginar los espacios y los sistemas constructivos de lo que, con posterioridad, acabará



INVESTIGACIÓN



constituyendo una obra ejecutada en su dimensión real. La técnica del dibujo ha permitido a lo largo de los siglos una definición progresivamente más precisa de las estrategias y tecnologías de la construcción, así como en cada momento ha reflejado la sensibilidad, la capacidad tecnológica, la economía y el estilo de la época. Por lo tanto, desde los trazados clásicos, pasando por la documentación de los esquemas constructivos, especialmente desde la época gótica, podemos reconocer en los dibujos la creatividad y habilidad de los constructores de espacios e infraestructuras.

Un proyecto de Arquitectura, tanto en su esencia compositiva, como en el detalle de su construcción o en su relación urbanística o de paisaje con su entorno inmediato es, ante todo, una mezcla de intenciones utilitarias, tecnologías variadas, sistemas constructivos, y cumplimiento de normas, decretos u ordenanzas, que conforman un documento que facilita los estudios económicos y de industrialización del proceso de obra, con el objetivo final de ver la realización física y la utilidad de la construcción prevista. Cada proyecto debe tener un espíritu interno, una razón de ser que es el origen de la emoción que genera la Arquitectura. Esa emoción se encuentra ya en los detalles gráficos que han servido para el resultado final.

Tradicionalmente, y hasta ahora no ha cambiado -ni creo que cambiará- se ha hecho por medio de expresiones gráficas sobre un papel, es decir, dibujos. En esos dibujos debe figurar ya la emoción del pro-

yecto. Me atrevería a afirmar que si los gráficos iniciales no tienen esa emoción, se hace más difícil que el resultado final la tenga. Esos dibujos iniciales, expresiones de raíz más artística que los que desarrollan los detalles, sirven para contrastar los resultados de futuro. También son utilizados para la confección de maquetas y modelos complementarios que permiten el contraste entre el sueño y la realidad.

No tengo nada en contra de los renders digitales, me parecen mágicos. Y son necesarios para que el cliente o los futuros usuarios puedan imaginar mejor el resultado; para el proyectista esa cuestión puede ser de orden menor, en el sentido de que la concepción de un espacio debe estar configurado en la mente del que lo imagina. Los dibujos y maquetas sirven de confirmación de las especulaciones espaciales y organizativas del autor. La digitalización de los dibujos ha permitido un acercamiento a los problemas de diseño y ejecución jamás soñados. Este proceso, que los de mi generación hemos tenido el privilegio de vivir en directo (hemos pasado del lápiz y el tiralíneas, a los "graphos", "rotrings" etc., y de manera natural hemos llegado a esos instrumentos de alta precisión, que son los ordenadores. Digo que somos unos privilegiados porque hemos podido formarnos en el proceso de desarrollo del dibujo tradicional y lo podemos trasladar a los de ordenador con conocimiento de ambos mundos.

Me temo que muchas veces, las nuevas generaciones, abandonan el proceso mental





que nace en los bocetos y pierden con ello una parte substancial de la génesis de las ideas arquitectónicas. Yo recomiendo siempre a mis alumnos que no abandonen la croquización porque les ayudará a concebir mejor los espacios y a considerar el ordenador como una herramienta eficaz para su voluntad proyectual y no un recipiente de reducción al absurdo del proceso; es decir, me refiero a la necesidad de eliminar los excesos de “copy-paste” o la ilógica suposición de que los menús y temas previos o

desarrollados en otros proyectos tienen una capacidad de repetición infinita. Cada proyecto es diferente y como tal debe tener una estrategia de evolución, tanto en su concepto profundo como en la estructura de sus espacios, así como una creación perpetuamente renovada.

Volviendo a la emoción, (por qué no?) artística, contenida en los dibujos de arquitectura, sean bocetos o detallados planos de construcción, origen de la Arquitectura sublime:



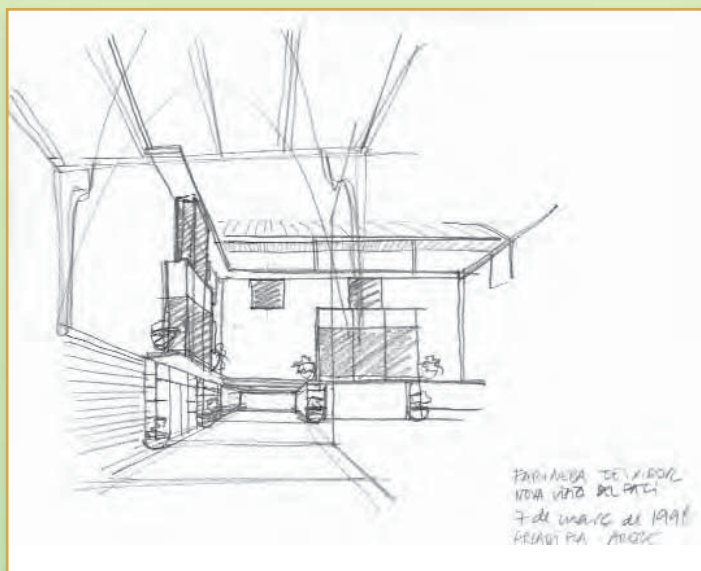


esa emoción, sentida por el proyectista, se traslada a la realización. La Arquitectura es Arte y como tal, genera en el espectador o usuario una emoción, la mayor parte de las veces inexplicable. Hasta hace pocos años, antes de la era digital, la relación entre los

conceptos iniciales y la obra terminada, era más evidente, más directa. Entre el concepto del autor y la realidad existía, o era más fácil que existiera, una línea de emoción continua, desde la abstracción inicial a la concreción definitiva del proyecto.

Los renders digitales son tan perfectos y potentes que dificultan la abstracción necesaria de los contenidos profundos iniciales. Encima, para su realización, hay que utilizar programas de software que no pertenecen, en su concepción, al mundo privado e íntimo del autor. A través de los renders iniciales, se hace más difícil analizar conceptos abstractos -el origen de cualquier arquitectura- y transmitir emociones. No digo que sea imposible, simplemente creo que es más difícil. Los renders al uso, tienden a banalizar las imágenes y a parecerse más entre ellos. Quiero decir que, probablemente la despersonalización del estilo individual a través de los pocos programas digitales que existen en el mercado, conlleva una mayor armonización visual de los resultados. Creo que, además, la perfección a la que han llegado, desde mi punto de vista, los hace inoperantes para explicar la auténtica realidad de una idea en el momento de inicio. Es decir que, en cierta manera, de no tener un completo proyecto ejecutivo en fase avanzada, es difícil que el dibujo "renderizado" refleje realmente la intención del proyecto. Así lo destacamos en el Congreso de Girona, en abril de 2008, que entre la imagen de "concurso" que da el premio al proyecto al ganador y la cruda realidad final, después del largo proceso de decisiones tecnológicas, normativistas, constructivas, estructurales, energéticas.....y funcionales que convierten una idea en un edificio, nos aparece una nueva y, la mayor parte de las veces, distinta, realidad, en forma de escasa emoción. Casi estoy tentado en afirmar que la única emoción posible radica en los alardes estructurales tan de moda (por cierto, tan caros como innecesarios). En este sentido casi estaría por hacer un llamado (con el convencimiento de que será una voz que clama en el desierto), de que en los concursos de ideas no se puedan presentar renders electrónicos, para reivindicar la capacidad de los croquis abstractos y los planos tradicionales como generadores de mayor autenticidad.

Por otro lado, la concepción de los dibujos digitales, con gran capacidad descriptiva del resultado final, pueden ser instrumentos del mayor interés comercial para facilitar la relación con el cliente o el usuario, y hay un larguísimo camino de estudio y perfección de las posibilidades del dibujo moderno para concebir con mayor precisión visual y documental



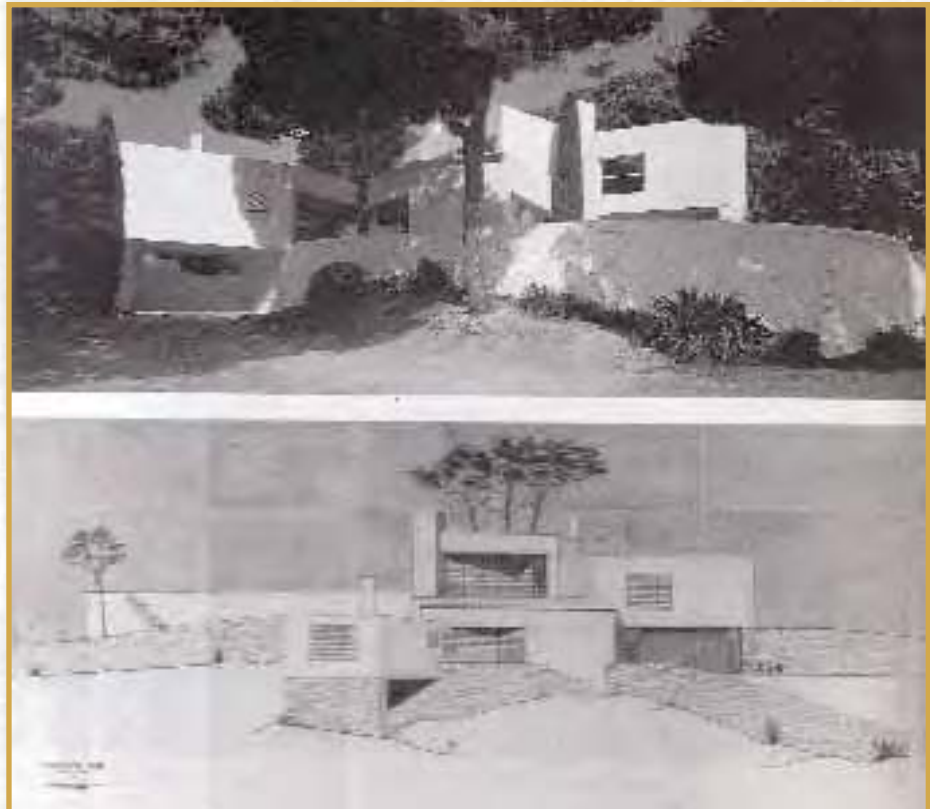
Un proyecto de Arquitectura, tanto en su esencia compositiva, como en el detalle de su construcción o en su relación urbanística o de paisaje con su entorno inmediato es, ante todo, una mezcla de intenciones utilitarias, tecnologías variadas, sistemas constructivos, y cumplimiento de normas

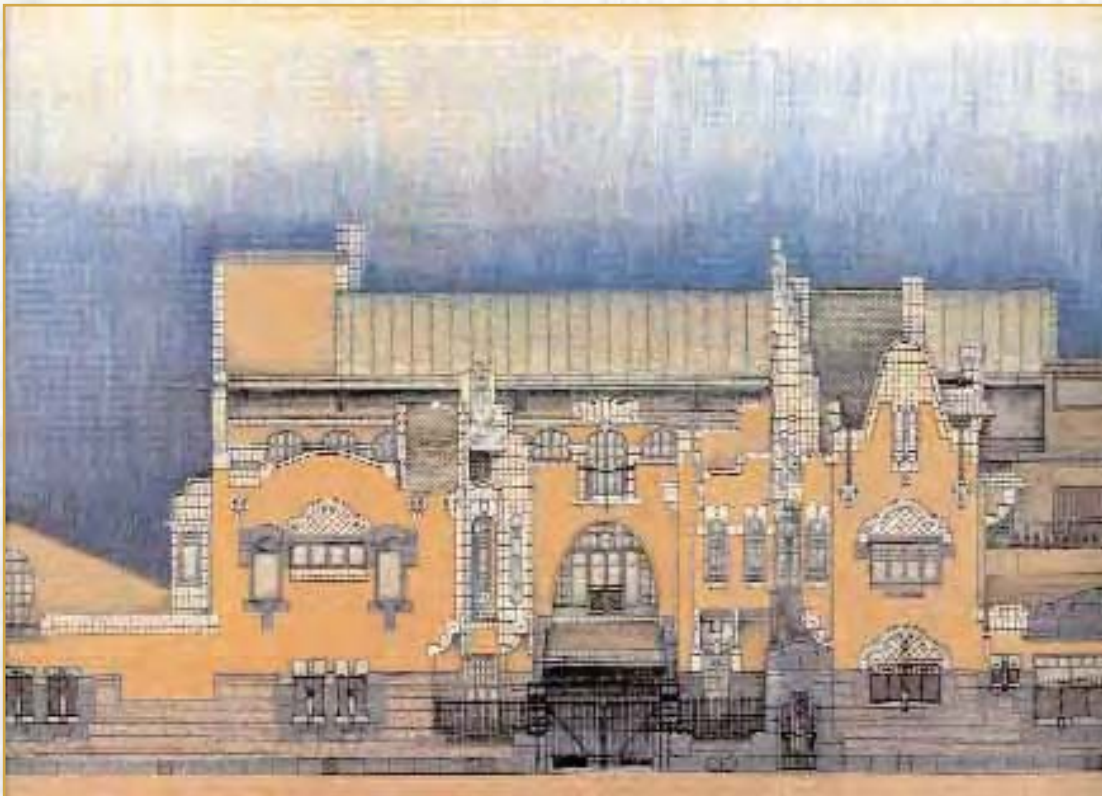
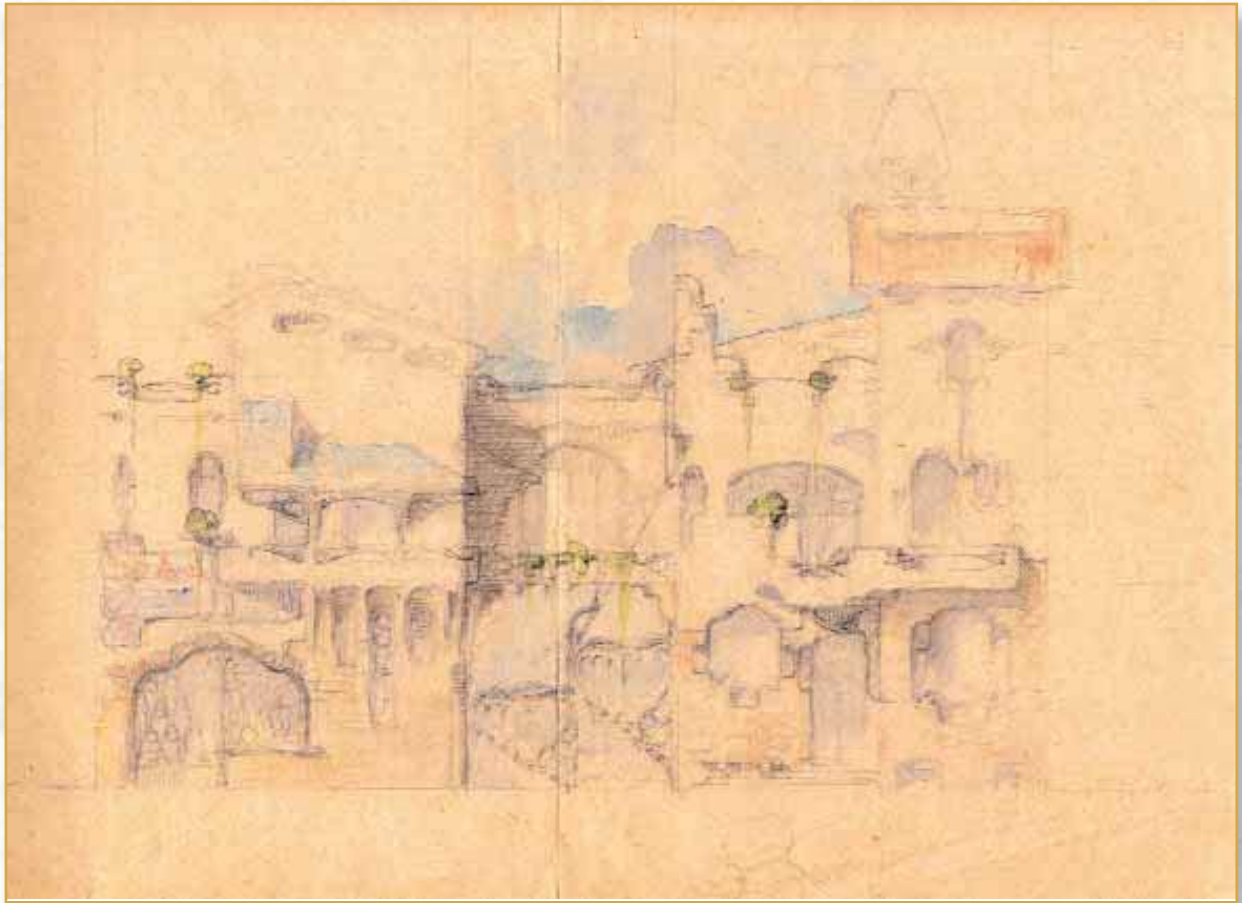


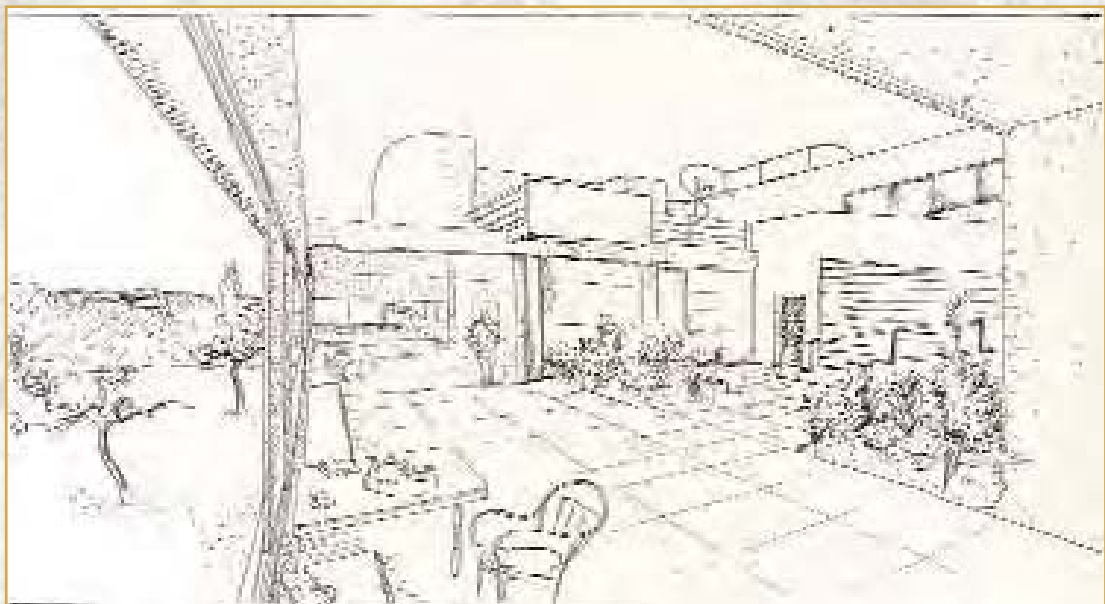
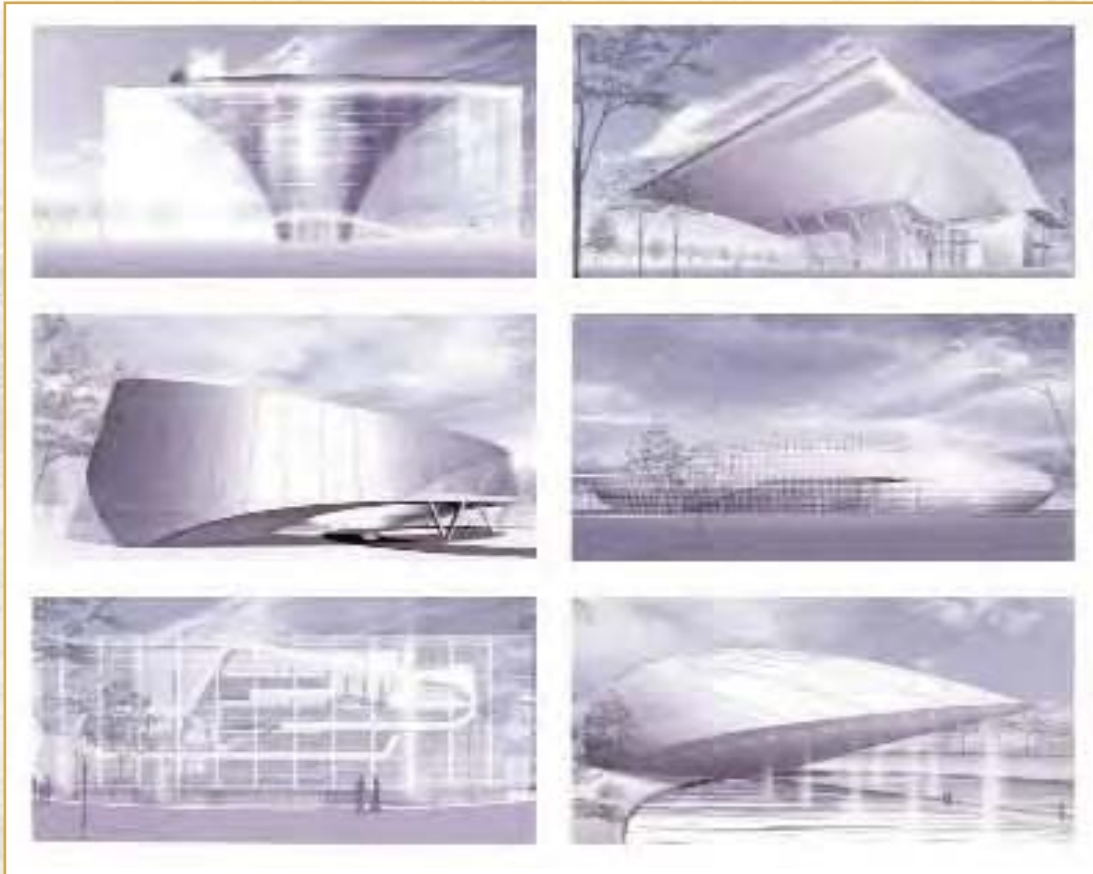


en beneficio de los mejores resultados. Pero su mejor utilización será al final del proyecto ejecutivo como un argumento más para convencer al promotor y sus clientes futuros.

En el momento en que nos encontramos, en que, como consecuencia de la situación global en el mundo de las ideas, empobrecido de manera evidente, la Arquitectura, sobretodo en los edificios más emblemáticos o de "autor", refleja esa liquidez intelectual que preocupa a tanta gente. Es más importante parecer que ser, y en ese sentido, las imágenes arquitectónicas buscan ese carácter iconográfico en su epidermis y en su imagen más banal y superficial. Ciertas Arquitecturas, pretendidamente modernas, basan su razón de ser en aspectos desligados del proceso de la construcción y la tecnología, para ofrecer resultados desprovistos de toda relación con aquellas sensibilidades concebidas por su creador. La distancia entre el origen de las imágenes y los resultados finales produce edificios y otras realizaciones de obra pública,







desprovistos de cualquier emoción. Son imágenes mudas sin contenido. En general, construidas por técnicos externos al proceso de creación que usan sus mejores esfuerzos en hacer posible el resultado sin el menor contacto ni contraste con el “dios mediático”, que lo ha generado.

Es bastante patético ver como ciertas figuras de renombre exponen sus resultados con una inconsistencia intelectual evidente. Son solo eso: formas, algunas de ellas bonitas, pero sin capacidad para dialogar con sus usuarios y sin transmitir contenidos.



Pura epidermis cosmética. Son excesos sin alma, sin emoción, muchas de las veces con costes de escándalo. Papanatismo de instituciones, empresas, y propietarios con carácter -no reconocido- de ignorante e inculto nuevo rico.

Evoqué la emoción que representó para mi la visita al Templo de Apolo en DIDIMA, en cuyos muros se dibujaron a cincel los detalles constructivos de la concepción del edificio . Vaya emoción profunda.

A mí me enseñaron a mirar, a reflexionar en lo que veía para, más tarde, imaginar de manera abstracta aquello que quería que acabara viéndose. La mirada profunda me enseñaba, a pesar de que tengo que reconocer mis limitaciones como creador puro, a pensar en conceptos claros que implicaran facilidad para transmitir emociones. Los ejemplos que relaté en el desarrollo de la exposición, estaban orientados a explicar precisamente esa idea del dibujo como generador de la Arquitectura.



