

Título: Diseño y sistemas de representación en la Arquitectura. Falacias figurativas universales y normativizadas.

Autores Agustín Massanet, Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Correo: agustinmassanet@gmail.com

Resumen

La arquitectura es una disciplina que se caracteriza por una “...esquizofrénica combinación de un máximo grado de autonomía y un máximo grado de anclaje en la realidad...” (Adrián Gorelik). Debido a esta condición, la arquitectura no puede presentar una realidad, como lo hacen otras disciplinas, sino que se debe valer de prefiguraciones ilusorias para dar a conocer situaciones aun inexistentes.

La materialidad, el mercado, las escalas, los costos, insumos, cadenas de producción, economías e industrias al servicio de un mercado tornan a la arquitectura de una rigidez al momento de pensar nuevos paradigmas. Si a esto le sumamos que las instituciones donde se deben enseñar y ensayar estos nuevos paradigmas, responden y son funcionales a los intereses y a las lógicas del poder, nos encontramos con un sistemas de prefiguración y de representación funcionales a los aspectos mas superficiales, dejando de lado la exploración de la materia fundamental de la que se compone la disciplina, el espacio.

Si consideramos los sistemas de representación como abstracciones que permiten prefigurarnos mentalmente situaciones ilusorias, entenderíamos el papel fundamental de los mismos en la construcción de nuevos paradigmas espaciales.

El siguiente trabajo intentará indagar sobre las limitaciones de los actuales sistemas de representación pensados desde la disciplina del diseño y entendidos como componentes fundamentales del proyecto de arquitectónico.

La representación en el proyecto Arquitectónico

La representación en el proyecto de arquitectura consiste en un sistema de códigos visuales de carácter universal, los cuales se constituyen, a mi modo de entender, en un coto al pensamiento y a la prefiguración del espacio y su diseño.

Las herramientas de representación y las limitaciones producidas por un mercado y una industria desarrollada en torno a los sistemas constructivos, se presentan como condicionantes muy fuertes, obstaculizando cualquier tipo de evolución y desarrollo de diferentes formas de generar y de vivir los espacios.

a- El corset de lo material en la arquitectura

Los sistemas constructivos con los cuales se materializan las ideas espaciales, necesitan de una mano de obra determinada, con conocimientos específico sobre materiales y una industria y procesos productivos que demandan grandes inversiones de capital.

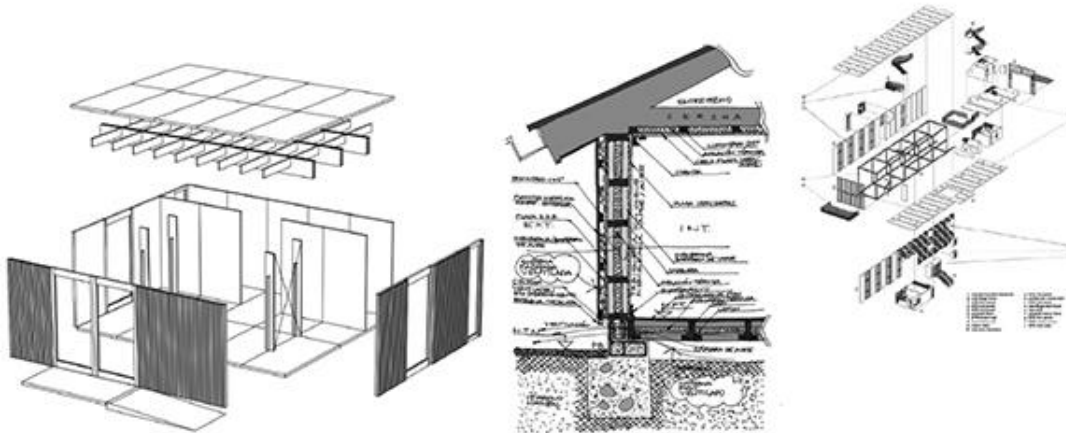


Forma
-19
X Congreso
Internacional
de Diseño
de La Habana

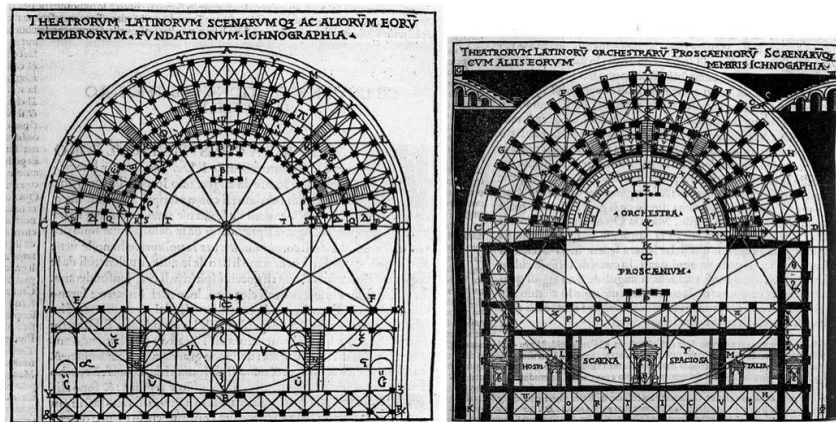
El futuro diseñado



Cambiar estos procesos, su logística y su estructura productiva, dentro de cualquier sistema constructivo, demandaría un gran esfuerzo y una gran inversión de recursos. Por tales motivos, podemos deducir que mantener intactas estas cadenas de producción, impiden la posibilidad de pensar otras lógicas espaciales y como consecuencia de esto prescindir de nuevos sistemas de representación.



Diferentes sistemas de representación: axonométrica, corte constructivo, caballera-despiece

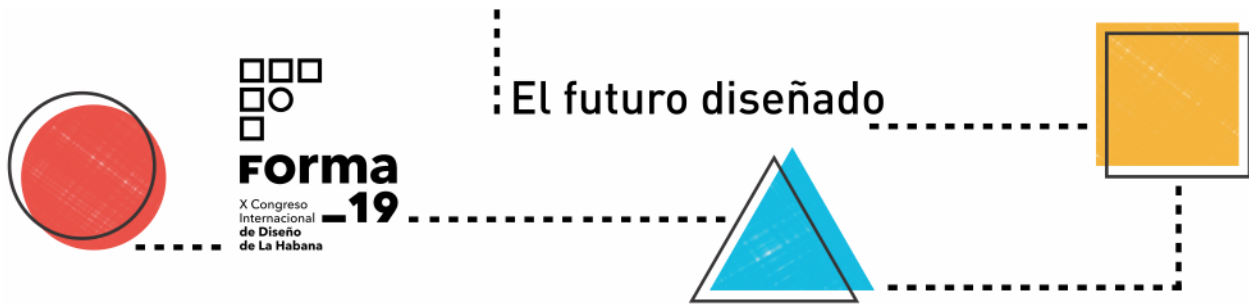


Cesare Cesariano – El teatro de Vitruvio

b- Vanguardia: oportunidad de renovación lingüística perdida por la arquitectura

“Arquitectura no puede considerarse vanguardia por su natural proclividad a la constructividad”.

(Manfredo Tafuri)

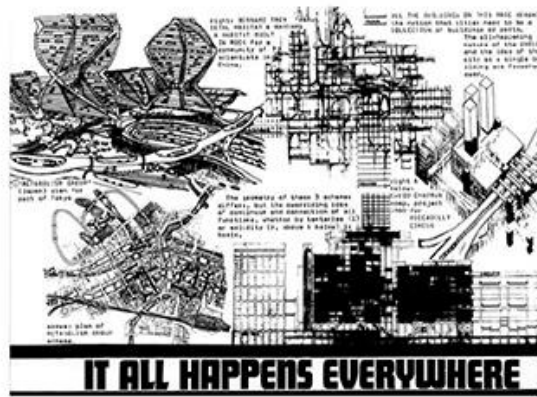


Adrián Gorelik, en Notas sobre la actualidad de la noción de vanguardia, sostiene que el grado cero del lenguaje al que arribaron las vanguardias sirvió para instalar los límites para todo nuevo lenguaje y para toda nueva búsqueda.

También, manifiesta en su texto que “...la arquitectura se presenta como campo especial de prueba de las vanguardias históricas por su esquizofrénica combinación de un máximo grado de autonomía y un máximo grado de anclaje en la realidad, mostrando con crudeza en las últimas décadas que la lucidez vanguardista puede conducir a la aceptación cínica de las lógicas del poder”.

Quizás, la arquitectura de los últimos 30 años no se adentró en ninguna de las encrucijadas de valores al que se sometieron las vanguardias (crítica social / renovación lingüística; destrucción / construcción (nueva síntesis de forma); pesimismo sobre el progreso / optimismo tecnológico; revolución política / búsqueda de pacificación por el arte; disolución del arte en la vida / autonomía estética), y es aquí donde se encuentra el motivo por el cual podríamos pensar que no fue necesaria una renovación lingüística en sus medios de representación.

A mi entender, el último vestigio vanguardista en arquitectura, expresado a través de su sistema de representación, lo podemos encontrar en la arquitectura de los años 60’y en particular con Archigram. Es aquí cuando surge la necesidad de generar nuevo lenguaje para poder explicar ciertas ideas respecto al nuevos paradigmas urbanos, arquitectónicos pero principalmente espaciales.



Ilustraciones del grupo Archigram

c- Representación forzada por las lógicas del poder

El Museo Guggenheim Bilbao del arquitecto canadiense Frank O. Gehry, se podría entender como una de las primeras representaciones paramétricas aplicadas a la arquitectura con un fin comercial y propagandístico. Lograr un producto novedoso, sin simetrías, sin imágenes



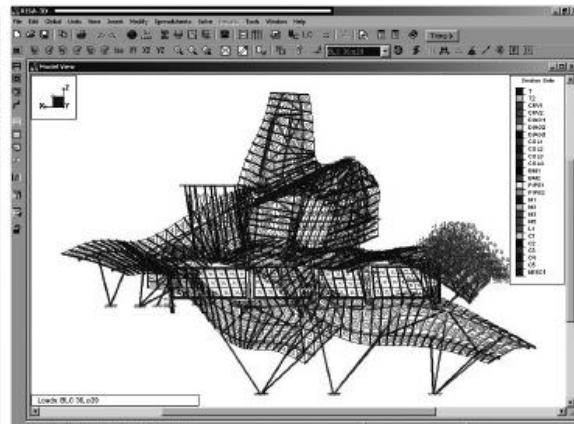
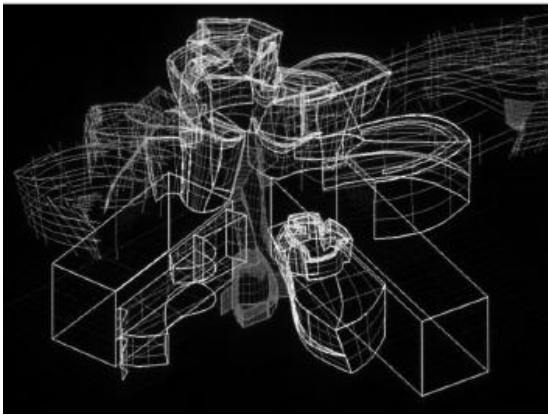
Forma
X Congreso
Internacional
de Diseño
de La Habana
-19

El futuro diseñado



especulares y que no respondieran a simples geometrías euclidianas fue el desafío. El CATIA y el RISA fueron programas que permitieron prefigurar estas nuevas geometrías.

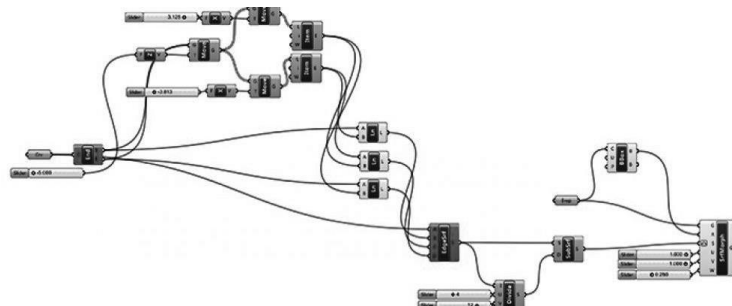
Aparecen pues, los nuevos lenguajes de programación, aplicables a las estrategias de diseño y producción digital. Nuevos softwares como Rhinoceros y Grasshopper desarrollan una colección de relaciones matemáticas y geométricas creando procesos y sistemas (algoritmos), los cuales permiten explorar más de un resultado, con ciertas premisas de diseño establecidas previamente.



d- Nuevas representaciones, iguales contenidos

La nueva representación de los sistemas paramétricos surge de una necesidad geométrica y estructural (entendida como sistema de soporte físico), más que de una urgencia profunda en replantear las lógicas con las que pensamos los espacios habitables. Trabajar con el límite material pensado desde la lógica de la geometría, es entender al espacio como una consecuencia de operaciones combinatorias formales.

Pensar en un nuevo lenguaje en la representación, implicaría una nueva reflexión acerca de las variables que configuran los espacios.

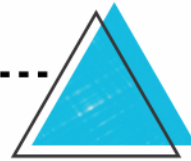


Representación de softwares paramétricos como Revit, Rhino, Grasshopper



Forma
-19
X Congreso
Internacional
de Diseño
de La Habana

El futuro diseñado



e- Mas preguntas sobre arquitectura y representación

- ¿El corset de lo material y las lógicas de poder, son responsables de que la arquitectura haya renunciado a la generación de nuevas formas de representación?
- ¿Es la falta de una renovación lingüística en la representación arquitectónica la causa que esta disciplina quedara eliminada del universo de las posibles vanguardias?

f- Un intento de repensar los sistemas de representación en la arquitectura

La primera cuestión para poder repensar un sistema, es tratar de determinar que es lo que se quiere representar con el mismo. Por lo general, esta preocupación en la arquitectura, está puesta en como prefigurar gráficamente las geometrías y en como mediante falacias figurativas presentar un mundo como “real” cuando es sólo una mera representación ilusionista lograda con códigos renacentistas.

Pero, si la preocupación está puesta en como representar el espacio, lo primero que deberíamos hacer es detectar cuales son los rasgos o características que determinan las cualidades del mismo para luego encontrar el lenguaje más adecuado para transmitirlo.

Sensaciones como calidez, agobio, luminosidad, tranquilidad, sosiego, nostalgia, miedo, confort, felicidad, son algunas de las tantas sensaciones que puede producir un espacio. Las mismas surgen de una compleja trama de conexiones y relaciones entre diferentes estímulos.

En algunas ocasiones la forma de representar sensaciones es a través de estímulos que forman parte de otro campo disciplinar que no pertenece al visual. Ejemplo de esto es la música. Lo hace a través del sonido, por medio de un instrumento y se transmite a través de un sistema de representación, refutado y puesto en permanente juicio. La arquitectura, por el contrario, se hace presente a través del espacio, su instrumento es material y sus sistemas de representación se constituye como su principal limitación.



Egon Schiele: La pequeña ciudad II (vista de Krumau, río Moldava)- Derecha: Fotografía



Forma
19

X Congreso
Internacional
de Diseño
de La Habana

El futuro diseñado



Partitura de Smetana – Derecha: cartografía

La representación a través de la música a veces es más eficaz que de otras manifestaciones. Bedřich Smetana, con su música describe el recorrido que hace el río Moldava desde su nacimiento hasta su desembocadura. Numerosos artistas de otras disciplinas lo han retratado con mayor o menor grado de mimesis, y en muchos casos se lo ha reproducido desde la cartografía. Pero es quizás a través del sonido, donde uno puede tener una idea más completa de lo que significa en cada trayecto este río. La música suma velocidad, caudal, carácter, densidades, volúmenes, escalas, tiempos y una serie de atributos que en otros sistemas de representación no encuentran herramientas que prefiguren tales atributos y sensaciones.

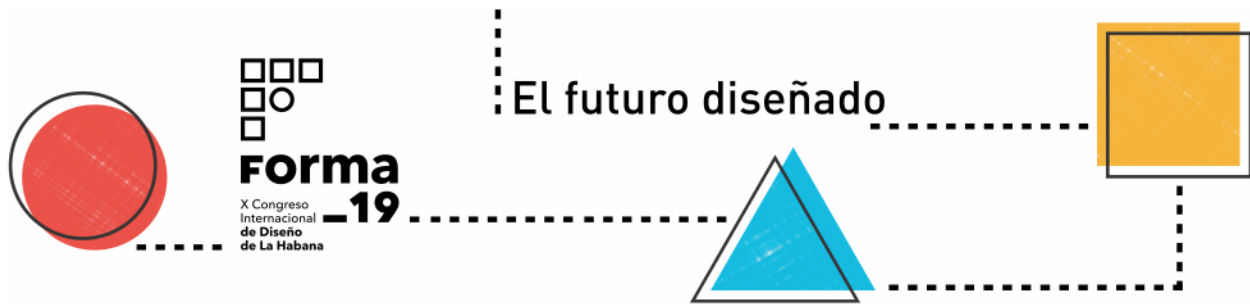
Diseño y sistema de representación

Ensayo respecto al diseño de un nuevo sistema de códigos visuales

En el siguiente ensayo se intentará generar un sistema de códigos visuales que a través de sus combinaciones nos aproxime más las sensaciones espaciales sobre nuestros sentidos.

Desplazamientos

El modo más común de representar la arquitectura es la planta. Esta pieza gráfica presenta los lugares cuantificables bidimensionalmente por donde se podrían realizar los desplazamientos dentro de una vivienda. Pero, lo que no deja ver son las diferentes formas de desplazamientos dentro de esos espacios. El desplazamiento puede llevar de forma continua, directa o puede



realizarse de manera más accidentada o discontinua. La presencia de desniveles, escaleras, equipamientos y otros tipos de barreras obstaculiz y relentizan los desplazamientos.

Desplazamiento continuo

Desplazamiento discontinuo

Desplazamiento niños

Desplazamientos adulto

Desplazamientos visitas

Espacio-tiempo

Dichos desplazamientos a través del espacio sufren aceleraciones y desaceleraciones. La relación entre tiempo y espacio se hace relativa. Caminar por lugares agradables acortan el tiempo y la distancia, mientras que atravesar espacios agobiantes pueden hacer interminables los desplazamientos. Por tal motivo, dentro de una vivienda, por ejemplo, encontramos espacios donde con desplazamientos de distintas velocidades.

Apropiaciones

Dentro de una vivienda, los distintos usuarios se hacen del espacio y de los recorridos de formas diferentes. Las intensidades y las frecuencias de apropiación de los diferentes públicos dan resultados espaciales distintos. A mayor uso mayor fricción, a mayor fricción mayor familiaridad con ese espacio.

Dentro de los recorridos también detectamos lugares de llegada y lugares de partida, cuyas características atienden a percepciones espaciales diferentes.

Inicio recorrido niños

Inicio recorrido adultos

Inicio recorrido visitas

Espacio arribo niños

Espacio arribo adultos

Espacio arribo visitas

Métrica del espacio

El espacio toma diferentes características y por consiguiente diferentes efectos sensoriales, de acuerdo a sus condiciones físicas, escalares, topológicas y ambientales.

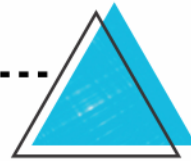
Un espacio puede comprimirse o expandirse, no sólo por sus medidas sino también por lo que sucede en el mismo: cantidad de usuario, relación con el exterior, configuración material de sus límites, etc.



Forma
-19

X Congreso
Internacional
de Diseño
de La Habana

El futuro diseñado



Los espacios pueden convocar o expulsar, pueden ser de paso o permanencia. El espacio se puede habitar sin estar en el, el espacio se construye con la experiencia, se limita materialmente o con otros espacios. El espacio se puede percibir sensiblemente o se puede construir mentalmente. El espacio es o se construye a través de combinaciones.

Calibres espaciales

Grados de calidez espacial

Apertura espacial perceptual

Espacio distribuidor centrífugo

Espacio convocante centrípeto

Permeabilidad material

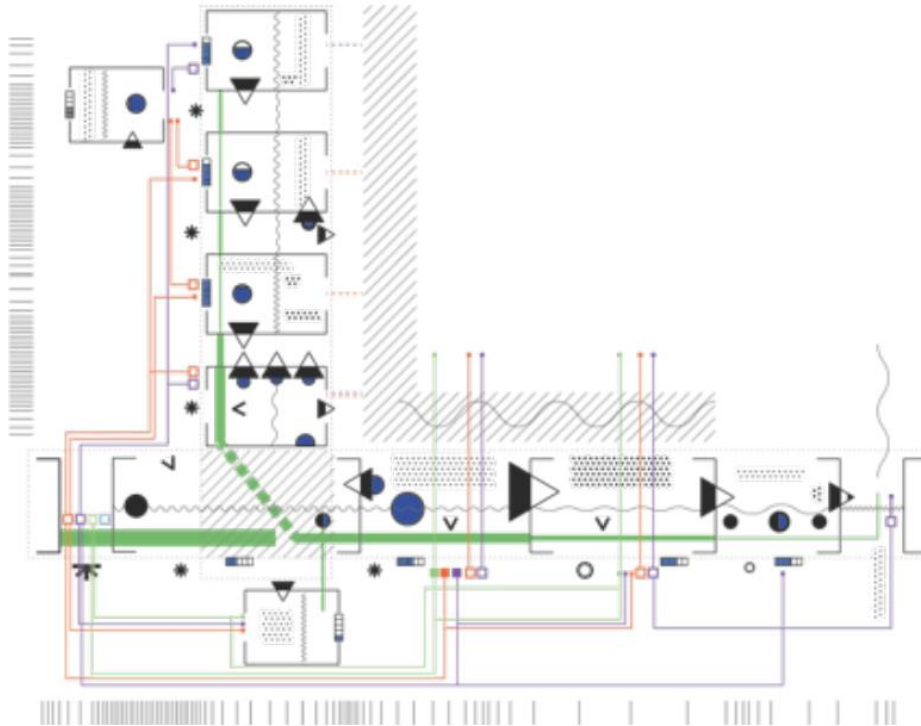
Luminosidad espacial

Apertura y cierre espacial

Apertura espacial direccionada

Espacios continuos

Convergencia topológica espacial





Forma
-19

X Congreso
Internacional
de Diseño
de La Habana

El futuro diseñado



	Desplazamiento continuo
	Desplazamiento discontinuo
	Inicio recorrido niños
	Inicio recorrido adultos
	Inicio recorrido visitas
	Espacio arribo niños
	Espacio arribo adultos
	Espacio arribo visitas
	Desplazamientos niños
	Desplazamientos adulto
	Desplazamientos visitas
	Calibres espacialesx
	Grados de calidez espacial
	Apertura espacial perseptual
	Espacio distribuidor centrifugo
	Espacio convocante centripeto
	Permeabilidad material
	Luminosidad espacial
	Apertura y cierre espacial
	Apertura espacial direccionada
	Espacios continuos
	Convergencia topológica espacial
	Unidad tiempo-espacios

Bibliografía

- Gorelik, Adrián (2003): Vanguardias Argentinas, Ciclo de mesas redondas, Centro Cultural Rojas. Universidad de Buenos Aires.
- Gabriela Siracusano: Arte, sociedad y política, José Emilio Burucúa, Editorial Sudamericana, Buenos Aires
- Chaves Norberto (2017): Arquitectura, Diseño y Arte, Foroalfa.
- Hans Dieter Junker: Miseria de la Comunicación Visual, Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona
- Filiberto Menna: La tendencia analítica en el arte moderno, versión castellana de La línea analítica del arte moderno, Eunadi, Torino.