



COORDINADOR
CARLOS MONTES SERRANO

DIBUJO Y REALIDAD

El problema del parecido
en las artes figurativas



INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

CARLOS MONTES SERRANO
COORDINADOR

DIBUJO Y REALIDAD

El problema del parecido
en las artes figurativas



INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
1989

CONSEJO DE REDACCION

LUIS VICENTE DIAZ MARTIN
Director del I.C.E.

ELISA MARTINEZ LORENZO
Vicedirectora

F. JAVIER ALVAREZ GONZALEZ
Coordinador de Cursos

JOSE ANTONIO FERNANDEZ FLOREZ
Delegado del I. C. E. en Burgos

JUSTO DE PABLOS DE LAS HERAS
Encargado del C. A. P.

ICE. Biblioteca. Ficha catalográfica recomendada.

DIBUJO y realidad : el problema del parecido en las artes figurativas / [VII Seminario de Artes Plásticas] ; coordinador Carlos Montes Serrano. — Valladolid : Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad, 1989.

170 p. : il. ; 25 cm. — Bibliogr.

ISBN 84-7762-096-2

1. ARTE FIGURATIVO - Congresos y asambleas 2. DIBUJO - Congresos y asambleas I. Montes Serrano, Carlos, coord. II. Seminario de Artes Plásticas (7º. 1989. Valladolid).

74.01 (061.3)

Edita:
INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA EDUCACION
Universidad de Valladolid

Diseño de la cubierta: Darío Alvarez

Imprime: Gráf. Andrés Martín, S. A.
Paraíso, 8. Valladolid

Depósito Legal: VA. 42.—1990
I.S.B.N.: 84-7762-096-2

INDICE

	<u>Págs.</u>
Presentación	7
CARLOS MONTES SERRANO	
El cómic; potencialidades del lenguaje gráfico e ilusión de realidad ...	9
JUAN MANUEL BAEZ MEZQUITA	
Dibujo y proceso de creación: las fases gráficas	29
EDUARDO CARAZO LEFORT	
Notas para una pedagogía del dibujo	55
LEOPOLDO URIA IGLESIAS	
El niño maestro del dibujo	67
JUAN JOSE FERNANDEZ MARTIN	
El lenguaje visual	81
MIGUEL ANGEL CARRERA DE LA RED	
El arte naïf	93
MARIANO OLCESE SEGARRA	
Representación gráfica de arquitecturas populares	111
JUAN LUIS DE LAS RIVAS	
Pintores y Ciudad. Una visión simple de lo complejo	115
DANIEL VILLALOBOS ALONSO	
El zahir, la estoa de barro y la casa de papel	135
PEDRO LUIS GALLEGO FERNANDEZ	
La experiencia del color: armonías e interacciones	151

EL ZAHIR, LA ESTOA DE BARRO Y LA CASA DE PAPEL

...la plebe, en tierras musulmanas, lo dice de (los seres o cosas que tienen la terrible virtud de ser inolvidables y cuya imagen acaba por enloquecer a la gente)...

JORGE LUIS BORGES

1

En los trabajos de excavación realizados en *Cosa*, colonia romana fundada en el 275 a.C., los arqueólogos encontraron fragmentos de lo que podía considerarse «diminutas» columnas de apariencia dórica, realizadas en terracota, y que no llegaban a medir más de veinte centímetros desde su basa hasta el capitel¹.

El objeto al que resultaron pertenecer estos fragmentos de un pequeño orden dórico, es una reproducción a escala indescifrable, de una *estoa* dórica modelada en barro. Los restos se encontraron en edificios de la segunda mitad del siglo II a.C. y nada conocemos de su utilidad.

Reconstruido el objeto al que pertenecían estas «columnillas», actualmente podemos contemplarlo expuesto dentro del Museo Etrusco (fig. 1), que acoge la romana *Villa Giulia*, que proyectara Jacopo Barozzi, el Vignola (1507-1573), para el Papa Julio III, y en la que trabajó junto a Vasari y Ammanati.

Ciertamente, el objeto no constituye una de las atracciones de este museo nacional romano, dentro del que se puede admirar el Sarcófago de los esposos de Cerveteri (503 a.C.), o la cabeza de Hermes y el Apolo de Veies (siglos VI a V a.C.), entre sus joyas más preciadas. Sin embargo, el pequeño objeto acaparó nuestra atención causándonos cierta intranquilidad cuando lo descubrimos.

Conocemos la utilidad arquitectónica de las estoa, que aunque de procedencia griega, y empleadas para conformar ágoras o para

¹ La información sobre la fecha de aparición de estos restos, así como de su lugar de procedencia, han sido facilitados en el propio Museo Nacional de Villa Giulia, Roma.

unir monumentos²; el mundo romano las incorporó a sus foros y edificios. En la colonia romana de *Cosa*, donde se encontró la citada maqueta, estas columnatas fueron usadas en santuarios, mercado y puerto. Pero desconocemos la utilidad de este pequeño objeto que reproduce a escala una de estas estoas romanas. Si bien se hallaron junto a ésta otras maquetas, asimismo de terracota —en las que se reproducen faros y templos— y que pudieran haber tenido una utilidad como pequeñas cajas para guardar objetos de adorno o de valor, o incluso como exvoto; por el contrario a la pequeña estoa de barro no le encontramos ningún fin doméstico de uso común o religioso, que la valiera el calificativo de útil.

Obstinados como estamos en encontrar una explicación racional a este objeto (y que quizá no tenga), apuntamos varias alternativas que pudieran explicarnos su fin, una vez que descartamos un valor artístico. Ciertamente el arte etrusco (hasta el siglo III a.C.), si es considerado centrado en la escultura caracterizada por su realismo, y las pinturas al fresco que junto al dibujo en la cerámica muestran escenas dramáticas, bélicas, heroicas, eróticas, dionisiacas..., y con la violencia de la narración mitológica que en la mayoría de las veces las convierte en transcendentales; sin embargo nuestro objeto, en cuanto a objeto relacionado con la arquitectura, no se acerca a la definición de Ruskin, de arte como elemento que contribuye a la salud, a la fuerza y al placer del espíritu. No así este objeto³.

Por otra parte, tampoco es admisible la posibilidad de que hubiera servido como juguete infantil. Poco hubiera durado en manos de un niño este «frágil» objeto, en el que la similitud con las proporciones reales de sus elementos arquitectónicos (fustes, arquitebe, hastiales, muro y solados), y su «fabricación» de barro cocido, le convierten en algo débil a cualquier uso manual mínimamente duradero.

Son dos las explicaciones que admitimos como probables, ambas justificadas dentro de nuestra condición de arquitecto, y que en nuestro criterio aclaran racionalmente la existencia y la finalidad de este extraño objeto, que reproduce un elemento de arquitectura clásica. La primera de estas hipótesis que pretendemos plantear es la que le explica como una pieza dentro de un esquema más complejo, no como imagen tridimensional de objeto aislado —una estoa—, sino como una parte de la representación a escala de un fragmento de

² ROBERTSON, D. S.: *Arquitectura Griega y Romana*, Ed. Cátedra, Madrid, 1974 (1929).

³ RUSKIN, J. (1819-1900): *Las siete lámparas de la Arquitectura*. Ed. Alta Fulla, Barcelona 1987.

ciudad, la de *Cosa*. Pero no de la ciudad entonces existente, sino con el ánimo de comprobar en tres dimensiones lo posible de una idea arquitectónica. En este caso el objeto serviría al hipotético arquitecto clásico, como una herramienta en la formalización de una imagen de ciudad, utilizándole como mecanismo de composición.

La segunda de las hipótesis plantea en principio la posibilidad de ser una pieza de una maqueta que representara —aunque de un modo incompleto— la ciudad real, con el fin de mostrar una idea o, simplemente, con el cambio de escala, ver desde fuera el espacio donde se habita.

Que fuera un fragmento de una maqueta más amplia, nos lo insinúa el hecho de que existen otras partes de ésta que aparecieron en el mismo lugar; y la misma definición arquitectónica de la estoa nos lo demuestra: una estoa no tiene sentido si no es para generar un espacio urbano, al que le sirva de cobijo, como parte de un edificio: templo, palacio, mercado..., o como unión de dos monumentos.

Si bien las dos hipótesis tienen esto en común, el contenido de ambas es no sólo distinto, sino contradictorio. En la hipótesis de que la maqueta es la formalización de una idea arquitectónica, representa la intención de construir —aun a escala— una abstracción, y convierte en real la idea del arquitecto, la transforma en algo vivo y visible. Si por el contrario representa una realidad, el cambio de escala modifica sustancialmente la realidad en un sueño de barro. En cualquiera de las dos hipótesis el objeto se utiliza para movernos desde el mundo real hacia el mundo de los sueños, o desde el mundo de las ideas hacia el real.

No se nos escapa la similitud de estas ideas con la concepción de lo que podríamos llamar la teoría platónica de los dos mundos, y aunque nos parece atrevido, nos resistimos a dejar de insinuar⁴. En nuestro caso el objeto es el elemento por el cual se nos permite movernos de un mundo hacia el otro. Desde el mundo de los sentidos —el real— tal como lo conocemos, hacia el de los sueños —el de las ideas—.

Podemos, aun, plantear una tercera y más atrevida hipótesis, por la cual el objeto sea la formalización de una idea, y además que sirviendo para transformar la realidad, utilizando la maqueta como

⁴ PLATÓN, *Timeo, o de la Naturaleza*. En esta obra Platón afirma que el Mundo necesita explicarse por dualidad. El Mundo visible, el de los sentidos, ha de estar hecho sobre un modelo; El Modelo eterno, al que se le denomina Mundo de las ideas. En: *Platón, obras completas*. Ed. Aguilar. Madrid 1988 (1966), págs. 1105 a 1183.

instrumento que le ayudara en la composición del objeto arquitectónico, paralelamente a como el arquitecto utiliza el dibujo, no solamente para representar y mostrar una idea, sino además para formalizarla. Esta tercera opción, convertiría al objeto en herramienta de este «hipotético» arquitecto, para intervenir en la realidad de la ciudad, y al mismo tiempo dotar una idea arquitectónica de realidad formal. En este último caso, los verbos *vivir* y *soñar* serían sinónimos, y el objeto uniría *la realidad con la idea*.

El arquitecto utilizaría el barro modelando una maqueta como método de composición y ayuda a la proyectación arquitectónica. Sin embargo, Marco Vitruvio Polión en sus *Diez Libros de Arquitectura*⁵, más de un siglo después de que se realizara esta maqueta, habla de lo que tiene que saber un arquitecto, y en nada hace referencia al trabajo con modelos:

«Conviene que el Archîtexto sea Literato, para poder con sus escritos asegurar sus estudios en la memoria. Dibuxante, para trazar con elegancia las obras que se le ofrecieren. La Geometría auxilia mucho á la Archîtextura... Por la óptica se toman a los edificios mejores luces... Por la Aritmética se calculan los gastos de la obras... Sabrá la Historia... La Filosofía hace magnánimo al Archîtexto... Sabrá la Música... Necesita el Archîtexto de la Medicina... Tendrá también noticia del Derecho... Por la Astrología, finalmente, se conoce el oriente, occidente, mediodía, y septentrion... Píthio, antiguo Archîtexto, que tan notablemente construyó el Templo de Minerva en Príene, dice en sus Comentarios, que el Archîtexto debe exceder en todas las artes y doctrinas á aquellos que con su aplicación pusieron cada una de ellas en la mayor claridad»⁶.

Por el contrario, en nada habla de modelar, ni de realizar modelos de edificios; por tanto parece que no era considerada práctica ortodoxa en los arquitectos romanos, aunque si se conoce la existencia de maquetas urbanas, en nada se prueba que fuera práctica habitual.

Parece que no podemos resolver, aún, nuestra duda de cuál fue la utilidad de este objeto, o si alguna vez existió un fin racional por el cual tuviera algún sentido.

⁵ Traducción: J. Ortiz Sanz, Madrid 1787. Reedición, E. Alta Fulla, Barcelona 1987. MARCO VITRUVIO, *Los diez libros de arquitectura*.

⁶ M. VITRUVIO; *Op. cit.*, págs. 3 a 6.

En el Museo de Arte Moderno de Amsterdam encontramos un segundo objeto, asimismo aparentemente con un mínimo valor artístico, que pudiera explicarnos éste primero. Se trata de la maqueta que realizó en 1924 Gerrit Thomas Rietveld, de la casa *Rietveld-Schröder*⁷, edificio que plasma el programa arquitectónico del *De Stijl*⁸, y que se construye en Utrecht en el mismo año 1924.

La maqueta muestra la idea arquitectónica creada, hasta mínimos detalles, en el que incluso el color viene ya definido (fig. 2). La trasposición del objeto a la realidad es sólo un problema de escala (obviamente salvando los inconvenientes estructurales, constructivos, de instalaciones). De que este objeto sirviera como método de composición para el arquitecto no existen dudas. Conocedor de la ebanistería (trabajó de aprendiz en el taller de su padre), delineante de joyería y diseñador de muebles que le llevó a abrir un negocio de muebles en Utrecht, Thomas Rietveld utiliza sus habilidades manuales para dar forma a sus ideas arquitectónicas.

En este sentido Lissitzky en 1926 refiriéndose a Rietveld afirmaba: «No es un estudioso de la Arquitectura, sino un carpintero, que no sabía dibujar planos de manera rutinaria. Todo lo hace con maquetas, sintiendo las cosas con sus manos».

La maqueta se analiza como el modo de dar forma a la idea-edificio, siendo en sí misma la forma arquitectónica. Esta maqueta es el último eslabón de la proyectación, donde sólo resta ampliarlo y vivir en él. Se afirma como prototipo a escala del edificio.

Rietveld, conjuntamente con la decoradora Truus Schroöder-Schräder, utilizan los modelos en la gestación de la obra. Truus es quien le encarga el edificio, y con la que sabemos llevaba varios años trabajando, incluso se considera suya la idea de espacio libre de la planta alta, modificable mediante paneles correderos. Ambos trabajaron partiendo de modelos a escala, de esto tenemos información gracias a otra maqueta anterior, con la que inicia el proceso de composición (fig. 3), donde aparecen las primeras ideas del proyecto, aunque la concepción del edificio es contradictoria con el edificio construido. En esta primera maqueta, el edificio es prácticamente

⁷ WILLIAM, J. R. Curtis.: *La Arquitectura Moderna desde 1900*. Ed. Blume, Barcelona, 1986 (1982), págs. 98 a 101.

⁸ BENEVOLO, L.: *Historia de la Arquitectura Moderna*, Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1974, págs. 447 a 452.

cúbico, donde lo único que se conservará será la caja de cristal sobre el hueco de la escalera y el balcón-parasol del acceso. La idea espacial de la casa no está en el momento concebida, en nada se parece este «momento» en la composición arquitectónica al resultado final.

La forma en ambos «momentos», es radicalmente distinta y esto lo justificamos por el método de trabajo. En la primera maqueta, el edificio se concibe como un volumen cúbico al que se le practican huecos, se le adosa a una medianera, y se le posa en el suelo. En la segunda maqueta, el proyecto definitivo que más tarde se construirá, desaparece la idea del volumen, creando un espacio exterior-interior continuo y flexible. La disgregación entre interior y exterior que se define en la primera maqueta ha desaparecido.

En ésta segunda, es diferente la concepción del espacio arquitectónico, en donde si bien esto se lo permite la utilización de una estructura metálica muy ligera, la composición se realiza mediante planos disgregados entre sí, y en su unión no permite definir interior-exterior, espacio-volumen, participando de una nueva concepción del espacio arquitectónico.

El modo de trabajo a través de la primera maqueta, que pudiera ser de yeso, produce una idea de arquitectura volumétrica, y es el cambio de método de trabajo el que permite el nuevo espacio arquitectónico; la segunda maqueta, de cartón y papel, con sus planos disgregados entre sí y unidos mediante la ligera estructura metálica, permitirá formular la nueva idea del espacio exterior, eliminando los límites arquitectónicos, como prolongación de un espacio continuo.

La nueva idea de espacio posibilitada —pretendemos— por el método de trabajo, encuentra en éste su mejor forma de composición, el papel sustituye al yeso, el plano al volumen, el espacio abierto al espacio cerrado. El edificio participa de la nueva idea espacial.

Giedion explica las tres concepciones arquitectónicas del espacio⁹: La primera abarcó tanto las grandes civilizaciones arcaicas como la evolución griega. «Se colocaban objetos escultóricos —volúmenes— en el espacio ilimitado». (Coincidiendo su fin en la época en que se encontró la estoa de barro, con el fin del período etrusco, que constituyó uno de los elementos originarios de la civilización romana). La segunda se inicia en la mitad de la época romana. «El espacio interior, y con él todo el problema del abovedamiento, llegó a ser el objetivo principal de la arquitectura». (Ahora comprendemos cómo Vitruvio

⁹ GIEDION, S.: *El presente eterno: Los comienzos de la arquitectura*. Ed. Alianza, Madrid 1981 (1964), págs. 490 a 494.

en nada se refiere al trabajo con modelos. El modelo permite trabajar en la idea del volumen, no es un método adecuado, por el cual se analice el espacio interior, y esto segundo es lo que les importaba). La tercera concepción espacial comienza en nuestro siglo y —como dice Giedion— «contiene elementos tanto de la primera como de la segunda etapas. Ha descubierto de nuevo las propiedades que emanan de los volúmenes en el espacio, sin renunciar al modelado de la espacialidad interior». (A través del trabajo con planos el movimiento *De Stijl* encontró su vocabulario, con líneas rectas, superficies blancas, perpendicularidad de planos, colores primarios. Todo esto es permitido con el trabajo en «collage» tridimensional: la maqueta de papel).

Nuestro primer objeto, la estoa de barro, llevaba consigo el germen de la idea del espacio, frente al concepto de volumen. El trabajo en barro no se adecuaba a las preocupaciones espaciales, así como la primera maqueta de Rietveld —la de yeso— tampoco lo permitía. Rietveld tuvo que idear un nuevo método por medio de planos del que participa todo el grupo, Van Doesburg y Van Eesteren lo utilizaron en la construcción de sus maquetas entre 1920 y 1923, y que Oud entre 1917 y 1920 introduce en sus proyectos teóricos¹⁰.

Pero vamos a introducir un tercer objeto dentro de esta discusión: Una nueva maqueta de la casa Rietveld-Schöeder, realizada en papel para recortar¹¹.

Su apariencia construida —montada—, en nada difiere de la «verdadera» de Rietveld (fig. 4). Aunque conceptualmente son contradictorias: la primera transforma la idea en realidad, la segunda nos lleva desde la realidad hacia la imaginación, aquí sí que podemos discernir cuál es cada una de ellas. Con este modelo vamos a realizar justamente el camino inverso del que efectuara Rietveld, vamos a atrevernos a recorrer la trayectoria de la creación arquitectónica en sentido contrario, desde el edificio hacia la idea, por medio de la maqueta.

El análisis de las partes de que se compone este modelo es sorprendente. Desmontándolas y volviendo a pegarlas en su soporte originario, las piezas de colores desplegadas y agrupadas en su papel, forman unas superficies rectangulares con los colores primarios, cuya agrupación nos refiere directamente a las composiciones de Mondrian (fig. 5).

¹⁰ BENEVOLO, L.: *Op. cit.*, pág. 448.

¹¹ Maqueta escala 1/50 (27x19x18 cm.): *Bouwplaat, Rietveld Schröder*, Erven Gerrit Rietveld 1983 c/o Beeldrecht Amsterdam, ISBN 90-9000 443-2/CIP.

En este sentido, nuestro descubrimiento no es ni sorprendente ni nuevo; Leonardo Benevolo, refiriéndose a este edificio explica:

«...en la villa construida por Rietveld, en 1924, en la periferia de Utrecht, donde toda la construcción se descompone programáticamente en un contrapunto de láminas coloreadas»¹².

Nuestro juego, efectivamente nos acerca a esta opinión del teórico italiano, desde esta «composición inversa» nos encontramos con los elementos lingüísticos que estos arquitectos escogieron para su nueva arquitectura. Efectivamente *De Stijl* tomó este lenguaje no utilizado hasta ahora en arquitectura, de los modelos que el Neoplasticismo empleaba en sus obras de arte. En este lenguaje, su vocabulario es de líneas rectas, planos perpendiculares, colores primarios —azul, rojo y amarillo—, y transpone estos elementos pictóricos, bidimensionales, relacionándoles entre sí, de donde surge la nueva plasticidad.

Pero antes de Rietveld, que se adhiere al grupo en 1919 cuando ya estaba formado, Van Doesburg es el primero que ve la posibilidad de trasladar a la composición arquitectónica el proceso por el cual se producen estas obras artísticas en pintura. Los métodos de composición tradicionales no permitían la génesis de esta arquitectura, las nuevas formas arquitectónicas no se pueden imaginar, la búsqueda de la armonía en la agrupación de los elementos, se funda en los contrastes y disonancias y como señala Zevi:

«No es posible imaginarlas, existen y se comprueban sólo trabajando colectiva y experimentalmente. La base de estas experiencias se funda en el simple conocimiento de los elementos de expresión primarios y universales, de manera que se pueda llegar a un método para organizarlos según una nueva armonía»¹³.

Lissitzky, antiguo colaborador de Malevich, en su incorporación al grupo *De Stijl* desde *Constructivismo Ruso*, traía consigo las experiencias llevadas a cabo en Rusia: en este sentido, entre 1916-1920, Puni y Klyun llevaron a cabo experimentos paralelos a los de Tatlin, en cuanto a la tridimensionalidad pictórica. Bruni con *Obra pictórica con materiales*, es el que inicia en 1916 los experimentos tridimensionales; mediante planos transforma el lenguaje pictórico tradicional, en el intento de dominar el espacio¹⁴.

¹² BENEVOLO, L.: *Op. cit.*, pág. 448.

¹³ ZEVI, B.: *Poetica dell'architettura neoplasticista*. Ed. Víctor Lerú, Buenos Aires 1960, pág. 23.

¹⁴ LODDER, C.: *El Constructivismo Ruso*, Ed. Alianza. Madrid 1988 (1983), págs. 18 a 22.

Es el propio Lissitzky quien, entre 1919-1920, desarrolló su concepto de *PROUN*, que era un estadio intermedio entre arquitectura y pintura¹⁵.

La casa de papel, y el juego que con ella podemos realizar, es el método por el cual estos arquitectos buscaron y propusieron su nueva espacialidad, la nueva arquitectura en busca de la unidad plástica con la escultura y la pintura, que llevará a decir a Mondrian: «Entonces no necesitaremos ya ni cuadros ni estatuas, puesto que viviremos dentro de un arte realizado»¹⁶. La arquitectura aparece como paradigma de la unidad de las artes, y en método de composición que se traslada a la arquitectura y que genera espacios: la intención de transformar el objeto arquitectónico en obra artística, que permitiera vivir dentro del arte construido.

Si en el primer objeto, la estoa de barro, representa un edificio: es la maqueta de una arquitectura; este segundo objeto es el prototipo de edificio: la maqueta es la arquitectura. Pero siempre existe una tercera posibilidad que como la nueva concepción del espacio sea la fusión de las anteriores.

3

En 1980 la comisión conjunta de las selecciones de arquitectura y teatro de la *Primera Mostra Internazionale di Architettura de la Bienal de Venecia*, encarga a Aldo Rossi el proyecto de un pequeño teatro flotante¹⁷. Rossi, del que se puede afirmar que es uno de los arquitectos más polémicos del siglo XX, proyecta un teatro concebido con la idea de constituirse en un objeto arquitectónico emblemático del momento en que se realizó, dentro de la arquitectura festiva de carácter efímero (fig. 6).

Pese a lo reciente de la construcción el objeto ya no existe. Posteriormente a su instalación durante la Bienal, en la *punta della Dogana*, fue desmantelado.

El objeto arquitectónico en sí, se construyó dentro de la tradición de los pabellones flotantes del siglo XVI. La estructura que lo sopor-

¹⁵ LODDER, C.; *Op. cit.*, pág. 245.

¹⁶ MONDRIAN, P.: *Plastic Art and Pure Art*, Nueva York 1947 (traducción castellana, Ed. Víctor Lerú, Buenos Aires 1961). citado en L. Benevolo, *Op. cit.*, pág. 448.

¹⁷ ANDREWS, M.: *Aldo Rossi, Obras y Proyectos*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1986 (1985), pág. 220.

taba, de tubos de hierro, se apoyaba sobre vigas soldadas a una gran barcaza. Se construyó, no como un edificio, sino como si de un barco se tratara: en los astilleros de Fusina, desde donde se trasladó hacia su ubicación en la Bienal.

La obra solamente permanece en nuestra imaginación, ideada en el sentido de los *teatri del mondo*, que en el siglo XVI constituían piezas efímeras como fueran arcos de triunfo, torres conmemorativas o fuentes, contruidos con el único fin de modificar momentáneamente la imagen real de la ciudad.

Al contrario de los dos objetos anteriores sabemos su función pero no qué es; los otros dos, la estoa y la casa de papel conocemos qué son: pequeñas maquetas de arquitectura, una sin saber con qué fin, y la otra con una finalidad de proceso de composición arquitectónica.

Este pequeño teatro tenía una capacidad para 250 espectadores, situados en gradas y palcos alrededor de un espacio central, como los baldaquinos circulares que le sirvieron de modelo. También conocemos para qué se construyó, fue el símbolo durante la Bienal de Venecia de 1980, de una idea de arquitectura basada en el vocabulario totalmente distinto al que sobre los años veinte desarrolló *De Stijl*, y que tiene como origen la arquitectura de la ciudad tradicional, transformado a su modo, y que permite el uso de unos elementos —tipos— elementales que la arquitectura urbana ha ido conformando a lo largo de un proceso prolongado.

La definición que de él vamos a proponer, suma la idea de los dos anteriores: Es arquitectura, en la idea de Lodoli¹⁸, en tanto en cuanto es fruto de una ciencia intelectual y práctica dirigida a establecer con la razón el buen uso y las proporciones de los artefactos. Sin embargo en este objeto arquitectónico, con un uso y un significado, existe algo que nos desasosiega que le convierte en algo mágico y trascendente.

El objeto ya solamente permanece en nuestro recuerdo, aun siendo el más cercano de los tres, es el único que no existe.

Dos son los motivos que permiten rebasar su definición arquitectónica: Construcción y Dibujos. En cuanto a la primera, ya desde su construcción en unos astilleros le aleja de ser un producto únicamente arquitectónico, y el carácter de no estar anclado al suelo, sino montado sobre una barcaza le convierte en algo inestable y frágil, consecuencia de su primera definición de ser una arquitectura efímera.

¹⁸ MEMMO, A.: *Elementi dell'Architettura Lodoliana*, Roma 1786, vol. I, cap. VI, pág. 199, citado en Luciano Patetta, *Historia de la Arquitectura*, pág. 20.

La estructura de hierro, realizada con tubos metálicos unidos entre sí mediante anclajes de andamios, se la recubre exteriormente con maderas barnizadas y con una fina plancha metálica el tejado, formando una piel que formalizó al objeto exteriormente: como gran esqueleto de una carroza festiva recubierto de cartón piedra, lo que le confiere una apariencia de lo que realmente no es: si bien su forma fotografiada junto a la «verdadera» arquitectura de la ciudad, establece un diálogo coherente entre ambas, en su construcción no deja de ser un objeto alejado de la *firmeza* vitruviana, aunque su apariencia formal así lo parece. El vocabulario que en ella se emplea, de origen urbano tradicional, así lo intenta explicar.

En el interior la apariencia compacta se altera. La estructura metálica tubular no se oculta, únicamente se revisten de madera los elementos que sirven a la función de teatro. La construcción del teatro pone de manifiesto el interés de generar un volumen, revistiendo con una piel de madera y dándole una apariencia masiva alejada de la realidad.

Por otra parte, en cuanto al dibujo con que se representa la idea, nos ofrece la misma impresión, frente a la realidad hueca y frágil, aparece como una forma masiva.

La forma disgrega el interior-exterior, y que le hace aparecer como objeto predominantemente volumétrico, frente a la realidad de un interior hueco.

Pero lo que más le trasmite el aspecto compacto y masivo es su forma, basada en la agregación de elementos geométricos simples: Un cubo que recoge el teatro en sí, al que se le adosan sendos paralelógramos que albergan las escaleras (una interior y otra exterior), sobre él se coloca una linterna prismática octogonal sobre la que descansa una pirámide asimismo de base octogonal. Estas formas elementales, se culmina con una esfera que remata su cúspide. Este uso de formas elementales permite desplegarlas en planos, a excepción de la más perfecta de todas, en sentido platónico: la esfera.

Volúmenes geométricos elementales, que en la terminología griega «volumen» equivalía a «sólido», y al mismo tiempo de dar al objeto la sensación de ser compacto y masivo, permite, paradójicamente, el poder desarrollarlas a través de superficies planas.

Si, como hiciéramos con la maqueta de la casa de Rietveld, analizamos su desarrollo sobre superficies planas, nos permite comprobar

estas ideas apuntadas¹⁹. La diferencia entre planos y desarrollo es mínima, llegando incluso a la identidad (fig. 7). El objeto aquí representado y el desarrollado coinciden en una identidad más que casual. Y si «montamos» estas piezas entre sí, obtenemos un objetivo con características similares al que un día sirvió como teatro. La apariencia masiva se contradice con la realidad de su construcción frágil. En la concepción formal, por tanto, no existe nada a excepción de la escala, que les difiere.

Podemos explicarnos este objeto como una gran maqueta que albergó, en el tiempo que fue real y a la escala humana, un *teatro del mundo* flotante. Esta definición no quiere ser excluyente de todas sus cualidades. El objeto, además de un edificio fue una maqueta.

Durante la duración de la Bienal, estuvo instalada en *la punta della Dogana*, a la entrada del Gran Canal, en la orilla de Sta. Maria della Salute (fig. 8). Rossi sobre este emplazamiento comentó: ...«aquel sitio en el que la arquitectura termina y comienza el mundo de la imaginación y lo irracional»²⁰. Esta obra suya permitió no solo tocar una idea de arquitectura, sino fundir en uno los dos mundos separados, el que llamamos real, con el que pertenece a la imaginación y las ideas. Y esto lo logró reuniendo en un solo objeto la idea, el edificio y su representación. El teatro del mundo no solamente fue un objeto arquitectónico, ni únicamente una maqueta, se encuentra con lo real de lo primero y lo mágico de lo último.

Esta cuestión tiene importancia para nosotros, en tanto en cuanto nos devuelve a nuestro tema inicial: El significado de la estoa de barro. En las tres posibles explicaciones (de las que nunca sabremos cuál es la cierta), la tercera y más ambiciosa, lo explicaba como objeto que modificaba lo real, convertía la idea en algo vivo y visible, y al mismo tiempo se transformaba en realidad. En aquella hipótesis los verbos *vivir* y *soñar* serían sinónimos. Nuestro *teatri del mondo* transformó momentáneamente la imagen real de la ciudad, formalizó la idea de arquitectura, y fundió realidad con el mundo de la imaginación y de lo irracional, convirtiéndose en algo que tiene la terrible virtud de ser, además de bello, inolvidable.

DANIEL VILLALOBOS ALONSO
*Araquitecto. Profesor de Composición
Arquitectónica*

¹⁸ Maqueta escala 1/100. Textos: Umberto Barbieri a Jan de Heer. Ed. Académia boekhandel delf. Holland 1984, ISBN 90-7113 701 - 5/CIP.

²⁰ ANDREUS, M.: *Op. cit.*, pág. 220.



Fig. 1. Estoa dórica encontrada en la colonia romana de Cosa. (Segunda mitad del siglo II a. C.)

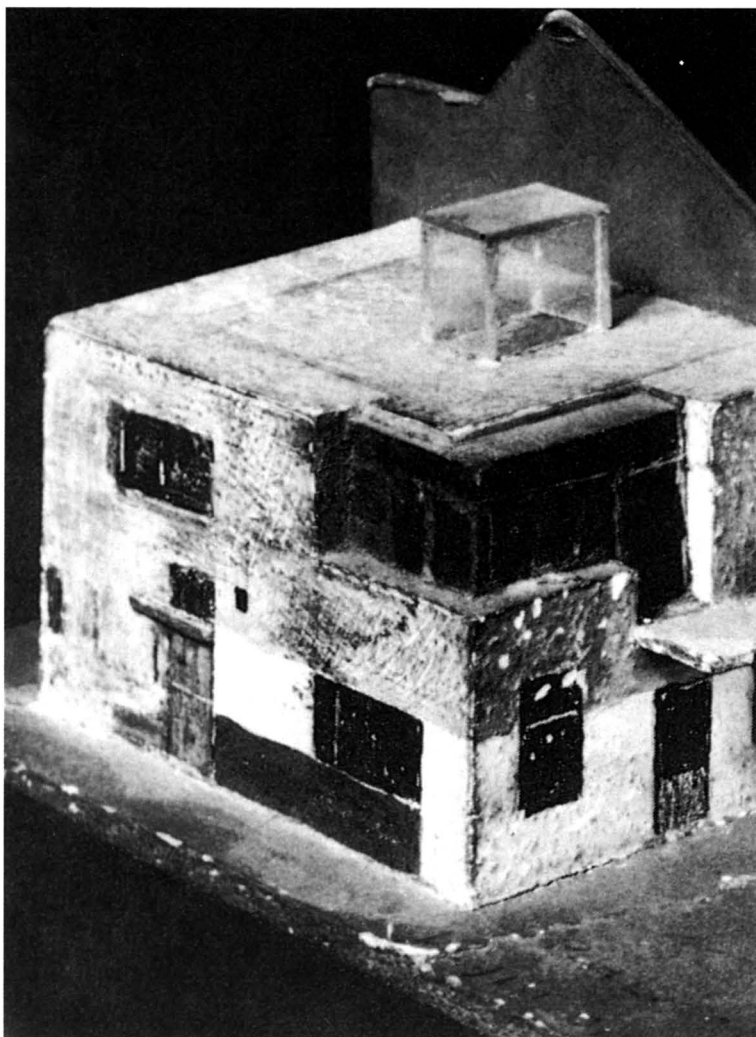


Fig. 2. Maqueta original de la casa Rietveld-Schroeder. Museo de Arte Moderno, Amsterdam.

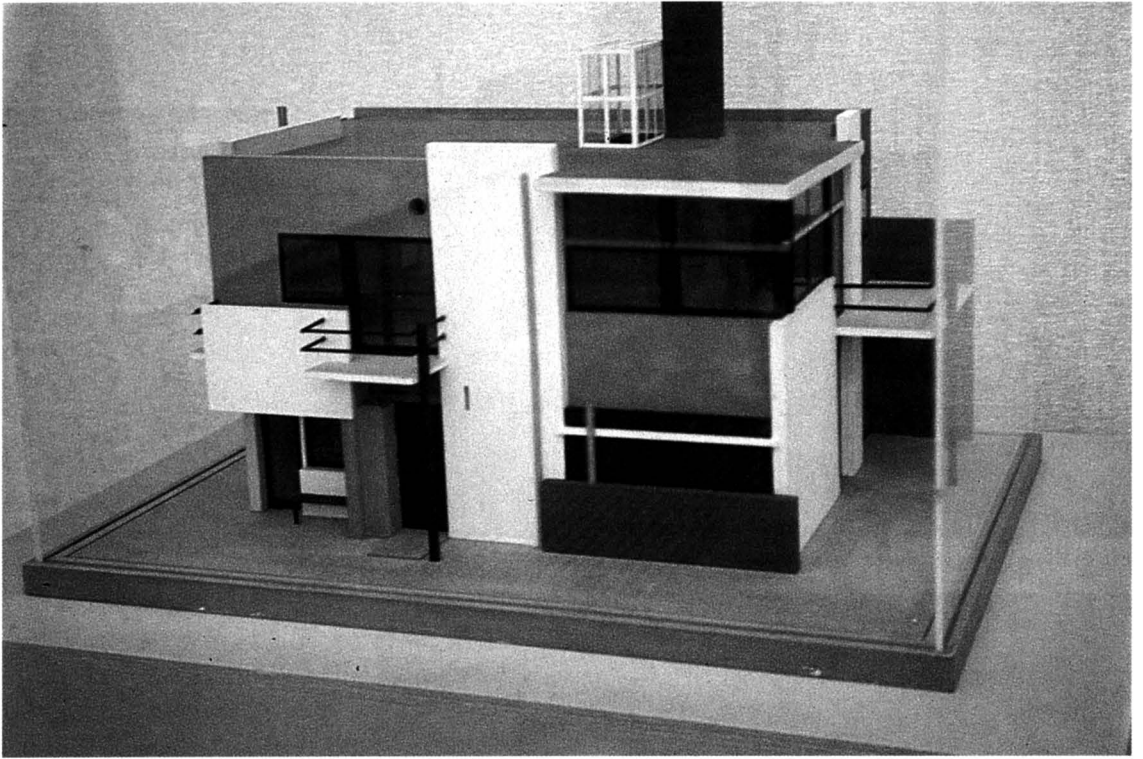


Fig. 3. *Maqueta inicial (1924) de la casa Rietveld-Schroeder.*

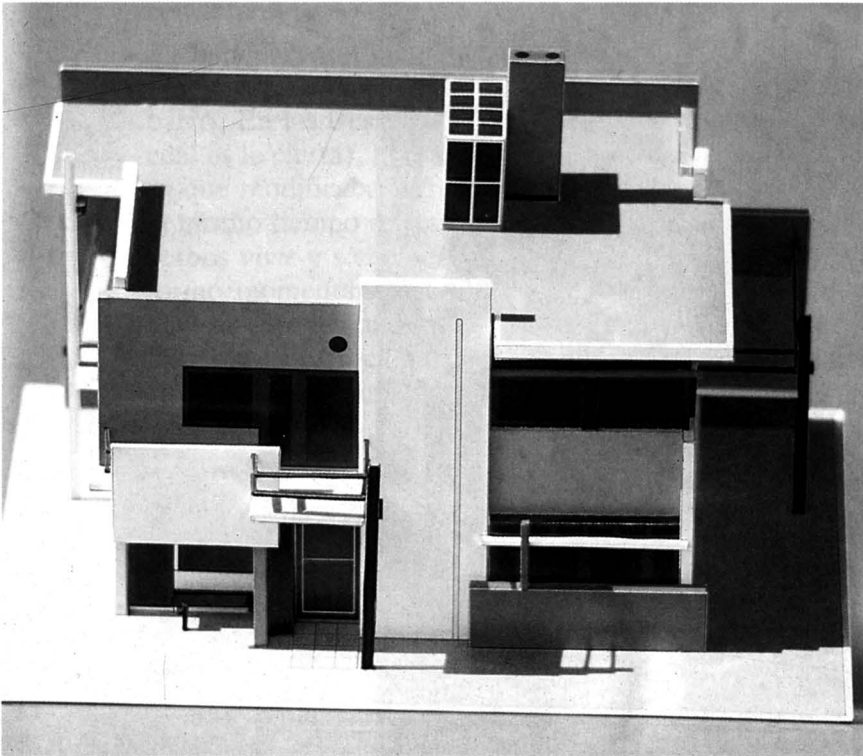


Fig. 4. *Maqueta recortable. Escala 1/50 (1983).*

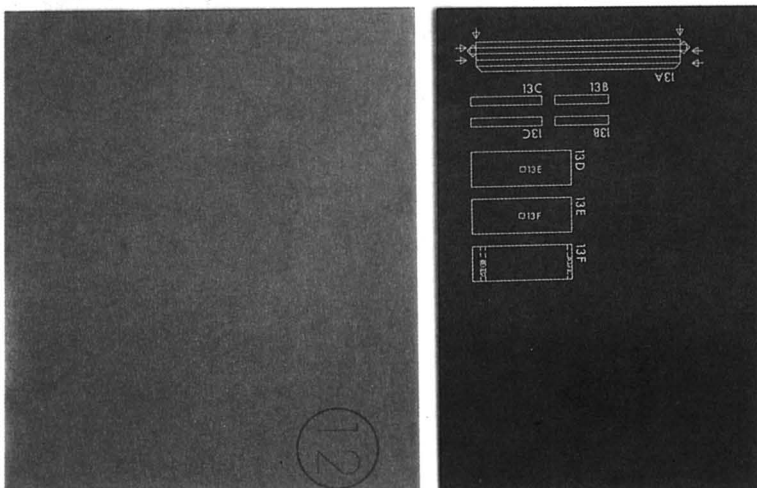
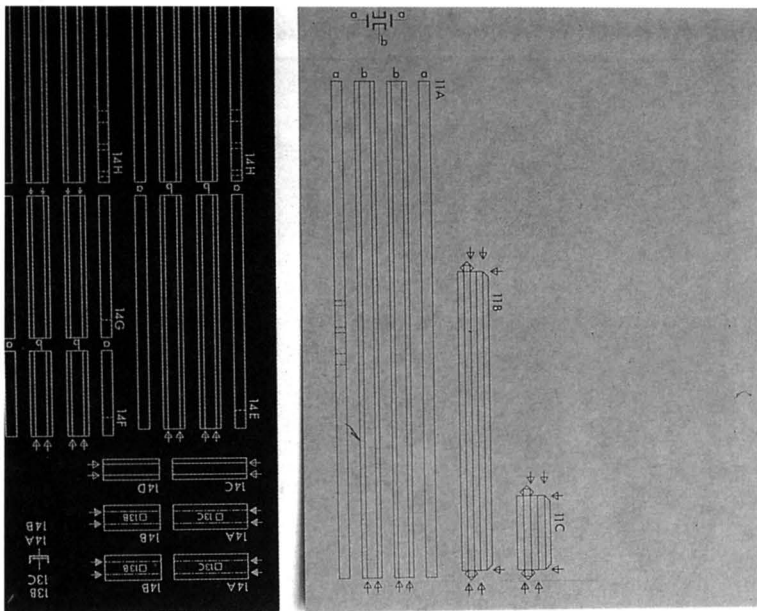


Fig. 5. Pliegos de Maqueta recortable. 15 × 21 cms. 180 gr./m³. Rojo, azul, amarillo y negro.

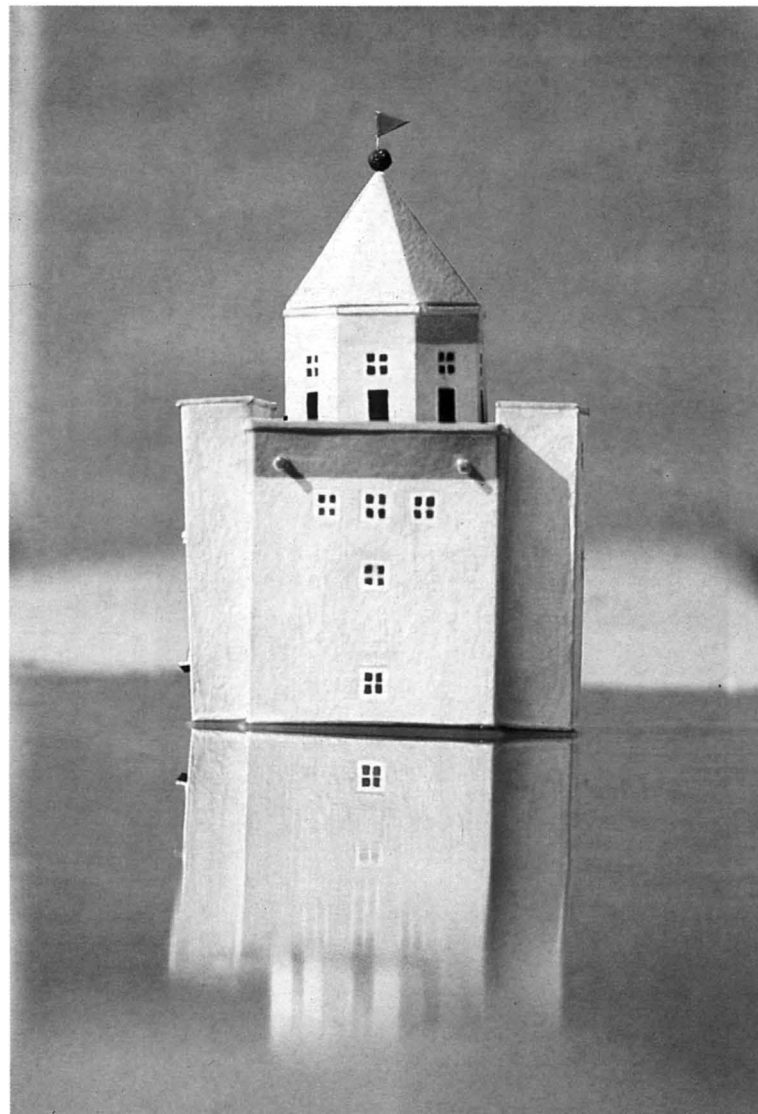


Fig. 6. Teatro del Mundo. Bienal de Venecia 1980. Realizada por Aldo Rossi.

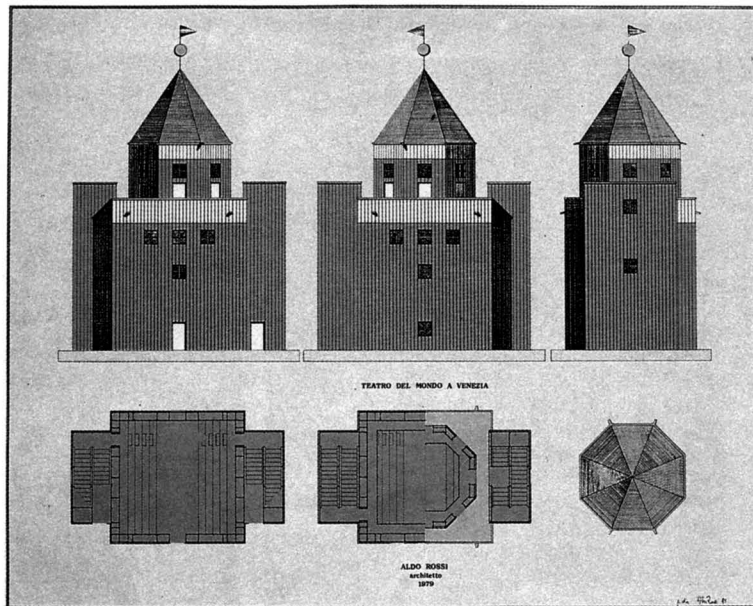


Fig. 7. *Teatro del Mondo*, 1979. Aldo Rossi. Plantas y alzados, dibujos Aldo Rossi, 1981.

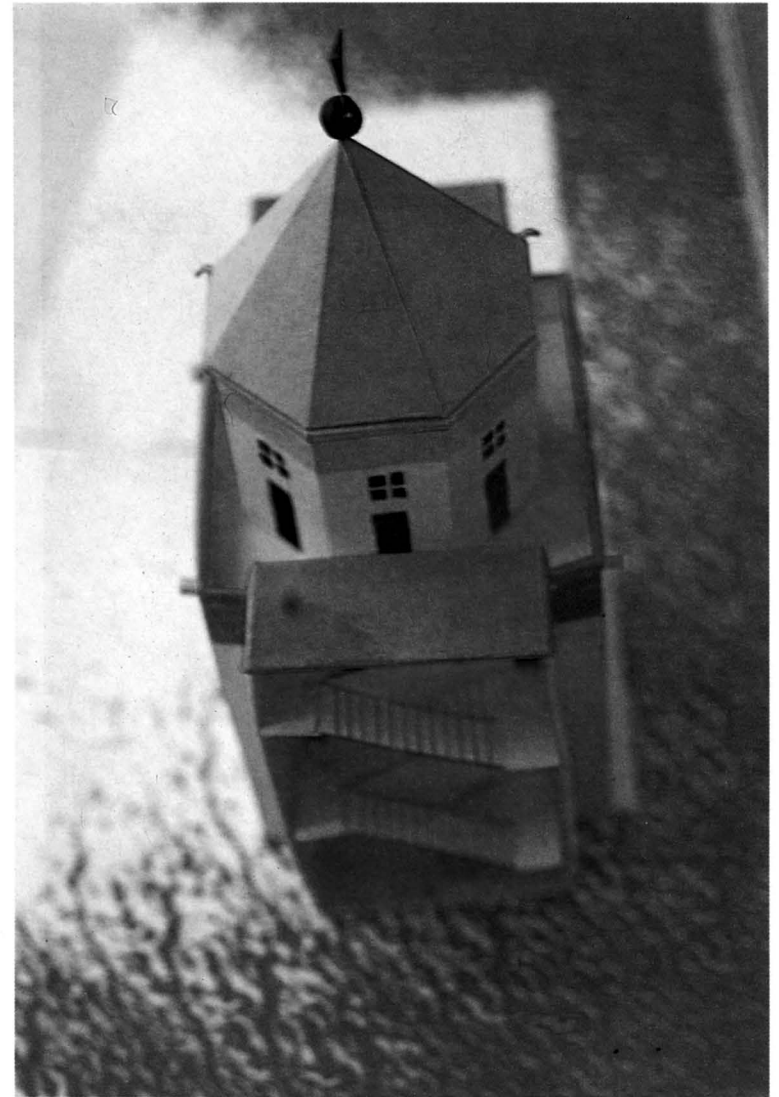


Fig. 8. *Maqueta recortable*. Escala 1/100. E.T.S.A. Valladolid, 1986. Dpto. Dibujo Técnico, realizada por la alumna Yolanda Rodríguez.



**Instituto de
Ciencias de la
Educación**

Avda. de Ramón y Cajal, 7
47005 Valladolid