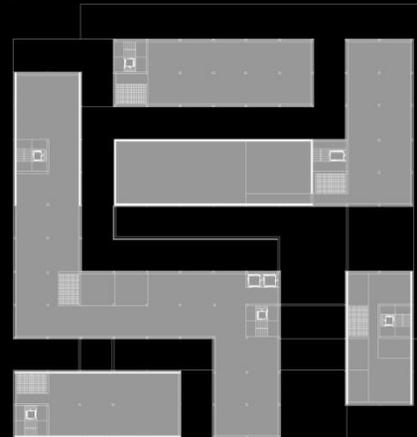
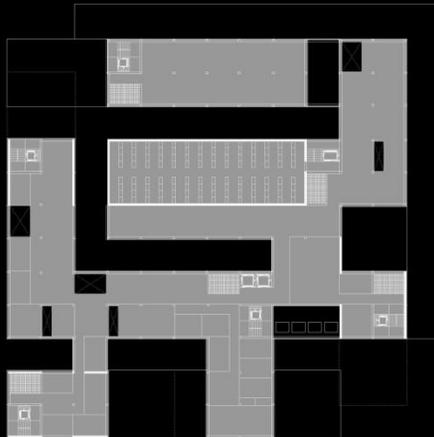
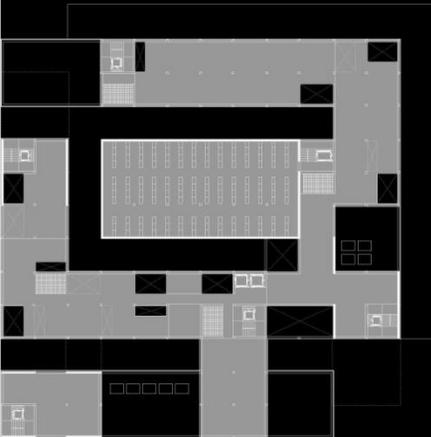
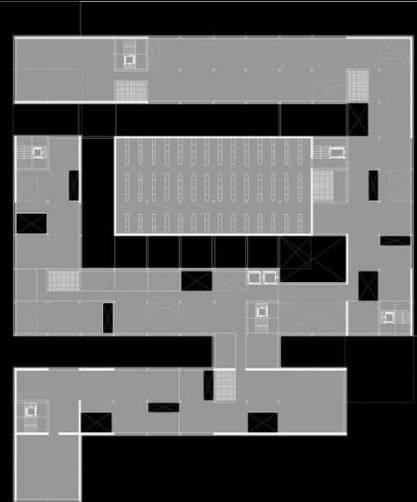
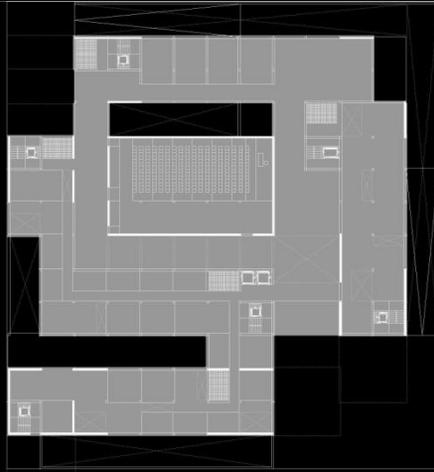
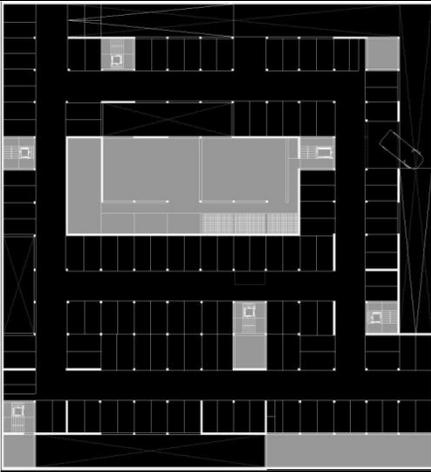


IDEA, FORMA Y EXPERIENCIA

Una teoría de la proyectación

Fernando Zaparáin



IDEA, FORMA Y EXPERIENCIA

Una teoría de la proyección

Fernando Zaparaín

© Fernando Zapaín Hernández

© De la presente edición: Real Academia de Bellas Artes de la Purísima Concepción

Imprime: MATA Digital S.L.
Pza. de la Universidad, 2 Valladolid

ISBN 978-84-615-6452-1



El proyecto arquitectónico	6
El debate histórico sobre las ideas, la arquitectura y el cambio de las formas	7
Una teoría de la creatividad (el esquema dinámico)	12
Idea (<i>proyecto</i>)	15
<i>Idea y forma, razón y sentimiento</i>	18
<i>La necesaria síntesis de subjetivismo y objetividad</i>	19
<i>Educación en la percepción: entre la tradición y la duda</i>	21
<i>El valor de la idea</i>	22
Forma (<i>ejecución y condiciones</i>)	25
<i>El papel de la tradición</i>	27
<i>Estabilidad y cambio</i>	29
<i>La forma como tradición figurativa</i>	30
Experiencia (<i>evaluación</i>)	32
<i>El juego como criterio de evaluación</i>	33

El proyecto arquitectónico.

La arquitectura es una disciplina *mediada*, que necesita de múltiples instrumentos y colaboradores para llegar a término. Debido al peculiar sistema productivo de la edificación, la distancia que hay entre la idea del creador y la obra realizada es mayor que en otras manifestaciones plásticas. En eso se parece más al cine o a la moda, y se aleja de facturas directas como la literaria o la pictórica. Para resolver esa imposibilidad de construir directamente su propio objeto, los arquitectos, a lo largo de la historia, han puesto a punto un tipo específico de *proyecto* que da forma a su creación y la hace transmisible a distancia para que otros la materialicen, incluso sin el concurso del autor.

El título elegido para el presente trabajo intenta abordar la confluencia compleja de tres factores determinantes, *idea*, *forma* y *experiencia*, en el proyecto arquitectónico, hasta desembocar, desde lo imaginado, en la presencia real de algo en el mundo físico. Estas características vienen a coincidir con tres fases que con frecuencia se distinguen en la operatividad humana: *proyecto*, *ejecución* y *evaluación*¹.

Una vez establecidas las tres fases básicas de todo proyecto parece difícil separarlas. La mera *idea* no sería suficiente, pues se queda en el mundo de lo posible y la arquitectura, como todo lo artístico, desemboca en un hecho real y no tentativo. Tampoco parece saludable la autonomía radical de la *forma* porque ésta tiene lugar en un entorno cultural concreto. Aunque la época histórica no produce necesariamente unas determinadas formas, sí podemos afirmar que éstas se generan necesariamente en un momento específico, porque toda creación tiene lugar en aquella tesitura de la que toma motivos y sugerencias, aunque las elabore a su manera. La *idea* no surge de la nada sino del marco más amplio de las *ideas*. A su vez, la *experiencia* nos remite a la razón de uso insoslayable en las formas arquitectónicas porque son lugares para que la persona desarrolle su vida, y no meros objetos espaciales de contemplación.

Con estas matizaciones, el proyecto arquitectónico se empieza a ver como una *síntesis* de condiciones y elementos, frente al mero *collage* que acumularía fragmentos sin una idea de

¹ cfr. MARINA José Antonio, *Teoría de la Inteligencia creadora*, Anagrama, Barcelona 1992.

fondo. Esta confluencia modulada de componentes no es compatible con un método lineal determinista, ni con las ideas previas repentinas, y remite más bien a una elaboración en espirales², que vuelve una y otra vez a los temas, los elabora y matiza hasta conseguir una difícil unidad. El proyecto no es una revelación inmediata. Es una *búsqueda paciente*, según la expresión de Le Corbusier³, y por eso necesita un tiempo de reflexión y sedimentación. Las ideas van fraguando a lo largo de semanas (a veces años) y por encima de la inspiración aparece el valor del trabajo. Muchas veces lo que tenemos es una intención de lo que no debe ser nuestro proyecto, y con esa referencia vamos acotando las soluciones que mejor puedan responder a la idea inicial que deseamos ver materializada.

Estas reflexiones iniciales sobre la articulación unitaria de forma y uso en el proyecto arquitectónico, empiezan a remitir a la idea de *coherencia interna*, porque da cuenta de la necesaria unidad del objeto artístico a la que aspiran los sistemas de trabajo en forma de búsquedas repetidas, que cada vez van ajustando más la respuesta a la selección de expectativas que el autor libremente se ha marcado. Una forma con razón de uso deberá ser evaluada respecto a los objetivos iniciales que la motivaron, deberá compararse con la idea previa que tenía el creador, y con los medios más adecuados que la tradición, el contexto y la inventiva personal han puesto a punto para responder a esas demandas.

Y con estas consideraciones en torno a la complejidad del objeto arquitectónico se llega a la constatación de que sólo algunas de las formas y teorías disponibles serán posibles en cada proyecto. Paul Rudolph destacaba esta *selectividad* como una constante de la arquitectura en el siglo XX: *“Todos los problemas nunca pueden ser resueltos. Verdaderamente es una característica del siglo XX que los arquitectos sean muy selectivos al determinar qué problemas quieren resolver. Por ejemplo, Mies construye edificios bellos sólo porque ignora muchos aspectos de un edificio. Si resolviere más problemas, sus edificios serían mucho menos potentes”*.⁴ Por tanto, desde esta perspectiva cambiante, puede ser oportuno remitirnos a las principales teorías respecto a las formas, la belleza y el arte, para hallar en su cambio y confrontación la manera más adecuada de seleccionar aquellos elementos permanentes que acoten mejor el proyecto arquitectónico.

El debate histórico sobre las ideas, la arquitectura y el cambio de las formas.

Tanto la pregunta sobre qué es un proyecto, como la determinación de cuáles son los elementos que maneja y de los que parte, abocan al debate sobre el *cambio* de las *formas*, porque es necesario compaginar la búsqueda de conceptos permanentes con la variabilidad de las respuestas formales a lo largo de la historia.

² Así se expresaba Gardella ante sus alumnos, ver GAMBIRASIO Giuseppe, *“Progetto e didattica” en Lezioni di progettazione*, Electa, Milán 1994, pp. 83-85.

³ LE CORBUSIER, *L'atelier de la recherche patiente*, Vincent Fréal & Cie, Paris 1960, pag. 18 y 43.

⁴ RUDOLPH Paul, revista *Perspecta* n° 7, The Yale Architectural Journal, New Haven 1961.

Para aproximarse a cuál es el proceso por el que se genera un proyecto arquitectónico en sus distintas fases, parece interesante recurrir en primer término, no a una teoría específica de la arquitectura, sino a un esquema global, aplicable a todas las expresiones artísticas e incluso a otras operaciones humanas. Una vez determinado el marco de ese proceso general será necesario especificar sus peculiaridades en el caso de la arquitectura. A lo largo de este trabajo se intentará ver cómo la discusión en torno al concepto de *forma* puede precisamente aglutinar esa búsqueda de criterios estables transmisibles en una enseñanza. Pero hablar de forma arquitectónica supone, en primer lugar, enfrentarse al hecho de que la manera de entenderla y producirla ha cambiado a lo largo de la historia e incluso en cada autor. Es frecuente que los neófitos pidan cuenta de cómo y por qué un determinado camino es mejor que otro. Para responder a esa pregunta puede ser conveniente recorrer las explicaciones históricas en torno al cambio de las formas y a partir de ahí comprender cómo cada una de las grandes teorías ha servido para poner de relieve algún aspecto de la realidad única del arte.

Antes de entrar a definir los parámetros del proceso creativo y en medio de la multiplicidad de explicaciones respecto a él, es oportuno destacar la valoración prioritaria de la libre actuación creadora del artista. Por eso, se ve como interesante transmitir en la enseñanza la idea de que los procesos en los que se participa (aunque sea de manera parcial y titubeante) se inscriben en el marco de la libertad y la acción personal. Una desviación frecuente, a la hora de valorar y corregir las decisiones del que aprende, puede ser la de acentuar demasiado el peso de los criterios previos, de lugar o funcionales. Esto supondría un cierto determinismo según el cual, tras la evaluación apropiada de las necesidades, de la situación o del programa, la forma surgiría de la lógica racional.

Es mucha la seguridad que en la docencia arquitectónica podría dar la prioridad de criterios funcionales, pero no conviene engañarse sobre la capacidad formal de, por ejemplo, un organigrama, que puede adquirir formas muy variadas y con todas ellas resolver las demandas del cliente. Baste comprobar, por ejemplo, en el diseño industrial cómo no existe un asa igual a otra y muchas cumplen bien su función. Cada vez que un diseñador construye un asa, además de resolver unas necesidades técnicas, se sumerge en un proceso formal que parte de ellas, pero que se rige por sus propias leyes, básicamente autónomas respecto a la función, aunque obligadas a relacionarse con ella. Es fácil comprobar cómo la formalización del asa de una cafetera depende en primer término del modo de cogerla, pero enseña a incorporar otros valores como los de su relación metafórica con elementos naturales semejantes, o con la lógica del material.

En Occidente, la pregunta sobre la belleza, la creatividad y el cambio artístico, se ha vinculado siempre a la pregunta más amplia sobre los problemas estéticos y el carácter del arte. Se ha entendido que además de la definición de belleza (*qué* es y *cómo* reconocerla) era necesaria una teoría sobre *cómo* se producía ésta. Además, en cada momento histórico, la filosofía no sólo se ha planteado cuáles eran los parámetros por los que se movía el arte, sino que al definirlos ha incitado a determinadas maneras de producirlo. Todo el debate occidental sobre estos temas se ha resumido habitualmente en dos grandes modelos sobre

la belleza y la producción artística que son, lo que podría llamarse la gran *teoría clásica*, de corte *objetivo*, y su correspondiente crisis a partir del siglo XVIII motivada por el predominio de la *subjetividad*, que se ha llamado *modernidad*⁵.

En la confrontación y complementariedad de estas dos grandes explicaciones se encuentran las claves para entender las preguntas que nuestra tradición se ha hecho sobre el arte y el cambio de las formas artísticas. A lo largo de la fructífera polémica sobre el concepto de belleza, se ha intentado establecer cuáles son los elementos permanentes y definitorios de disciplinas como la arquitectura, y cuáles son por el contrario los criterios sometidos a la variabilidad del gusto. Aquí no es factible el análisis de todos los matices que han acompañado a estas discusiones, pero sí puede ser bueno contar con un resumen de las principales incidencias de este rico debate, al que una y otra vez volvemos, porque, aunque el proyecto arquitectónico es prioritariamente una actividad vital y creativa, tarde o temprano acude a explicaciones sobre su naturaleza que le vienen proporcionadas por el marco teórico del momento.

Si repasamos las teorías históricas sobre la belleza y el arte, comprobamos que éstas han dado distintas explicaciones al fenómeno de la creatividad, tensionadas entre dos polos: la producción artística entendida como *mimesis* o como *creación*. Esta confrontación ha puesto de relieve las cuestiones fundamentales del proceso proyectual.

Por una parte, la *teoría clásica*, con su concepto de *belleza objetiva*, explicó la producción artística como una *mimesis*. La belleza es algo que ya está ahí y sólo nos queda manifestarla. El arte griego y el Renacimiento insistieron sobre todo en la imitación de la Naturaleza, mientras Platón, la Escolástica, y más tarde el Barroco, se concentraron en la imitación de las *ideas ejemplares*, que serían una reproducción de la realidad en la mente. Para crear una obra de arte bastaría copiar esos modelos ideales. Según este sistema, la aproximación a la belleza (que es algo fijo) se realizaría mediante los famosos ciclos de *búsqueda*, *esplendor* y *decadencia*. Existe una interesante matización a esta teoría a cargo de Suárez, que intenta dar un carácter dinámico a la *idea ejemplar*, entendida no como *objeto ejemplar*, sino como *forma ejemplar* con la que moldear la obra de arte.

La *modernidad* prefirió la *expresión* a la *belleza* y contrapuso *creación* a *mimesis*, en una escisión que, entre otros, impulsó Winckelmann⁶. En los dos últimos siglos, los reparos al concepto de *creación* casi sólo vinieron de la Ilustración, que desconfiaba de todo lo que fuera misterioso y subjetivo. Además, el sentido de la *creatividad* ha ido variando desde el siglo XIX hasta nuestros días. De la generación *ex nihilo* como principal característica de la *creatividad* se ha pasado a destacar en ella la *novedad*. De hecho, ser *moderno* se viene entendiendo en buena medida como ser *novedoso*. Sólo es *moderno* aquél que es consciente de ello y lo busca deliberadamente⁷. La *creatividad*, de acuerdo con esta nueva con-

⁵ TATARKIEWICZ Wladislaw, *Historia de 6 ideas*, Tecnos, Madrid 1997, pag. 288.

⁶ WINCKELMANN J.J., *Historia del arte en la antigüedad*, Aguilar, Madrid 1989, p. 216.

⁷ Cfr. OTXOTORENA Juan M., *Arquitectura y proyecto moderno*, Eiunsa, 1981.

cepción significaría la fabricación de cosas nuevas en lugar de la fabricación de algo a partir de la nada.

El predominio de la *creatividad* llegó al límite con las teorías románticas que establecían el origen de la producción artística en una *inspiración* casi divina, relacionada con el subconsciente. Así se retomaban ideas anteriores. Para los griegos existía una *posesión divina* o *locura sagrada*, un concepto que la escolástica cristianizó y el Renacimiento tomó de nuevo al hablar del origen misterioso de la belleza (la belleza es “*un no sé qué*” diría Petrarca). En el Romanticismo, lo que ocurre es que se elabora una teoría más científica del *subconsciente* y el *frenesí poético*. Sería un estado más parecido al sueño, con paralización de la conciencia (que se llegaría a inducir hasta con opiáceos, como hizo por ejemplo Wilkie Collins). En el siglo XX se ha reajustado esta teoría romántica, y se habla más bien de *inconsciente* (Freud) como una ausencia de atención o conciencia, con una ruptura de la línea metódica del pensamiento. Pero no es mera *subconsciencia* (la de los traumas freudianos de la carne y la sangre) sino también *sobreconsciencia* (elevación hacia el ángel, recurso a las facultades ocultas)⁸.

La supuesta gran confrontación entre *mimesis* y *creatividad*, entre *belleza* y *expresión*, también ha sido escenificada con la relación dialéctica entre *tékne* (artesanía) y *poiesis* (arte)⁹, que a su vez remite a la distinción entre *eficiencia* y *finalidad*.

Tékne es la *producción* como *fabricación* realizada por el *homo* en cuanto *faber*, en la que prima la *eficiencia*. Es una mera ejecución, copia, *mimesis*, con una finalidad establecida, que sería alcanzar una *forma* para remediar una *carencia* o necesidad. La finalidad aquí está acompañada de angustia. Un buen ejemplo para entender las limitaciones de la *tékne* sería pensar en unos pasos de baile maravillosamente ejecutados pero artificiales, programados y suficientes. Todos los funcionalismos han considerado de alguna manera que en esta necesidad se encontraba la clave de la producción artística. Sería el caso de movimientos como los Arts&Crafts o la Bauhaus.

Poiesis es la *producción* como *creación*, como innovación, consecuencia de la actividad intelectual del hombre, en la que prima la *finalidad*. Se busca también un fin, pero la ejecución no es mecánica y se somete a la *invención*. Hay una finalidad acompañada de pasión pero no de angustia. Sería el caso de unos pasos de baile bien ejecutados técnicamente pero cuya belleza no procede sólo de la técnica sino de la *inspiración*. Pero a la *poiesis* habría que hacerle la precisión de que debe pasar por la *forma* y su correspondiente desarrollo técnico. El arte no es una mera idea en la cabeza (lo *posible* no es *bello*, sólo lo *real*).

⁸ Esta falta de control racional sobre el proyecto ha sido destacada miles de veces por los artistas, y algo de ella tiene que haber. Baste aquí una cita del maestro Rodrigo sobre la creación del Concierto de Aranjuez: “*Recuerdo que hallándome una mañana de pie en mi pequeño estudio de la Rue Saint Jacques, en el corazón del Barrio Latino, y pensando vagamente en el concierto, oí cantar dentro de mí el tema completo del adagio, de un tirón, sin vacilaciones*”.

⁹ PLAZAOLA J., *Introducción a la Estética*, Universidad de Deusto, Bilbao 1999, pag 359.

La época postmoderna en la que estamos inmersos ha preferido aunar los diversos conceptos que confluyen en la generación de la forma artística. De este modo se valora la *creatividad*, pero ejercida dentro de una *estructura*, con lo que se están intentando compaginar dos grandes visiones de la crítica, que han recorrido los últimos siglos¹⁰.

Por una parte, el modelo *creacionista* ha intentado sobre todo desinhibir los mecanismos de la imaginación formal para potenciar la generación de nuevas estructuras. Esta propuesta centrada en la *intuición*, tenía la virtud de superar el sistema clásico *imitativo* mediante la puesta en valor del impulso subjetivo individual (típico del expresionismo), aunque llevó, con el Movimiento Moderno, a la concepción de la obra de arte como creación *ex novo*, particular para cada caso, según cada enunciado único de necesidades, ya que la función era la base de la forma, como parecía demostrar la producción industrial y científica. De esta manera la *modernidad* caía en la paradoja de buscar la obra de arte única, pero reproducible industrialmente. Por otro lado, el modelo *racionalista*, ha insistido en que lo importante es reconocer las leyes *formales* internas de toda obra arquitectónica, porque en ellas se encuentran todas las claves. Aquí se potencia un sistema *racional* y no intuitivo de proyecto.

Además de estas posturas más sistemáticas y ya tradicionales, podemos mencionar la presencia de una corriente que renuncia al principio racional de la no contradicción y el orden, que la modernidad heredó del mundo clásico, y explora de manera un tanto surrealista, nuestra capacidad de pensar a la vez los contrarios y de trabajar con sistemas heterogéneos o caóticos.

El análisis *estructuralista*, con el concepto de *tipo arquitectónico* a la cabeza, intentó una superación sintética de las posturas *creacionistas* y *racionales*, ya que representaba una buena conjunción de creatividad y sistemática. Así, la generación de formas se daría mediante *esquemas*, pero en ellos no todo estaría dado y la libre decisión terminaría de colocar cada elemento en su sitio dentro de una estructura más general.

A partir de la crítica estructuralista, se ha potenciado el entendimiento de la arquitectura desde el lenguaje, con el que guarda abundantes paralelismos. En las décadas finales del siglo XX han destacado especialmente dos métodos para hacer arquitectura y para transmitirla derivados de esta visión lingüística. Por una parte está el método que podríamos llamar *filológico* que se ha interesado por la *descomposición en elementos* de la arquitectura, según el viejo sistema *positivista* que fragmentaba la realidad compleja en unidades básicas que pudieran ser analizadas más exhaustivamente. Esta visión da especial importancia a la *semántica*, una ciencia que explicaría la generación y forma de ser de las unidades básicas del lenguaje. Por otro lado surge con fuerza la teoría que prefiere destacar la unidad de los *elementos*, siguiendo las corrientes de la *pura visibilidad*, que hacen hincapié en la cuestión *sintáctica*, es decir de relación entre palabras. De aquí se han derivado explicaciones más sociológicas que inciden sobre todo en las relaciones, no de los elementos arquitectónicos entre sí, sino con el *cuerpo social*. Esta visión determinista es de origen hegeliano porque

¹⁰ SOLÁ-MORALES Ignacio, *Memoria docente de Cátedra de Composición*, Barcelona 1978, pag. 5

acude de nuevo a la explicación del *zeitgeist*, o espíritu de los tiempos, por el que, de una cierta cultura nacerá necesariamente una forma y no otra.

De cara a la crítica operativa en la docencia puede ser interesante partir de los sistemas racionales fraguados en el XIX y el XX, porque un elevado tanto por ciento de las propuestas se van a regir por criterios de *orden*, aunque nada más sea de cara a una vida profesional que raramente permitirá las experiencias de vanguardia. Pero junto a este análisis de criterios permanentes, parece oportuno incorporar valores más experimentales, que en las décadas finales del siglo XX, desde las trincheras de lo no sistemático han encontrado temas antes poco conocidos como el mestizaje, el *informalismo*, las matemáticas de la repetición o el camuflaje. Además estos enfoques más *caóticos* tienen la frescura de las nuevas formas y la agilidad de la relación con otros fenómenos artísticos del momento.

Una teoría de la creatividad (el esquema dinámico).

De lo visto hasta ahora se empieza a desprender que el hombre no sólo responde con la *mimesis* a los ricos estímulos que le llegan de la realidad, sino que la interroga activamente mediante los proyectos de su *creatividad*. La inteligencia no sólo reconoce el mundo sino que lo transforma al actuar sobre él con la percepción. Es un proceso análogo al del *principio de indeterminación* de Schrödinger, que demuestra cómo los instrumentos de observación interfieren en el experimento. De ahí que para enfrentarse a la elaboración de una obra artística sea necesario el bagaje de preguntas e inquietudes que el autor lleva consigo al inicio de su trabajo y no tanto sus conocimientos previos¹¹.

Como ya se ha explicado, los artistas son gentes que vuelcan en su trabajo la pasión que les mueve (*poíesis*) pero lo hacen pasando por una técnica (*tékne*), por unos instrumentos que aproximan el quehacer artístico al artesanal y a la vez lo distinguen del fabril o mecánico. Una buena forma de salvar los distintos reduccionismos (*mimesis* o *creación*) en los que ha incurrido la historia de la filosofía respecto al concepto de expresión artística, puede consistir en dejar a salvo la idea de que el arte es una producción *libre*¹², y como tal, *apasionada*. El arte, de esta manera, se define en función de su *fin*, alcanzado de manera *apasionada*, lo cual se entendería bien con aquella comparación de Federico García Lorca que habla del arte poética como de “una cacería nocturna en un bosque lejano”¹³. Sirve bien esta frase para advertir que lo que se busca —el fin— es desconocido, no sólo en su dimensión expresiva final, sino también en los pasos precisos para llegar a él.

Pero aunque exista un fin en el arte, conviene insistir en que su consecución *mecánica* no daría lugar a una experiencia artística. Si así fuera, lo hallado se alcanzaría actualizando lo que la *eficiencia* tiene como *posibilidad*. Debe haber una cierta indeterminación en la conse-

¹¹ Cfr. LÓPEZ QUINTÁS Alfonso, *Inteligencia creativa*, BAC, Madrid 1999.

¹² LABRADA M^a Antonia, *Estética*, Eiunsa, 1998, pag. 127.

¹³ IBÁÑEZ LANGLOIS J.M., *La creación poética*, Universitaria, Santiago de Chile 1969, pag. 180.

cución del fin, que se irá manifestando como parte del mismo proceso, al modo de un *hallazgo*, no de una verificación.

Para entender esta diferente finalidad del trabajo artístico, puede servir, por contraposición, la figura del *laberinto*, un proceso en el que el fin existe, y aunque no sea evidente, se alcanza necesariamente, de modo que la meta buscada se identifica con el trazado. Basta recorrer acertadamente los vericuetos para conocer la solución. De hecho, sólo hay una manera de llegar al fin. La libertad del *laberinto* queda en entredicho, porque el camino está marcado de antemano. Lo importante en el *laberinto* no es el fin, puesto que éste se encuentra determinado y asegurado: la *eficiencia* se convierte en determinante para recorrer un *laberinto*, sin ella no se podrá llegar al fin.

En cambio, en la *cacería*, aunque hay que contar con la *eficiencia* y se va hacia un fin, lo específico es la manera *libre* y *desinteresada* en que se alcanza ese fin. Cuando salimos al campo en busca de un faisán, el objetivo está claro, pero la manera de alcanzarlo se determinará por el camino ("*se hace camino al andar*" diría Machado). Las decisiones del cazador, sus estados de ánimo, las arbitrariedades del faisán, del clima, del propio cazador, se superpondrán a procesos eficientes como la experiencia o la puntería. Incluso la suerte y el azar aportarán elementos inesperados. En cambio, el *laberinto*, no admite variables. No se conoce el camino exacto, pero sólo la lógica (la *eficiencia*) permitirá encontrar la única respuesta. No hay azar, no existen sorpresas.

Por tanto, lo que distingue la *producción como creación* (arte, *cacería*) y la *producción como fabricación* (*laberinto*), es la estrecha conjunción entre *ejecución* e *invención* en el trabajo creador¹⁴. A lo largo del proceso, la inspiración exigirá que la técnica sea reconocida también en términos de gratuidad. Durante el proceso se va descubriendo lo que tiene razón de fin, de modo que la técnica no se pone al servicio de una mera carencia. Parte de la *modernidad* se ha centrado demasiado en la idea de que el trabajo creador tiene como fin producir una determinada forma, necesariamente¹⁵, sin atender tanto al fin, de manera que lo principal es remediar una carencia inicial (de forma en este caso). Así, el proceso se lastra con una excesiva indigencia y se ve atravesado por el desasosiego y la inquietud, no por la pasión característica de la libertad. En el fondo ésta es la actitud que late en los planteamientos de algunos alumnos cuando esperan que el método de proyecto consista en la puesta en práctica de ciertos automatismos que darían lugar a la forma arquitectónica sin mayores compromisos personales. No basta con cumplir el programa y representarlo, sino que hay que alcanzar una forma artística sugerente.

Esta peculiar relación con el fin en el proceso artístico, ha llevado a la enunciación de la especificidad del juicio estético culminada por Kant. Éste es un juicio distinto del lógico o del filosófico, según el cual la belleza es un asunto de la razón, como anunció Tomás de Aquino

¹⁴ La simultaneidad de invención y ejecución es subrayada en el libro PAREYSON, *Estética. Teoría della formatività*, Zanichelli, Bologna 1960, p. 55 y ss.

¹⁵ Sobre el excesivo peso de la necesidad en la filosofía moderna ver POLO L., "*La exageración de lo necesario*" en el libro *La persona humana y su crecimiento*, Eunsa, Pamplona 1996, p. 77 y ss.

al decir que la belleza estaría en captar un *bien* con la inteligencia, bajo razón de semejanza (no de alteridad), pero no como *causa final* (*recta ratio agibilium*) sino como *causa formal* (*recta ratio factibilium*)¹⁶.

Todo lo dicho hasta aquí sobre la belleza y su producción, invita a la consideración del arte como *creación*¹⁷, más allá de la mera *mimesis* y por encima de los simples procesos de *fabricación*. Una obra artística sería, no tanto la creación de algo útil (un *artefacto*) que anuncia su finalidad, sino algo que trasciende su uso para revelarnos su *esencia* y en ella el alma del artista. El puro *artefacto* remite a *lo que hace* y la obra de arte a *lo que es*. Es una *forma*, una radiante totalidad que dice algo. La obra de arte, con palabras de Labrada, no es *la imagen de una realidad* sino *la realidad de una imagen*¹⁸. Gombrich dijo que el arte no es tanto dar *ilusión de realidad* (esto es lo que persiguió el mundo clásico) como hacer *realidad lo ilusorio*.

De alguna manera, la obra de arte se significa a sí misma, es *autosimbólica*, tiene valor por sí misma sin necesidad de referirse a otra cosa. La obra de arte es más *símbolo* (representación de sí misma, en la línea formalista) que *signo* (que remite a algo distinto, emite un mensaje, es semántico). Es más *forma* que *mensaje*, aunque en el siglo XX, al insistir tanto en los aspectos *semánticos* de la obra de arte (en el *pop-art* o en el *arte conceptual*), se ha conseguido epatar pero sin aportar cosas nuevas respecto a las características más propias del arte.

Según todo lo dicho hasta ahora, la génesis artística sería un *esquema dinámico*, una *creación*, en la que el artista actúa libremente (que es lo mismo que decir inteligentemente) sobre la *realidad* mediante una *irrealidad* (los proyectos). En todo este proceso para la consecución del objeto, se proponen tres fases: *proyecto* (más centrado en la idea), *ejecución* (para la consecución de la forma) y *evaluación* (que comprueba con la experiencia).

¹⁶Para entender esto sería necesaria la correcta distinción entre bien en cuanto *bueno* y en cuanto *bello*

- Bueno. Interviene el *apetito*. Es cosa de la voluntad. Así, el bien como *causa final*, sería lo que se estima en razón del apetito (Tomás de Aquino), lo agradable (Kant) o lo que puede causar placer (fenomenología). Aquí hay una razón de utilidad, una finalidad típica de *laberinto*, eficiente, que derivaría en expresiones un tanto inmediatas del tipo esa persona *está buena*. Ante el bien como bueno sólo cabe el *goce*. El apetito descansa en la posesión del objeto y lo hace propio, lo aniquila y acaba.

- Bello. Interviene el *intelecto*, la inteligencia como intuición (juicio estético), no como razón (juicio filosófico), aunque se relaciona con la voluntad porque surge la emoción. Aparece el bien como *causa formal*. Por la belleza se capta el bien como gratuito (no meramente apetecible) a través de la razón (Aquino, Kant) o de la voluntad (Aristóteles). Así lo bello sería aquello cuya aprehensión complace (Tomás de Aquino), lo que gusta simplemente a través de la razón (Kant) o lo que causa placer directamente (fenomenología). Se excluye la mera razón de utilidad, aparece el *desinterés* (nota distintiva de la experiencia estética), pero no la indiferencia: hay amor, ganas. El *desinterés* consiste en excluir el interés práctico para quedarse con el interés por la apariencia formal, por el cómo se presenta algo ante nosotros, sin depender de para qué sirve. En este sentido, por ejemplo, se podría decir de una persona que es *bella*. Ante el bien como bello corresponde el *gozo*. El apetito se aquieta en la posesión del objeto, pero sin consumirlo.

¹⁷ PLAZAOLA J., *Introducción a la Estética*, Universidad de Deusto, Bilbao 1999, pag 453.

¹⁸ LABRADA M^a Antonia, *Estética*, Eiuinsa, 1998, pag. 53.

Idea (proyecto)

El hombre no hace sin más, sino que *proyecta*. No se limita a resolver problemas como las computadoras y los animales, sino que los genera mediante sus preguntas. Tenemos necesidad de inventar, de mirar hacia adelante y el arte viene a colmar parte de esa inquietud. El hombre no es capaz de quedarse quieto, y se las arregla para ir más allá de la subsistencia, mediante una actividad libre y por ello inteligente. Esto es lo que observan los ángeles de Wim Wenders en *Tan lejos, tan cerca*, siempre asombrados porque los humanos no paran de hacer cosas. Por eso, el *homo faber* deviene *homo ludens*, un hombre que hace y se recrea en su propia acción, mientras experimenta el vértigo de la creación. El artista está poseído por la necesidad de hacer. Hay una especie de condición *litúrgica* en el hombre, que nos empuja a manifestarnos. Para el artista, lo importante es sumergirse en el *problema* y ocuparse en la tarea de crear estructuras intrincadas y con significado.

En cuanto a los motores que desatan y acompañan la creatividad, podemos mencionar, con Gombrich, el afán de progreso, la competitividad o la inestabilidad formal. La creación supone novedad, no tanto por el uso de medios nuevos, como por la necesidad humana de generar continuamente proyectos nuevos. Como estableció Popper, este dinamismo fructifica especialmente en la *sociedad abierta* que se plantea programáticamente la revisión crítica y el afán de progreso. El proyecto es por tanto, un gran *motor de búsqueda* que se activará cuando encontremos lo deseado, como pasa cuando tenemos una palabra *en la punta de la lengua*, que sólo espera una referencia para salir. El proyecto es un deseo de actuar, que lleva a inventar mecanismos de acción. Al ser un deseo, una tendencia, un planteamiento inicial, el proyecto no puede dar cuenta exacta de la solución final, y por eso muchas veces lo más que indica es lo que *no tiene que ser* la obra final, aunque todavía no sea capaz de decir lo que será. Ante el proyecto van pasando las soluciones intermedias, como en una rueda de identificación, para que ese *patrón de búsqueda* inicial pueda decir: “no es ésta, es aquélla”.

En Occidente y especialmente en América, este avance continuo ha quedado simbolizado en la conquista del *horizonte*. Frente a la concepción estática del mundo propia de las filosofías orientales, que se detienen en una contemplación profunda pero inactiva, la modernidad occidental ha preferido el paradigma del progreso, aun a riesgo de caer en el historicismo. Esto y no otra cosa es el mito de la conquista del Oeste. Así, se ha visto el mundo como un inmenso campo de experimentación por el que moverse hacia el horizonte del futuro, como ejemplariza el final de *Tiempos Modernos* con Chaplin y su chica andando por la carretera hacia un mañana mejor¹⁹. “La carretera es la vida”, dice el protagonista de *En el camino* de Kerouac, novela fundacional de las *road movies*. De todos modos, el *paisaje europeo* siempre fue menos ingenuo que el del Oeste americano e incorporó, ambiguo, valores heredados de la filosofía zen, como se comprueba en los cuadros de viajeros abrumados de Caspar David Friedrich o en las películas de Wim Wenders (*Until the End of the World* por ejemplo) con un horizonte inseguro pero no desesperado.

¹⁹ BALLÓ Jordi, *Imágenes del silencio. (Los motivos visuales en el cine)*, Anagrama, Barcelona 2000, p. 184 y ss.

Si los mecanismos que impulsan a una nueva creación parecen estar un poco más claros después de lo dicho, no es tan fácil determinar el fin hacia el que se dirige un artista. Hemos comparado el proceso de creación a una *cacería*, más que a un *laberinto*. Cuando el creador parte hacia su aventura, no es frecuente que sepa el resultado de antemano. Procede por ensayo y error, en busca de una solución que quizás no se presente, o tal vez aparezca y no sea aprovechada, o quizás sea despreciada en favor de otra que tendrá menos fortuna. También puede suceder que el creador capte la solución ideal enseguida, en un proceso en el que la suerte juega su papel. El artista, percibe el reto de los problemas que su tradición y su tarea le presentan. Siente, y con razón, que sus facultades por sí solas nunca bastarán para llevar a las formas, sonidos y significados a una armonía perfecta, y que nunca es el yo, sino algo exterior a sí mismo, llamémosle suerte, inspiración o soplo divino, lo que ayuda a producir ese milagro que es el poema, la pintura o la sinfonía que él no podría haber logrado.

Pero de cara a la enseñanza, es bueno recordar que el virtuoso que explora sistemáticamente, tiene más posibilidades de conocer el rango de su medio y sus virtualidades. Sobre todo, cuenta con la ayuda de órdenes complejos ya construidos, con los que puede elaborar nuevas creaciones todavía más sofisticadas. No todo depende de un impulso subjetivo. El progreso se da en medio de alguna gran tradición, que parece estar esperando la aparición de la caótica pero imprescindible persona singular para dar una nueva perla²⁰. Por tanto el genio, si se puede hablar así, es una persona capaz de conocer más información y de hacer más proyectos para manejarla, pero no es un visionario, sino alguien que vigila atentamente el caos²¹. La creación es menos anárquica de lo que parece, pues aunque no sigue un proceso racional, se apoya en patrones previos.

Cabe insistir en que es el sujeto quien pone, tanto el proyecto como el interés, que dependen de su *gusto*, de su mundo de referencias. Son auto seducciones, un sistema de preferencias que actúa como patrón de reconocimiento. Nadie trabaja sin criterio previo, por lo que en la docencia es necesaria una fuerte motivación hacia los valores de la historia, también reciente, para que cada uno se vaya formando su mundo de expectativas. Sólo si se quiere hacer algo, se encontrará el camino personal para hacerlo. Además, el *sentimiento subjetivo* del autor (su motivo), crea nuevas y más ricas expectativas, que son las que determinan la peculiaridad de la obra de arte y fuerzan a la técnica para que responda ante ellas. Un pintor, por ejemplo, no representa exactamente la realidad, sino *su realidad*, y selecciona perfectamente los recursos técnicos que más le convienen a su anhelo, no de verosimilitud, sino de elocuencia de lo real.

Por último, ¿cómo aparecen los proyectos?. Entre los diversos elementos que pueden generar un proyecto se suelen señalar el *temperamento*, la *necesidad* o la *educación*. Los dos últimos ya se han mencionado al hablar de la tradición y las demandas de maestría. En el concepto de *temperamento* confluyen, con causalidad recíproca, los condicionantes del *carácter* y el *entorno cultural*, y la *libertad* personal del artista. Es cierto que los *proyectos*

²⁰ LORDA Joaquín, *Gombrich: una teoría del arte*, Eiunsa, 1991, p. 362 y ss.

²¹ MARINA José Antonio, *Teoría de la Inteligencia creadora*, Anagrama, Barcelona 1992, p. 158.

que uno desarrolla son hijos del ambiente en el que se mueve, de las condiciones históricas y sociales. Pero no es menos cierto que con la libertad, el creador decide el sentido de sus acciones en medio del marco que le ha tocado vivir. Para conjugar esta aparente paradoja entre condicionantes del entorno y autonomía personal, Aristóteles acudió a la idea de que si bien nuestras acciones persiguen los fines que su propia naturaleza dicta como buenos y no pueden ir en otra dirección, es el sujeto quien decide cuál va a ser su carácter. Somos esclavos de los hábitos que nos hemos forjado, porque para actuar necesitamos ese marco previo de expectativas, aunque cada uno decide en buena medida qué mundo personal se quiere construir²². En definitiva, cada vez que planteamos un proyecto, es necesario un diálogo entre la base de tradición sobre la que construiremos y la aspiración a hacer algo nuevo. Y este debate se debe realizar antes de que el proyecto sea realidad, para lo cual contamos con la *palabra*. Precisamente el que un proyecto pueda ser *hablado*, el que podamos manejar ideas previas antes de materializarlas, es lo que permite analizar nuevos *encargos*. En definitiva, parece verosímil proponer un mecanismo de *proyecto* que consiste en relacionar unos *sentimientos* personales, propios de la libertad, con unos *modelos* previos que proporciona el *entorno cultural*²³.

Es oportuno, por tanto, combinar en toda acción humana, la presencia de unas secuencias necesarias, propias de nuestra naturaleza, que Aristóteles llamó hábitos, con la imprescindible libertad, que supone elección. El mundo de la *physis*, de la *naturaleza*, de lo real, debe regirse por el *principio de no contradicción*, según el cual, las cosas sólo pueden ser de la manera que les es propia *por naturaleza*. Pero hace falta, para salvar nuestra evidente libertad, que exista la posibilidad de elegir lo contrario a lo que debe ser *por naturaleza*. Es en la inteligencia donde se puede dar esta paradójica convivencia de cosas opuestas. Nuestro ser inteligentes consiste, en buena medida, en esta capacidad de conocer la negación, de ser conscientes de la posibilidad de ir contra lo establecido mediante la libertad. En buena parte de la arquitectura más reciente se observan estas dos maneras de entender la realidad²⁴.

Serían deudoras de los sistemas de orden (no contradictorios), las arquitecturas racionalistas de todo tipo, generadas desde la planta y en las que la estructura se hace presente con decisión. En ellas la secuencia espacial y la *promenade* se entienden en términos abstrac-

²² ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco* 1.114b

²³ Nuestro mundo interior es el principio del proceso, pero para llevar a la práctica la idea, se apoya en unas secuencias prefabricadas comunes a una determinada época y cultura. De esta manera se conjuga la libre actuación personal con esas características comunes que se encuentran en cualquier contexto. Así, se podría superar la explicación de Hegel, que cifraba en el devenir del *Espíritu Absoluto*, la causa única de los movimientos globales. Hay algo cierto en esta intuición hegeliana de que en la vida no hay nada aislado, pero el que haya interconexiones no significa que haya una causa clave. El error puede estar en que se reconocen los hechos de la historia, (por ejemplo, la aparición en el Renacimiento del óleo, que llevó a un mayor detallismo) pero en vez de aceptar su razón primera y trivial de ser, se fuerza la teoría para que sea síntoma de algo apriorístico y más general (por ejemplo que el Renacimiento es luminoso frente a la Edad Media oscurantista). La cultura proporciona *modelos* y *modas*, pero cada uno los utiliza en una dirección según factores múltiples. El Renacimiento propuso una sistemática y unas preferencias determinadas, pero no tenía que dar lugar necesariamente a las formalizaciones que desarrolló, que podían haber sido de otro modo. Ver GOMBRICH E.H., *“En busca de la historia cultural” en Gombrich esencial*, Debate, Madrid 1997, p. 381 y ss.

²⁴ ROJO DE CASTRO Luis, *“[E] informe”* en revista *El Croquis* n° 96-97, 1999, pag. 4 y ss.

tos pero reconocibles con claridad, sobre todo a través de la dinámica en sección canonizada por Le Corbusier. Los objetos se presentan como formas autónomas, contrastando con el fondo según los principios de la *gestalt*, aunque a veces paguen el precio de resultar distantes. Todo esto se comprueba muy bien en obras como el Auditorio de León de Tuñón y Mansilla, por tomar un ejemplo próximo.

Frente al mundo homogéneo del orden, aparecen otras tendencias, que se acentúan a finales del siglo XX, que exploran, no tanto el expresionismo, sino esa condición ambigua del intelecto en el que pueden convivir algo y su contrario, más próxima al surrealismo. Lo importante son ahora las relaciones de oposición, se trabaja con parejas de términos, y las ideas generadoras no son evidentes a primera vista. Por eso la *planta* deja paso al *diagrama*, cambiando la geometría por la complejidad y el mestizaje, con el riesgo de quedarse en el mero desorden. De esta forma, al no depender tanto la arquitectura del uso riguroso de sus elementos, puede centrarse en valores más metafóricos y simbólicos, aunque no siempre consiga distinguir la yuxtaposición del amontonamiento. Como ha pasado siempre con los expresionismos, esta arquitectura de lo heterogéneo se arriesga a una pérdida de rigor y a cambio gana capacidad de mostrar los sentimientos y conectar con la vida. Algo que se puede ver fácilmente en obras como el MUSAC, también de Tuñón y Mansilla.

Idea y forma, razón y sentimiento.

La ya mencionada crisis subjetiva que planteó la *modernidad* se podría resumir en el famoso binomio *idea-forma*, tan presente durante el siglo XX y que se ha incorporado al título de este trabajo. Le Corbusier, por ejemplo, representa muy bien esta dicotomía, utilizada por sus críticos para analizar toda su obra²⁵. Este *maestro* se decantó, al menos en teoría, por un proceso creativo en el que la *idea* es previa a la obra, en contradicción con la estética romántica que situaba el comienzo de todo en las explosiones intuitivas. De hecho, buena parte del matiz que el *purismo* corbuseriano opuso al *clasicismo* estaría en este rechazo de lo expresivo para centrarse en los procesos lógicos anteriores al cuadro²⁶.

Así, un cuadro *purista* se decide y elabora previamente, con frialdad, sin depender de la ejecución. Hay un proyecto previo (como luego lo habrá en arquitectura) frente a la espontaneidad que venía primando en la pintura. Hay una decisión racional anterior a la forma, al más puro estilo hegeliano. En este contexto, la *técnica* sólo sería un desarrollo maquinista preciso de la *idea*. Se toma la *idea* como geometría ideal, al estilo de los *facetados* de Cezanne, que convierten lo real en concepto. Después se precisará la *idea* con la *razón* y la *poesía* (el viejo *logos* y *pathos* de los griegos). Al llevar estas teorías a su arquitectura, Le Corbusier complejizó más y más esa idea previa geométrica con transposiciones y desplazamientos. De hecho, en sus edificios la *idea-geometría* se matiza con la *luz-poesía* y así desde un principio platónico llega a la caricia de la luz, siguiendo la famosa secuencia *idea-volumen-luz*. Le interesa la contradicción de la libertad dentro de un esquema unitario. La

²⁵ cfr. CURTIS William J.R., *Le Corbusier, ideas y formas*, Hermann Blume, Madrid 1987.

²⁶ cfr. SANCHO OSINAGA J. Carlos, *El sentido cubista de Le Corbusier*, Munilla-Lería, Madrid 2000, pag. 18.

arquitectura para él es una *máquina de emocionar* que se consigue cuando se busca la poesía pero dentro de la unidad de unas reglas (la trama estructural, el trazado regulador). Entendidas así las cosas, Le Corbusier se presenta como una síntesis entre el funcionalismo aparente (de la casa como máquina de habitar) y su fuerte carga poética (de la mano abierta de Chandigarh).

Otro ejemplo de la influencia, al menos teórica, del idealismo decimonónico en la vanguardia del siglo XX, son las actitudes de ciertos arquitectos que dan muy poco valor al dibujo porque prefieren proyectar con los ojos de la mente. Es el caso de la frase de Loos, “No necesito dibujar mis proyectos. Una buena arquitectura que deba ser construida puede ser escrita. El Partenón puede ser escrito²⁷.” Aunque al final sus ideas desembocan en una realidad dibujada y luego construida, con lo que la frase citada puede servir, más bien, para entender la posición que la *idea* debe ocupar en todo el proceso. En esta misma línea de convivencia entre idea y forma, se pueden entender las afirmaciones de Moneo, “los edificios se construyen con ideas²⁸” o de Ben van Berkel cuando dice “es fundamental tener ideas para poder construirlos²⁹”.

La necesaria síntesis de subjetivismo y objetividad.

Tantos avatares de la estética a lo largo de la historia, invitan a la necesaria síntesis. Personalmente, entiendo que a estas alturas es difícil elegir un discurso en exclusiva y de todas las posiciones recientes hay que extraer lecciones. Algunos, derivando del existencialismo hacia el nihilismo, han preferido negar incluso la posibilidad de ese discurso: no habría texto sino palabras, dirá el neoestructuralismo. Pero ante la evidencia de la complejidad y la diferencia, quizás sea más fructífero intentar un sistema que, dando cuenta de esa diferencia, la sepa asumir mediante la analogía, jugando con las semejanzas³⁰. Por eso este trabajo recoge en su título *idea, forma y experiencia*. Se recuperaría así un discurso teórico que da sentido al contraste e intuye la referencia heterogénea y hace lógica y positivamente tolerable la existencia de alternativas de proyecto realmente dispares. Este discurso amplio sustituiría los mecanismos de exclusión, incomunicabilidad y militancia³¹, típicos de toda vanguardia, por un diálogo entre opciones y con el contexto.

Se trataría de sustituir el conocido discurso *moderno* de la *necesidad* por otro de lo *posible*, superando las engañosas disyuntivas modernas (función-forma, conservadurismo-progreso, capitalismo-socialismo, masculino-femenino) y buscando enriquecedores equilibrios. Así se hace posible la *com-posibilidad*, la convivencia de conceptos, más basada en la diferencia y la complementariedad que en la oposición y la disyuntiva. Desde hace un tiempo, se viene intentando una lógica insertada entre la fría lógica de la homogeneidad

²⁷ LOOS Adolf, “Acerca del ahorro” (1924) en el libro *Escritos II. 1910-1932*, El Croquis, Madrid 1993, p. 208.

²⁸ MONEO Rafael, entrevista en *Babelia*, 4 de agosto de 2001, p. 23.

²⁹ VAN BERKEL Ben, entrevista en *Babelia* 14 de junio de 1997, p. 23.

³⁰ Cfr. OTXOTORENA Juan M., *La lógica del post*, UVA, Valladolid 1992, p. 123.

³¹ Cfr. PIÑÓN Helio, “Ontología de las neovanguardias” en *Arquitectura de las neovanguardias*, Gustavo Gili, Barcelona 1984.

moderna y la lógica *postmoderna* de lo irremediamente heterogéneo. Se intenta mediar entre la *maciza* univocidad del idealismo y la loca variante del *post* o la conformista dispersión del pensamiento débil. Estaríamos ante la lógica del discurso analógico ya señalado, capaz del difícil intento de salvar lo cualitativo y de flexibilizarse para acoger la diferencia sin perder la identidad.

Del existencialismo se podría rescatar el *sentido común* como subjetividad. La experiencia de las cosas siempre merece el primer lugar, antes de cualquier teoría. Además se mantendrán las necesarias cautelas ante cualquier teoría entendida como *programa*, lo que desemboca en la consideración prioritaria de la lógica interna del objeto artístico y la consiguiente recuperación de la *artisticidad* de la arquitectura. Un buen ejemplo de esta forma de ver el espacio podría ser la preferencia de Wim Wenders por los artistas de circo (en *El cielo sobre Berlín*) que con su presencia dotan de identidad a lugares residuales desestructurados, como el descampado en el que se queda la trapecista tras la marcha del resto de su compañía. Al final, estas características acaban siendo visibles en obras tan aparentemente doctrinales como las de Le Corbusier, que sin embargo, en el momento de la creación se vuelca en lo formal sin olvidar el *manifiesto*. La teoría *clásica* encontraría aquí un espacio si se la entiende como un sistema de pensar y hablar, más que como un conjunto de reglas. *Fenomenología* y *semiótica* podrían realmente confluír en un sistema *hermenéutico* que analiza los procesos y condiciones semiológicos con los que funciona el arte pero a la vez es consciente de la experiencia vital que esos fenómenos formales nos provocan.

Por otra parte, está claro que el arquitecto necesita *seleccionar* porque ahora hay sobredosis de información sobre el hombre y la naturaleza. Y esto lo consigue con la creación artística, que no consistiría tanto en la *imitación* como en la *expresión*, pero no de la mera subjetividad sino del contacto personal con uno mismo y con el mundo que nos rodea. Se hace necesaria una verdadera comunicación con lo real, aunque visto a través del artista.

Después de la crisis moderna, parece más evidente que el arte *expresa* lo real, no lo *representa*. Pero el arte parece mostrar, no el espíritu (Hegel), no la esencia de las cosas (escolástica), no el ente en cuanto obra (Heidegger), no lo que muestran la filosofía y las ciencias, sino la individualidad del artista y las cosas. La expresión artística puede ser así un complemento consolador al conocimiento imperfecto de lo individual por la filosofía, que debe abstraer para llegar a la esencia. El arte es una forma de acceder a determinadas cosas, de una manera específica, quizás sin entenderlas completamente, pero sin renunciar a su complejidad. Una novela como *Ana Karenina* puede decir más sobre los desgarros de las relaciones extramatrimoniales que determinados estudios sociológicos. A partir de todo el análisis de los *formalistas*, también parece claro que este arte como *autoexpresión* tiene sus medios propios de desarrollo.

El conocimiento estético es un conocimiento específico, de base racional más que volitiva, pero distinto de otros conocimientos lógicos, científicos o filosóficos. Está fuertemente marcado por la *forma*, de la que se sirve y a la que permanece abocado. Con todo lo dicho, se

empieza a intuir el interés de una síntesis entre *autoexpresión* y manifestación de un objeto a través de la *forma*.

Educar en la percepción: entre la tradición y la duda.

Si, como venimos comprobando, la *idea* sólo puede crecer en el marco más amplio de otras *ideas*, en la docencia será clave abastecer el mundo particular de referencias de cada alumno, o más bien reforzar el itinerario personal de adquisición de memoria. Cada uno construirá el universo interior del que partirá su proceso creativo, pero irá más rápido si una enseñanza bien orientada le invita a hacerse las preguntas adecuadas, si le ayuda a mejorar su percepción. Ya se ha visto cómo necesitamos poner orden en el caos de estímulos que nos llegan porque no nos podemos enfrentar a todos. Una buena percepción no es tanto la adquisición abundante de datos como la construcción progresiva de un sistema clasificatorio eficaz, que elimine el *ruido de fondo* y dirija nuestra mirada hacia el lugar oportuno. La docencia debería ayudar a estructurar los sistemas de percepción, mediante el establecimiento eficaz de *expectativas*. Cuanto más preparados estemos para mirar en una determinada dirección, cuanto mejor sepamos lo que queremos encontrar, más fácil será hallarlo. Claro que la labor de búsqueda no puede comenzar en blanco. Es necesario un patrón previo, que normalmente en las artes plásticas aportará la *tradición*. En resumen, para educar la percepción parece oportuno combinar la transmisión de certezas (de la *tradición*) con la enseñanza de las *dudas* que invitan a innovar.

En cuanto a la *tradición*, ésta es necesaria porque las formas se generan desde un marco previo, más o menos lejano en el tiempo, ya que no se puede comenzar de la nada. Una y otra vez, los alumnos tienen que renunciar al mito romántico de la *inspiración* entendida como creación *ex novo*, y volver la mirada a ejemplos anteriores sobre los que proponer sus variantes. Al plantear cada trabajo habrá que explicar los principales hitos de la historia en ese tema, y cuando se corrijan las propuestas personales, será bueno enmarcarlas dentro de la correspondiente *tradición*. De hecho, buena parte de la labor creativa consistirá en avanzar sobre planteamientos anteriores, enriqueciendo su análisis y complejizando su elaboración. La *tradición* deberá entenderse como múltiple, y por eso será interesante hablar más bien de *tradiciones*, de tal manera que la comparación de distintas teorías arrojará luces sobre el problema común que todas se planteaban aunque dieran soluciones distintas.

Las *dudas* suponen todo un aparato crítico que en los sistemas *abiertos* occidentales ha posibilitado el progreso y la profundización. Si se llevan al extremo corren el riesgo de ser paralizantes, pero combinadas con la debida decisión, incorporan verdadera innovación y sobre todo aportan un universo de percepción crítico, que clasifica con más perfección las cosas, al estar en continua revisión el sistema mismo de estructurar la realidad. Cada vez es mayor la conciencia de que la *mirada moderna* es *fragmentaria* y no se sostienen fácilmente los sistemas formales únicos. Por ejemplo, el orden ya no es un valor seguro en el trabajo arquitectónico, o por lo menos se acude exitosamente a sistemas difusos con un

orden alternativo. Esto no se puede ignorar y hay que ampliar las referencias para explicar arquitecturas que, por ejemplo, se generan no desde la *planta* sino desde el *diagrama*, algo que choca con un principio hasta ahora comúnmente admitido por el mundo clásico y la vanguardia del siglo XX, y que Le Corbusier elevó a la categoría de dogma.

Además, reconocer el valor de la *duda* como instrumento de interpretación, lleva al necesario análisis *comparativo*. De poco serviría un mero análisis *descriptivo* de una arquitectura, si no se pone ésta en relación con la historia, con una *tradicón*, a la que continúa o transgrede. Por eso, en general, se ve como más ilustrativo el análisis *transversal* de la arquitectura, combinado con el necesario estudio *lineal*. Por ejemplo, podemos hacer un elenco de los elementos compositivos que aparecen en la *Villa Savoye*, pero esos elementos sólo se entenderán bien cuando se contemplen a la luz de los debates clave del momento, como el que enfrentó la *visión dinámica* moderna del cubismo a la estabilidad focal clásica o como el debate que llevó al predominio de la yuxtaposición (ya preconizada en la Ilustración) frente a la jerarquización clásica.

El valor de la idea.

Realmente no es posible realizar una cosa que le corresponde hacer al otro. La labor creativa es personal porque surge de la manera propia en que cada uno se sitúa en el contexto que le interesa. Por eso, cualquier enseñanza consistirá más bien en un *acompañamiento*, que ayude a encontrar el material previo más conveniente, que implemente la capacidad creadora personal y que acentúe el espíritu de evaluación. La labor del profesor es compleja, porque debe alcanzar la necesaria proximidad que permite interesarse por un proyecto ajeno, mientras mantiene la conveniente distancia crítica.

Si la tarea creadora depende para su desarrollo de un *proyecto*, será vital que en los primeros pasos de cada trabajo su *idea previa* quede bien establecida. Esta va a permanecer a lo largo de todo el periplo proyectual y se encargará de dar aliento a las formalizaciones cada vez más precisas por las que se opte. Por eso, la *idea* debe ser fuerte aunque al principio permanezca indefinida. Gracias a su potencia, la *idea* permitirá elegir en cada momento la posibilidad más coherente. Ella dará la unidad y firmeza necesarias, la personalidad del proyecto.

A lo largo de la historia, han convivido diversas teorías sobre la construcción del proyecto, que han basculado entre la fundamentación *interna* y la *externa* de la arquitectura³². Quienes han dado primacía a los factores internos, han terminado en una excesiva importancia de las cuestiones formales y arquitectónicas propia de una *arquitectura de elementos*, con el riesgo de pensar que un buen edificio surgirá por mera yuxtaposición de eficaces sistemas menores. Por el contrario, cada cierto tiempo surge un predominio de la fundamentación externa, con un excesivo peso de la *idea*, con la injerencia que esto puede suponer de factores ajenos a la arquitectura que sería, según los casos, una expresión de la religión, la

³² cfr. WATKIN David, *Moral y Arquitectura*, Tusquets, Barcelona 1981.

política o la economía. Ambas posturas tienen sus razones de ser, y seguramente la combinación equilibrada de *idea* y *forma* sea el sistema más oportuno para lograr una *experiencia* global de proyecto, como estas páginas quieren insinuar desde su título tripartito.

Para muchos arquitectos de la modernidad, la combinación de *idea* y *forma* ha desembocado en unas relaciones no siempre apacibles entre *racionalidad* y *abstracción*. A su vez, Colin Rowe³³ prefirió referirse a esta dicotomía con los términos de *estructura* y *visión*.

La *estructura* fue reivindicada por la Ilustración como síntoma de criterio racional y científico. Más tarde el Movimiento Moderno se sumergió en un proceso heroico de simplificación, reivindicando la sinceridad de la estructura tal y como la había definido Viollet, frente a los pastiches academicistas y frente a lo pintoresco. Aquí confluía también el viejo sueño renacentista de construir un espacio abstracto y artificial, desde una *idea* geométrica previa, de manera que se renunciaba a una representación *impresionista* o intuitiva de la realidad, para aplicar más bien un espacio perspectivo filosófico previo.

La *visión*, aunque en principio contradictoria con la racionalidad de la *estructura*, también es plenamente moderna. El *impresionismo* propició la tendencia a que las cosas aparezcan en sí mismas (con esa sinceridad que también reclama la *idea*), con lo que se refuerza la *forma* visual, el impacto único, casi pictórico. Según Rowe, esta reivindicación procedía del empirismo de Hume, que confiaba sólo en lo sensible, con lo que liberaba a los sentidos de la *idea*. Después del romanticismo que insistió en esa libertad personal recién recuperada, todo el énfasis se puso en el puro manejo de formas, en la pura visibilidad. El *academicismo* se apoyó en este sistema, insistiendo en usar los *elementos* como meras *relaciones*, y al tolerar cualquier forma como tal, acabó en el *eclecticismo* que destruía la historia (algo muy contemporáneo, por cierto). Esta corriente, al destacar la belleza libre de cualquier finalidad y centrarse en categorías de pura visualidad, se separa de la interpretación hegeliana del arte como manifestación de la idea. Aquí se conquista un espacio de leyes propias para el arte.

Esta confluencia moderna de *idea* y *forma* se aprecia muy bien en el cubismo. Este, dio primacía a la *idea*, pero superando el sistema de abstracción renacentista, que pretendía traducir en formas la idea a priori de un mundo intelectual y universal. El cubismo se decanta por una abstracción que refleje una idea más *sensitiva* en la línea de mostrar no una elaboración intelectual del cosmos, sino el mundo subjetivo personal. El cubismo, por un lado, rechaza la mera *visión* sensitiva formal y sólo quiere ser subjetivo, mientras por otra parte busca leyes universales, que en el purismo llevan a una visión previa racional por la que el cuadro es ante todo idea (otra vez un poco al modo renacentista platónico).

Puesto que somos herederos de esta mezcla moderna de matemática de la *idea* y *visión* de la forma, puede ser interesante que el método proyectual considere los dos famosos términos dialécticos. En cuanto al empleo práctico de la *idea* como generadora de formas, ya se

³³ ROWE Colin, "Manierismo y arquitectura moderna" en *Manierismo y arquitectura moderna y otros ensayos* (1976), Gustavo Gili, Barcelona 1978, pag 40 y ss.

ha precisado que en el desarrollo de un trabajo, pocas veces se conoce exactamente cómo van a ser las cosas. Más bien se tiene una noción de lo que no deben ser y con ese criterio se procede a la selección de alternativas. En los primeros compases de una creación, puede ser ilustrativo intentar resumir lo que se pretende en un ideograma, un solo dibujo, una palabra, un esquema, que represente la esencia del proyecto. En el comienzo de muchos edificios conocidos, se puede detectar esta *idea-forma* resumen, como pasa, por ejemplo, en el trabajo de Steven Holl cuando acude al dibujo de una caja con botellas para visualizar lo que luego será la capilla de Seattle. La relación de este *icono* inicial con el proyecto, a veces será ya literal, como pasa en los esquemas de Aalto previos a sus salas de congresos en abanico, que prácticamente coinciden con el contorno final. En otras ocasiones la vinculación será metafórica, y el germen del proyecto quedará atrapado en una palabra, en un color o en una imagen prestada que ha sugerido todo (como se supone que ocurrió en las *velas* y *conchas* que inspiraron la Ópera de Sidney).

Esta manera de comenzar un proyecto condensándolo en una palabra o en un trazo, permite gestionar al principio una gran cantidad de intenciones y de información, sin necesidad de aclarar todos los extremos de la propuesta. Así se facilita el intercambio con otras ideas embrionarias y los ensayos son más rápidos. Con este esquematismo importado del lenguaje, que resume en una palabra realidades muy complejas, se puede controlar el futuro. Ya se ha visto que nuestra capacidad de proyectar está vinculada a la posibilidad de reproducir mentalmente lo que luego se hará en la realidad. En cierta medida, la idea embrionaria se parecería a los *diagramas*, que en algunas arquitecturas contemporáneas están usurpando el poder a la planta. Los diagramas actúan al modo en que lo hace un paracaídas cuando está recogido: ocupan muy poco sitio, pero en ellos se contienen todas las potencialidades (la materia y la forma necesarias) para que un sistema evolucione hasta su estado final. En ellos se resume no sólo la esencia de aquel proyecto, sino las instrucciones necesarias para llevarlo a cabo. Encontrar la *idea-diagrama* (al modo de Neutelings y Riedijk) más representativa de cada solución es una tarea en la que el profesor debe ayudar a los alumnos, porque un paso en falso al principio puede lastrar todo el proceso³⁴.

Además, la *idea* adecuada tendrá la capacidad de ilusionar con su potencia y mantener despierta la atención, porque empujará a seguir adelante tomando decisiones. En cambio, si es problemática o débil, supondrá una carga con la que no se trabaja a gusto.

En la docencia, la *idea* inicial de un proyecto, muchas veces será prestada, y el trabajo del alumno consistirá en hacerla evolucionar con luces nuevas. De aquí se obtienen enseñanzas valiosas, incluso en el caso extremo de que se desarrollase un proyecto tal y como lo desarrolló su autor, porque imperceptiblemente se volverían a recorrer todas sus decisiones y referencias. Además cada vez que algo se repite se hace en un tiempo nuevo, con sus circunstancias peculiares. Es de alguna manera lo que proponía Borges en aquel cuento en el que un tal Ménard volvía a escribir el mismo Quijote que Cervantes, y aunque se superpusiera textualmente al original, sería distinto porque sería un Quijote, por ejemplo, posterior a la bomba atómica.

³⁴ cfr. RABAZAS Antonio, "La forma como sistema" en revista BAU Nº 20, 2001.

Forma (*ejecución y condiciones*).

Una vez acotada la *idea*, el *proyecto* sigue adelante en busca de la ejecución. En el caso de la arquitectura, no siempre es posible la realización material de lo previsto, y menos en el ámbito académico. Por eso es imprescindible una ejecución intermedia, a través de dibujos, imágenes virtuales o maquetas, con la que al menos es factible hacerse una idea de cuál será la presencia y definición de lo previsto. En todo caso, hay algunas características comunes entre la ejecución de una arquitectura real y una de papel, ya que en definitiva, ambas consisten en traducir a formas una idea.

Este proceso supone, una vez más, la revisión de la creatividad absoluta, e invita a pensar en un concepto de la arquitectura basado en conocimientos anteriores. El concepto de conjunto de la *Villa Savoye*, por ejemplo, no habría sido posible si Le Corbusier no hubiera adquirido a lo largo de los años veinte una sólida experiencia y un repertorio afianzado de formas elementales, de juegos de volumen y de referencias maquinistas, que por cierto a veces provenían de mundos aparentemente tan lejanos como la propaganda de una compañía naviera o su propia pintura. La ejecución de esta casa, vista así, es la acumulación de una serie de recursos previos adaptados a la ocasión y convocados por un *proyecto* llamado *Villa Savoye*.

El paso de las *ideas*, de los *proyectos*, a la realidad se consigue mediante *esquemas dinámicos*, o de acción, que consisten en acciones parciales que vamos contrastando con sus resultados mediante la comparación con el patrón final que había establecido el proyecto. Según este sistema, el movimiento global para ir hacia el fin propuesto, raras veces es conocido en todas sus fases, y el sujeto tampoco tiene que construir todos sus pasos cada vez, porque se sirve de secuencias preestablecidas que va empalmando. Sería algo similar a lo que hace un jugador de fútbol, que en cada partido desarrolla el juego que requiere la ocasión, pero que está utilizando un conjunto relativamente limitado de pases, toques y combinaciones. Lo original es la mezcla de los movimientos estándar, que su libertad va decidiendo en función del objetivo que persigue, y las eventualidades que surgen. Una vez establecido libremente el proyecto, éste entrega el desarrollo de la acción a unos automatismos corporales y mentales adquiridos previamente³⁵.

En definitiva, una obra de arte, también la arquitectura, presupone el ensamblaje de numerosos pero limitados *elementos* previos, que a veces se han llamado *topoi* (de lugar común, o tópico). Toda obra maestra, se compone paradójicamente de muchos elementos convencionales. No hay por qué identificar estos segmentos de realidad con los elementos compositivos prefabricados tipo columna, bóveda o dintel. Serían más bien secuencias de medios que proporciona la tradición. No son sencillas recetas, sino convenciones que han establecido los artistas y su público, y que todos entienden, por lo cual avanzan más rápido en la comprensión y definición de la obra de arte. Si un edificio se enmarca, por ejemplo, en la

³⁵ MARINA José Antonio, *Teoría de la Inteligencia creadora*, Anagrama, Barcelona 1992, p. 83.

tradición del racionalismo moderno, hay algunos valores como la transparencia, la fluidez espacial, o la movilidad que no necesitan casi ser explicados, y se puede avanzar desde ellos dándolos por supuestos. Si estos peculiares *elementos* se utilizasen, por ejemplo, en el mundo egipcio, no serían entendibles, y no darían lugar a una arquitectura, sencillamente porque nadie los reconocería como constitutivos de espacio y uso. Una fotografía, tan útil para los artistas occidentales, no serviría de nada en una lejana tribu del Amazonas, porque no la entenderían.

Cuanto mayor sea el *entrenamiento* en la utilización de los recursos propios, más ágil será la ejecución del proyecto. En el otro extremo, si no existe una maestría previa, nunca será posible una genialidad. Ésta se da en ambientes acentuadamente diestros, en los que el artista dispone muy hábilmente de un abanico enorme de recursos, lo que multiplica sus posibilidades de hacer variantes. Desde lo que es, el sujeto decide lo que quiere ser. Como dijo Wolfflin, “*no todo es posible en toda época*”. El artista parte de un medio, que ha de conocer para poder contradecir. El individuo puede enriquecer las maneras y los métodos que ha heredado, pero difícilmente puede desear algo que no conoce. La maestría se desarrolla en medio de una tradición, que guía, potencia y limita la creatividad. Por lo tanto, no basta con la *voluntad* de hacer algo, hay que tener *capacidad* de hacerlo. Es necesario conocer los medios para realizar el *proyecto*. Por eso la destreza en el dibujo y la representación es imprescindible a la hora del desarrollo proyectual y en la enseñanza se debe atender a la correcta utilización de los medios disponibles.

Junto al papel determinante de las inercias y *lo que se da por descontado*, en la *ejecución* de un proyecto, encontramos las *especificaciones* o *condiciones*, que en arquitectura adquieren una especial relevancia por el fuerte contenido utilitario de cualquier edificio. Aunque en la arquitectura las condiciones sean más llamativas, todas las manifestaciones plásticas cuentan con ellas e incluso las necesitan. No todas las restricciones son impuestas al creador por el encargo, sino que muchas las establece él para sí mismo. Gran parte de la tarea creadora va a consistir en una hábil gestión de las restricciones. Paradójicamente, la absoluta libertad hace imposible la producción de objetos artísticos. Como en el *juego*, son necesarias unas reglas, por arbitrarias que parezcan, para que el artista, precisamente en el marco que establecen, pueda demostrar su maestría.

A la hora de analizar las obras de un arquitecto, a veces será difícil conocer su mundo interior, pero quien se está formando, siempre puede preguntarse qué es lo que pretendió. El problema que llega a un artista no siempre es algo perfectamente definido, pero al menos es delimitado. El artista, se supone que es libre de hacer lo que prefiera, pero se mueve dentro de unos márgenes. Estas condiciones o especificaciones, son un complejo entramado. Unas veces las establece el interesado, otras forman parte del encargo, y siempre son el contexto imprescindible al que enfrentarse, para negarlo, afirmarlo o superarlo. Si no hay un marco de comparación, es imposible evaluar las acciones que se están desarrollando. Sólo se puede avanzar eliminando posibilidades. Ya se habló de esto al comparar el arte al juego. El artista y su público quieren que se respeten las *reglas del juego*, con un sentido

del *decoro* que va tomando forma en los sucesivos encuadres, tradiciones, expectativas, tipos y condiciones del caso particular.

También se ha comentado que este juego complejo de *condiciones* es el que permite evaluar una propuesta proyectual. Por eso en la docencia se debe juzgar a partir, no de unos a priori que resultarían indefendibles, sino desde el contexto que cada uno se ha planteado. No es fácil decir qué *estilo* (valga la expresión) será el más apropiado en cada caso, pero sí es sencillo determinar cuánto se ha ajustado un ejercicio a las condiciones que desde fuera, y sobre todo desde dentro, él mismo se había impuesto. En cada momento las especificaciones son unas. Antes riqueza que claridad, diría un arquitecto plateresco; antes transparencia que intimidad, diría el racionalismo moderno. A cada cual habrá que juzgarle según sus intenciones y por eso muy difícilmente serán comparables mundos tan distintos.

En líneas generales, y sintetizando todo lo visto hasta ahora en la historia de la estética sobre la génesis artística, se podría decir que el desarrollo y definición de un objeto arquitectónico resulta de un proceso creativo con dos polos de interés: *idea y forma*, que a su vez se especifican cumpliendo unas *condiciones*. El acceso a estas componentes se realiza a través de la *experiencia* de la obra arquitectónica singular. Por tanto, hay una configuración de la *forma* que además depende de las intenciones o *finalidades* que se plantea un *sujeto*, y de unas *condiciones* de trabajo, entre las que se incluyen temas como los materiales, los métodos o el lugar. Se trata de un proceso de ajuste que persigue el acierto en la composición y que está guiado por el criterio y la sensibilidad plástica del autor, en diálogo con los *gustos* de un tiempo y un espacio determinados. Este análisis de la forma permite advertir su vitalidad interna y remite a los factores que la definen y la empujan a desarrollarse, porque cada resolución formal no se toma aisladamente sino en un contexto: un mundo de tradiciones, de preferencias figurativas que conviene conocer, porque seguramente son inevitables.

El papel de la tradición.

Se ha señalado que el artista trabaja dentro de un medio que está pre-formado por la tradición y tiene ante sí el beneficio de incontables experimentos para crear órdenes de un tipo y valor similares a los ya existentes. Esta forma de entender el trabajo artístico desde el contexto permite iniciar la búsqueda de criterios fiables sobre la naturaleza del cambio y la variedad de opciones formales. Una variedad que se ha hecho especialmente evidente en la presente fragmentación *postmoderna*. Quien, como arquitecto, se enfrenta por primera vez a un proyecto, no puede evitar la pregunta sobre cómo y de dónde nace la forma arquitectónica.

Si, como ahora parece claro, no existe una teoría única de la arquitectura, quizás sea oportuno interrogarse sobre los aspectos que puedan ser permanentes, para transmitirlos en la enseñanza. Este empeño aboca a la pregunta sobre la estabilidad y el cambio de los elementos y conceptos arquitectónicos. En el apartado anterior se ha hecho un repaso somero

a las principales teorías históricas sobre el tema del cambio, inseparable de otros conceptos generales como belleza o arte. Ahora se tratará de analizar una teoría sobre lo permanente y lo variable en arquitectura, siguiendo esquemas que han recordado cómo un buen artista, al realizar su obra, conoce el problema que tiene que resolver y las distintas soluciones que han dado su coetáneos. Trabaja dentro de una tradición y se apoya en ella, aunque de forma creativa y personal. Por tanto, la creación artística así entendida no consiste en una *creación de la nada*, sino en una progresión dentro de un sistema de preguntas y respuestas.

Y todo esto es así porque la capacidad de cada hombre es limitada. No puede inventar todo desde el principio, y necesita un ámbito, una herencia, para comenzar su labor donde otros la dejaron. Con este buen entendimiento de la tradición se explicaría satisfactoriamente otro de los grandes problemas que han intentado resolver las teorías del cambio. Se trata de la constatación de que en cada época, los artistas individuales, actuando espontáneamente, dan respuestas comunes o coincidentes, propias de ese momento. Incluso, el arte iría en la misma dirección que otros campos de la cultura humana. Son paralelismos como los que se aprecian entre la verticalidad de la arquitectura gótica y los trazos estilizados de la escritura en esa misma época. La restricción estaría en pensar que esas coincidencias se dan de una forma más o menos necesaria, cuando realmente se llega a ellas por la síntesis personal que hacen muchos autores, inmersos en una cultura y deudores de ella, pero sometidos también a las leyes del sentido común, la libertad o la casualidad. Por eso, junto a la presencia de la tradición y las inercias, hay que considerar las decisiones libres del creador.

Por otro lado, el *uso* y la *costumbre* contribuyen a limitar todavía más el mencionado *mundo formal* de una determinada *tradición*. Dentro de cada tradición hay algunas configuraciones que alcanzan mayor prestigio, como sería el caso de los órdenes clásicos o de los pantalones vaqueros. Así se convierten en vehículos privilegiados de transmisión y elaboración de formas, porque no han sido elegidos arbitrariamente, sino en función de su pertinencia y eficacia. Sería algo similar a lo que la teoría darwiniana decía de las transformaciones morfológicas de los seres vivos: sólo sobreviven aquellas mutaciones que mejoran la supervivencia de la especie.

La práctica arquitectónica depende en buena medida del manejo diestro de estas *estructuras* básicas que reaparecen una y otra vez. Ya se ha explicado cómo la *maestría* consiste en el conocimiento y uso ágil de estas secuencias prefabricadas, de manera que sea más rápida su integración para constituir la forma unitaria. Además, sobre esas estructuras trabaja la vanguardia, sometiéndolas a prueba e incorporando otras nuevas. La didáctica debe buscar sistemas que supongan la adquisición de *maestría*, lo cual se puede lograr con enunciados que permitan convocar las estructuras más significativas que la tradición haya empleado. También será oportuno recordar a los alumnos que aquello que buscan con ahínco seguramente ya ha sido hecho antes por otros y, como poco, hay que conocerlo para luego aportar cosas nuevas.

Toda esta reflexión sobre los *elementos* o sistemas previos que integran la totalidad de un proyecto, debe ser matizada por la distinción entre *facsimil* y *cita*. De cara a los alumnos, no se trata de tomar tal cual (*facsimil*) las soluciones que se han realizado en el pasado, salvo en el caso de cursos muy iniciales o de unidades muy básicas, como una escalera o una ventana. Más bien deberían intentar una *cita*, que se refiere de manera reconocible a una solución contrastada pero aporta alguna precisión actual. La referencia, así entendida, se convierte en un sutil instrumento que incorpora conceptos nuevos sobre exitosas nociones previas. La historia de la arquitectura está llena de estas afortunadas recuperaciones, como se puede ver cuando Le Corbusier sitúa un pilar delante de la puerta de la *Villa Savoye*, al modo en que muchos siglos antes las arquitecturas micénicas lo habían hecho para salvaguardar la entrada con un elemento totémico³⁶. Ésta es una manera de trabajar que no anula la creatividad y conecta con lo mejor de toda la tradición, igual que lo harían las *variaciones* musicales de compositores modernos sobre piezas antiguas (por ejemplo las *Bachianas brasileiras* de Heitor Villalobos).

Estabilidad y cambio.

La pertinente revisión de las teorías *historicistas*, que justificaban el cambio artístico desde factores externos, ha llevado a comprender la generación del objeto artístico más desde factores *internos*, que se aglutinan en torno al concepto de *forma*, como hecho en el que la *ejecución* está obligada a desembocar. Pero antes de reflexionar sobre la *forma*, se intentará precisar en que condiciones se desarrolla, porque esto puede aportar luces sobre la naturaleza de este concepto y puede servir para comprender por qué se considera menos problemática una explicación del arte, y por tanto de la arquitectura, desde sí misma, desde la forma, frente a las ya mencionadas explicaciones desde fuera.

Además, es conveniente recordar cuáles son los mecanismos de *estabilidad y cambio* de la *forma* en el arte, porque por encima de modas y gustos, éste sí puede ser un conjunto de características comunes a transmitir en la enseñanza. La difusión académica de un *estilo* personal es dudosa, pero parece interesante aclarar a los alumnos cuáles son los grandes problemas a los que se enfrentará siempre todo creador.

Ya se ha visto la importancia de la *tradición* para el trabajo artístico, que sin ella, no podría avanzar. Junto a esa *estabilidad* propia de una herencia común, constatamos la realidad del *cambio*. A pesar del conservadurismo propio del hombre, explicable desde la psicología de la percepción por expectativas y su economía de medios, se aprecia una evolución en las artes que conviene explicar. A los estilos de las distintas épocas les sucede como al lenguaje. En principio se evita el cambio y la corrupción mediante la academia, que intenta conservar un sistema común y entendible por todos. Pero surgen demandas de diversidad como la influencia de otros lenguajes cercanos, o la ambición y vanidad del artista, el prestigio de la novedad o la invención de nuevas técnicas, de nuevos problemas. Se producen procesos de inflación y énfasis, auténticas competiciones de maestría que van alterando la forma. En

³⁶ QUETGLÁS Josep, "Viajes alrededor de mi alcoba" en revista *Arquitectura* n° 264-265, Madrid 1987, p. 106.

el estilo, como en el lenguaje, se introducen nuevos giros, nuevas palabras, nuevos significados y en ese proceso algunos términos van desapareciendo para dejar el lugar a otros.

La forma como tradición figurativa.

Todo lo analizado sobre la estabilidad y el cambio en el trabajo artístico va remitiendo a la existencia de unas leyes internas, comunes a todo el quehacer humano. Una de ellas se refiere a nuestras inercias a la hora de percibir y también de actuar. Hay una razón natural que nos obliga a ser *tradicionales*, a preferir la estabilidad de las formas frente al cambio. Esta tendencia se debe a que percibimos gracias a las *regularidades*, gracias a la creencia de que los objetos que nos rodean no cambian, gracias a cosas como el principio de causalidad que asegura los mismos efectos para las mismas causas. Eso nos permite economizar fuerzas a la hora de percibir y de producir. Por ejemplo, en la lectura, no es necesario que deletreemos todo el texto, sino que lo captamos en *bloques* prefabricados de palabras, que siempre suelen secuenciarse igual. Percibir es interpretar lo que vemos en función de lo que sabemos o esperamos. De esta manera la percepción se inserta en la tradición: o es una confirmación de lo previsto o una negación que obliga a volver a escrutar con mayor determinimiento³⁷.

El proceso perceptivo empieza con unos esquemas mínimos, unas regularidades muy primarias que podemos enfrentar a la realidad que observamos. Es comparable a esos juegos en los que hay que descubrir un personaje, mediante preguntas que sólo admiten sí o no como respuesta. De esta manera se va acotando la realidad a la que nos enfrentamos. Se establecen unas primeras hipótesis y se someten a prueba. Con ellas formamos un primer sistema archivador, un primer marco con el que encuadrar la realidad. Las primeras preguntas serán necesariamente imprecisas (¿es hombre o mujer?) pero permiten seguir acotando el problema.

Progresivamente esas primeras hipótesis serán sometidas a prueba, reelaboradas en contraste con la información recibida, estableciendo hipótesis menos sencillas, más articuladas y diferenciadas. Karl Popper denominó a este proceso *ensayo y error* o también *esquema y corrección*. Así quería indicar ese continuo contraste de las posiciones de partida que lleva a la elaboración de un *mapa cognoscitivo* basado en hipótesis quizás provisionales, pero que nos permite avanzar, como un *sistema de coordenadas*, relativo pero imprescindible, en el que podemos situar, siquiera provisionalmente, los objetos o situaciones con los que nos enfrentamos³⁸.

³⁷ cfr. GOMBRICH E.H., *El sentido del orden*, Barcelona 1980, p. 27.

³⁸ Ya Aristóteles había llamado la atención sobre el hecho de que nuestra percepción incluye siempre un cierto juicio de valor, incluso en sus estadios más sensitivos. Los llamados *sentidos externos* (la vista, por ejemplo) se comportan adecuadamente dentro de su *espectro* propio, fuera del cual manifiestan rechazo (la vista se aparta de una luz muy intensa). Este juicio de agrado o desagrado se hace más propio cuando interviene el *sentido interno* de la *cogitativa*, que lleva a reaccionar ante lo placentero e intentar conseguirlo, mientras nos aleja de lo doloroso, aunque todo este proceso no es determinante, ya que en el ser humano la percepción está regida por la libertad, a diferencia de lo que ocurre en los animales con sus reacciones automáticas.

Estos sistemas de conocimiento hablan del estrecho vínculo que hay entre la percepción y el orden. La percepción siempre se apoya en las desviaciones respecto al orden que se presupone. En la calle donde vivimos sólo nos llama la atención aquello que ha cambiado. Si vamos a recibir a una persona querida que viene en tren, somos capaces de verla en un andén con cientos de personas similares. Lo que activa nuestra percepción son los distanciamientos respecto a la norma de regularidad en la que instintivamente confiamos.

Nuestra relación con las formas se beneficia de criterios de economía, por los cuales tendemos a dar por supuestas muchas cosas, para no tener que diferenciarlas de nuevo cada vez. Por una parte, muchas cosas las clasificamos en lo regular, lo previsible, lo *déjà vu*, y así no nos llaman la atención porque se corresponden con las anticipaciones o hipótesis que hemos construido para orientarnos por el mundo. La percepción necesita esas invariantes, continuidades visuales y órdenes, que descubrimos en los objetos, como si fueran un ruido de fondo sobre el que vamos colocando las agudas llamadas de lo novedoso. Por ello, podríamos decir que percibimos lo inesperado, el contraste entre el desorden y el orden, lo irregular y lo improbable. Lo previsto, aquello que se ajusta a nuestras expectativas, lo damos por leído. Por el contrario, cuando esas expectativas se ven defraudadas, se produce una alerta que nos lleva a sondear el entorno con nuevas hipótesis y a construir anticipaciones más elaboradas. Es lo que la teoría de la Gestalt destacó cuando afirmaba que no vemos meras formas al azar sino que percibimos el contraste de esas formas en medio de las regularidades.

Necesitamos en todo momento imponer un orden en el caótico mundo que nos rodea, apagar el *ruido de fondo* para distinguir las formas singulares. Además necesitamos descubrir regularidades para luego poder clasificar y recordar las cosas. Esta clasificación confía en conseguir un lugar para cada cosa y una cosa para cada lugar. En la enseñanza de la arquitectura puede ser interesante actuar siguiendo estas pautas de nuestra percepción y mostrar a los alumnos criterios comunes y divergentes entre las distintas propuestas que conocen, antes de entrar en una guerra de datos. Parece más interesante comprender las diferencias entre el gótico y el románico que conocer todos los nombres de las catedrales. Son las mencionadas hipótesis de regularidad las que permitirán a los principiantes percibir antes el todo que las partes, pues en un primer momento captamos lo común, lo general, las invariantes respecto a la tradición artística. Aquí se sostiene que percibimos y conocemos desde lo general a lo particular, frente a las teorías que preferían clasificar un determinado edificio en una tendencia, por abstracción a partir de muchos casos particulares³⁹.

También el quehacer humano, y los proyectos de arquitectura, se basan en estos principios de regularidad, mediante hipótesis de partida. Aunque se hablará enseguida de la sistemática de evaluación del proyecto, parece claro que en lo fundamental sigue la secuencia de *esquema, ajuste y corrección*, muy alejada de las iluminaciones románticas repentinas. Si para orientarnos en una ciudad debemos confiar en expectativas y anticipaciones (las flechas indican una dirección, un disco rojo significa que no puedo pasar), en un proyecto

³⁹ PACHT O., *Historia del arte y metodología*, Madrid 1986, p. 51

arquitectónico, el creador tiene que partir de las formas codificadas que la tradición le ofrece, aunque nada más sea para revisarlas. Existe una limitación psicológica que impide la creación absoluta de la nada, la innovación completa. El artista aprende a partir de la experiencia previa de lo que ya existe. Trabaja con formas ya comprobadas (una curva, la puerta, un pilar) manipulándolas y adecuándolas a los nuevos requerimientos. Sin unos esquemas previos en los que confiar, sin un sistema formal en el que apoyarse —a modo de hipótesis provisional—, el que empieza no podría crear formas significativas. Por esto no se ve posible la neutralidad absoluta en la creación arquitectónica. Los artistas necesitan adscribirse —al menos circunstancialmente— a determinados *sistemas formales* porque sino, no hay punto de partida.

Digámoslo claramente: estas formas regladas, estas regularidades sin las que nuestra percepción y creatividad no pueden funcionar, son lo que se ha denominado *estilo*⁴⁰. El *estilo*, o como se le quiera llamar, no es más que ese conjunto de convenciones, de continuidades en forma de tradición, que todos reconocen como un conjunto de coordenadas con el que orientarse en la *selva* de la realidad. Con un *estilo* se pueden clasificar las cosas, bien porque pertenecen a esa continuidad de formas, o bien porque frente a ella se distinguen⁴¹. El que se inicia en una tarea proyectual se encuentra entre la alternativa de continuar una tradición o de transgredirla, pero no puede actuar en el vacío.

Experiencia (evaluación)

Durante todo el proceso *proyectual*, y como conclusión de él, está presente la *evaluación*. Ya se ha visto la enorme complejidad de factores y restricciones que confluyen en la elaboración y puesta en práctica de un proyecto. Continuamente el artista está confrontando sus operaciones y resultados con la idea. Sería imposible moverse en este mar de posibilidades y alternativas sin la luz de un criterio de comprobación. Es imprescindible un patrón con el que compararse para luego ajustar lo que se hace al proyecto previo. Así se pueden reconocer las soluciones más acertadas y así se puede decir hasta que punto son mejores o peores. Por esta necesidad de evaluación, no hay nada más desalentador que un problema mal definido, porque no permitirá saber si se está avanzando en la dirección adecuada, al no ser ésta evidente. Es precisamente la *experiencia* quien se encarga de regir la evaluación, tanto en lo que supone de conocimientos adquiridos, como en su condición de uso vivido capaz de poner a prueba la funcionalidad.

La evaluación no siempre es perfecta, porque a veces no está claro el fin que se persigue y en el proceso de búsqueda interviene la casualidad. Por eso es necesario un cierto sexto sentido, una intuición sobre lo que se está buscando, para decidir si es válido o no lo encontrado en cada momento. En esas decisiones un poco a ciegas que hay que tomar, la tarea

⁴⁰ cfr. CARAZO Eduardo, *La Arquitectura y el Problema del Estilo*, COACYLE, Valladolid 1993

⁴¹ cfr. MONTES C., *Creatividad y estilo*, EUNSA, Pamplona, 1989.

del profesor no es desdeñable. Pero al menos, como se ha dicho antes, siempre se sabe *lo que no debe ser*. “*La intuición prohíbe*”, afirmaría Bergson.

En cuanto a las operaciones con las que se evalúa un proceso creador, son múltiples, y entre ellas se cuentan, según Marina, el juicio de gusto, la comparación con el proyecto, la incorporación del hallazgo al patrón de búsqueda, y la percepción de las posibilidades derivadas de la integración. También es necesaria una última evaluación, una *orden de parada*, con la que el autor declare que ha terminado su obra. Hay que saber llegar al fin para no caer en un proceso indefinido. Una actividad infinita de búsqueda se quedaría en el mero *ingenio*, mientras que la verdadera *inteligencia* está en *encontrar*. Esto conviene recordarlo una y otra vez en las fases iniciales de un proyecto, en las que los principiantes se recrean en las múltiples posibilidades, sin pasar a la práctica. Un conjunto de opciones y citas cultas no es nada si no deviene propuesta real.

El juego como criterio de evaluación.

Todo lo dicho hasta aquí sobre las condiciones previas impuestas por la maestría, la tradición o el programa, hace posible la crítica, que consistiría no tanto en decir que un *estilo* es mejor que otro, sino en determinar, dentro de una tradición formal, cuáles son las soluciones más acertadas en comparación con los presupuestos de partida. Esta consideración es muy importante en la docencia, porque las correcciones prácticas tienen que pasar, entre otras cosas, por una explicación de por qué hay propuestas que están mal y propuestas que están bien. Obviamente el criterio no pueden ser los gustos personales, y menos en una época que carece de *escuelas* predominantes. Tampoco parecen suficientes los criterios de funcionalidad, una vez que ha quedado en entredicho la máxima evolucionista de que la función hace la forma. Ni parece de recibo en la enseñanza la actitud de que todo vale, de que cada uno ve las cosas de una manera, ni el escapismo de no definirse ante las propuestas concretas.

Por tanto, cuando haya que hacer un juicio de valor sobre una determinada arquitectura, parece oportuno acudir sobre todo a criterios de *coherencia interna*. Es decir, un proyecto estará bien en la medida en que desarrolle con pericia una determinada idea en coherencia con los medios y convenciones del sistema formal que se haya elegido. En un primer análisis cabe preguntarse por la mayor oportunidad de unos sistemas frente a otros para resolver el problema planteado, pero será sobre todo la *maestría* en la utilización del sistema lo que permitirá evaluar una propuesta. Es lógico dedicar una especial atención al citado concepto de *maestría* porque se parte de la idea, ya explicada, de que la creación se apoya en convenciones formales previas muy fuertes y por tanto el objetivo del arquitecto, muchas veces, consistirá en desarrollar su expresividad con la mayor pericia posible dentro del ámbito en el que trabaja.

Esta consideración de la excelencia del objeto arquitectónico desde criterios de coherencia interna remite a la noción de *juego*, porque en un sistema lúdico se recogen las condiciones

de estabilidad y convención formal ya mencionadas, además de asegurarse el desinterés práctico que parece necesario a la obra de arte. La fortuna de esta noción de *juego* arranca de la conocida obra de Huizinga, *Homo Ludens*⁴². La analogía del juego aplicada a la obra de arte es paralela a la analogía lingüística estructuralista, y subraya la existencia de objetos que se constituyen como mundos autónomos regidos por un orden interno propio y de carácter autosuficiente. Respecto a la obra individual, el juego subraya con eficacia el carácter de la relación de los elementos entre sí, precisamente en el marco de la afirmación de su sentido de totalidad. Respecto a las tradiciones figurativas, el paradigma del juego contribuye a entenderlas como un universo de elementos relacionados entre sí, en cada momento, por unos criterios de compatibilidad y pertinencia derivados de su propio dinamismo interno.

Además, el juego, aunque sólo se puede practicar de una manera, puede sustituirse por otro, en función de las necesidades o caprichos del momento, y cuando la arquitectura se ve desde este prisma se consigue una explicación sobre el *gusto* y las *modas*, cuya existencia tanto inquietaría a los funcionalistas e historicistas. Si se ve la creación artística desde el *juego*, se reivindica la necesidad de un ámbito restringido de competencia caracterizado por la vigencia en él de una serie de saberes, recursos y actitudes compartidos, de carácter exclusivo, incluso llevados hasta el grado máximo de complicación, que constituyen verdaderamente unas *reglas del juego*.

En todo caso sería conveniente hacer algunas matizaciones a la visión de la arquitectura como juego en el sentido de asegurar la razón de utilidad en función de las necesidades de uso. Pero una vez dejado a salvo este condicionante inicial, parece lícito concebir el proyecto como el juego que uno se plantea. Ante un mismo problema, se puede optar por un sistema de resolución u otro, pero una vez que se ha elegido un camino, la mejor forma de tener éxito es ser coherente con las reglas que uno mismo se ha impuesto o le venían dadas. Por eso al corregir un proyecto no parece lícito escudarse sólo en cuestiones funcionales y de programa. Éstas deben exigirse en un primer momento como condiciones necesarias, pero hay que reconocer que no son suficientes para dar lugar a un edificio. Es preciso encontrar un sistema *lúdico* que desarrolle el edificio de la manera más expresiva posible dentro de las reglas que permite ese sistema, y esa pericia de jugador es lo que se deberá evaluar.

Por otro lado, el arte concebido como *juego*, remite al interesante tema de la *representación*, algo que queda más claro en la acepción inglesa *play*. La obra de arte operaría una *auto-representación* dirigida a nuestras propias disposiciones interpretativas, y así tendría lugar la íntima relación existencial del artista con el mundo que nos rodea⁴³.

Con todas estas precisiones, la *forma* empieza a verse dentro del marco de la estabilidad y del *juego*, lo cual no hace más que reforzar el papel central de la *forma dinámica* en el pro-

⁴² cfr. HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Buenos Aires 1957. También son interesantes en este sentido las obras de PIAGET J., *El estructuralismo*, Buenos Aires 1969, p. 10 y BHÜLER K., *El desarrollo espiritual del niño*, Madrid 1934 y KRIS E., *Psicoanálisis del arte y del artista*, Buenos Aires 1964.

⁴³ cfr. GADAMER H.G., *Verdad y método*, Salamanca 1977, p. 160

ceso proyectual. Frente al mero análisis histórico de la forma, aquí puede ser conveniente seguir los pasos del análisis estructuralista, que permite abordar desde el punto de vista interno y externo las cuestiones inherentes a la constitución de la forma como tal. En concreto, será necesario preguntarse por las relaciones de análisis y proyecto como operaciones específicas en el ámbito de la arquitectura.

Un proyecto necesita de una continua actividad evaluadora para comprobar que la ejecución no se está apartando de la idea inicial. Este proceso también incluye una revisión final a modo de *orden de parada* para que la actividad creadora no se prolongue hasta el infinito quedando devaluada. La necesaria revisión crítica requiere una serie de cautelas para que en medio de la diversidad de discursos no se llegue a situaciones contradictorias y para que los alumnos puedan sacar de ella las oportunas enseñanzas. La principal precaución consistiría en situarse para la crítica en el *universo de discurso* adecuado a cada proyecto. Existen, en la arquitectura, algunos lugares comunes a casi todas las tendencias, pero después de la lección eclecticista del siglo XIX, que respondía al relativismo estético, es preciso introducirse en cada mundo formal para hacer una correcta evaluación.

Si, como acabamos de sostener, la actividad artística se asemeja a un *juego*, como tal tiene unas reglas más o menos arbitrarias, en medio de las cuales se debe desarrollar, con maestría, la propuesta personal. Estas reglas pueden cambiar por la presión del entorno cultural, por la aparición de nuevas necesidades o por el aburrimiento de los participantes, y son por tanto bastante relativas. Visto así el arte, se puede entender, de cara a la docencia, que lo principal no es el objeto que se construye, sino el *proceso* que lleva a él. El fin y los medios también son necesarios, pero la experiencia estética se encuentra sobre todo a mitad del camino que lleva del objeto al sujeto, en un peculiar proceso en el que confluyen la libertad personal, los influjos del ambiente y hasta la casualidad. En su momento hemos acudido a la metáfora de la *cacería*, para significar que, como en ella, lo peculiar del arte está en la manera en que se realiza. Con otras actividades puede compartir objetivos y métodos, puede ser parecida a veces al lenguaje, puede aproximarse en otras ocasiones a la mera técnica, pero siempre se señala por su manera propia de insistir en el *desarrollo*.

Por eso, a la hora de juzgar un trabajo arquitectónico habrá que poner buen cuidado en conocer y compartir las *reglas del juego* que el autor ha tenido en cuenta. Es en comparación con ellas como podremos apreciar si aquello está bien. Un ejercicio será exitoso si ha logrado conseguir los mayores fines posibles con los medios disponibles. A la hora de revisar un trabajo, será sobre todo el criterio de *maestría* ya mencionado, el que se buscará. En el caso de la arquitectura esa *maestría* no será meramente *formal* sino que deberá incluir la necesaria eficacia en el *uso*, por ser ésta una condición constitutiva de nuestro medio. De todo lo dicho se podrían ya extractar algunas grandes líneas de evaluación.

Rigor en el concepto. Si es necesario adquirir conocimientos y teorizar, más interesa poner orden y método en esas reflexiones, de manera que se integren en una *idea* clara y fundamentada. Tiene que haber una decisión en medio de las muchas posibles para que la teoría desemboque en arte.

Coherencia en el lenguaje usado. La *forma* ya se ha visto cómo puede configurarse de muchas maneras pero tiene sus secuencias comprobadas históricamente. Conforme se avanza en un proyecto, las características técnicas van acotando el grado de libertad, hasta llegar al objeto acabado, que sólo ha tomado un camino. La convivencia de opuestos puede darse en nuestro entendimiento, pero no en el producto final.

Carácter adecuado al contenido. La manera de alcanzar este carácter ha variado a lo largo de la historia, desde la vinculación más arbitraria de estilemas y usos en el mundo clásico, hasta la manifestación diferenciada de cada contenido en el Movimiento Moderno, llegando al empleo de símbolos en el mundo contemporáneo. Pero en un edificio, siempre estará presente la necesidad de manifestar lo que es y hacerlo adecuadamente.

La constatación de estos parámetros de crítica, racionales unos, asistemáticos los otros, invita a la disquisición docente habitual entre método *deductivo* y método *inductivo*. En el fondo, ambos son necesarios. El método *deductivo* se encarga de suministrar la base de conocimientos estructurales, constructivos o históricos con los que luego es necesario trabajar. Pero en la adquisición de esta base teórica debe estar presente la necesaria creatividad y poética personal que acentúe la percepción por expectativas (ya explicada) y la dirección hacia los campos que la propia vivencia personal ha seleccionado. También la experiencia se acumula con métodos racionales, que retienen en la memoria lecciones aprendidas con proyectos anteriores.

Pero en último término, un proyecto arquitectónico, se asemeja bastante a otros procesos de creación artística, y éstos suponen una fuerte carga *intuitiva*, que no *irracional*, en la que confluyen la preparación técnica y la *maestría*, pero que necesita del impulso libre y personal para hacerse *forma* arquitectónica. La sugerente impronta de la propia creatividad no debe confundirse con la fácil inspiración. Todos los maestros tienen en común la característica de una laboriosidad gozosa. Sólo después de horas de búsqueda puede aparecer la forma deseada y es en medio de los croquis donde habitan las ideas más esperadas.

El problema de los criterios de evaluación, que al final de este trabajo no hemos querido soslayar, remite una vez más a la pregunta por cuáles son los baremos objetivos de perfección. El creador se encuentra sólo ante su obra y quiere dilucidar si ha conseguido su meta o si debe proseguir la tarea. Sabe que los criterios externos son variables y no le pueden dar una solución fiable, así que, como venimos diciendo, tendrá que recurrir a *criterios de coherencia interna*. En especial, es necesaria la coherencia de la obra con el *gusto* particular del autor, porque aquella realización es el resultado de un sistema de preferencias, la encarnación de unas concretas elecciones⁴⁴.

⁴⁴ El problema está, como ya detectó Kant en su *Crítica del juicio*, en que no hay forma de encontrar un principio objetivo en los *juicios de gusto*, aunque todo el mundo piensa que debe haber alguna valoración objetiva del arte. En el hombre hay una fuerte aspiración a que lo que a él le *gusta* sea también del gusto de los demás. El *gusto* es una apreciación personal pero se desearía que otros coincidieran en ella y respondiese así a un criterio universal. No parece fácil ir más allá de esta constatación de las dificultades para establecer los criterios de perfección estético-

En cuanto a los *criterios internos* como exigencia para determinar la belleza, se puede apreciar en toda obra de arquitectura reconocida por la historia una fuerte presencia de la *unidad*. El problema es que en la obra de arte la unidad sólo aparece en los *fragmentos*, porque no pretende agotar la realidad (al menos como lo intentaría la ciencia) y se limita a ser *rapsodia* más que *sinfonía*. El arte no hace planteamientos utópicos ni exhaustivos. Chequea la banalidad, la soledad, el dolor, las zonas fronterizas y marginales, porque no quiere que el bien (inagotable de por sí) comparezca como limitado. Además la unidad de la obra de arte se presenta sólo de modo *tentativo*, como un ensayo no definitivo.

Aún con todo, la *coherencia o unidad interna*, parece un más que razonable criterio de evaluación de la obra arquitectónica⁴⁵. Es imprescindible, por tanto, que la obra de arte actúe *según su naturaleza* y alcance su fin, para lo cual es necesaria una *autonomía-autenticidad* que la someta a sus propias reglas. Se precisa que el arte consiga el bien, más según su *recta ratio factibilium* que según su *recta ratio agibilium*. Más porque se hace bien una cosa que porque ésta actúa bien. Todo esto sin caer en la autosuficiencia. La vida no se reduce al arte, como afirmaría un mal entendido esteticismo.

Por eso es conveniente un *criterio externo* para la arquitectura y para todo arte, que estaría en la persona, ya que ésta es la protagonista indiscutible del fenómeno artístico. Si el mundo clásico presenció el predominio del objeto, la modernidad ha pivotado sobre una necesaria subjetividad y se ha centrado por tanto en valores de la persona como la libertad o las relaciones. Esto es lo que ha llevado a la primacía de la expresión corporal de las *performances*, con la que se alcanza el radical objetivo de que la persona sea la obra de arte, y no el mero objeto de ésta. Seguramente ahí está la motivación de arquitecturas altamente sensitivas y comprobables, como las de Steven Holl, que desde la fenomenología, ha visto cómo el edificio será lo que sea para nuestras percepciones cuando nos relacionamos con él.

Parece por tanto interesante acabar estas disquisiciones sobre el proceso proyectual arquitectónico, considerando a la persona como la verdadera protagonista⁴⁶. En ella empezó libremente la idea, y a ella, por encima de demagogias, se debe remitir el resultado.

Muchas gracias por su atención.

ca, de belleza y quizá lo más que se puede hacer es distinguir entre *criterios internos* y *criterios externos*, viendo cómo ambos aportan datos sobre la belleza, aunque nunca definitivos.

⁴⁵ La unidad como criterio de belleza es algo que vio Tomás de Aquino al considerarla el *trascendental reunitivo*, que daba razón del resplandor de la convergencia de las otras características comunes a todo ser (verdad, bondad y unidad).

⁴⁶ cfr. Juan Pablo II, *Carta a los artistas*, Roma 1999.

DISCURSO DE CONTESTACIÓN DEL
ILMO. SR. D. JAVIER LÓPEZ DE URIBE Y LAYA
ACADÉMICO DE NÚMERO

Señores Académicos:

Me corresponde hoy, por designación de la Academia, la grata tarea de contestar en su nombre al discurso que acaba de pronunciar el académico electo D. Fernando Zaparaín Hernández, doctor arquitecto y profesor titular de Proyectos en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid.

Llega en un momento en el que la Real Academia se replantea la necesidad de incorporar a sus trabajos e informes a personas que le permitan estar al día en lo contemporáneo, en lo que se está creando, en la vanguardia: necesitamos un incremento del riesgo en nuestra defensa de la actividad artística, una transformación de los vocabularios que hablan de arte, un cambio en el modo de argumentar, un nuevo modo de estar presentes en el debate cultural de nuestros días.

La lección magistral que acabamos de escuchar es un gran ejemplo de esta aportación crítica a la enseñanza y a la práctica de esa difícil disciplina artística y técnica que es la arquitectura.

A mi me ha parecido un discurso culto, profundo, admirable, que emplea un lenguaje que es resultado de un proceso de consenso conceptual y nominal entre especialistas, que comenzó a vislumbrarse en la década de los 90, en las revistas de arquitectura más avanzadas, y que hoy ha eclosionado, invadiendo con sus aportaciones críticas campos de conocimientos totalmente nuevos.

Podríamos plantearnos si no se trata de un metalenguaje, en el sentido de que utiliza un léxico creado artificialmente, que convive con el léxico especializado, y que sirve para unificar los conceptos a los que los términos se refieren; o en el sentido de que emplea un lenguaje usado para hacer referencia a otros lenguajes, que presuponen conocimientos e información especializados.

En cualquier caso, parece evidente que se trata de un discurso que requiere de una lectura y de una reflexión detenida para su asimilación, y que nos llena de interés y de admiración a quienes lo escuchamos.

Como es sabido, el desarrollo limitado de habla y lenguaje también limita las posibilidades del pensamiento. En el plano arquitectónico, el lenguaje equivale a la formalización de las reglas que capacitan para "hablar-en-arquitectura". Es un elemento esencial, tanto para transmitir información de la realidad arquitectónica, como para formalizar una nueva realidad, para transformar el hecho arquitectónico, experimentándolo, expresándolo y comu-

nicándolo. De hecho, la arquitectura gira en torno al concepto triséptico: forma-función-contenido.

El nuevo académico no nos ha hablado de utopías, sino de realidades extraídas de sus experiencias docentes y profesionales, de caminos interiores transitados y recorridos una y otra vez por él a lo largo de su dilatada trayectoria. “Idea, forma y experiencia” viene a ser una suerte de autobiografía, de intento por modelizar el día a día de una búsqueda paciente que dura toda la vida del arquitecto.

Su experiencia vital arranca de la ciudad de Burgos, donde crece y se forma en el seno de una familia, cuyos padres viven y transmiten a sus hijos, porque se dedican profesionalmente a ello, el amor al dibujo y a las artes en general, y el valor de la docencia como vocación.

Fernando pertenece a una generación de arquitectos a los que se les exigía saber dibujar, como un requisito necesario para expresar gráficamente los aspectos esenciales de un proyecto. No tiene dificultad alguna para representar sus ideas; ni con el lápiz o pincel, ni en el ordenador o con los más diversos materiales con los que realiza los bocetos, dibujos y maquetas que son necesarios para reflejar también plásticamente el espacio, porque, como se sabe, el concepto espacial es esencial en arquitectura. La arquitectura es proyectar para el hombre. Humanizar el aire, humanizar el espacio, conjugando el aspecto, la forma y la proporción: esa es la cuestión.

Proyectar es, en arquitectura, una tarea de gran complejidad, porque requiere una preparación técnica altamente cualificada, y unas disposiciones artísticas totalizadoras que focalizan la realidad circundante, dando lugar a esa coherencia interna de la que nos hablaba Fernando en su discurso, y que, apoyada en un profundo sentido del trabajo bien acabado, constituyen el núcleo y la razón de su quehacer profesional.

El trabajo corresponde a la dignidad del hombre y la aumenta. Es ocasión de desarrollo de la propia personalidad, vínculo de unión con las demás personas y medio de contribuir a la mejora de la sociedad. El prestigio profesional, que se gana día a día, tiene repercusiones inmediatas en colegas y amigos.

Llevamos casi 20 años trabajando juntos en numerosos proyectos, y creo estar, por lo tanto, en una buena situación para hablar de ello.

Lo que más sorprende en el modo de trabajar del nuevo académico es la rapidez y la calidad con que desarrolla los proyectos: tras un período de análisis y reflexión, y de elaboración de croquis, se sienta ante el ordenador y comienza con los ideogramas electrónicos. Ha asumido, no sin esfuerzo, el desplazamiento del espacio de trabajo de la mesa de dibujo al monitor, que ha permitido en nuestros días cambiar el dibujo por una topología gráfica basada en conjuntos geométricos y funcionales, globales y complejos que requieren para su manejo una altísima profesionalidad. Pero, insisto, no se trata sólo de la rapidez, sino tam-

bién de la calidad del trabajo que realiza, procurando hacer de cada encargo una obra de autor, proyectando hasta el último detalle.

Espigando en su “curriculum vitae” nos encontramos con datos que avalan lo que acabo de decir. En concreto:

Es doctor arquitecto y Profesor Titular de Proyectos en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valladolid, de la que ha sido Subdirector de Relaciones Internacionales hasta fechas recientes.

Su tesis doctoral, publicada, versó sobre “Le Corbusier, artista-héroe y hombre-tipo” y ha continuado investigando y publicando obras sobre el trabajo de esta figura mundial que tanto ha influido y sigue influyendo en el modo de concebir y desarrollar la arquitectura de nuestro tiempo.

Su prestigio como docente le ha permitido ser profesor en numerosos cursos de doctorado en España y Portugal, y profesor invitado en las universidades de Versalles, Beira y Salerno.

Ha acompañado a numerosos alumnos como tutor de sus Proyectos Fin de Carrera, y ha sido encargado de grupos de trabajo de Arquitectura en Congresos y Seminarios, elaborando comunicaciones, ponencias y publicaciones.

A título de ejemplo, sirvan las siguientes:

“La paz posible, una arquitectura para la paz”.

“Le Corbusier, dignidad de la persona y vivienda ideal”.

“Las esquinas del edificio Larkin y del Templo Unitario de F.L.I. Wright”.

“El primer Aalto, el juego del Clasicismo”.

“Restauración del Teatro Romano de Sagunto: un teatro sobre otro”.

“Le Corbusier: sistemas de movimiento y profundidad”.

“El siglo XX: Arquitectura incidental para la ciudad de Valladolid”.

“La casa ausente del s. XX”.

“Barragán y el sentido cubista”.

La lista de artículos que ha publicado en revistas especializadas es larga, y es colaborador habitual del diario “El Norte de Castilla” desde donde le solicitan sus juicios críticos y comentarios sobre actuaciones urbanísticas o arquitectónicas destacadas por algún motivo en la ciudad de Valladolid. Ha incidido con frecuencia en aspectos relacionados con la defensa del patrimonio artístico y cultural.

Su labor docente se complementa y fusiona con su trabajo proyectual y de dirección de obra. Como ya se ha dicho, es una persona que ama y vive a fondo su vocación profesional, en la que se exige mucho a sí mismo y exige en similar medida a los que de él dependen,

supervisando la correcta ejecución de una obra, sin ceder a fáciles compromisos o conformismos que pudieran alejar del alto concepto que tiene de la arquitectura.

Son muchos también los artículos que se han publicado en libros y revistas sobre su obra arquitectónica, cuya importancia no voy a comentar aquí. Los diversos premios y menciones obtenidos en concursos en los que ha participado, hablan por sí solos.

El más destacado es la obtención de la Medalla de Plata y Laureada en la VIII Trienal Mundial de Arquitectura Interarch'97 celebrada en Sofía, en 1997, concedida por la obra del Centro de Lesionados Medulares para ASPAYM, en el Camino Viejo de Simancas. En su decisión el jurado valoró la calidad del diseño minimalista que caracteriza a esa obra. La Medalla de Oro en el concurso correspondió a Toyo Ito, y hubo otra Medalla de Plata para Nicholas Grimshaw.

En la IX Trienal, celebrada en el año 2000, también en Bulgaria, la Academia Internacional de Arquitectura le concedió un Diploma por la Rehabilitación de la Iglesia de San Ginés, en Villabrágima.

Participó en el trabajo que consiguió el único Accésit otorgado a un equipo de arquitectos de nuestra comunidad autónoma en el primer Concurso de Ideas para Valladolid, convocado por el Ayuntamiento y el Colegio de Arquitectos, cuyo tema fue la Remodelación del área de la Estación de Ferrocarriles "Campo Grande" y Talleres de RENFE, para una nueva centralidad urbana. El jurado estuvo asesorado por Rafael Moneo.

Obtuvo el segundo premio en el Concurso para la ordenación y pavimentación de la Calle Mayor de Palencia, organizado por el Ayuntamiento de esa ciudad en 1996.

Consiguió el encargo en el Concurso para la realización de la Bodega de Vinos "Pago de Carraovejas", en Peñafiel, obra que se está realizando por fases, en años sucesivos, por su notable envergadura y cuya importancia se podrá apreciar cuando concluya.

Fue finalista en el Concurso de ideas para el Auditorio del Hospital de la Concepción de Burgos en 1998.

Y, en fin, por abreviar este capítulo de premios y distinciones, fue finalista en la categoría de viviendas plurifamiliares en el V Premio de Arquitectura de Castilla y León, organizado en el año 2004 por el Colegio de Arquitectos, por un proyecto de 44 viviendas en hilera en Cabezón de Pisuerga.

Trabaja actualmente, entre otros encargos, en diversos proyectos de carácter dotacional y asistencial par las Fundaciones ASPAYM, INTRAS y SCHOLA, en distintas provincias de la comunidad autónoma de Castilla y León.

Hablaba antes de las disposiciones artísticas que se manifiestan en sus obras, y que abarcan los más diversos campos de interés. Veremos algunos ejemplos, a modo de pinceladas:

Es un enamorado del cine y ha dedicado bastante tiempo a investigar las relaciones existentes entre el cine y la arquitectura. Presentó y organizó el ciclo de la SEMINCI sobre espacio e imagen, en marzo de 2004.

Ha participado en el Inventario del Patrimonio Histórico Industrial de la provincia de Palencia para la Junta de Castilla y León, en un trabajo realizado en colaboración con profesores del Departamento de Historia e Instituciones Económicas de la Universidad de Valladolid durante los años 2007 y 2008.

Ha formado parte del Consejo Asesor para la Catedral de Burgos, de la Dirección General de Patrimonio de la Consejería de Cultura de la Junta de Castilla y León.

Ha trabajado, escrito y pronunciado, conferencias sobre análisis gráficos de álbumes e ilustraciones, especialmente sobre el espacio narrativo de Tintín, y sobre la deuda de los pintores modernos con los niños.

La pintura, en concreto, constituye su otra ocupación preferente, a la que dedica habitualmente parte de su tiempo. Ha colaborado en exposiciones colectivas y ha realizado cinco exposiciones individuales, o asociado con su hermano, también arquitecto, director artístico, escenógrafo y pintor, la última de las cuales tuvo lugar en abril de 2008, con el título de “Réplicas” en la Sala Municipal del Teatro Calderón, en Valladolid, tras haber sido seleccionados en la convocatoria anual para exponer en esa sala.

Para él, el arte es también un laboratorio del pensamiento sobre la sociedad en la que vivimos, pero mantiene una postura diametralmente opuesta a la manifestada recientemente por Alicia Framis en las páginas culturales de un diario de difusión nacional. Sus palabras eran: *“Mis trabajos son piezas de uso y me gusta que sean todo lo antiarte posible. Yo siempre he intentado no hacer arte y esa es mi premisa antes de hacer una obra, que no sea arte, ya que el arte ya lo conozco, y lo aborrezco”*. Y lo dice como una “artista” mundialmente conocida, pero, en mi opinión, equivocada, porque el arte es un ingrediente básico para el enriquecimiento interior. Significa abrir el espíritu a horizontes de grandeza. Un artista sabe mirar a través de la ventana de la vida y no a los muros impenetrables que nos rodean, como decía Charles Morgan en “El escritor y su mundo”. Además, dejar de lado el arte significa también un retroceso cultural lamentable.

Con la incorporación de Fernando a las tareas de esta Real Academia, cosa que por otra parte no ha sido fácil de conseguir, pienso que se da un paso adelante importante en su función dinamizadora en la cultura y el arte contemporáneo que se viene realizando en nuestro entorno. La Academia debe velar por la estética de la sociedad y es uno de los pocos portavoces que sabe oponerse, con argumentos de peso, de orden intelectual, a los

desaguisados y atropellos artísticos e históricos que con tanta frecuencia padecemos. El denominador común que tienen los académicos es su amor al arte.

Por todo ello, Fernando, sé bienvenido entre nosotros y, en nombre de la Academia, te pido que te incorpores a las tareas de investigación y defensa del patrimonio artístico de esta ciudad y provincia con un espíritu altruista e ilusionado. HE DICHO.

Se acabó de imprimir este texto
el día 19 de marzo de 2009,
festividad de San José