

ENSAYO: "PROJETAR-SE[RÁ]"

Este ensayo presenta una reflexión sobre el Trabajo Final de Graduación (TFG) de la autora, desarrollado bajo la supervisión de la orientadora, en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de São Paulo, en 2016, cuya propuesta aproximaba trabajos de distintas naturalezas por ella ejecutados a lo largo de su trayectoria académica, que tiene como eje conductor el ejercicio de proyectar, que protagoniza la formación profesional en Diseño y Arquitectura / Urbanismo.

El itinerario anterior de la autora por las Facultades de Ingeniería y Periodismo (un año cursado en cada una de ellas), a la luz del referencial práctico y teórico de la Arquitectura y del Urbanismo (donde la autora concluyó el curso de cinco años), simboliza cambios de dirección y de significado, responsables por el enfoque innovador de este trabajo.

El inventario crítico elaborado para la composición del volumen gráfico proyectado y ejecutado, objeto de esta discusión, es, él mismo, un conjunto de reflexiones que discuten la acción de proyectar a través de puntos de inflexión entre áreas distintas de conocimiento. El proyecto del libro-cuaderno es una intención para comunicar una idea, que se manifiesta de formas distintas; entonces, cada vez que esa intención se revela, cataliza una serie de referencias repertoriales.

Las experiencias académicas seleccionadas son bastante diferentes y, reunidas y relacionadas en puntos de convergencia, comunican un entendimiento sobre lo que es proyectar y proyectarse. En este sentido se justifica el título del libro-objeto: "PROJETAR-SE[RÁ]" reúne en una sola expresión: la hipótesis que mueve el trabajo ("será?") sobre "qué es proyectar?"; la traducción del movimiento especulativo hacia las experiencias de proyecto ya consumadas, para comprenderlas en conjunto y proyectar una posibilidad de traducir su aprendizaje (su "ser" transformado) en un nuevo producto (libro-cuaderno); el ejercicio del lector cuando en contacto con este trabajo: quien lo produjo, se proyectó organizando formas de representar ideas sobre proyecto y que se proyecta para intentar comunicarlas; y la idea de que, quien lo lee también se proyecta, recurriendo a su repertorio particular, y ampliándolo.

Los verbos conductores de cada una de las doce experiencias de proyecto actúan a la luz de metáforas (comparaciones implícitas, con transposición del sentido de unos a otros) y metonimias (una parte conceptual - una acción - simboliza el todo "proyectar") de la propia acción proyectual. La proyección es articular, construir, transitar, traducir, descifrar, fabricar, evolucionar, envolver, pretender, tensar, subvertir, comunicar, reconocer, incorporar. El libro-cuaderno se traduce en algo que representa todas estas acciones reunidas y asociadas, con complejidad peculiar, rigiéndolas como instrumentos en sinfonía, en un solo producto.

Todos los ejercicios de proyecto desarrollados en situaciones diferenciadas, seleccionados para componer el trabajo en análisis, son ejemplares de principios comunes de la acción de proyectar. Por lo tanto, este producto no revela ni describe las propuestas de las demandas docentes, ni los enunciados y resultados de los proyectos conforme a los estándares esperados, sino que se concentra en la forma de representarlos en interacción, explorando los lenguajes utilizados para convocarlos: verbal, no verbal, numérico, tipográfico, interactivo y, sobre todo, analógico.

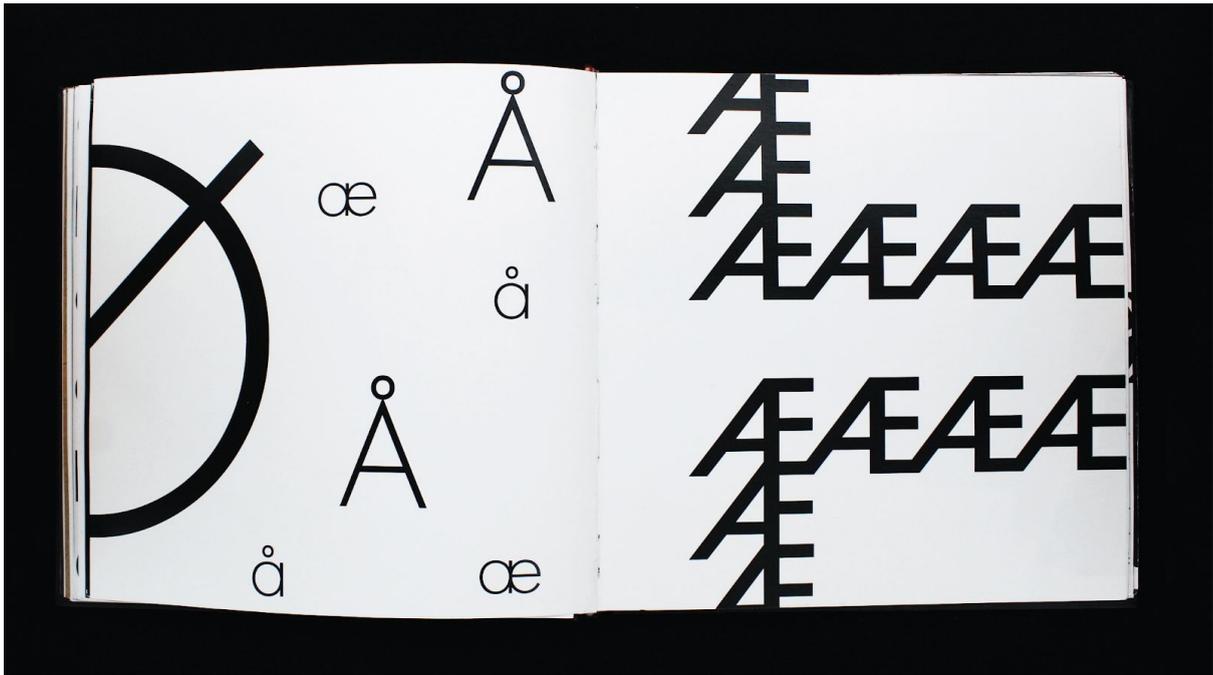


Figura 1: Diferentes lenguajes para representar las experiencias de proyecto.

El libro-cuaderno creado equivale al último proyecto de la serie de ensayos proyectuales elegidos para ser representados en el trabajo, lo que hace de este objeto un producto metalingüístico, pues se trata de un proyecto discutiendo proyecto, en forma de proyecto.

La concepción (diseño) gráfica de este volumen, que contiene algunas páginas impresas y otras producidas manualmente, movilizó recursos para visualizar ideas y representarlas, en lenguaje verbal y no verbal (icónico), signos que exploran la materialidad del papel. En este objeto encontramos soluciones gráficas que asumen la experimentación, la provisoriedad y la investigación creativa como principios de proyecto, convocados y destinados a comunicar un pensamiento en construcción. Los elementos giratorios, mantas magnéticas adoptadas como soporte para la manipulación de imanes, elementos transparentes, pliegues, recortes, texturas, cintas, superposiciones, elaboran una espacialidad perceptiva diversificada.

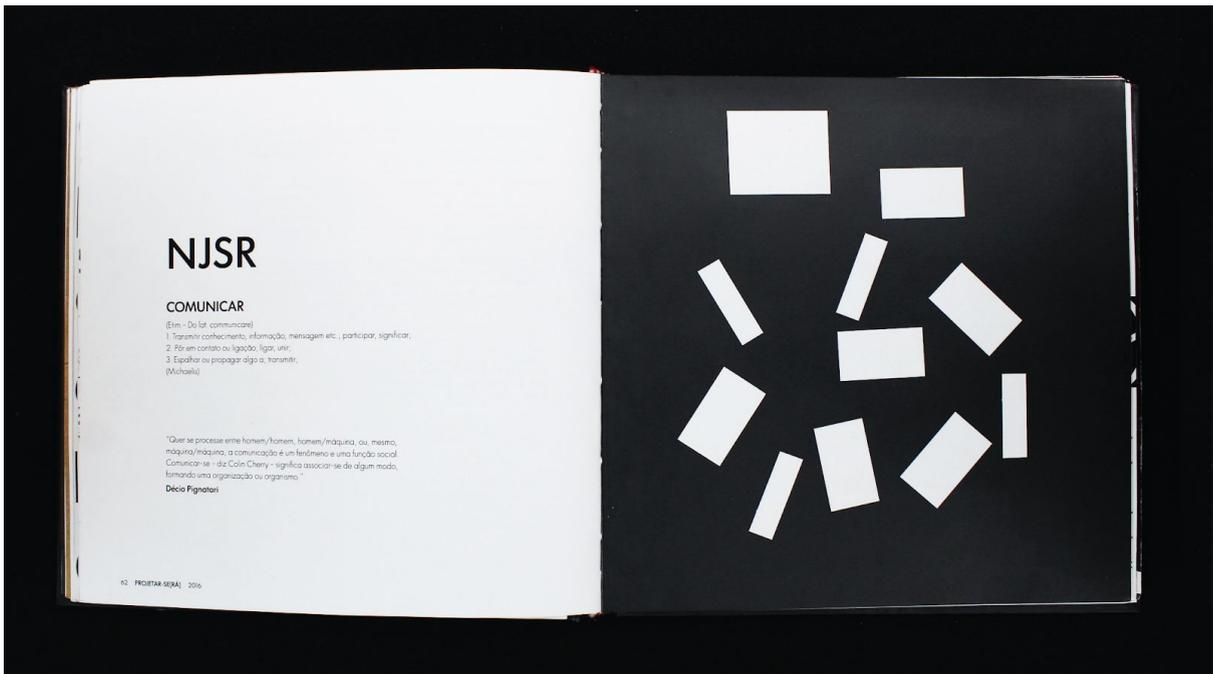


Figura 2. Ejemplo de manipulación de imanes en manta magnética contenida en el producto.

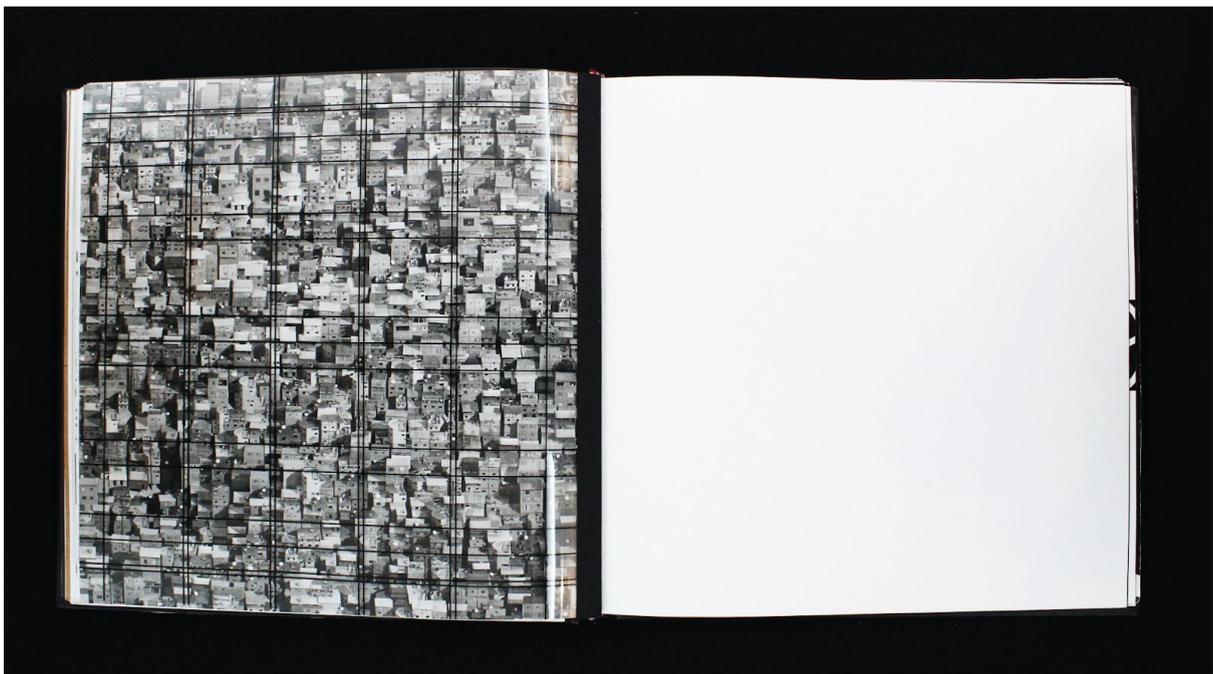


Figura 3. Ejemplo de transparencia contenido en el producto.

Todos estos recursos tensan puntos de asociación entre campos disciplinarios para discutir proyecto. Los vestigios, rastros y sugerencias producen una especie de provocación al repertorio del lector en un diálogo silencioso con lo que él no conoce. El diálogo es posible no sólo porque es implícito, sino también porque trabaja con la diferencia; y la diferencia es lo que se percibe como estímulo en procesos comunicacionales. Se pretende que el lector interactúe con el pensamiento de

la autora y con su propio extrañamiento ante las soluciones presentadas, ya que el proyecto gráfico no aporta elementos obvios.

Los vestigios de las experiencias recuperadas por la memoria de la estudiante que concluye su paso por la universidad con este trabajo estimulan la producción de respuestas en el pensamiento del lector. Los mensajes transmitidos a lo largo del libro-cuaderno no son imparciales y pretenden activar en el lector determinada asociación, puesto que en lo que se crea siempre existe una intención subyacente, y una razón justificada para cada elección de proyecto. Sin embargo, hay conciencia de que la comunicación integral nunca se realiza, pues el receptor recurre a su propio repertorio para hacer la lectura del volumen gráfico, y el gesto interpretativo es siempre parcial. Es en esta alteridad que reside el potencial transformador del producto: la intención existe, pero no es explícita, y posibilita que el lector construya ideas propias mientras interactúa con el libro-cuaderno.

Las ideas de representación se revelan al final del libro, en el capítulo "*Ideas que se proyectan*", tal como enigmas desvelados. En cualquier caso, el producto se presenta como un esfuerzo de pensar para provocar - se proyecta para transformar el otro. Universos repertoriales del emisor y del receptor comunicándose.

El receptor-lector se enfrenta a la novedad: un libro "abierto", poco convencional, interactivo, repleto de matices sugestionados, pero implícitos. Decio Pignatari, profesor y poeta brasileño, afirma que "*sólo puede haber información donde hay duda y duda implica la existencia de alternativas - de elección, selección, discriminación*" (PIGNATARI, 1968, p.45). La selección necesita ser constantemente actualizada para generar una nueva información y así ampliar el repertorio del individuo en proceso de creación: "*la invención, la originalidad [...] es vital para el orden del sistema*" (PIGNATARI, 1968, p.59-60).

El repertorio de aquellos que trabajan con actividad proyectual influye en cierta manera de actuar en proyecto, pues induce a arquitectos y diseñadores a preguntarse: "¿cómo generar una idea?", "¿cómo establecer relaciones entre lo que se conoce y lo que se inventa?", "con qué establecer relaciones?", "por dónde empezar?", "por dónde terminar?".

En lo que se refiere al repertorio, se entiende que cantidad genera calidad. Así, en el campo de creación y de proyecto, un repertorio siempre debe ampliarse, asumiendo que el conocimiento es algo provisional. La multidisciplinariedad y la experimentación desafían la intransitividad y la autosuficiencia de los conocimientos y llevan a cambios, a estrategias nuevas en la resolución de problemas, ampliando el repertorio y las posibilidades de crearse lo nuevo.

Proyectar, partiendo de esta óptica, es inaugurar nuevas posibilidades.

Arquitectos, urbanistas y diseñadores son, en este sentido, "asociados de ideas". Es necesario producir asociación para formar ideas y crear probando posibilidades. Cuando se proyecta, el repertorio se manifiesta, se identifican características esenciales en los elementos que lo constituyen, que pueden ser abstraídas, combinadas y aplicadas en la acción proyectual. En un nuevo ejercicio de proyecto, se comparan necesidades, situaciones, materialidades, estructuras y formas, y se perciben parentescos entre elementos conocidos a través de la analogía. La analogía traduce cambios de curso: conceptos y elementos pueden transitar en posición, sentido y dirección, produciendo ideas nuevas. El libro-cuaderno manifiesta tales subversiones: inflexiona materialidades y palabras para traducir un pensamiento nuevo a través de la asociación entre datos, anteriormente desconexos.

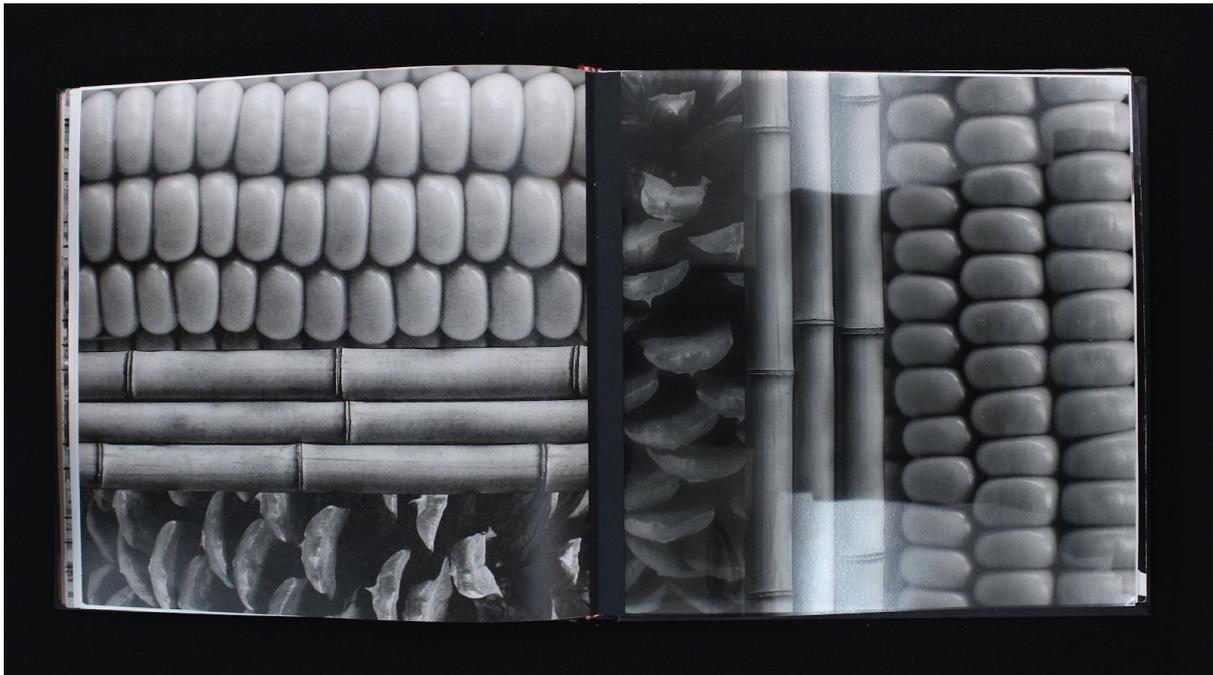


Figura 4. Yuxtaposición de desemejantes, imagen contenida en el libro-cuaderno.

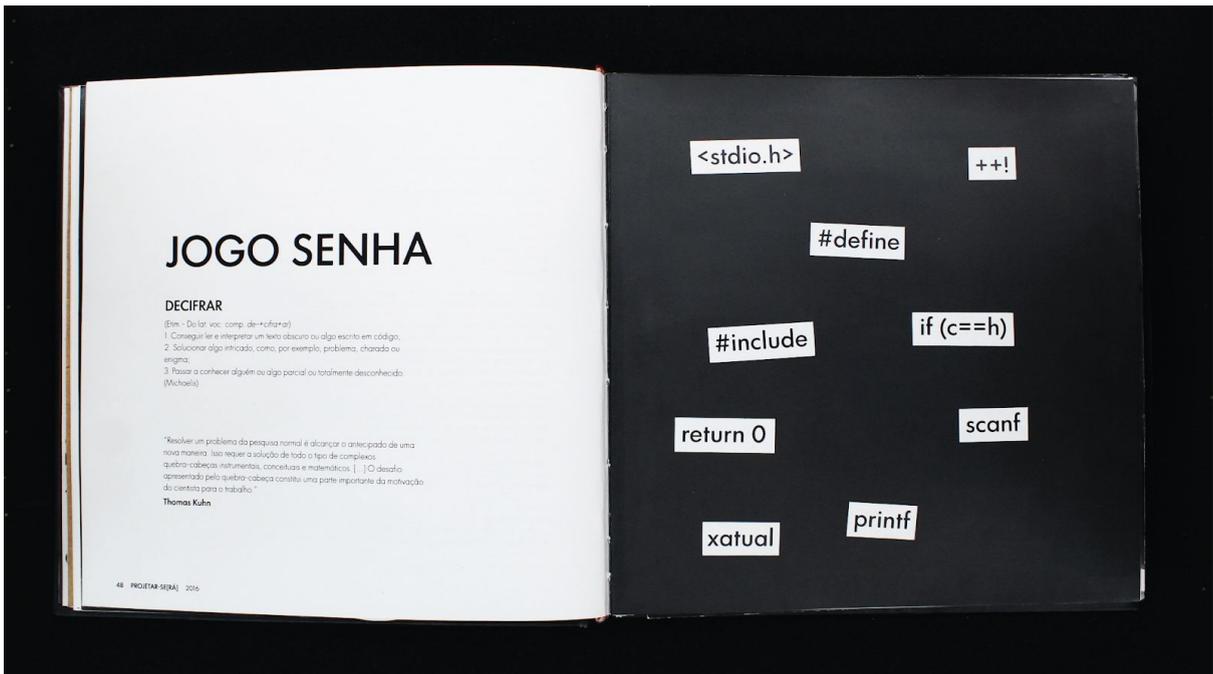


Figura 5. Subversión de códigos computacionales a través de imanes.

Bruno Munari, diseñador italiano, creador de "*máquinas inútiles*" y "*libros ilegibles*", defiende la valorización de modelos experimentales en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de los cuales los individuos pueden percibir cualidades antes desconocidas e inaugurar nuevos procesos creativos. El inútil, entonces, se transforma en útil. Un cambio de paradigma como éste amplía la capacidad de generar asociaciones y, en ejercicios de proyecto, esa apertura al cambio estimula procesos más creativos y desarrolla la capacidad de dar respuestas a los desafíos.

Para el sociólogo e historiador estadounidense Richard Sennett, es también bienvenida la invitación para el desbravamiento de nuevos territorios. Como en proyecto, *"muchas ideas que parecen absurdas no lo son; simplemente no conocemos sus correlaciones"* (SENNETT, 2009, p.147). Es necesario asociar elementos del repertorio para generar ideas, incluso los desemejantes, para promover la innovación.

El cambio de dominio es también campo prometedor para el ejercicio de la actividad creativa del "artífice", cuya mente trabaja como un sistema abierto, alimentado por estímulos externos.

El simple desplazamiento entre dominios de actividad estimula el surgimiento de nuevas ideas sobre los problemas. "Abrir" está íntimamente ligado a "abrirse a", en el sentido de estar abierto a la posibilidad de hacer las cosas de manera diferente, para el desplazamiento de una esfera de hábitos a otra. (SENNETT, 2009, p.312)

En un proyecto de naturaleza híbrida, como el libro-cuaderno en cuestión, cohabitan referencias de dominios aparentemente tan diversos como la Ingeniería, el Periodismo, la Arquitectura / Urbanismo y el Diseño, que se retroalimentan, pues las representaciones del dominio de una disciplina reverberan en otra. Y el proyecto de este objeto, siendo elaborado desde el punto de vista de la autora, una arquitecta en formación, está impregnado de los referentes de su propio repertorio: la representación en forma de libro interactivo, la utilización de texturas y materiales variados, la diagramación con criterios de énfasis y jerarquía visual. El libro se configura entonces como producto metalingüístico - se convierte en ejemplo de lenguaje construido a partir de la lectura sobre lenguajes diferentes, que se interrelacionan continuamente. *"Eventualmente, todo se conecta: personas, ideas, objetos. La calidad de las conexiones es la clave de la calidad en sí misma"* (EAMES apud BIZIOS, 1998, p.494).

El criterio de organización de las doce experiencias relatadas en este volumen crea semejanzas entre ellas a través de una operación asociativa, aproximando y relacionando demandas diversas como: la diagramación de un periódico, la programación de un juego en sintaxis codificada, la representación de una arquitectura en un modelo en escala, el diseño de un embalaje, la concepción de un alojamiento temporal. Todos estos ejemplos son propuestas atractivas al proyectista, que transpone los límites disciplinarios y actualiza formas del pensar y del hacer.

Sennett (2009) señala: *"hacer es pensar"*. Para el autor, la coordinación entre la mano y el cerebro en las actividades manuales revoluciona las maneras de hacer y de pensar en cómo hacerlo. El proyectar es trabajo de las manos y del cerebro en movimiento coordinado: las manos representan ideas concebidas por la mente; las manos investigan el material y el cerebro percibe y registra nuevos principios. Por lo tanto, el artífice:

[...] sostiene un diálogo entre prácticas concretas e ideas; este diálogo evoluciona hacia el establecimiento de hábitos prolongados, que a su vez crean un ritmo entre la solución de problemas y la detección de problemas. La relación entre la mano y la cabeza se manifiesta en terrenos aparentemente tan diferentes como la construcción de albañilería, la culinaria, la concepción de un patio o tocar el violonchelo. (SENNETT, 2009, p.20)

En el libro-cuaderno, protagonista de nuestro análisis, hay también una investigación sobre áreas diferentes que dialogan por ser ejercicios de proyecto. Y la investigación sobre sus

proximidades se realizó de manera manual y empírica por la autora, y se realiza también a partir del manejo (y de las sorpresas e intrigas que acompañan ese gesto) del lector en las páginas que él tiene a su disposición.

Las experiencias de proyecto seleccionadas para el libro-cuaderno configuran el último movimiento de ese ciclo de experimentaciones proyectuales. El proyectista experimenta cuando investiga el soporte material, cuando se desprende de soluciones paradigmáticas y busca otros caminos, y cuando enfrenta la incertidumbre para construir sus propias reglas, aprendiendo a proyectar mientras él proyecta. En ese proceso, él desarrolla la creatividad y enriquece su repertorio, desarrollando alternativas imprevistas e inexploradas.

Por lo tanto, el libro-cuaderno es también transformador porque rechaza modelos listos, defiende la asociación de ideas y reconoce que esa capacidad debe ser valorada en la formación de arquitectos-urbanistas y diseñadores, proyectistas en esencia.

Último proyecto de la serie de ensayos proyectuales desarrollados para hablar de los proyectos pasados, el libro-cuaderno es metalingüístico. El proyecto (diseño) gráfico impreso y algunas páginas producidas manualmente, exigieron la aplicación de recursos para visualizar ideas y representarlas (signos que exploraron la materialidad del papel), según un lenguaje autoral y particular, diferente de la utilizada por profesionales del área, cuya intención y finalidad siguen otros parámetros.

La asociación y la organización de las experiencias de proyecto en el cuaderno exigieron soluciones gráficas provisionales, analógicas, quizás no agotadas como "posibilidad ideal" en este momento de confección del trabajo de conclusión de curso, pero asumiendo la experimentación, el ejercicio perceptivo (imaginar posibilidades a partir de los vestigios) y la investigación creativa (probar alternativas) como principios de proyecto.

En todo momento la analogía entre la experiencia de proyecto y su representación en el cuaderno fue desafiada para encontrar estrategias de comunicación "interesantes", capaces de traducir en esa materialidad (soporte del discurso del producto) un pensamiento en construcción.

Proyectar es siempre buscar algo previamente desconocido, una explotación en territorio desconocido, y el proceso de proyecto propiamente dicho, es decir, las acciones de las manos que buscan, necesita expresar la esencia de esa jornada mental. (PALASMAA, 2013, p.113)

En el producto presentado, cada experiencia está asociada a una representación verbal, un "texto-síntesis", descriptivo y analítico de aquel proceso de proyecto, ilustrado con imágenes. Las imágenes son fotografías de los vestigios materiales recuperados o son esbozos contemporáneos a la elaboración del volumen gráfico, recursos utilizados para aclarar mensajes de interpretación más hermética. La autora optó por no explicitar los resultados de las experiencias de proyecto con imágenes ni con textos técnicos y documentales. El texto-síntesis es, antes, una representación verbal de un mensaje, destacando ideas sobre el ejercicio de proyectar. Este mensaje está reforzado por las palabras destacadas en este texto, que se entrelazan entre las experiencias de distintas naturalezas y que componen el glosario de este libro-cuaderno: "AGLUTINADOR", "ANALOGÍA", "ASOCIAR", "EMPIRICAMENTE", "EXPERIENCIAS", "EXPERIMENTACIÓN", "IMAGEN", "INNOVADOR", "INSTRUCCIÓN", "INVARIANTES", "MANUALMENTE", "MEMORIA", "OBJETOS SUBVERTIDOS", "ROMPECABEZAS", "REPERTORIO", "REPRESENTACIÓN" y "VESTÍGIOS".

La reincidencia de los términos del glosario en las fichas de las experiencias de proyecto también sirvió como base para construir la trama invisible que las aproxima y relaciona. Tallar palabras y seleccionar un glosario específico para articular las experiencias y tramar sus invisibles correlaciones formó parte del proceso de producción de este trabajo.

Estos recursos de texto-síntesis con glosario movilizan puntos de asociación entre las experiencias. A través de modelos, dibujos, diagramas y otras hipótesis de representación (como algunos objetos subvertidos), la idea se vuelve tangible, cosiendo un flujo de pensamiento. En efecto, el libro-cuaderno es recurso material para representar un pensamiento en construcción.

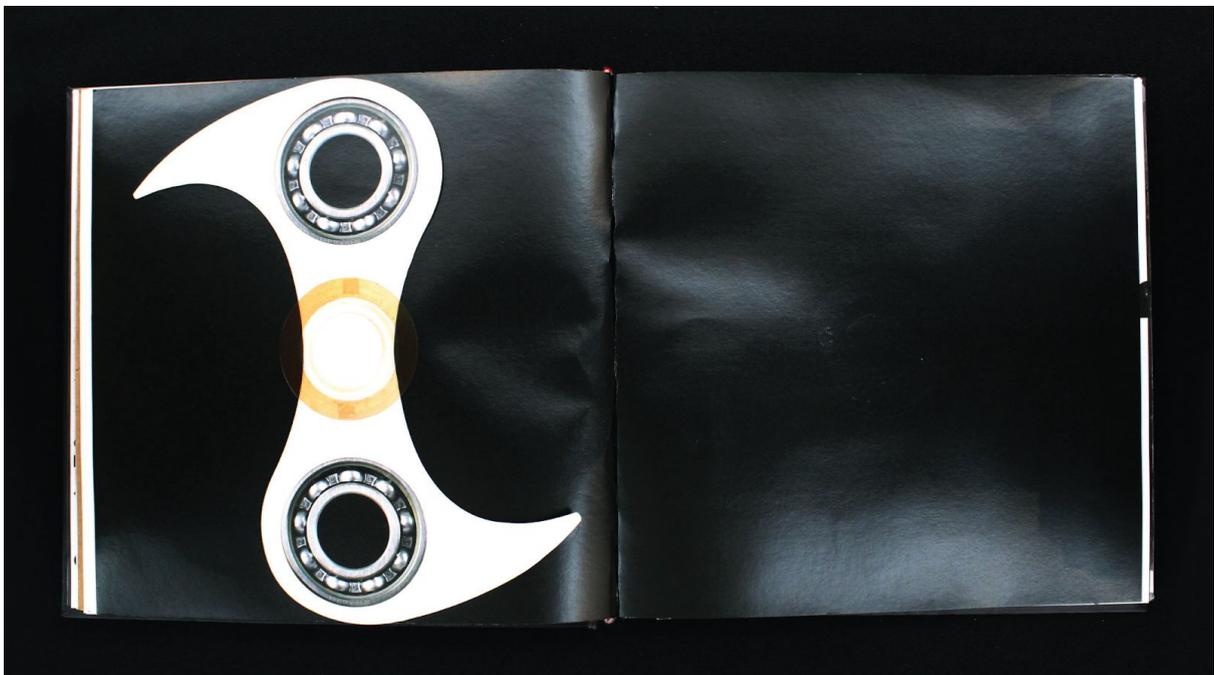


Figura 6. Objetos subvertidos como recursos de representación.

A lo largo del libro-cuaderno, las citas de autores dialogan con el texto central, reforzando sus ideas. Después del glosario, en el capítulo "Diálogos teóricos", los autores son representados como interlocutores en el campo de las ideas y pertenecen a una curiosa variedad de disciplinas: el volumen gráfico es sobre todo interdisciplinario.

El diseñador italiano Bruno Munari (1981) discute cuestiones que están presentes en la gran mayoría de los proyectos seleccionados para el libro-cuaderno, como el concepto de ideación obtenida a partir de relaciones que el pensamiento establece entre elementos conocidos. El pensamiento para el autor es analógico y en ese proceso, *"no se deben tener preconceptos, ideas fijas, modelos preferidos, estilos a perpetuar [...]"*, que impidan *"la libre manifestación de la creatividad"* (MUNARI, 1981, p.146). Es necesario entender que es el cambio que amplía la capacidad de generar asociaciones. Como en el artífice de Sennett (2009), Munari también rechaza el pensamiento basado en paradigmas, los modelos mentales sobre los cuales discute Kuhn (2008) en su ensayo sobre ciencia.

La lógica del lenguaje concebida por Charles Sanders Peirce (2008) parte de la idea de que nuevos conocimientos se construyen sobre la base de inferencias elaboradas a partir de estímulos

generados en la observación y la experiencia. Proyectar sería entonces movilizar una lógica de lenguaje porque proyectar es seleccionar elementos que se organizan dentro de un itinerario intelectual para generar algo nuevo. *"Considerando que toda información nace de selecciones ante alternativas, el problema mismo de la decisión está íntimamente ligado al problema de la creación, de la invención, de la originalidad"* (PIGNATARI, 1968, p.61).

Concluyendo la orquestación de todas estas referencias, el volumen gráfico, organizado a partir de textos, referenciales imaginéticos, "textos-síntesis", glosario y "fichas técnicas", traduce materialmente un flujo mental particular que se proyecta en el otro. A partir de la experimentación, y utilizando recursos manuales y empíricos, se construyó una convergencia de ideas, asociando proyectos, convocando repertorios y estimulando la imaginación del lector.

"PROJETAR-SE[RÁ]" es un proyecto para hablar de proyecto. Establecer relaciones entre trabajos de distintas naturalezas es una estrategia metodológica para sostener un pensamiento en construcción. Desde el punto de vista de arquitecto en formación, el inventario analítico y crítico producido en el libro-cuaderno, dialoga con el lector sobre cambios de dirección y sentido derivados de ampliaciones repertoriales, representando la experiencia de lo que es proyectar y proyectarse. Arquitectos, urbanistas, diseñadores, como asociados de ideas, como verdaderos "analogistas" de repertorios. Un llamado al proyecto como herramienta interdisciplinaria y esencia en la formación de estos profesionales.

Se estas pessoas não estabelecerem relações entre aquilo que sabem, se não utilizarem a fantasia, permanecerão como um maravilhoso armazém de dados inertes. Como um dicionário que tem todas as palavras com as quais construir qualquer poesia, mas não tem sequer uma poesia. Um instrumento não utilizado (MUNARI, 1981, p.37).

Pensar proyecto es pensar espacio, es pensar tridimensionalmente, discontinuidades como inflexiones para recalcular estrategias ante nuevos desafíos. Proyectar será, en efecto, la constante de itinerarios inconstantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ASIMOV, Isaac. *“Profissão”*. In: _____ . **Nove Amanhãs**. São Paulo: Expressão e Cultura, 1959, p. 11-70.

BALTANÁS, José. **Diseño e Historia. Invariantes**. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

BIZIOS, Georgia. (Ed.) (1998) **Architectural Reading Lists and Course Outlines**, Volume 4, North Carolina State University, Chapel Hill NC: Eno River Press.

KUHN, Thomas S. **A Estrutura das Revoluções Científicas**. 7 ed. São Paulo: Perspectiva, 2003. Trad.: Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira.

MUNARI, Bruno. **Fantasia. Invenção, criatividade e imaginação na comunicação visual**. São Paulo: Presença, 1981.

NASCIMENTO, Myrna Arruda. **Arquiteturas do Pensamento**. Tese (Doutorado em Estruturas Ambientais Urbanas) - Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002.

PALLASMAA, Juhani. **Os olhos da pele**. Porto Alegre: Bookman, 2011.

_____. **As mãos inteligentes - a sabedoria existencial e corporalizada na arquitetura**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

PEIRCE, Charles Sanders. *“A fixação da crença”*. In: _____ . **Ilustrações da lógica da ciência**. Aparecida: Ideias & Letras, 2008, p. 34-58.

_____. *“Como tornar as nossas ideias claras”*. In: _____ . **Ilustrações da lógica da ciência**. Aparecida: Ideias & Letras, 2008, p. 59-87.

PIGNATARI, Décio. **Informação. Comunicação. Linguagem**. São Paulo: Perspectiva, 1968.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. 2. ed. Rio de Janeiro: Record, 2009.