

Forma, Multidisciplina y Transformación

Claudio Guerri

TEXTO BORRADOR

1. El contexto de esta charla

Ya no recuerdo exactamente, pero el título de esta charla fue acordado en una reunión de la CD de SEMA cuando a último momento tuve que reemplazar en la conferencia de clausura del Congreso de Santa Fe al Dr. Gastón Breyer, entonces presidente saliente de SEMA.

El título retoma las temáticas de los dos últimos congresos y planteaba la que sería aceptada como la próxima, a partir de una experiencia que se había realizado en los Seminarios 2001 de la ARS Buenos Aires.

No tiene sentido repetir hoy exactamente lo dicho en esa oportunidad, ya que en ese momento no tenía un texto estructurado, pero más adelante, sí utilizaré un gráfico que me va a permitir ampliar lo dicho en su momento respecto de la necesidad de una epistemología o metodología conceptual.

2. Introducción

Manfredo Tafuri, probablemente el más grande de los historiadores de la Arquitectura en los tiempos recientes, decía que no puede separarse la práctica y las preocupaciones de un investigador de su propia historia. Esta es una explicación iluminadora por su inserción en un contexto concreto y actual, pero, vale la pena aclarar, que ese mismo planteo pero en forma más abstracta, había sido realizado por Charles Sanders Peirce, un filósofo y lógico-matemático norteamericano, un siglo antes: los signos tienen historia.¹

La preocupación por una coherencia en la metodología de investigación precedió en mí incluso a la misma práctica. Mucho antes que César Jannello me diera la oportunidad de tener claro cuál podía ser el vasto campo de aplicación, yo había elegido estudiar Semiótica porque intuía el alcance disciplinar, aunque probablemente en aquellos primeros momentos la elección pasara por instancias menos racionales que hoy. Por suerte tuve la posibilidad de estudiar con Magariños de Morentin quién me orientó desde el inicio por los caminos de la semiótica de base lógica y no por la propuesta semiológica ligada casi exclusivamente a lo verbal.

Sin ir más lejos, en un artículo reciente la periodista Sandra Russo (Página 12, 12-11-02: 3) nos habla del punto de vista:

"La metodología está unida a la visión. La frase pertenece a Raymond Carver, y se refiere pura y exclusivamente a su teoría sobre la escritura. Algo así como que no hay recetas fijas para parir un buen texto, y que lo más importante para hacerlo no es, en todo caso, el talento, sino el lugar elegido para

¹ Entre otros pasajes puede citarse: "It must be acknowledged that if this method of thought can be carried out, it is the best possible. It must represent the history of thought, too, as far as that history is not merely accidental. Now, considering the immense multitude of minds, and that it is the normal minds who are influential, the history of thought can hardly be very seriously accidental." (CP 2.32)

contar lo que se desea contar: la ubicación del narrador es la clave, nada reemplaza a un buen punto de vista, y ese punto de vista es lo que le dará al texto toda su perspectiva.”

Llevando el ejemplo a nuestro campo, y tomando la palabra *perspectiva* en sentido gráfico estricto, ¿puede pensarse acaso que vamos a poder ver este lado de una obra si elegimos el lado opuesto como punto de vista?

Aunque no lo haya planteado exactamente en estos términos, el problema del *punto de vista*, era también la cuestión central de la conferencia de Santa Fe. De otra manera, pero en relación con la temática “Atravesar la emergencia” tratada durante las XVII Jornadas de investigación en la SICyT, se ha insistido desde distintas disciplinas -estuvieron presentes varios Secretarios de Investigación de otras facultades- sobre la importancia de la *investigación básica* transdisciplinaria, ¿y qué es la investigación básica, si no *el punto de vista de la investigación aplicada*?

3. La importancia del punto de vista

Un claro ejemplo de lo que podemos sospechar significa ausencia del punto de vista del nivel sintáctico del alemán para el escritor portugués José Saramago es la confusión de género que citamos a continuación.



Figura 1: *Crucifixión*, grabado en madera de Albrecht Dürer, ca. 1496 (57x38,9cm). Una reproducción de esta obra de Durero aparece a toda página en 1991 en la novela “El Evangelio según Jesucristo” del Premio Nobel José Saramago. En la página 11, primera oración del primer capítulo puede leerse: “El sol se muestra en uno de los ángulos superiores del rectángulo, el que está a la izquierda de quien mira, representando el astro rey una cabeza de hombre de la que surgen rayos de aguda luz y sinuosas llamaradas, como una rosa de los vientos indecisa sobre la dirección de los lugares hacia los que quiere apuntar, y esa cabeza tiene un rostro que llora, crispado en un dolor que no cesa, lanzando por la boca abierta un grito que no podemos oír, pues ninguna de estas cosas es real, lo que tenemos ante nosotros es papel y tinta, nada más.” Y en la página 16: “Sobre él también clamando y llorando como el sol que enfrente está, vemos la luna en figura de mujer, con una incongruente arracada adornándole la oreja, licencia que ningún artista o poeta se habrá permitido antes y es dudoso que haya permitido después, pese al ejemplo. Este sol y esta luna iluminan por igual la tierra...”

El autor dedica todo el primer capítulo de la novela a describir minuciosamente el grabado de Durero, aludiendo -como corresponde en portugués, español, italiano e incluso en francés- al sol y a la luna respectivamente como masculino y femenino. Sin embargo, mirando en detalle, podemos verificar que si bien el sol no tiene una clara cara femenina, la luna parece representada por un verdadero pirata masculino. Lo que

probablemente Saramago desconocía es que en alemán el sol es *die Sonne*, femenino, y la luna es *der Mond*, masculino. ¿...o se trata de una licencia poética? No lo creo, un buen diseñador no se deja arruinar el proyecto por un terreno no rectangular...

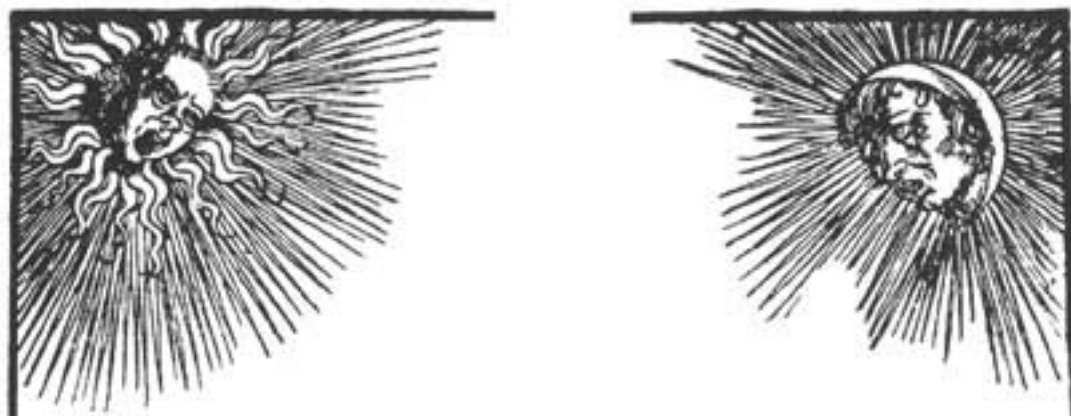


Figura 2: el detalle en tamaño natural permite verificar la masculinidad de *der Mond* -la luna- y dudar de la masculinidad de *die Sonne* -el sol-.

Los conocidos recursos del poeta le hubiesen permitido perfectamente incluir la diferencia en el texto, por ejemplo, citando el origen alemán de Durero y la peculiaridad idiomática. De todos modos puede quedar alguna duda... ¿Porqué los rasgos poco femeninos del sol? ¿Se trata de una influencia iconográfica proveniente de obras italianas –también incomprendida por Durero- o es simplemente la transfiguración de una mujer horrorizada por lo que está viendo? De todos modos, podemos convenir que las mujeres de Durero no coinciden con nuestro ideal de belleza si miramos también otros grabados del autor. Por otro lado, ¿quién puede ver el “incongruente” aro en la oreja de la luna?

Para contestar estas preguntas debería hacer una investigación sobre el problema. De todos modos no es éste el objetivo de esta charla, sino el tratar de hacer notar la importancia de los estudios básicos sobre los lenguajes gráficos y a su vez volver a insistir sobre una epistemología de base. Adelantándonos al final, podríamos decir que el *nivel sintáctico* del Diseño –el lenguaje gráfico TDE- y el *nivel sintáctico* de cada lenguaje gráfico –las reglas de concepción y uso- contiene todas las posibilidades y limitaciones proyectuales que un diseñador debe conocer para poder operar desde su voluntad y capacidad y no sometido a los designios diseñados por una práctica automatizada.

Ya que los lenguajes gráficos representan estructuras ideológicas y por lo tanto construyen una visión sesgada del mundo, el diseñador debe conocerla y para ello la Semiótica de base lógica puede significar un aporte epistemológico y metodológico fundamental.

4. Representación y Lenguajes Gráficos

Estos gráficos muestran tres instancias del diseño, los tres a la vez son toda la posibilidad de pensar/proyectar, son toda la posibilidad de representación y son toda la posibilidad de lograr una comunicación intersubjetiva –con el proyectista, el constructor o el cliente/usuario.

El primer cuadrado está por la *pura forma* –por la prefiguración necesaria al diseñador- y la estrategia gráfica está ligada a querer transmitir este tipo de información, la representación pasa por una línea fina en el límite de la percepción. La línea representa otra cosa: *sólo* un cuadrado, sólo cuatro lados y cuatro ángulos, como dicho en voz baja, nada debe sobresalir como para entorpecer ese objetivo meramente *sintáctico*, el nombrarse a sí mismo.

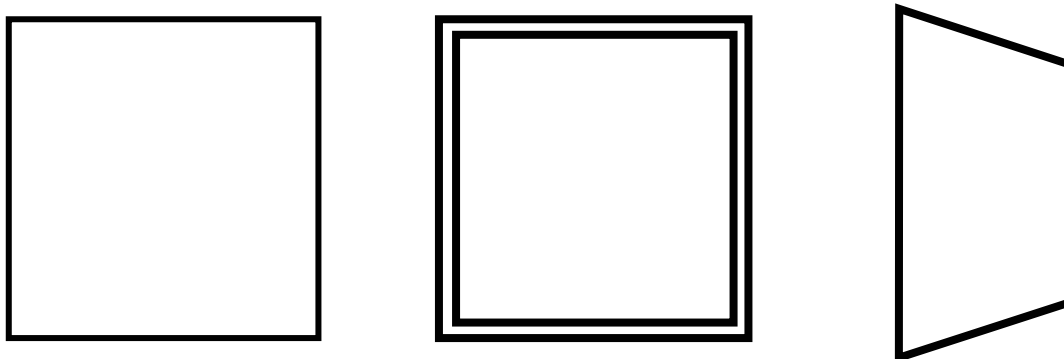


Figura 3: *forma, multidisciplina y transformación*, una metáfora del Diseño.

El segundo ‘cuadrado’ está por la *materia de esa forma* -está por el albañil, el carpintero y el plomero- y por lo tanto, necesita recurrir a otro artilugio para hacer valer aquel aspecto que quiere enfatizar: un concreto muro de un espacio mensurablemente cuadrado. Lo multidisciplinario se encarna en esa doble línea, en tanto recurso de representación. La *cuantificación* de la información no admite confusiones, la voz se imposta alta y clara. La representación recurre a todas aquellas posibilidades acordadas socialmente -como las normas IRAM- para lograr su objetivo *semántico*: nombrar lo consensuado, aquello intersubjetivamente no discutido.

El tercer “cuadrado” está por el *valor de la forma*, transforma la materia en otra cosa cambiando virtualmente de plano. El artilugio gráfico está en el límite del engaño, sin embargo permite construir la sensación de lo cuadrado perteneciente a un espacio habitable. La voz estará construida por un contexto *pragmático* -podrá ser aflautada, nasal o altisonante, y a veces, incluso un poco histórica-, la voz se va a adecuar al *gusto* del proyectista.

Si bien la arquitectura, o cualquiera de los otros productos del diseño, implican una complejidad semiótica que trasciende en mucho a los lenguajes gráficos, son estos últimos todo el recurso *posible, disponible y necesario* para la prefiguración y producción proyectual de cualquiera de ellos. En esta instancia, y a sabiendas del recorte que esto implica, tomaremos en cuenta las posibilidades y eficacia semiótico-proyectual de los sistemas gráficos en uso.

El tema central de investigación sigue siendo el concepto de *arquitectonicidad*. Respecto de este nombre me interesa dejar planteado como problema a resolver, ese vacío del lenguaje verbal -claramente discriminante culturalmente- respecto de una palabra equivalente a *arquitectura, arquitectonicidad, arquitectónico*, apta para valorar a cualquiera de los productos de las otras disciplinas del diseño.

4.1 Las proyecciones ortogonales concertadas

Consideremos primero la instancia más conocida: las *proyecciones ortogonales concertadas*, también conocidas como *sistema Monge*. En este caso, el referente –al

menos para todos los que conocen este sistema gráfico- se presenta con todo su ‘peso constructivo’. Dada una documentación de obra completa, en sistema Monge, podemos empezar a materializar la obra, teóricamente sin ningún tipo de duda y también teóricamente, sin la participación del proyectista. De no mediar errores ‘gramaticales’, una planta o un corte no se discuten en cuanto documentos fehacientes respecto de una cantidad determinada de materia a ser ubicada -por el constructor- en un determinado lugar.

El *Monge* tiene que ver con lo que podríamos llamar el aspecto *semántico* de la Arquitectura. Tiene que ver con el nivel de significación social y culturalmente aceptado y sobre el cual no hay en primera instancia ninguna discusión: para el Monge, Arquitectura es antes que nada una materialidad, es un hecho construido mensurable.

En una primera aproximación, este sistema gráfico no nos habla de Arquitectura, no está en juego una eventual *denotación* arquitectónica del objeto, sino simplemente su *valor denotativo* respecto de la *cuantificación* de su aspecto material: la construcción.

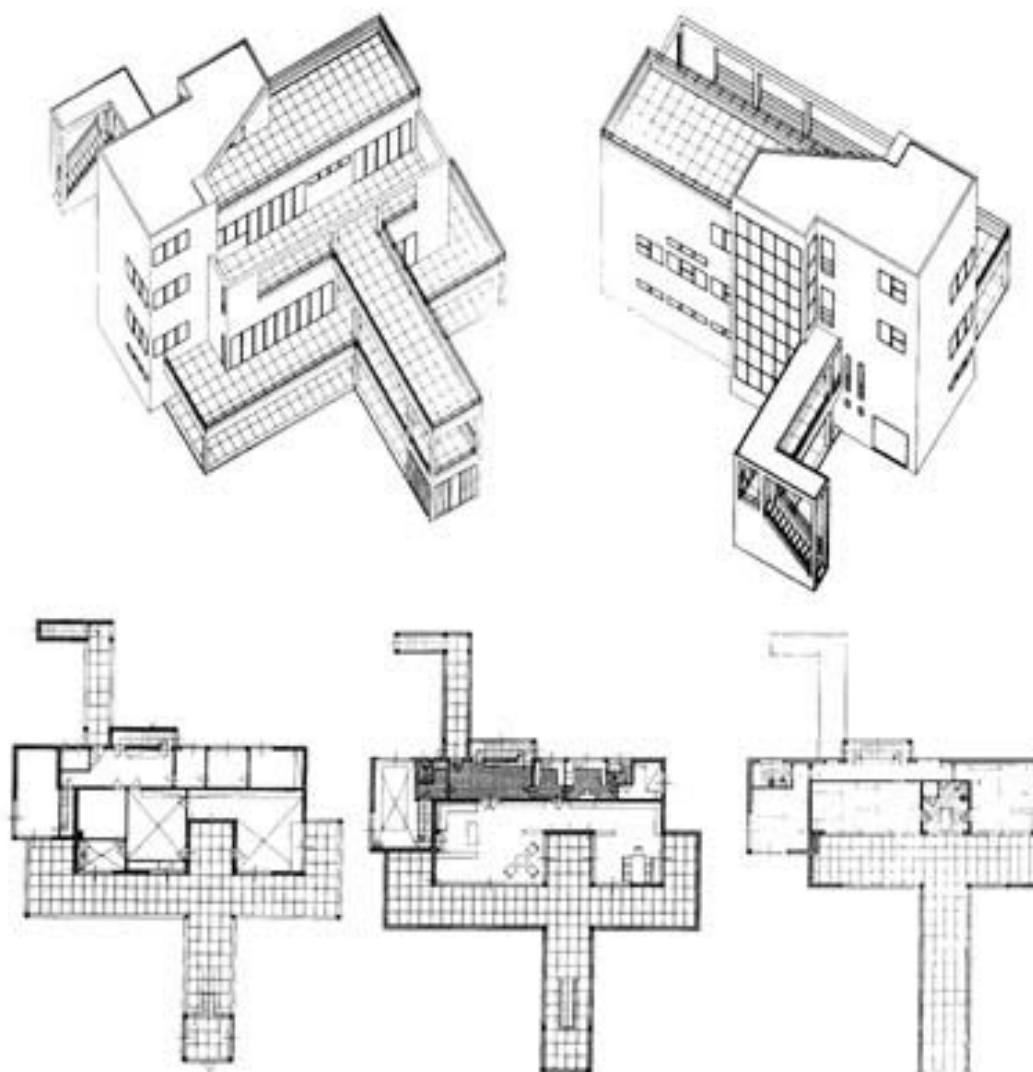


Figura 4: plantas y perspectiva axonométrica de la residencia en Chexbres (Vaud, Suiza) de Alberto Sartoris en 1927 (Cuomo 1978: 46). Tanto en el caso de las plantas como en la axonométrica puede verificarse la orientación informativa a todo lo cuantificable necesario a la construcción. Cualquier otro tipo de datos deberá ser inferido por el receptor, dependiendo exclusivamente de su capacidad, conocimiento y memoria en el campo de los valores arquitectónicos.

4.2 La perspectiva cónica

En tanto simulación gráfica específica y diferencial, la *perspectiva* tiene como referente al comportamiento humano llamado: *habitar*. En el caso de tratarse de Arquitectura, la perspectiva, será la manera más eficaz de *cualificar la habitabilidad* de una obra. En esta instancia la Arquitectura es nombrada –ya no en su semántica constructiva- sino en su *pragmática* habitacional, cada punto de vista podrá devolvernos una y sólo una mirada cognitiva sobre el habitar.

Contrariamente al sistema Monge, la perspectiva, admite múltiples y complejas actualizaciones y no estará ligada necesaria ni estrictamente a las convenciones culturales del momento. Tampoco la perspectiva nos habla clara y denotativamente de Arquitectura, en este caso, el nivel denotativo concreto pasará por la representación de un instante del habitar.

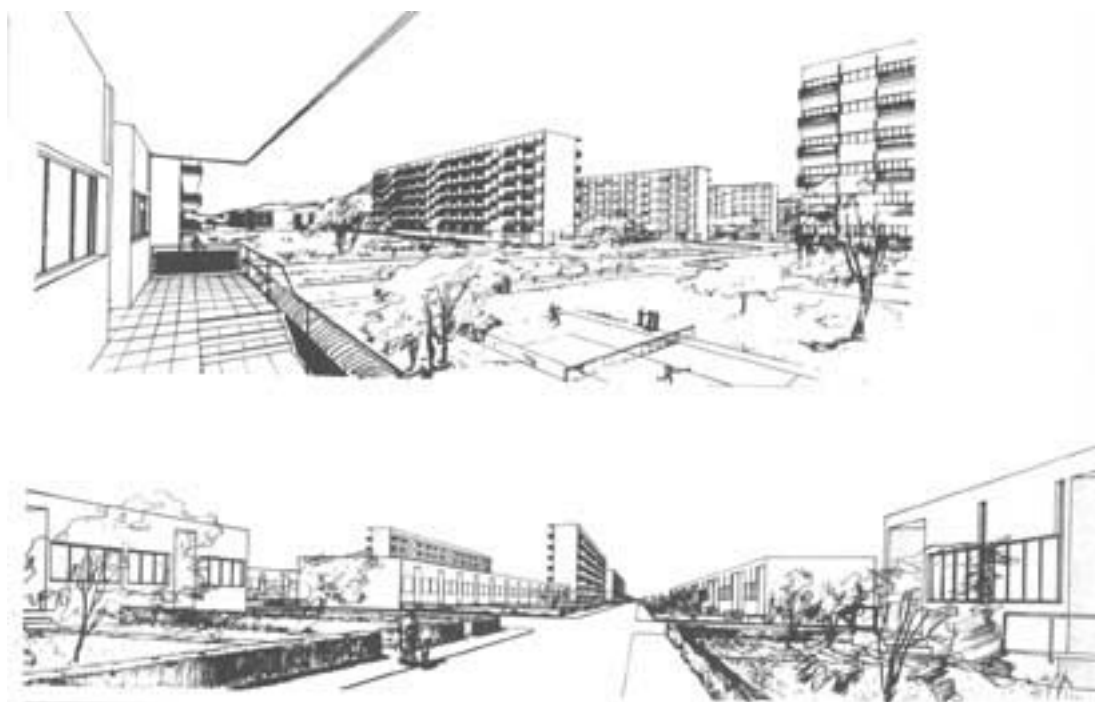


Figura 5: perspectiva cónica de la Ciudad Satélite en Rebbio (Como, Italia) de Alberto Sartoris, 1938-39 (Cuomo 1978: 51). La perspectiva cónica logra recrear eficazmente el desolado ambiente pretendido por los futuristas. Este sistema tampoco informa taxativamente sobre el valor arquitectónico de la obra.

A pesar de lo descrito anteriormente en relación con la especificidad de los lenguajes gráficos, la suma de ambos lenguajes permite una lectura alternativa. Siglos de entrenamiento han construido una cultura de la *interpretación connotativa* de los sistemas gráficos disponibles. Dado que el objetivo de todo diseñador es llegar a un cierto dominio de la forma, a los efectos de poder responder a los ideales explícitos o implícitos de su época, el experto se ha entrenado para ‘leer’ lo que no está escrito.

Sin embargo, el problema central de cómo puede establecerse el *valor arquitectónico* de una obra, está resuelto sólo en parte. A la fecha existe sólo un nuevo lenguaje gráfico llamado TDE que puede dar cuenta de lo que podríamos llamar la *estructura gramatical* de una obra de diseño.

4.3 El lenguaje gráfico TDE

Aparece así la necesidad de un lenguaje gráfico nuevo, diferencial con respecto a los usados tradicionalmente. El lenguaje gráfico TDE tiene que ver con la *pura forma*, la forma estudiada en sus aspectos *sintácticos*, no hay más referencia que al signo en relación consigo mismo. No hay semántica más que su propia identificación como forma –cuadrado- y su eventual relación con otras formas.

El TDE no estudia la forma entitativamente, como tradicionalmente es estudiada por la Geo-metría -en relación con el motivo que dio origen a este campo de estudio- sino la forma y sus relaciones tal como puede ser de interés de un diseñador en su trabajo proyectual.

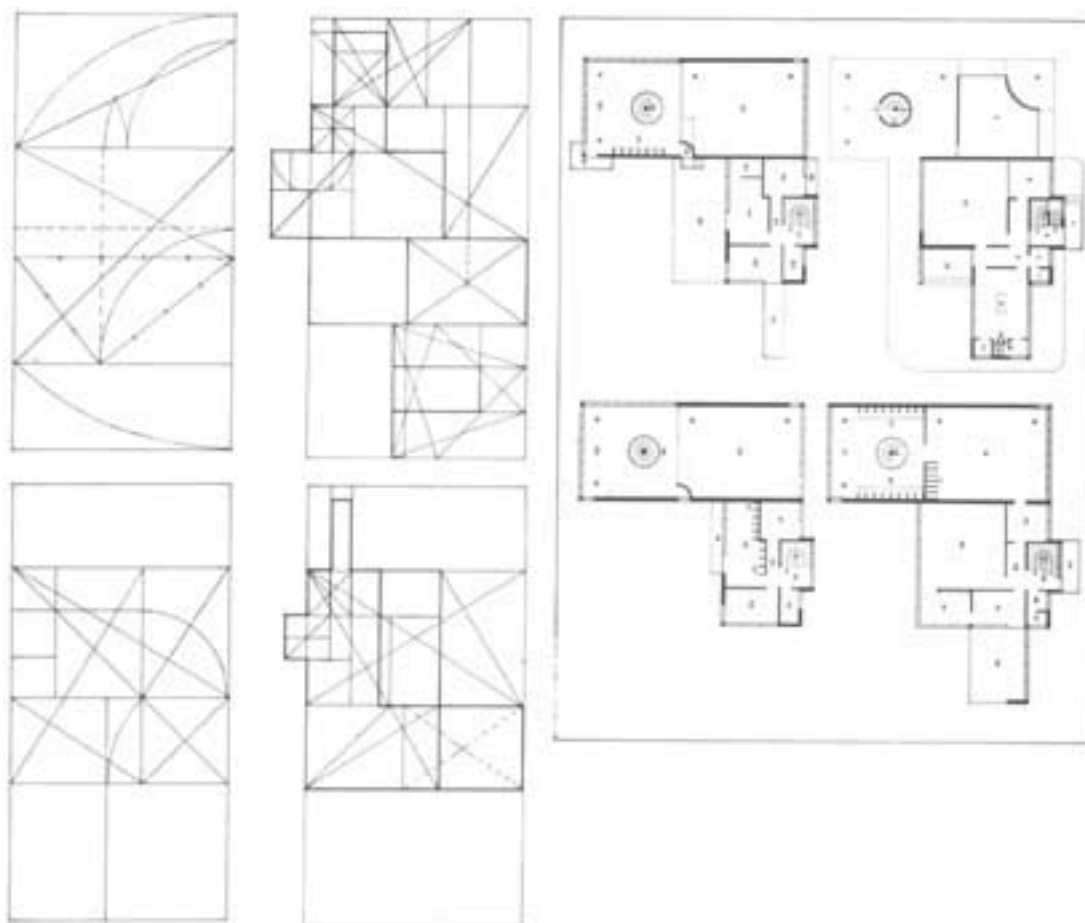


Figura 6: trazado y plantas de la casa-estudio del pintor Jean Saladin de Alberto Sartoris en 1930 (Cuomo 1978: 42). De lo escrito en la publicación puede suponerse que los trazados son de Sartoris y no de Cuomo. Aunque los trazados no responden a un sistema gráfico coherente como el TDE, permiten al proyectista mantener bajo control los aspectos puramente relacionales y estéticos de la forma. Es de notar también cómo, por similitud con la planta los trazados enfatizan la *Yuxtaposición*, una operación gráfica que se verá luego desplazada con el TDE, a favor de la *Penetración*, una relación formal que permite una mayor síntesis explicativa, es una problemática específica al diseño y no a la construcción.

Recordemos que si bien el arquitecto y el diseñador en general son profesiones relativamente recientes, hay una tradición inmemorial respecto del intento del hombre de controlar la forma de los objetos que producía. Por otro lado, si bien es conocido por todos que el hecho de no disponer de lenguajes gráficos sistematizados no ha impedido a la humanidad realizar obras grandes y pequeñas con un admirable dominio sobre la

forma, también es conocido que cada aporte conceptual o tecnológico ha producido también grandes cambios en la concepción superficial y profunda de los objetos de diseño.

Todo esto, para disipar una eventual crítica a un innecesario agregado de un sistema nuevo, veremos luego que la Semiótica –peirciana, de base lógico-matemática- podrá convalidar la existencia de un vacío que deberá ser llenado con alguna propuesta coherente.

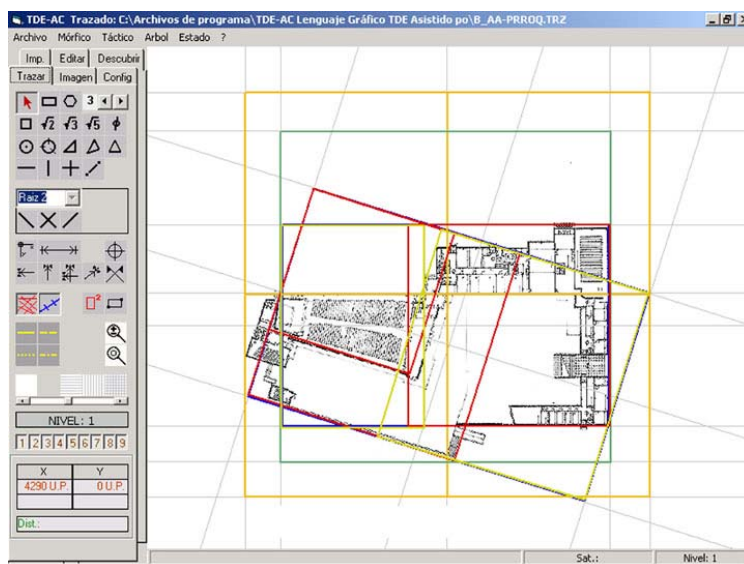


Figura 7: borrador de *Trazado y Configuración Compleja*² de la iglesia y parroquia de Seinäjoki de Alvar Aalto, Finlandia, 1958-1960. Puede verse la diferencia de criterio en la realización del trazado con respecto a lo señalado en los trazados intuitivos de Sartoris. Con la TDE, se privilegia la *Penetración*, con lo cuál se obtiene una descripción de la estructura profunda con menor cantidad de figuras. El trazado fue realizado con el software gráfico TDE-AC 2.0 programado por Guillermo Gonzalez en el marco del Programa de Investigación *Semiótica del Espacio - Teoría del Diseño* y de los proyectos UBACyT.

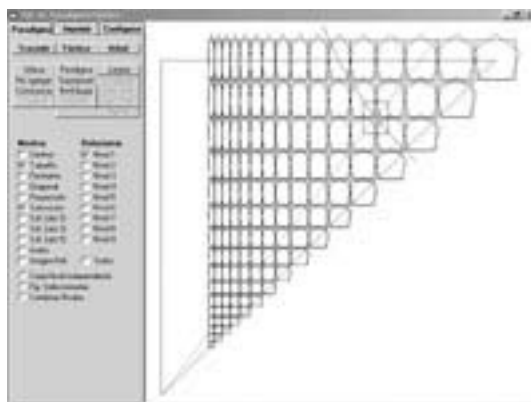


Figura 8: corte radial del *Paradigma Mórfo* que muestra *Formatrix* constante del cuadrado y pentágono en *Rotación* cero. Puede verse un rectángulo agregado con la línea de *Saturación* y la curva hiperbólica de *Tamaño* constante.

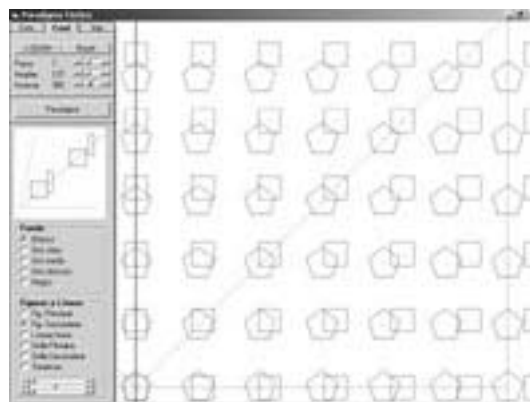


Figura 9: corte radial del primer cuadrante del *Paradigma Táctico* de la *Configuración Simple* de un cuadrado y un pentágono con *Actitud* cero. Puede verse una línea continua vertical marcando el único eje de simetría posible para esta configuración.

² El trazado fue realizado con el software gráfico TDE-AC 2.0 programado por Guillermo Gonzalez en el marco del Programa de Investigación *Semiótica del Espacio-Teoría del Diseño* y de los proyectos UBACyT.

César Jannello hace los primeros planteos en los años '70, y el primer escrito que se conoce fue publicado en SUMARIOS 9-10 en 1974. El último texto de Jannello (1984: 483-496) que resume el estado del arte respecto de su concepción de la forma, es de 1984. En aproximadamente 10 años Jannello entrevió claramente el alcance de su idea y logró desarrollar lo que se llamó el *Paradigma Mórfico*: un continuum de posibilidades de sustitución –en la selección formal- (Guerri 1984: 351).

El hecho de tener un punto de vista claro –semiótico y no semiológico- me permitió en ese mismo año 1984 definir el *Paradigma Táctico* como: un continuum de posibilidades de integración -o combinación de la forma- (Guerri 1984: 352) y poder sistematizarlo en términos conceptuales y gráficos en menos de un año más.

Desde esa época, se han ajustado muchos aspectos conceptuales y operativos. Uno de los principales problemas en estudio es el *árbol* o *estructura jerárquica* para la descripción de la *configuraciones complejas*. Actualmente contamos con un software gráfico, específico y experto, el TDE-AC 2.0 que está siendo entrenado por *redes neuronales* para que pueda operar automáticamente... o casi.

5. El aporte de la Semiótica

	F Forma <i>Conocimientos acerca del dibujo y el diseño</i>	E Existencia <i>Práctica Instrumental Materializaciones 2D</i>	V Valor <i>Valores culturales del dibujar y del diseñar</i>
CUALI- CUANTIFICACION posibles relaciones de la pura forma	Lenguaje Gráfico TDE	<i>Trazados, Figuras, Config. Simples y Complejas, Estructuras jerárquicas</i> Las relaciones morfo-sintácticas habilitadas por el contexto histórico dado desde VF	Estética de la Forma <i>Argumento de arquitectonicidad</i>
CUALIFICACION del espacio construible	Lenguaje gráfico Monge o Proyecciones Ortogonales Concertadas Perspectiva paralela	Plantas, Cortes, Vistas Los planos son contruidos a partir de las <i>configuraciones complejas</i> de EF	Estética de la construcción <i>Argumento de la construibilidad</i>
CUALIFICACION del espacio habitable	Lenguaje gráfico Perspectiva cónica	Perspectiva Dibujos acerca de las concretas posibilidades de habitar autorizadas por los planos en EE	Estética del habitar <i>Argumento de la habitabilidad</i>

MUNDO o CONTEXTO EXTERIOR

La Moda; una determinada estética para una sociedad

El arte del construir en una det. cultura

Normativas dominantes en el habitar

Figura 10: el *nonágono semiótico* es un modelo operativo que permite la clasificación y puesta en relación, en este caso, de los tres principales lenguajes gráficos en uso. Este gráfico puede entenderse como una ampliación del Diseño en tanto *primeridad* o *pura forma* de Arquitectura. El modelo permite remarcar también la presencia histórica de los tres valores estéticos en el contexto externo, los cuales podrán ser tomados o reformulados por el diseñador.

La posibilidad de reproducir con signos materialmente diversos del objeto, el mismo objeto destinado a la representación nos hace considerar el rol que los distintos lenguajes gráficos pueden cumplir en el acto de proyectar.³

Dado lo breve del espacio de exposición, vamos a acotar el análisis al campo de los lenguajes gráficos, al concepto de forma implícito en ellos y en relación con una práctica de diseño arquitectónico. Someteremos a verificación, una vez más, el *nonágono semiótico* (Guerri 2000: 375-389; 2001: 211-250), en tanto *modelo operativo triádico* derivado de la conocida clasificación de los signos de Charles S. Peirce. Por las mismas razones de espacio, no vamos a repetir aquí los motivos que determinan el aplanamiento de la compleja propuesta multidimensional peirciana extensamente detallados en los trabajos mencionados, ni tampoco nos referiremos al cambio de nomenclatura que nos permite independizarnos de la propuesta original para asumir otra epistemología con su propia coherencia, efectividad... y también, sus propias limitaciones.

5.1 Autonomía de los signos y ‘mundos posibles’

Caracterizada la especificidad de cada lenguaje gráfico es posible pensar en cierta “autonomía de los signos y de los lenguajes que los estructuran, para producir significados de algún modo motivados por los objetos o incluso independientes de ellos” (Bettetini 1989 [1990]: 67). Si bien en el texto que citamos se aclara explícitamente que su razonamiento opera desde “una dicotomía que está en la base de elecciones teóricas”, la misma premisa puede explicarse desde una forma triádica:

1. los lenguajes -verbales o- gráficos implican una *posibilidad/primeridad* morfo-sintáctica específica, o sea, posibilidades de selección y combinación dentro de una legalidad determinada. Cada caso, facilitará una cierta aproximación, ‘ideológicamente’ sesgada, de una posible construcción del mundo;

2. los lenguajes gráficos implican una *performatividad/segundidad* en relación con su concreta manifestación expresiva en el mundo. No existen por si solos, se deriva de ello una dependencia de la tecnología disponible y del conocimiento y la habilidad mayor o menor del ejecutante, pintor, dibujante o arquitecto; y

3. los lenguajes gráficos implican una *capacidad/terceridad* de efecto de sentido, de representación o simulación del contexto externo, del mundo, en relación con la nombrada habilidad del ejecutante (punto 2) y la especificidad del lenguaje (punto 1).

Por un lado, es la aparición de un ‘nuevo’ sistema gráfico, la perspectiva cónica, el que permitirá el advenimiento de una práctica proyectual y una representación distinta en la arquitectura del Renacimiento. Por el otro, hay una especificidad del lenguaje que impide cualquier concepción que no esté prevista en la “ideología” del sistema. Incluso, este es el caso de algunos grabados de Piranesi y Escher, quienes no hacen más que explotar las reglas del sistema en aspectos no comprendidos por la práctica anterior pero inherentes al lenguaje gráfico que utilizan.

³ En un artículo ya clásico en el que se profundiza en el concepto de ‘simulación’ desde una perspectiva semio-pragmática, Bettetini (1989 [1990]) aborda la cuestión de la constitución de un modelo de interpretación puesto en funcionamiento a partir de la actividad signica. Su eficacia cognitiva tendrá relación directa con la materialidad de un sistema de signos y, posteriormente, con la veracidad del contenido referido. “El problema de la relación simulativa se torna, entonces, un problema de correspondencia adecuada entre la construcción realizada por el material significante y el aspecto, la parte o la pertinencia del mismo referente que la semiosis entiende privilegiar en su trabajo.” (Bettetini 1989 [1990]: 79)

Lenguajes Gráficos	Forma	Existencia	Valor
e Interpretaciones textualizadas ⁴	En relación con le lenguaje gráfico en sí mismo	En relación con el aspecto del referente	En relación con el alcance y eficacia del <i>interpretante</i>
Lenguaje Gráfico TDE Trazados, Configuraciones Complejas	F Características <i>cuali-cuantitativas y abstractas</i> de la Forma	Pura Forma autoreferencial <i>Diseño puro</i>	Valores estéticos <i>Práctica Teórica</i> ⁵
Proyecciones Ortogonales Planos, cortes, vistas	E Características <i>singulares y cuantitativas</i> de la Forma	Forma como materialidad concreta <i>Diseño constructivo</i>	Valores comparativos <i>Práctica Económica</i>
Proyecciones cónicas Perspectivas	V Características <i>socio-culturales y cualitativas</i> de la Forma	Forma performativa <i>Diseño habitacional</i>	Valores estratégicos <i>Práctica Política</i>

Figura 11: las distintas características de la Forma, del rol que cumple la Forma en cada sistema de simulación y el valor o alcance que cada lenguaje gráfico tiene para justificar su utilización en la práctica de diseño.

Dentro de un sistema la creatividad está limitada a aquello que -aunque pueda darse con infinitas variaciones- es sólo lo que el sistema tiene teóricamente ya previsto. Habrá que esperar una “ruptura epistemológica” para que sean posibles otras alternativas. En este sentido, decía Nietzsche en *Aurora* (1881):

“Cada vez que los primitivos establecían una palabra, creían haber hecho un descubrimiento; habían tocado un problema y con la ilusión de haberlo resuelto, habían creado un obstáculo para su resolución. Actualmente, ante cada conocimiento tropezamos con palabras eternizadas y duras como piedras y antes nos romperemos una pierna antes que romper una palabra”

El problema no está tanto en el sistema de representación utilizado cuanto en la dureza corporal que éste adquiere en la mente o en la práctica del proyectista. Se nos plantea aquí la relación entre simulación y corporeización, dos conceptos aparentemente opuestos pero relacionados constantemente en paralelo. Cada acto de simulación, al crear un consistente “objeto inmediato”, congela a la vez, algún aspecto del “objeto dinámico”. (CP 5.503; 8.335; 8.343)

⁴ Este concepto es desarrollado ampliamente por Juan A. Magariños de Morentin en www.archivo-semiotica.com, Manual de Estudios Semióticos, *La función política de la Semiótica* en una comunicación del 11-11-2002. Como breve resumen podemos citar: “...he propuesto referirnos a las "INTERPRETACIONES TEXTUALIZADAS", en cuanto expresiones, por una parte, FALSABLES y, por otra, OPOSITIVA (o DIALÉCTICAMENTE) CONTRASTABLES, permitiendo, por tanto, constituir conjuntos discursivos DIFERENCIALES, que cumplan, en el interior de cada uno de ellos, con las condiciones de ser COMPLETOS, CONSISTENTES y DECIDIBLES (al menos, en la medida exigible al análisis riguroso de cualquier EXPRESIÓN SEMIÓTICA).

⁵ Los términos “teórico”, “económico” y “político” deben entenderse aquí en el contexto que le da Althusser (1965 [1996]: 186-197) al analizar la “práctica social”. No me consta ninguna relación entre Althusser y Peirce, sin embargo su explicación se adapta perfectamente a la concepción de signo que planteaba el segundo. La propuesta de Althusser se presenta también como un eventual modelo operativo muy eficaz para analizar la práctica proyectual, en tanto es también una concreta práctica social.

Desde la noción de “simulación significativa” -retomada de Bettetini (1989 [1990]: 70-71)- podemos constatar que cada lenguaje supone la construcción de una hipótesis teórica, de “un *modelo* interpretativo respecto a una cierta realidad y, en segundo momento, la *verificación empírica* de la funcionalidad y de la adecuación de este modelo”, y termina diciendo: “la construcción del modelo tiene un fin cognitivo”.

En cada *simulación/representación* se pone en juego un modelo cognitivo cuya “validez debe someterse a verificación”. Tal como quedó explicitado en el nonágono, desde un modelo triádico es posible validar la existencia de tres lenguajes gráficos diferentes, o sea, tres modelos de simulación de la forma y el espacio habitable en Arquitectura.

6. El modelo diádico y la ‘cuadratura triádica’

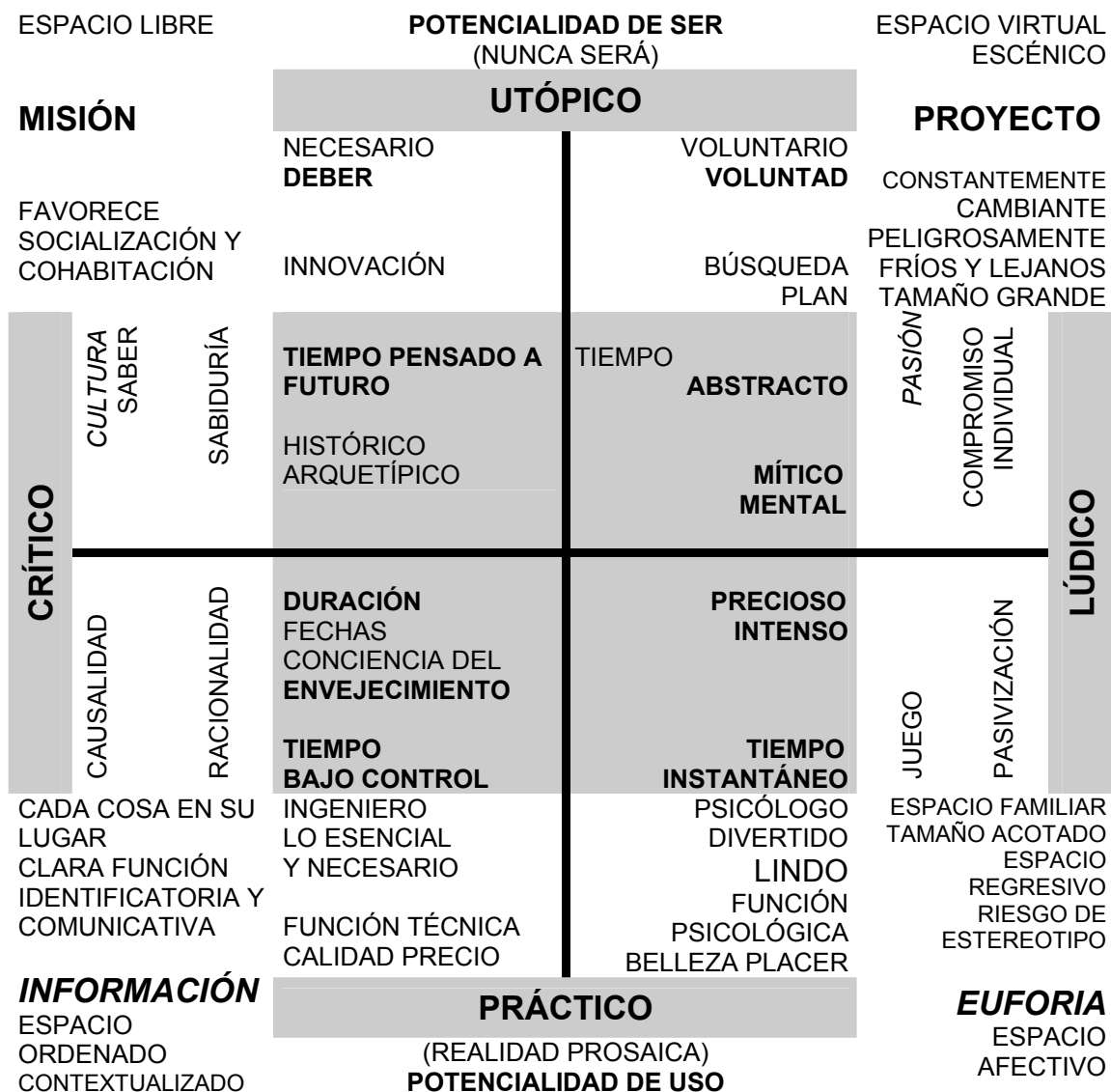


Figura 12: mediante esta *interpretación textualizada* propongo una relectura del *mapping semiótico de los valores del consumo* elaborado por Andrea Semprini a partir de los trabajos de Greimas y Floch.

A partir del *cuadrado semiótico* de Greimas (1966; 1979: 29-33), Floch (1991 [1993]: 137-171) desarrolla el *cuadrado semiótico de los valores de consumo*. Mediante

este modelo analiza las campañas de Citroën de los años ochenta y describe cuatro etapas diferenciadas: la *práctica*, la *utópica*, la *crítica* y la *lúdica*.

Un aspecto que llama especialmente la atención en este tipo de modelización diádica es la segmentación que se deriva del hecho de establecer extremos polares. La significación se construye en los extremos de una línea, casi en un punto y por lo tanto con una dificultad para los matices y una tendencia a la cosificación estable. Un aspecto difícil en el uso de este modelo se refiere a la posibilidad de poder fijar casi arbitrariamente un sinnúmero de conceptos –simplemente opuestos– que pueden ubicarse en los extremos de los dos ejes, dependiendo la selección de la experiencia del operador.

Uno de los mayores aportes de Semprini, en lo que respecta a este planteo, es el haber cargado de múltiples sentidos los cuatro espacios-cuadrantes demarcados por los dos ejes y de esa manera haber transformado la línea y el punto en una superficie de operaciones a construir. Justamente por el énfasis puesto en la superficie y no en el punto, este modelo es denominado por Semprini (1992 [1995]: 105-108) *mapping semiótico de los valores del consumo*, “un sistema lógico de confrontación de dos categorías diferentes”. Más adelante aclara: “Utópico y Práctico siguen siendo la dicotomía principal (como en un cuadrado semiótico) mientras que Crítico y Lúdico son cualificaciones, especificaciones de los dos primeros términos (y no meros subcontrarios como en el cuadrado semiótico canónico).”

Por otro lado, podríamos verificar qué relación puede establecerse entre el mapping de estructura diádica que Andrea Semprini deriva del *cuadrado semiótico* de Greimas en relación con el *nonágono semiótico* de estructura triádica derivada de la clasificación de los signos de Peirce.

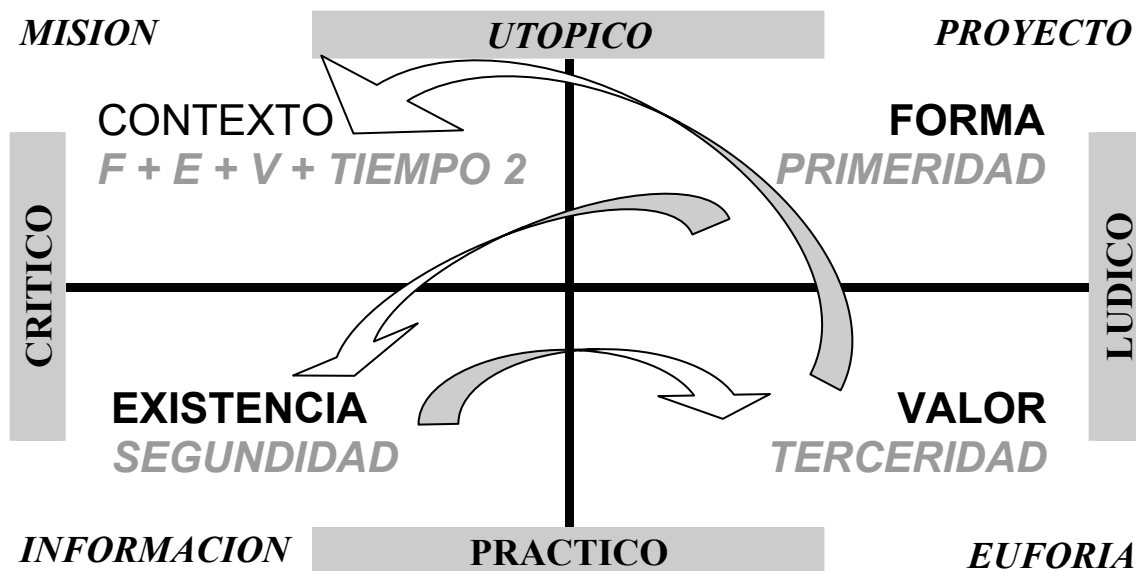


Figura 13: diagrama de la estructura triádica subyacente en el mapping de Semprini o... la cuadratura de lo triádico. Las flechas indican sólo la secuencia en un sentido lógico.

Analizando los valores –palabras clave– que Semprini atribuye operativamente a cada cuadrante (ver Figura 12) podemos verificar que el cuadrante del *Proyecto* se relaciona con el concepto de Forma/*primeridad* del nonágono semiótico, que *Información* se relaciona con Existencia/*segundidad* y que *Euforia* se relaciona con

Valor/*terceridad*. Finalmente el cuadrante de la *Misión* se relaciona con otra instancia de análisis en un tiempo anterior o en un tiempo futuro.

Para el campo de la Arquitectura y el Diseño podemos pensar en un recorrido semionarrativo como lo es el proceso proyectual para entender la posibilidad de transposición que puede tener el modelo. Retomando la clasificación ya realizada de los tres principales sistemas gráficos utilizados, podemos ubicar al *Lenguaje Gráfico TDE* en el cuadrante del *Proyecto* (cuali-cuantitativo), a las *Proyecciones Ortogonales Concertadas* en el cuadrante de la *Información* (cuantitativa), la *Perspectiva* en el cuadrante de la *Euforia* y finalmente, en el cuadrante de la *Misión* ubicamos una fotografía tomada algunos años después de terminada la obra.⁶

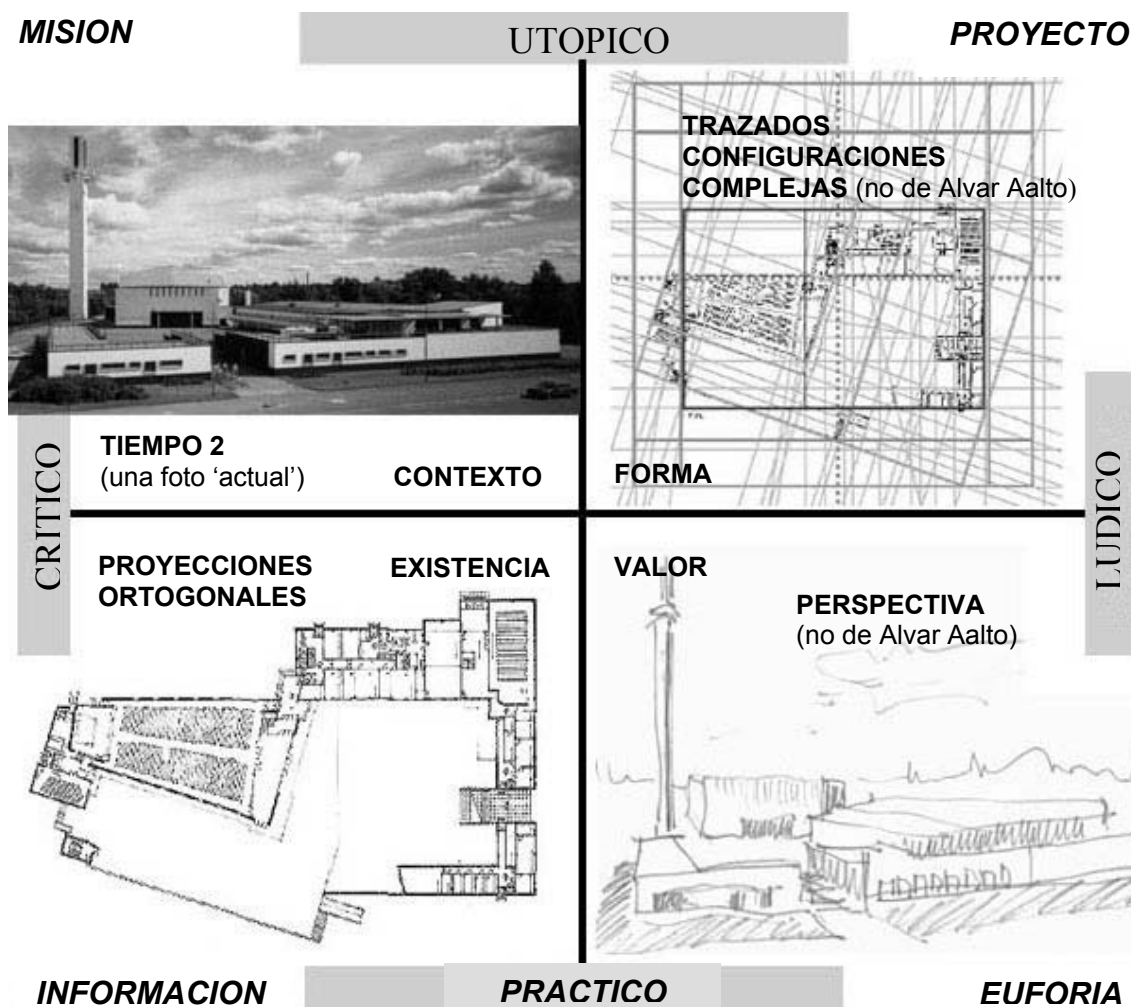


Figura 14: el modelo de Semprini en relación con un recorrido lógico y ‘semionarrativo’ del proceso de proyecto. Se ejemplifica con la iglesia y parroquia de Seinäjoki de Alvar Aalto, en Finlandia, 1958-1960.

No deja de ser interesante recorrer las características que Semprini describe para cada cuadrante y relacionarlas con la ideología de la comunicación de cada sistema

⁶ Es necesario aclarar que el boceto (perspectiva) que se utiliza como ejemplificación no es original de Alvar Aalto, ni el estudio del trazado y configuración compleja le pertenece al arquitecto finlandés, pero lo que interesa plantear en esta instancia es la eventual utilidad y legalidad lógica del modelo.

gráfico durante el proceso de proyecto, teniendo en cuenta que la descripción lógica no toma en cuenta las idas y vueltas de la concreta práctica proyectual. Algunos ejemplos:

1. El lenguaje gráfico *TDE* y cuadrante del *Proyecto*: el *espacio* del TDE es *virtual* y *abstracto*, al igual que el *tiempo*. Es la instancia proyectual ligada a la operación de *atribución-abductiva-acrónica*⁷. La *voluntad* de cambio, la invención, la ruptura, se pueden dar justamente en este cuadrante donde se juega la estética del proyecto. Este es el momento lógico, apto para ‘el cambio fácil y rápido’ ya que el proyecto se encuentra en su instancia de ‘meras’ *relaciones formales* abstractas.

2. El lenguaje gráfico *Proyecciones Ortogonales Concertadas* y el cuadrante de la *Información*: plantas, cortes y vistas implican un espacio *ordenado*, *mensurable* y *contextualizado*; el tiempo –a través de la durabilidad de los materiales– es también cuantificable en la construcción. Es la instancia proyectual ligada a la operación de “sustitución-dialéctica-sincrónica”, la pura forma es sustituida *multidisciplinariamente* por información cuantitativa, material, constructiva.

3. El lenguaje gráfico *Proyecciones cónicas* y el cuadrante de la *Euforia*: la sensación de espacio que permite construir la perspectiva –ya sea en croquis a mano alzada o con el rendering coputado– permite definir el *espacio afectivo* y el eventual *instante* de *euforia* que produce *lo familiar*. Es la instancia proyectual ligada a la operación de “superación-dialéctica-diacrónica” mediante la *transformación* de un espacio construido en un valor habitacional. La perspectiva, en tanto *Valor/terceridad* es también el instante de la pasividad eufórica, en el proceso proyectual, la perspectiva es también aquel ‘último’ constructo del diseñador que debería pasivizar y dejar contento al cliente...

4. Todos los *lenguajes gráficos* en un *tiempo 2* y el cuadrante de la *Misión*: cada dibujo de un proceso proyectual, como el recorrido en los tres puntos anteriores, es un corte sincrónico que muestra el estado del arte en ese instante... y un instante no tiene *Misión*. Sólo en la conciencia de los sucesivos instantes lógicos, ‘albergados’ en la *Misión* a partir de las tres instancias anteriores, puede construirse *sabiamente* un hábitat *solidario*, un *espacio libre* que contenga el *futuro*.

7. Conclusión

Iniciamos este trabajo planteando la necesidad epistémica de un punto de vista. Seguimos con una descripción de los lenguajes gráficos y analizamos su rol en la acción proyectual.

Cumplida esta primera instancia, se profundizó en las marcas características de diferentes modelos semióticos –el diádico y el triádico- y en sus alcances para la tarea de demarcar, fijar el cuerpo y la apariencia de lo que podríamos definir en términos de *arquitectonicidad*.

Al contrastar dos modelos operativos que parecían opuestos e irreductibles en un principio, observamos que en su estructura interna de relaciones, comparten algunos conceptos. Si centramos el análisis en las operaciones y relaciones -antes que las segmentaciones que definen la estructura del modelo- vemos que son ellas las que están en la base de toda semiosis, de toda construcción de sentido y en coherencia con una práctica proyectual que tiene que operar una realidad compleja y cambiante.

Los modelos operativos, se constituyen así en una herramienta simple pero confiable para el diseñador que debe organizar, sistematizar y reordenar una cantidad

⁷ Los términos “atribución-abductiva-acrónica”, “sustitución-dialéctica-sincrónica” y “superación-dialéctica-diacrónica” deben ser entendidos como los plantea Magariños de Morentin (1996: 59-242).

enorme de datos y sintetizarlos en pocas líneas. Lo que se propone, es pasar a segundo plano la obvia segmentación –básicamente útil y necesaria como punto de partida- para privilegiar las relaciones y las interdependencias de las partes que serán más significativas en la acción proyectual.

La conclusión sería una pregunta que nos recuerda el principio: ¿Qué importancia tiene que la realidad esté frente a nuestros ojos si no podemos manejar el punto de vista?

Buenos Aires, noviembre de 2002.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTHUSSER, Louis

1965 **Pour Marx**. París: La Découverte, 1996.

CUOMO, Alberto

1978 **Alberto Sartoris. L'architettura italiana fra tragedia e forma**. Roma: Kappa.

DURERO, Alberto

1946 **The complete woodcuts of Albrecht Dürer**, Willi Kurt (ed.). New York: Crown.

GREIMAS, Algirdas

1966 **Sémiotique Structurale**. París: Larousse.

GREIMAS, Algirdas y COURTÉS, Joseph

1979 **Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage**. París: Hachette.

GRUPO μ

1992 **Tratado del signo visual**. Madrid: Cátedra, 1993.

GUERRI, Claudio F.

1984 "Semiotic characteristics of the architectural design based on the model by Charles S. Peirce", en **Semiotic Theory and Practice**, Proceedings of the III Congress of the IASS-AIS, Palermo 1984, M. Herzfeld and L. Melazzo (eds.), 347-356. Berlín: Mouton de Gruyter, 1988.

1988 "Architectural design, and space semiotic in Argentina", in **The Semiotic Web 1987**, Thomas A. Sebeok and Jean Umiker-Sebeok, eds., 389-419. Berlín: Mouton de Gruyter. ISBN 3-11-015537-0

2000 "Gebaute Zeichen: Die Semiotik der Architektur" en **Die Welt als Zeichen und Hypothese. Perspektiven des semiotischen Pragmatismus von Charles S. Peirce** de Uwe Wirth (compl.), 375-389. Frankfurt: Suhrkamp Verlag. ISBN 3-518-29079-7

2001 "Lenguajes, Diseño y Arquitectura" en **CUADERNOS** N° 17, pág. 211-250. Jujuy: UNJ. ISSN 03727-1471

JANNELLO, César V.

1977 "Para una poética de la prefiguración" en **SUMMARIOS** 9/10, 24-28. Buenos Aires.

1980 **Diseño, lenguaje y arquitectura**. Buenos Aires: FADU-UBA, Textos de Cátedra.

1988 "Fondements pour une semiotique scientifique de la conformation delimitante des objets du monde naturel" en **Semiotic Theory and Practice**, Proceedings of the III Congress of the IASS-AIS, Palermo 1984, M. Herzfeld and L. Melazzo (eds.), 483-496. Berlín: Mouton de Gruyter.

MAGARIÑOS DE MORENTIN, Juan A.

1983 **El signo**. Buenos Aires: Hachette.

1996 **Los fundamentos lógicos de la semiótica y su práctica**. Buenos Aires: Edicial.

PEIRCE, Charles S.

1931-58 **Collected Papers of Charles Sanders Peirce**, vols. 1-6 by C. Hartshorne, P. Weiss (eds.), vols. 7-8 by A. W. Burks (ed.). Cambridge: Harvard University Press.

En español puede consultarse entre otros:

1987 **Obra lógico-semiótica**, A. Sercovich (ed.). Madrid: Taurus.

SARAMAGO, José

1991 **El Evangelio según Jesucristo**. Buenos Aires: Alfaguara, 1998

SEMPRINI, Andrea

1992 **Le marketing de la marque. Approche sémiotique**. París: Liaisons. **El marketing de la marca. Una aproximación semiótica**. Barcelona: Paidós, 1995.

TAFURI, Manfredo

1977 "Il Progetto Storico" en **CASABELLA** 429. Republicado en **La sfera e il labirinto** de 1980.