

DIBUJO Y PROYECTO: MÍSTICA, EMOCIÓN, RAZÓN E INTERPRETACIÓN

Enrique Solana

Es materia común dentro del contexto de las investigaciones del área gráfica, hablar de los croquis de ideación o bocetos arquitectónicos como dibujos iniciales del proyecto, donde se opera con las ideas en el diseño arquitectónico; ello viene ligado, como es sabido y reiterado al pensamiento gráfico. Sobre tal cuestión en recientes publicaciones se insiste en la idea *scintilla divinitatis*, que traducimos el primero de estos dos términos como destello, que podríamos en un giro semántico, interpretar como iluminación, resultando la significación de iluminación divina. Esta idea sitúa al croquis en el tópico mito del genio, cuestión que se pretende seguir desmontando, apoyándonos en trabajos realizados al respecto, y en el análisis concreto de casos.

Y ello no implica rechazar la existencia de individuos que puedan realizar, o hayan realizado aportaciones innovadoras dentro de su campo, pero la opinión fundamentada que mantenemos es que ello no responde ni a virtud personal, ni a proyección divina, sino al resultado del esfuerzo individual, y en su caso, el reconocimiento social a su trabajo. Cuantos intelectuales han visto reconocida su labor de años una vez han desaparecido; y por el contrario, cuanto trabajo bien realizado ha caído en saco roto por falta de proyección y reconocimiento. Pero este será un asunto que se tratará más adelante cuando nos detengamos en los aspectos vinculados a la creatividad.

De admitir el origen divino de las ideas iniciales, o digamos su inspiración, estaríamos

negando la posibilidad de aprendizaje dentro del ámbito del diseño, además del rechazo a la posibilidad de elección y pluralidad de resultados entre diseñadores que resuelven un mismo problema. Otra cosa, será reconocer que las condiciones fisiológicas y/o genéticas, aportan unas características individuales que hacen más adecuado uno u otro ejercicio profesional. Si el planteamiento es teológico como lo hiciera Federico Zuccari en 1607, director de la Academia de San Luca en Roma, quien utilizó el término *scintilla divinitatis*; según cita Vagnetti, donde establece la existencia de un diseño interno y uno externo, quedarían zanjadas prácticamente todas las cuestiones que se tratan de aportar en este análisis, y estaríamos sometidos a diseños exógenos a nosotros en lo que se refiere a la capacidad de ideación, seríamos deterministas, estaríamos negando la existencia del libre albedrío como rasgo inherente a la naturaleza del hombre, admitido desde un punto de vista civil y teológico.

El croquis de ideación o boceto arquitectónico, naturalmente, se situará en la frontera entre las primeras ideas aún conceptuales, muy incipientes, y los resultados más precisos, la representación de aquellas ideas, entendida como producción de documentos gráficos con carácter más técnico, regulados o sistematizados; sabemos como en el trabajo de diseño, inmediatamente después de las primeras producciones ideales, irán aconteciendo desbordamientos que requieren de dibujos o borradores evocadores, de ida u vuel-

ta (feedback), para su aval y fijación, de otra forma se perderían, volverían al reino de las sombras. Es conocido que F. Lloyd Wright en 1928, habla de concebir el edificio profundamente en la imaginación antes de ir a dibujar; esto sería el diseño interno de Zuccari. Dicha idea es comparada también por otros arquitectos e investigadores: lo que se va a dibujar se concibe antes en la mente que en el papel. Son afirmaciones no exentas de razón, pero tienen sus límites.

Compartiendo este planteamiento, sería preciso matizarlos en dos direcciones, ya que caso contrario podría llevar a la ambigüedad interpretativa del mensaje, convirtiéndolo en una afirmación equívoca. En primer lugar, este proceder tiene el límite que produce la paralización del proceso creativo, a partir del cual no es posible seguir componiendo idealmente, pues podría incurrirse en figuras imposibles, no materializables; o la incapacidad de elección, en la confluencia de diversas alternativas de un mismo problema de diseño planteado, y que no son posibles de discriminar mentalmente; etc. En segundo lugar, es necesario que los valorados y estimados, como dibujos informales del proceso de diseño de apoyo evocativo, e individualmente aclaratorios, en su momento despreciados, limitan su consideración, y eran entendidos como parte del propio proceso ideal o mental.

De hecho la mencionada afirmación de Wright, en su contexto, cuando se refiere al dibujo arquitectónico, señala la utilización de escuadras, escalas,... elementos de

las técnicas gráficas. Cuestiones alejadas de lo que estamos tratando de conceptualizar. De no realizar estas aclaraciones, sería posible entender que el proceso de ideación o concepción arquitectónica, es un camino controlado linealmente desde el primer desarrollo ideal; lo que nos situaría en el extremo contrario al anteriormente descrito, es decir, en las metodologías aplicadas al diseño, de las que hace tiempo se ha tenido constancia de su fracaso; no ha sido posible tan siquiera, la realización de una simulación digital del proceso de diseño, al menos para problemas que superen cierta complejidad. Es preciso admitir, que por mucho que nos aproximemos a la clarificación de aquel, siempre existirá un núcleo insondable, que pertenece a la propia estructura biográfica y biológica de su autor.

Por ello, la intención es movernos en el área cercana a este núcleo aparentemente insalvable, y que en los años sesenta y setenta llevó al fracaso en los intentos de suplencia digital y virtual del arquitecto. También ha fracasado la aspiración a obtener conclusiones a través de experimentos realizados mediante la observación directa del diseñador trabajando; el cambio de sus condiciones habituales de producción, fuerza la modificación de sus estímulos.

Es preciso admitir el alto nivel de subjetividad en los diseñadores, será necesario, por tanto, alejarse un poco más de los aspectos que pertenecen a ese núcleo inaccesible que hemos mencionado. Tendremos que hablar de procesos globales asociados por analogía conceptual, sin concretar; evitando establecer obviamente, metodología alguna; ir definiendo áreas de aproximación sistemática al trabajo del diseñador, respetando las estrate-

gias individuales, que son el resultado de un grupo de variables mucho más complejas y que presentan grandes dificultades para ser universalizadas. En este punto es donde entra el análisis de casos, como marco general para la indagación sobre el croquis de ideación, de lo cual existen muy pocos trabajos en el campo de la arquitectura, y ello debido a múltiples razones que pueden ir desde la mencionada minusvaloración de los mismo, que llevó a su destrucción como documento, hasta la escasa participación de arquitectos y diseñadores, concedores del proceso, en la investigación básica acerca de estos asuntos.

El croquis o abocetado, en cuanto que proceso rápido, es una parte esencial en el continuo movimiento dentro de la mente del creador, se convierte en un potente instrumento de ayuda para lograr el fluir de la ideas, eficaz para perfilar, concretar o construir un concepto. Al tiempo se convierte en estímulo capaz de evocar nuevas sugerencias; las formas borrosas e irregulares incitan a plantear diferentes hipótesis de significados, alcanzando de esta forma un conjunto de interpretaciones de las que siempre saldrá beneficiado el resultado final. Son, como dice Leonardo, manchas de intenciones, que no se apresuran a determinar ningún detalle, que deja abierto el camino a continuar creando hasta que decidamos dar punto final, en palabras de Javier Seguí, por agotamiento, cansancio o premura. El dibujo arquitectónico no puede ser reducido ni a la técnica, ni a la exclusiva acción de dibujar, el dibujo se engarza en el procedimiento que lleva al arquitecto hacia la materialización de la idea.

Los procesos racionales son los medios de fijación y comprobación utilizados en

el acto creativo, en ellos la verbalización, la definición mediante palabras, constituye el fundamento del pensamiento que se está desarrollando. Sabemos que el diálogo, soportado en palabras, se construye como método para la generación de las ideas, siendo el logos lo que hará de vehículo para deambular dentro de los ambientes ideales. Plantear el dibujo y la geometría como analogía de lo verbal, es intentar definir los aspectos de equivalencia operativa que presentan, con los correspondientes a los procesos verbales, y que serían los que hemos acordado en conceptualizar como pensamiento gráfico que entenderemos como aquel centrado en la obtención de formas a través de su manipulación mental.

En esa línea planteamos el problema de la relación entre dibujo, geometría y pensamiento; entendido el primero en su papel evocador y operativo, la segunda, en su caracterización simbólica, reguladora y estructurante de las ideas arquitectónicas; y el tercero como origen y finalidad de lo anterior; para ello hemos actuado apoyando el discurso en la relación entre pensamiento y lenguaje, de ahí plantearlo como una analogía, que lo sería de lo verbal, con conciencia de la clara distancia que supone la palabra como sustrato básico del pensamiento, pues ha sido el soporte que ha permitido la construcción del mundo de cada hombre. Y todo esto puede, y debe, ser explicado mediante la palabra, lo aparentemente inefable no puede serlo si pretendemos profundizar con cierta rigurosidad en estos aspectos, afirmó el poeta ruso Mandelstam que el pensamiento sin voz vuelve al reino de las sombras; porque lo poético no va reñido con la interpretación, entendida esta como un proceso hermenéutico de los sujetos que realizan el análisis.

Insistimos en la necesidad de establecer un abundante marco teórico que tienda a la especificidad propia de la arquitectura, y pretendemos construir la discusión a partir de esta premisa. Cuando hablamos de dibujo y geometría, lo hacemos entendiéndolos como reguladores y operadores tanto bidimensionales, como tridimensionales. La geometría como estructura operativa del pensamiento, y los procedimientos geométricos como recursos propios de la representación, que se instrumentalizan para la comprobación gráfica de la reflexión y la exposición de las ideas, en la intención de construir un orden lógico tanto en la representación, como en el pensamiento. Y con esa intención pretendemos avanzar una serie de básicas conclusiones y preguntas que se han provocado en esta búsqueda.

Para ello, igual que nos pasa cuando pretendemos avanzar en el concepto de pensamiento gráfico, en las investigaciones sobre pensamiento y habla, realizadas por el psicólogo ruso Lev Vigotsky, necesitó aproximarse a disciplinas colindantes, materias fronterizas que son relacionadas en su trabajo; entre otras, distinguimos aquellas cuyos conceptos permiten aportar argumentos vinculados a nuestra línea de investigación: los significados de las palabras y su evolución durante la infancia; modo en que se desarrollan los conceptos científicos del niño comparados con sus conceptos espontáneos; clarificar la naturaleza del habla interna y su relación con el pensamiento. De esta forma podríamos, si asumimos la existencia del pensamiento verbal, como expresión de la relación entre pensamiento y habla; admitir, sin lugar a dudas, el pensamiento gráfico como el sustancia de la relación entre el pensamiento y dibujo.

El proceso para el aprendizaje de este proceder en la formación del arquitecto; o dicho de otra forma, para la obtención de un mayor rendimiento creativo, apoyándose en esta capacidad del pensamiento; permitiría vincular ese momento con el desarrollo infantil del conocimiento, mediante la posición conceptual de entender que el estado evolutivo de la formación de la persona que se inicia en su preparación para producir creación arquitectónica que culmina en el proyecto; es tan elemental que entre las muchas operaciones necesarias en el diseño pueden encontrarse algunas analogías. En esta tendencia comienzan a presentarse las primeras preguntas acerca de si el dibujo y la geometría son factores exógenos, o se vienen mezclados simbióticamente en los procesos mentales de creación arquitectónica.

Esto lleva a un segundo interrogante acerca del orden secuencial en su aparición; si es primero el dibujo y después la geometría; o la geometría intervine en la organización de un orden previo; o se establece una dialéctica entre ambos. Quizá sea esta última la respuesta más cómoda, sin embargo habrá que explicarla y fundamentarla, estableciendo las diferencias que existen en los distintos momentos temporales del diseño. Y ahora no tengo la respuesta ni el razonamiento, tan sólo pretendo plantear múltiples preguntas que permiten avanzar en ello.

No dudamos que tal y como el lenguaje actúa sobre el pensamiento, el dibujo y la geometría también lo hacen; desde el pensamiento de ilógica apariencia, hasta las formulaciones lógicas y sistemáticas. Sin embargo, es preciso tener en cuenta que una de las principales conclusiones aportadas desde los estudios

genéticos en la relación entre pensamiento y habla, es su carácter mutable; de la misma forma, entre los adultos humanos, también varía dependiendo de la forma en que se desarrolle su actividad verbal e intelectual; y esto es importante considerarlo y analizarlo. Si asimilamos el habla externa como la expresión al exterior de lo pensado; estableciendo la correspondiente analogía con los dibujos, será preciso considerar la naturaleza cambiante de la relación entre dibujo y pensamiento, como proceso genético referido a los estados formativos.

Y también la obvia distinción entre los niveles de conocimiento de los, referido principalmente a su formación y ejercitación gráfica, así como su preparación intelectual, más allá de lo estrictamente arquitectónico; como análisis de los sujetos, se convierte en un planeamiento que en la discusión de casos, requiere de una gran carga de subjetividad interpretativa, requiriendo por ello, un importante fundamento que evite alejarlo de lo científico, lo contrastable. Hay cuatro cuestiones que plantea Vigotsky como síntesis de unas primeras conclusiones que se proponen como interesantes para su análisis posterior, y creemos pueden aportar elementos para la discusión acerca de esta relación entre dibujo y pensamiento, entendida en amplia acepción de dibujo, geometría y pensamiento, requiriendo posteriormente su segregación.

La primera sería que pensamiento y lenguaje tienen diferentes raíces genéticas; la segunda que ambas funciones se desarrollan en dos líneas independientes entre sí; la tercera que no existe correlación precisa y constante entre ellas; y finalmente como cuarta, que en la filogenia del pensamiento y el habla, se distinguen una

fase prelingüística en el crecimiento del primero y una fase preintelectual en el desarrollo del habla. La cuestión será por tanto, vincular estos aspectos a la relación descrita del pensamiento generativo de la idea arquitectónica y el dibujo del arquitecto. Si como afirma Vigotsky, habla y pensamiento siguen dos líneas diferentes entre sí, y en un determinado momento se encuentran, de tal forma que el pensamiento se hace verbal y el habla racional; podemos igualmente afirmar, que cuando se encuentran el pensamiento y el dibujo, en un determinado momento el pensamiento se hace gráfico y el dibujo racional, geométrico; como elementos procedentes de raíces genéticas diferentes.

Por otra parte, la tercera afirmación en cuanto a la falta de relación entre ellas, puede ser de la misma manera contrastable en el caso de los dibujos; que a su vez desembocan en la cuarta conclusión. Esto es, la existencia de una fase pregráfica, entendida como expresión geometrizada a través de trazos sobre un soporte, en el desarrollo del pensamiento, se desarrolla el pensamiento sin dibujos; y una fase preintelectual en el desarrollo de la habilidad gráfica, se desarrollan dibujos sin pensamientos. El pensamiento puede desarrollarse sin necesidad de los procedimientos gráficos; la unión entre pensamiento y dibujo se corresponde con un área específica, siendo su fusión restringida a ella.

De esta forma, y continuando con la analogía propuesta, puede definirse pensamiento y dibujo como dos círculos que se interceptan, en la parte ambos se superponen, produciendo lo que denominamos pensamiento gráfico. Con total tranquilidad podemos convenir, en coherencia con el análisis de Vigotsky, que el pensamiento

gráfico no incluye en modo alguno todas las formas de pensamiento, pues existe una amplia superficie del mismo que no tendría directa relación con los dibujos generados; el pensamiento arquitectónico puede funcionar sin que necesariamente contenga imágenes gráficas. Por tanto, se asume analógicamente, el criterio del autor referido a que la fusión del pensamiento gráfico y los dibujos, es un fenómeno limitado a un área restringida. El pensamiento no gráfico y los dibujos que no participan de esta fusión, sólo se verán afectados por los procesos del pensamiento de manera indirecta, y como corpus de un exclusivo ser pensante mentalmente indivisible.

Todo este proceso vendrá muy vinculado a la formación de los conceptos arquitectónicos, el arquitecto vendrá obligado a estirarse hacia otras disciplinas, para desde ahí atrapar e interpretar otras formas de concepción. En otro momento de su trabajo, Vigotsky afirma que los verdaderos conceptos son imposibles sin palabras, y el pensamiento por conceptos no existe más allá del pensamiento verbal. Por ello, el factor principal en la formación de los conceptos, y su causa generativa, es el uso específico de las palabras como instrumentos funcionales. Y continúa diciendo que la presencia de un problema que resolver mediante la formación de conceptos, no se puede considerar la causa de la formación de los mismos, puede desencadenar el proceso, pero no sostener su desarrollo. El concepto se constituye como objetivo y nunca principio explicativo.

Esto plantearía la cuestión acerca de si es posible la existencia de conceptos, ideas arquitectónicas sin los dibujos; y por otro lado, si el desarrollo de aquellos sería posible sin ellas, cuestión en la que se

hace preciso profundizar, sin aceptar ciegamente su certeza admitiendo que esta analogía en determinados aspectos resulta forzada. Efectivamente, si comprendemos el carácter simbólico de la palabra, podemos asumir la misma características para los dibujos, pero en el mundo del lenguaje verbal, existen conceptos diferenciados que requieren cierta atención: habla externa, habla interna y habla escrita; habría que compatibilizar estas nociones con la expresión gráfica del pensamiento del arquitecto, donde los símbolos tan sólo construyen un aspecto parcial de la actividad creativa del mismo.

De esta forma, hay cuestiones que precisan de un análisis más profundo; como por ejemplo el aprendizaje de la escritura, donde el niño debe desprenderse del aspecto sensorial del habla; al efectuar este aprendizaje se reemplazan las palabras, que expresan conceptos, por imágenes de ellas; si tratáramos de emular esta cuestión referida al mundo gráfico, tan sólo esta situación sería posible a través de una limitada comprensión del dibujo como elemento simbólico, lo cual se convertiría en un planteamiento excesivamente simplista. Además y antes de ralizar un sofisma, es necesario resolver un aspecto aparentemente contradictorio, y lo explicamos; si establecemos la equivalencia entre dibujos y palabras, siendo la escritura que es una simbolización gráfica de la misma, tendríamos que definir su equivalencia con el dibujo.

Podríamos quizá, definir la palabra escrita como el dibujo con mayor carga simbólica referido a un concepto, pues además el origen de los alfabetos es donde la sitúa cuando se transforman dibujos de los objetos en otros más sintéticos que finalmente se convierten en

palabras escritas, tema que comienzo nuevamente a adentrarse en ámbitos del conocimiento ajenos a las disciplinas arquitectónicas, fuera de su frontera pero que se hace necesario dejar abierto. Todo ello obliga a establecer previamente, que cuando proponemos la analogía descrita, establecemos en principio un límite metodológico, en el cual el dibujo se sitúa dentro de los procesos del habla interna, externa y escrita, como un convención globalizadora; y que de igual forma que pensamiento verbal y gráfico, se encontraban en la intersección de un área relativa.

Tienen en común la escritura y el dibujo que la primera es un habla sin interlocutor, dirigida a uno mismo o a una persona ausente o a nadie en particular. Sin embargo, estamos dando un salto conceptual, haber iniciado el discurso asimilando hasta el momento habla y dibujos, y nos encontramos ahora relacionando tan sólo el habla escrita con aquel; lo que requeriría de mucho más desarrollo del que ahora realizaré. Ese salto queda pendiente de resolver y no será acometido en este momento.

Como se va desprendiendo de todo lo expuesto, ahondar en los límites del dibujo y las palabras, adquiere cada vez más un carácter más complejo, y desde la simple definición del dibujo como lenguaje, vamos fundamentando las razones por las que una afirmación de este tipo no es tan sencilla, ni siquiera como descripción síntesis; poco a poco va ampliándose el trazo fronterizo en que nos proponemos trabajar; ni el carácter de lo expuesto, ni el momento cognitivo en que nos encontramos, permiten desarrollarlo en su totalidad; la intención es reconocer y resaltar una serie de nodos de investigación, brechas procedentes de las preguntas que tienen una impli-

cación clara en el papel formativo y operativo del dibujo arquitectónico.

Podríamos afirmar, siguiendo la obra del psicólogo ruso, que pensamiento y dibujo no se encuentran conectados en un vínculo primario, ella surgirá, cambiará y crecerá a lo largo de la evolución del pensamiento y los propios dibujos. Pero no pueden considerarse como dos procesos sin relación. Se define el pensamiento gráfico como unidad, convirtiéndose de esta forma, en la manera más elemental de unión entre dibujos y pensamiento, lo que hace difícil distinguir si se trata de un fenómeno gráfico o un fenómeno del pensamiento. Se postula por tanto, la posibilidad de una nueva pregunta, que daría respuesta a la duda de si pensamiento gráfico sólo podría ser equivalente a dibujo significativo, es decir con geometría reconocible, en la dialéctica entre dibujo y pensamiento; nuestra opinión es contraria, y así hemos venido tratando de fundamentarlo.

El contenido de esta relación es vivo, cambiante, es decir dinámica; cada etapa del proceso presentaría una relación particular y propia del pensamiento con su expresión gráfica; de esta manera, se concluye que la interacción descrita, es un fenómeno ramificado y simbiótico; un movimiento continuo de ida y vuelta, del pensamiento al dibujo, y de este al primero nuevamente. El pensamiento no se expresa con dibujos simplemente, pero sí se llega a su existencia a través de ellos.

El pensamiento experimenta cambios cuando se materializa en dibujos; no es que encuentre su expresión en él; de ahí su carácter operativo, como capaz de transformar el pensamiento en curso; y la geometrización, como gramática del dibujo, precede, acompaña y reproduce la lógica del pensamiento. Subyacente con

los dibujos finales del proceso generativo del diseño de la arquitectura, se encontrará la geometría; es el sustrato racional de aquellos que definida como gramática de los dibujos, entra en el plano de la representación, y actúa en forma independiente del pensamiento, introduciendo y buscando características racionales en el desarrollo, respuestas de lógica, coherencia en el discurso compositivo. Si asimilamos el habla interna con la composición poética, como experiencia artística, podríamos estar de acuerdo con el autor en lo referente a que se hace difícil aceptar el habla interna como algo inefable, la imposibilidad de expresión verbal de aquella facultad; pues si fuera así, quedaría diluida sin dejar rastro.

Dice Vigotsky: “es difícil aceptar la equiparación del habla interna”, la composición poética añadido, “como experiencia interna inefable en la que se diluyen sin dejar rastro los planos estructurales separados e identificables”. Y continúa, “el habla interna no es habla en absoluto, sino más bien una actividad intelectual y afectivo-volitiva, ya que incluye los motivos del habla y el pensamiento que se expresa con palabras”. El pensamiento gráfico desarrolla una abstracción de los dibujos, se piensan los dibujos en lugar de hacerlos, así el dibujo entendido como concepto, se puede presentar como habla social, para otros; como habla interna, para uno mismo; como monólogo colectivo, donde se produce la acción interpretativa.

El pensamiento no tiene su equivalente automático en los dibujos, la transición entre pensamiento y dibujo pasará por el significado, en el dibujo habrá siempre un pensamiento oculto, lo inefable, el pensamiento que no permite su exteriorización, la dificultad de la concreción, falta la sig-

nificación que permita su materialización gráfica por otra persona; y el pensamiento no se autogenera, lo produce la motivación, es decir, el deseo, la necesidad, las emociones, las ensoñaciones. Por eso, para entender la expresión de otros, es preciso entender su pensamiento, conocer su motivación, los elementos que ayuden a la interpretación. De la misma manera que el pensamiento verbal constituye una realidad compleja que va desde la motivación hasta la configuración; el pensamiento gráfico sufre un proceso similar que se desencadenará hacia los dibujos, que como sabemos, retroalimentará nuevamente el pensamiento.

El dibujo puede ser acusado de polisémico cuando no es codificado, pero la palabra también cuando no es contextualizada; si como definió Platón el diálogo es la manera de construcción de las ideas, tanto dibujos como palabras coinciden en él; y tal cuestión sedimenta la afirmación que para la construcción de los conceptos, tanto los dibujos, como las palabras, constituyen elementos operativos esenciales; por eso, y también debido a que existe un mayor conocimiento acerca de los procesos del habla, al ser una cuestión aparentemente más aprehensible, es preciso conformar un marco analógico partiendo de ella, para construir el propio de los dibujos, y al tiempo su vinculación e interacción en las distintas fases del diseño arquitectónico. Pero la historia ha querido enfrentarlos, y no vemos la razón.

Para acometer la cuestión de la creatividad en el arquitecto, nos hemos permitido realizar un juego de palabras contraponiendo el término *Genius* con la palabra invención contraída de *Iusgen*, que no es más que la inversión de las sílabas de la primer término; el significado de esta

contracción, quizás no tan casual, si lo entendemos desde la perspectiva que pretendemos. *Iusgen* corresponde a la denominación latina del derecho de gente, que reunía el conjunto de leyes aplicables a quienes no eran ciudadanos de Roma, frente al derecho romano aplicable a quienes contaban con dicha ciudadanía.

Y sirve de excusa para introducir la idea sobre la que pretendemos girar: lo excluyente que se convierte a veces el hecho de la creatividad; llevando a la producción de múltiples angustias en quienes se obsesionan con ella, más como proyección personal que como necesidad profesional; se encuentran absorbidos por el mito del genio; donde el deseo de trascendencia los aleja de la finalidad para la que debería utilizarse; defendemos la idea opuesta a la genialidad, en el sentido de la conocida afirmación del arquitecto catalán Coderch, donde se definía la genialidad como un proceso, y no como objetivo. Por eso, emparentamos la idea de genio con la de *Ius Gen*, que en su traducción como derecho de gentes promueve la distinción entre quienes se consideran en la genialidad y los que están fuera de ella.

Y eso ocurre cuando la idea de genio es abordada desde la mitomanía o el elitismo; suele ser enfermedad de diseñadores, cuando se alejan aparentemente del resto por considerarse investidos de un virtual derecho diferente. Desde esta perspectiva, lo que se pretende es trabajar en el camino de producir la ruptura o crítica al mito del genio que pretende conferir unas características especiales a ciertos individuos por encima del resto, y que lo único que consigue es desvirtuar el proceso creador generando engendros y frustrados desde las propias instituciones de enseñanza superior. En ningún

caso, se está negando la existencia de hombres y mujeres dotados con capacidades de mayor nivel que otros en campos específicos.

La cuestión es analizar las razones por las que estas situaciones innovadoras se producen, porque conociendo su causa, cuando es aprehensible, es posible enseñarla o entrenarla, mejorando el rendimiento de quienes trabajan en actividades básicamente creativas, sin que por ello deban llegar a la desvirtuada genialidad. Se trata, en cualquier caso, no dar por obvias cuestiones ajenas al propio trabajo, que los impregnan de influjos exógenos, misteriosos o mágicos. Y este planteamiento es convergente en múltiples autores que abordan el asunto de la creatividad, todos ellos coinciden en la búsqueda de los principios que gobiernan aquella actividad humana; se afirma la inexistencia de un tipo único, es tan sólo un mito; Gardner, al tiempo que admite la existencia de ciertas configuraciones y necesidades de la personalidad características de los individuos creativos, participa de este criterio.

Y establece una frontera entre la creatividad que podríamos denominar cotidiana y la socialmente reconocida, esta se situaría en donde se producen criterios nuevos de acción en una disciplina en particular. Desde esta perspectiva son tres los elementos que intervienen sobre el individuo creativo. El primero tiene que ver con el propio ser humano creador analizado desde su propia infancia, donde configuró su cosmovisión; el segundo con el proyecto u objeto sobre el que trabaja, donde el individuo concentra su actividad, a veces compartida con otras disciplinas o campos, y donde usa sistemas simbólicos habituales o inventa otros nuevos, en la convicción de que cuando un sujeto llega

a dominar esos campos, trabajan en ellos para acabar revisándolos.

Finalmente, en tercer lugar relacionándolo con los otros individuos que habitan en su mundo, negando el principio de aislamiento en la que el mito sitúa a las personas creadoras, cuando es lo contrario, el papel de la familia, los compañeros, los rivales, lo jueces de su trabajo, configuran un entorno determinante en su desarrollo, la biografía de los individuos pasan a constituir un factor fundamental en el análisis de su proceso creativo. De cualquier manera, parece fundamentado que la actividad creativa se concentra en un campo de la actividad humana para cada sujeto, y que no es necesariamente repetible en otros donde pudiera desarrollarse, donde incluso pudiera el mismo demostrar suma incapacidad.

La actividad artística y la científica, es la que con mayor insistencia quedan envueltas en las discusiones sobre la creatividad, frente por ejemplo a la esfera de las relaciones humanas, donde las innovaciones se producen con diferencias temporales mucho más amplias, siglos frente a décadas. Los procesos creativos pertenecen a cualquier parte de la actividad humana, y no deben ser considerados monopolio de ningún campo. Existen razones que llevan a la aparición de temas comunes en disciplinas diferentes; por tanto no es necesario defender la idea de que existe fuerzas ocultas que encaminan hacia el espíritu de una época, como afirma Gardner; sería extraño pensar que individuos sumamente creativos desconocieran el trabajo o conceptos novedosos aportados por otros.

Todos coinciden en que se conoce poco acerca de las raíces y el desarrollo de los impulsos creativos en individuos concretos. De forma significativa, los

intentos científicos de investigar sobre la creatividad humana van parejos a los de la inteligencia. Ambos vocablos, han sido utilizados socialmente como membretes honoríficos, lo que ha decir de Gardner lo ha convertido en término profano. Ese intento de comprender en forma científica la creatividad y la inteligencia, llevó a la profusión de criterios para realizar su medición a través de test psicométricos, donde se evaluara la creatividad y el cociente intelectual C.I. Tras largos debates y discusiones se llegaron a tres conclusiones principales.

Una de las conclusiones que se deducen del amplio debate producido sobre creatividad e inteligencia es que no son la misma cosa si bien son correlativas; esto construye la idea clave en la concepción psicológica de la creatividad que es el pensamiento divergente; mientras que la inteligencia en los términos planteados desde la psicología, se constituye mediante el pensamiento convergente. En segundo lugar se ha determinado que la medición de la creatividad mediante test es fiable, por cuanto un individuo sometido al mismo test en diferentes ocasiones es probable que obtenga puntuaciones similares. Sin embargo la conclusión más importante es la tercera, no ha sido posible demostrar que un individuo con alto nivel de puntuación en un test de creatividad, tenga un alto nivel de creatividad en el ejercicio de su profesión.

Si añadimos a todo este conjunto, los últimos trabajos de Goleman acerca de la inteligencia emocional, como forma de interactuar con el mundo teniendo en cuenta los sentimientos, englobando cuestiones como control de los impulsos, motivación, entusiasmo, empatía, agilidad mental, etc. podemos terminar de terminar

de obstruir los caminos resultantes en los intentos de llegar a conclusiones a través de las mediciones psicométricas. En la perspectiva de hoy se defiende que los individuos rentabilizan sus capacidades en función de su modelo mental íntegro, y no como consecuencia de sus capacidades parciales. La personalidad constituye un factor central, por tanto, en el desarrollo de procesos creativos.

Nada es creativo por sí mismo, sino que es producto de una valoración comunitaria o cultural; quedando lo anterior en algo potencialmente creativo. Este planteamiento, asumido por distintos estudiosos de la creatividad pone en crisis muchas pretensiones profesionales sobre la actitud creativa. Sitúan los fenómenos creativos en el borde del conocimiento del campo. Por otra parte, se establece que la investigación de la creatividad debe producirse desde la multidisciplinaridad, pues es un fenómeno que no permite una investigación completa desde una óptica limitada disciplinariamente. Sin embargo, podríamos establecer dos niveles de análisis: la creatividad con trascendencia histórica, y la que se destila de los procesos creativos.

Esto permitiría asumir la diferencia entre procesos más cotidianos, aquellos que producen reales transformaciones innovadoras en la forma de resolver o proponer los asuntos de un campo específico. En la primera de ellas, es donde se propone enmarcar la investigación alrededor del croquis de ideación o bocetos; tratando de averiguar las formas en que los arquitectos tipo, teóricamente actúan cuando proyectan, sin considerar el rozamiento social y comercial, que habría de valorarse más tarde; ello sería a través de métodos analógicos y comparativos, nunca desde la observación directa; per-

mitiendo de esta manera establecer principios más allá del caso concreto que se estudia. En la definición de la creatividad como trascendencia histórica es preciso referirse al triángulo que propone Csikszentmihalyi en cuyos vértices se sitúan, en uno la persona (talento individual), en otro el campo o disciplina en la que está trabajado y en el tercero el ámbito que emite juicios sobre la calidad en la producción del individuo.

Es decir la creatividad es el resultado de la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura que contiene reglas simbólicas, una persona que aporta novedad al campo simbólico, y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación. Los tres son necesarios para que tenga lugar una idea, producto o descubrimiento creativo. La creatividad es el equivalente cultural del proceso de cambios genéticos que dan como resultado la evolución biológica. En la evolución cultural no hay equivalentes a los genes y cromosomas. Lo que si es análogo a los genes en la evolución de la cultura son los memes (recuerdos culturales) o unidades de información que debemos aprender si queremos que la cultura continúe.

Si se admite la evolución genética, también podemos asumir la evolución memética. Para estudiar la creatividad no basta concentrarse sobre los individuos, los descubrimientos serían imposibles sin los conocimientos previos, sin la red intelectual y social que estimuló su pensamiento, y sin los mecanismos sociales que reconocieran y difundieran sus innovaciones. La creatividad es un proceso por el que dentro de una cultura resulta transformado un campo simbólico, y parece que estas transformaciones se suelen producir en la intersección de dos

culturas diferentes, mestizaje, donde creencias, estilos de vida y conocimiento se mezclan y permiten a los individuos nuevas combinaciones de ideas con mayor facilidad.

De lo más arriba expuesto, se deduce que es preciso substituir la pregunta sobre que es la creatividad por la que interroga sobre su ubicación. La creatividad por tanto, se convierte en un proceso simbiótico o interactivo en el que participan estos tres elementos. Y funciona con el siguiente mecanismo que describe con claridad Gardner. Se comienza con una serie de individuos de diversas capacidades, talentos e inclinaciones, cada uno dedicado a su trabajo en un campo particular. En cualquier momento, ese campo presenta sus propias reglas, estructuras y prácticas, dentro de las cuales se espera que los individuos obren. Tales individuos dirigen su trabajo al ámbito, sólo unos pocos son considerados dignos de una atención y la evaluación continúa.

Este planteamiento introduce un lado perverso dentro del análisis de la creatividad que se concreta sobre la posibilidad de manipulación de campo y ámbito, pero si es analizado con una perspectiva histórica, a largo plazo, no parece posible que un fraude pueda durar mucho tiempo. Se posibilita el engaño pasajero, que puede incluso durar una vida entera. Pero la historia emite siempre su juicio tarde o temprano. Tanto Csikszentmihalyi, como Gardner, insisten que de no existir el juicio cualificado a la innovación de un talento determinado, no es posible concluir su grado de creatividad por falta de pruebas.

Esta perspectiva, a quienes se han querido situar como creadores excluyentes, debe no gustar, pues la búsqueda del juicio competente, introduce una fuerte distor-

sión en quienes tienen deseos de trascender, que generalmente somos casi todos. Pero desde otra óptica esta definición tiene gran valor porque la consideración de genialidad es un aspecto socializado, exterior al individuo que por más que se empeñe no dependerá de su estrategia conseguir el honor de ser denominado creador, sino de un trabajo silencioso y paciente que quizá nunca será reconocido, pero que ha proporcionado interesantes experiencias de flujo a quien lo ha realizado. Y estos aspectos también son planteados, se les denomina asincronía entre los nodos.

Cuando se habla de asincronías se está refiriendo a la falta de adecuación entre los vértices o nodos del triángulo de la creatividad descrito. Que puede estar dentro del propio nodo, por ejemplo capacidad espacial grande y escasa lógica matemática, un campo donde se está produciendo tensiones o un ámbito que se está desplazando en una nueva dirección. También pueden formularse entre los nodos, por ejemplo un individuo en tensión con su ámbito, o tensión entre ámbito y campo, por ejemplo la discusión entre la academia y lo moderno, etc. Tanto las asincronías demasiado acusadas, como las modestas no resultan provechosas para la creatividad. Lo ideal es una tendencia a dosis intermedias de tensión, es lo que se denomina asincronía fecunda.

Hemos venido hablando de diferentes situaciones en el proceso de génesis de las ideas del arquitecto cuando se enfrenta al proyecto, y que necesariamente nos han arrastrado a manejar distintos conceptos que es preciso ir reconociendo. Tres de ellos van a estar vinculados a la subjetividad del diseñador en la construcción de sus ideas; estos son, la inter-

pretación, la evocación y la emoción. Que serían unos aspectos parciales, organizados dentro del modelo de estructura del intelecto que establece Guilford que realiza tres grandes bloques: Las operaciones, los productos y los contenidos. Cuyo completamiento permitiría cerrar el espectro de la producción del arquitecto.

Nosotros estamos centrados en el estudio de las operaciones, y ellas están compuestas, siguiendo al mismo autor, por la evaluación (recabar información, emitir un juicio y tomar decisiones), el pensamiento convergente (razón), pensamiento divergente (intuición), memoria y cognición. Y los conceptos que manejamos, los asociaríamos a lo que sería la participación del pensamiento divergente en las tareas de evaluación y desarrollo de la actividad. El análisis de los procesos hermenéuticos a los que está sometido el arquitecto en sus desarrollos creativos; la intervención de los recuerdos, de las experiencias previas; y el papel de la emoción; entendemos que aportan importantes conclusiones en esta aproximación.

Por tanto, el estudio de la interpretación, de los procesos hermenéuticos como se dijo, a los que se somete el proceso creativo del arquitecto a través del dibujo, hace necesario detenerse en este aspecto para clarificar un mínimo las nociones al respecto. Al menos en lo referido al arte y la arquitectura. Y es importante porque una vez roto el mito del genio, es necesario asumir que el proceso de creación contemporáneo requiere de fundamentos que sustenten las opciones que se proponen. Por eso entender la creatividad no es una especulación, sino la necesidad de introducirse en algo que se ha pretendido misterioso y oculto, con la finalidad de

aproximar su comprensión y por tanto rentabilizarlo en la actividad.

La ensoñación, la evocación, la emoción, la interpretación mueven las ideas del proyecto, dinamizan el proceso creativo. Y de la misma manera que han ido desapareciendo los recogedores de piedra japoneses, también lo hacen los dibujantes de tablero y se va interponiendo un nuevo elemento que aporta claves evocativas, la maquina, la computadora va generando imágenes que a su vez se van convirtiendo en referentes evocativos; llegando a la perversión de renderizar la realidad. Los programas de tratamiento gráfico producían intentos de representación de la realidad, consiguiendo la similitud de materiales mediante el renderizado, ahora muchas veces proyectamos buscando la construcción real de la imagen digital para lo cual inventamos nuevos materiales. Se está alterando el referente y es un dato que necesitamos valorar e introducirlo al discurso creativo.

El dibujo de la memoria, como formación de imágenes mentales previas al proceso de diseño, encaja en el planteamiento que hacemos, en el sentido de que el conocimiento geométrico, como cultura apprehendida, forma parte del juego evocativo, que tras aproximaciones sucesivas, va soportando el pensamiento gráfico, para terminar en la síntesis de un proyecto de transformación espacial concreto. Se trata por tanto, de entender la geometrización más allá de la pura operación de riguroso trazado; sino también, como elemento estructurante del pensamiento rememorativo del arquitecto. Es por ello, que geometría como reflejo de la malla operacional de un concepto o idea, constituye un soporte trascendental en la formación de las imágenes mentales, y por

supuesto elemento de utilidad gráfica en su exteriorización.

Se relaciona en este sentido la geometría con la evocación, asumiendo que su participación en el acto de explicitación de una idea juega diferentes roles en función del momento en que se utiliza, desde los difusos pensamientos iniciales, hasta el riguroso trazado final. El acto evocativo, dentro del proceso de creación arquitectónica, requiere de comprobaciones constantes que permitan encauzar las respuestas a las hipótesis de proyecto que hayan sido planteadas, y esta reflexión gráfica, como sabemos se realiza a través de los dibujos. De esta forma, la evocación como acto rememorativo, el dibujo como agente de diálogo para la reflexión, y el proyecto como hipótesis de alteración de la realidad física, se integran en una acción unitaria que concluye en un resultado arquitectónico determinado.

Cabría plantearse si todos estos análisis e interpretaciones, no son más que un entretenido juego de la especulación intelectual; o por el contrario, realmente existe un fundamento que posibilite aproximarse a las aseveraciones en las coordenadas que han sido realizadas, y que con un incremento de las indagaciones culminen en conclusiones concretas y mucho más concluyentes de las que ahora podemos perfilar. Quizá se prematuro responderlo pero la vía queda abierta y requiere de múltiples aproximaciones más; las hemos mostrado con la intención de utilizarlo en el sentido de entender que la evocación, el dibujo y el proyecto constituyen, como se avanzó, un acto indisoluble que se desencadena y termina como reflejo de un proceso individual en la idea arquitectónica.

Bibliografía:

CSIKSENTMIHALYI

- Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento. Ed. Paidós, Barcelona 1998.

H. GARDNER

- Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica. Ed. Paidós, Barcelona 1998.

H. GARDNER

- Mentes Creativas. Una anatomía de la creatividad. Ed. Paidós, Barcelona 1998.

D. GOLEMAN

- Inteligencia Emocional. Ed. Kairós, Barcelona 1996.

J. SEGUI

- La interpretación de la obra de Arte. Editorial Complutense, Madrid 1996.
- Escritos para una introducción al proyecto arquitectónico. DIGA, Madrid 1996.
- La Cultura del Proyecto Arquitectónico. DIGA, Madrid, 1996.
- Acerca de algunas incongruencias en la enseñanza del dibujo y del proyecto arquitectónico. Ed.DIGA, 1997.

E. SOLANA

- "La formación cultural arquitectónica en la enseñanza del dibujo" en EGA. Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica. Número 3, Las Palmas G.C., 1995. Pgs. 73-78.

- "Dibujo, evocación y proyecto en Frank Lloyd Wright" en Il Disegno luogo della memoria. Convegno Internazionale Associazione Europea per il Disegno. Alinea Editrice. Florencia, Italia, septiembre 1995. Pgs. 815-822
- "La operatividad del dibujo en el proyecto metropolitano del Movimiento Moderno" en Actas Congreso EGA, Pamplona, mayo de 1996.
- "Lo inefable en la frontera de la arquitectura. El dibujo y la geometría como analogía de lo verbal en los procesos razón intuición de la creación arquitectónica" en Actas Congreso EGA San Sebastián, mayo 1998.

L. VIGOTSKY

- Pensamiento y lenguaje. Editorial Paidós, Barcelona 1995.