



Imitación y experiencia en el proyecto de arquitectura

Santiago Quesada

Mendes da Rocha, penúltimo premio Pritzker, afirma: *"...Son poquísimos recursos y no se necesitan más. Siete notas musicales para todas las sinfonías, veinticinco letras para todo lo que Shakespeare y García Lorca escribieron. El arquitecto tiene que conocer los recursos de construcción como un poeta trabaja con las palabras. Para la arquitectura de hoy no hacen falta infinitos recursos. Estamos tan lejos de la realización de los deseos humanos sobre el hábitat, la ciudad está tan lejos de cumplir los deseos, que lo bueno sería contar con pocos recursos y una gran visión sobre los deseos y los ideales humanos. Lo que falta es satisfacer el deseo aislado (...) Eso es arquitectura, ésa es la arquitectura que nos interesa. Por necesidades y deseos humanos. (...) lo que hay es un deseo y una experiencia en esa dirección"*.¹

El proyecto arquitectónico nace de la constatación que una determinada situación no es satisfactoria y necesita modificación. La acción de proyectar no puede encontrar ayuda sólo en la lógica racional, ya que debe satisfacer necesidades no sólo materiales sino también espirituales, de deseo, mutación, cambio... Necesidades que precisan de una interpretación. Cuando se proyecta, el pensamiento se activa para buscar referencias con el objetivo de encontrar modelos que permitan transponer determinadas propiedades de una realidad a otra. Se barajan múltiples ejemplos sometiéndolos a diversas verificaciones, en un proceso de continua reinterpretación, hasta que en torno a uno de ellos se condensan un conjunto de factores, de analogías, de contraposiciones, que permiten seguir adelante con el proyecto. En esa

búsqueda se entra en el mundo de la intuición, la memoria, la analogía y en el terreno minado de la *imitación*... desde Platón siempre han existido diferentes grados de buena o la mala mimesis.

En la búsqueda de lo bello ha existido siempre un deseo de entender la relación con el medio en el que nos encontramos. Según Aristóteles, *el Arte imita a la Naturaleza*, como una manera de superar la relación de inferioridad, casi de supervivencia, que el hombre ha tenido hacia ella, perfeccionando un proceso natural imperfecto. El término *imitación* es una palabra con múltiples significados y dimensiones pero, sobre todo, nomina un concepto que ha tenido una importancia capital a lo largo de la historia de la cultura occidental hasta el siglo XVIII.

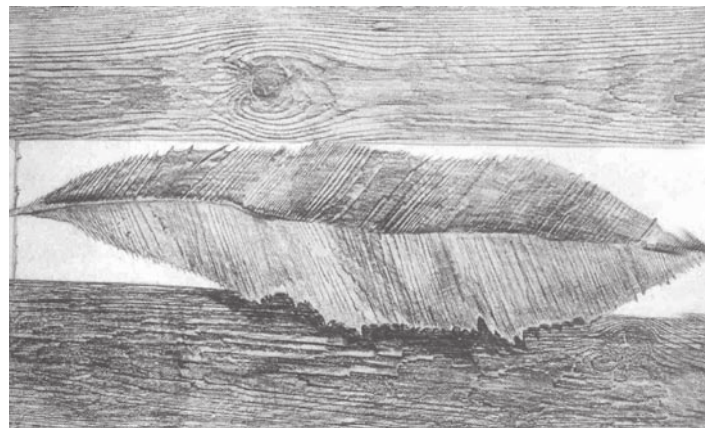
Con la Modernidad se asienta un fuerte prejuicio negativo sobre la imitación. La imitación resultará incompatible con la idea ilustrada de sujeto moderno, libre, autónomo, creador..., el genio capaz de transformar y dominar el mundo. Desde la Ilustración las capacidades, al parecer, no se aprenden, ni se ejercitan, ni dependen de las circunstancias o de la heteronomía del sujeto, sino que van inscritas en los genes. Se da por supuesto que la imitación es una cuestión premoderna propia de sujetos no emancipados, infantiles o irracionales. Generalmente, se identifica imitación con copia. Se presta atención a los dos extremos de la estructura de la imitación, es decir, al modelo o la copia. Nunca se reflexiona sobre la acción que los une.

¹ P. Mendes da Rocha, "Entrevista", en *Diario ABC*, Madrid 2006, págs. 50-51.

Cuando Oscar Wilde al final de su ensayo *La decadencia de la mentira*, parafraseando a Ovidio, proclama que “es la Naturaleza la que imita al Arte”;² se cierra un círculo. Concluye una etapa que, desde el postulado de Aristóteles, había durado casi veintitrés siglos e indicaba justo lo contrario: “*Ars imitatio Naturae*”. La sentencia del Wilde anuncia un nuevo tipo de imitación inversa que se desarrollará a lo largo del siglo pasado. Una mimesis no platónica que Derrida descubre en un escrito de Mallarmé titulado *Mímica*. En ese texto, un mimo tras actuar escribe el libreto de lo actuado, Mallarmé lo lee, reacciona y escribe el texto. Aparece una imitación inversa, ahora el modelo ya no es algo fijo, estático, inmutable sino un sujeto racional, consciente y libre.

Esta nueva clase imitación moderna es analizada por Javier Gomá en su libro *imitación y Experiencia*,³ donde propone una novedosa Teoría General de la Imitación. Según este filósofo, en el nuevo tipo de imitación el modelo es un sujeto moral que suscita la acción moral en otro sujeto, es decir, se establece entre dos sujetos libres. Esta libertad e intersubjetividad faltaba en las imitaciones premodernas de la Naturaleza, las Ideas y los Antiguos.

Un planteamiento que encierra posibilidades teóricas inexploradas, en particular en lo relativo a la enseñanza de proyectos arquitectónicos. La transmisión y comunicación de los procedimientos o mecanismos del proyecto arquitectónico, más allá de la propia experiencia autobiográfica, es muy difícil en la actualidad. En primer lugar, por la tremenda exaltación de la originalidad –una fuente de interés tan

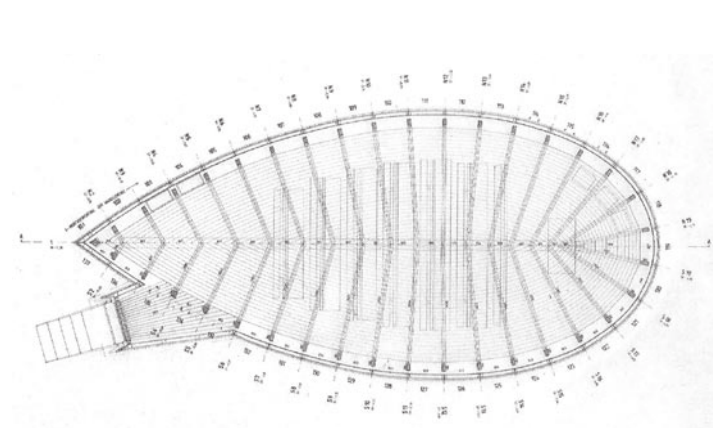


Les Moeurs des feuilles, frotage de Histoire naturelle. Max Ernst, 1925

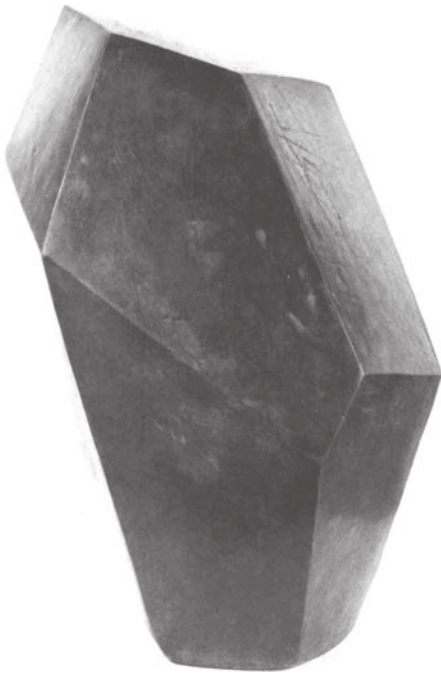
palpable como fácil de obtener, según E. A. Poe– y la obsesión por la genialidad, ambas impuestas desde la Modernidad. Estas circunstancias han provocado que cada arquitecto-profesor se convierta en inventor de una técnica personal, a menudo en una neurótica carrera para superar lo convencional cuando esto ha llegado a ser un lugar común. Y en segundo lugar, por la inadecuación de los medios racionales para acercarse a los aspectos más sustanciales de la arquitectura: los sentidos, la emoción, el tiempo, el paisaje... La arquitectura sólo se comprende cuando se vive, se usa, se recorre, se toca, su huele.

Por ello, la enseñanza de proyectos se realiza apoyándose en conceptos como modelo, ejemplo, referencia, a partir de los cuales el estudiante tiene que realizar una acción (de proyectar) en la que, por medio de una inconsciente emulación, intenta aprehender los recursos proyectuales de los que carece. Una metodología que alcanza una perspectiva insospechada con la teoría de Javier Gomá, ya que ésta se centra en la racionalidad y libre elección de una acción, no tanto en los referentes o modelos elegidos, ni en el resultado de la acción o proyecto. Con esta teoría es posible asumir, sin ninguna mala conciencia, que no existe proceso de aprendizaje en arquitectura sin imitación.

La imitación arquitectónica no ha sido nunca una mimesis superficial de otras formas existentes, naturales o artificiales, sino una imitación que tiende a tomar de las cosas aquello que las trasciende, aquello que permite su posible utilización en función de las necesidades y deseos del hombre. La casa deriva de la experiencia del árbol, de la caverna,



Planta de estructura de la capilla en Sogn Benedetg, Sumvigt (Grisonen), Peter Zumthor, 1988



Cube (Pavillon nocturne). Alberto Giacometti, 1934



Tiendas y oficina Prada en Tokio. Herzog & de Meuron, 2003

del nido de los pájaros, pero al mismo tiempo se refiere al arquetipo de la vida prenatal en lo íntimo del seno materno. El hombre primitivo al construirla no se proponía imitar determinadas formas, sino reproducir unas condiciones de vida imaginadas o directamente extraídas de su experiencia, insertando su propia acción constructiva dentro de la Naturaleza.

Según Helio Piñón, la acción de proyectar es una acción subjetiva que intenta darle a la obra arquitectónica una identidad como obra de arte por medio de una consistencia formal.⁴ Cuando se proyecta se buscan referentes que, por sus propiedades, puedan ayudar a resolver el problema que intenta resolver el proyecto. Estos modelos, con sus principios, provocan un deseo y proponen un procedimiento: la acción racional de intentar emularlos a través del reconocimiento, conocimiento y comprensión de esos modelos. Además, el arquitecto no percibe un sólo referente en una experiencia única, sino que a lo largo de su trabajo experimenta una pluralidad de referencias, selecciona entre ellas las que le valen de ejemplos y antejemplos, y acumula las más útiles en un almacén que utiliza en la acción de proyectar.

Este depósito de modelos experimentados por el arquitecto constituye un conocimiento que contribuye a tomar conciencia del concepto de *material* de proyecto sobre el que actúa el pensamiento arquitectónico, proporciona criterios para la elaboración de dichos materiales, enseña acerca de la naturaleza del proyecto y desarrolla el uso de la mirada y el juicio. Estas referencias o modelos ejemplares en la producción de un proyecto de arquitectura, permiten recuperar, de una forma consciente, racional y libre, la dimensión ordenadora que siempre ha tenido el proyecto arquitectónico, dentro del marco estético, histórico y cultural al que pertenece. La cuestión central, durante el proceso de proyecto, será pues cómo discernir las auténticas referencias entre la multitud de ejemplos que hay, la elección de los modelos, qué criterio seguir en su selección, cómo reconocerlos, cómo comprenderlos, cómo transponer sus propiedades a situaciones nuevas.

Cuando el arquitecto experimenta una determinada referencia advierte que ésta es sólo provisional, nunca satisface por completo sus expectativas. La experiencia del proyecto demuestra un error de juicio y con él, el reinicio de la búsqueda en otro modelo, en otro proyecto...

¹ P. Mendes da Rocha, "Entrevista", en *Diario ABC*, Madrid 2006, págs. 50-51.

² O. Wilde, *La decadencia de la mentira*, trad. esp. M. L. Balseiro, Siruela, Madrid 2003, págs. 63-65. (*The Decay of Lying*, London 1889)

³ J. Gomá, *Imitación y Experiencia*, Pre-Textos, Valencia 2003.

⁴ H. Piñón, *EL proyecto como (re)construcción*, Edicions UPC, Barcelona 2005.