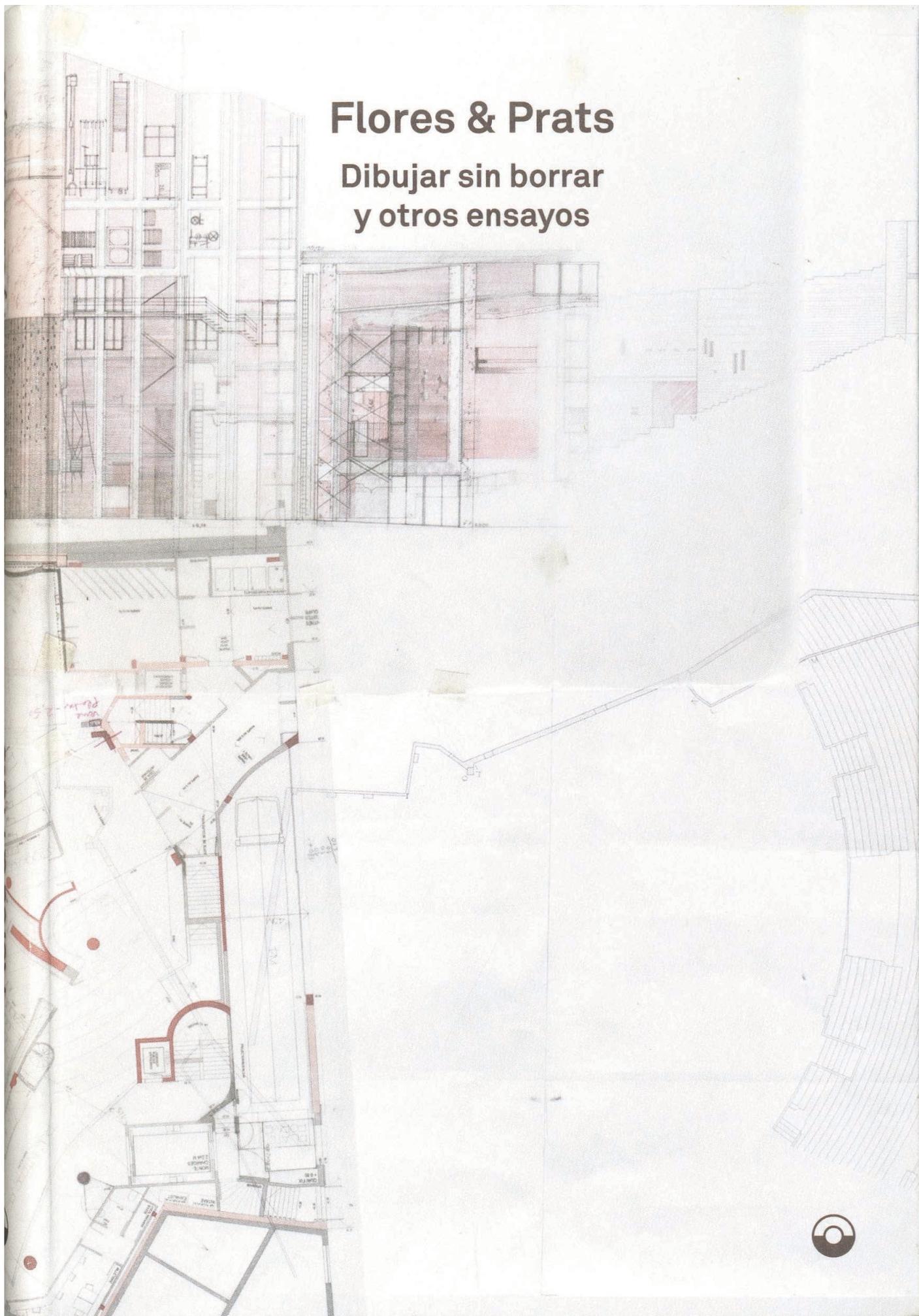


Flores & Prats

Dibujar sin borrar
y otros ensayos



Flores & Prats

**Dibujar sin borrar
y otros ensayos**

Prólogo de Fabrizio Gallanti

Puente editores
Barcelona, España
www.puenteeditores.com
info@puenteeditores.com

PUENTE EDITORES



Traducción: Moisés Puente
Revisión del texto: Diego Galar Iurre
Diseño gráfico: RafamateoStudio

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La editorial no se pronuncia ni expresa ni implícitamente respecto a la exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

© del prólogo: Fabrizio Gallanti
© de los textos: Ricardo Flores y Eva Prats
y de esta edición:
© Puente editores, Barcelona, 2023

Printed by GPS in Slovenia
ISBN: 978-84-125258-5-4
Depósito legal: B 392-2023

Índice

- 7 Prólogo
Fabrizio Gallanti

- 11 Sobre el dibujo a mano
- 16 Dibujar sin borrar
- 24 La práctica, el archivo y el estudio de la calle Trafalgar
- 30 Traslados
- 35 Cartas al constructor
- 40 Segunda mano
- 53 Tal como estaba
- 59 Inventarios y clientes
- 67 La biblioteca de Flores & Prats
- 82 Tardes de dibujo
- 94 John Hejduk: Casa para un poeta
- 98 *Pan, scroll, zoom*
- 106 Viaje de estudios a Pompeya
- 124 Construir comunidades
- 140 Siete preguntas
- 146 Walden 7: construir una comunidad en 1975
- 158 Cambio de escenario: de la academia a la práctica

- 163 Origen de los textos
- 165 Origen de las imágenes

Sobre el dibujo a mano

Eva Prats

El dibujo es una forma de comunicarnos; hace visible lo que estamos pensando para que nosotros y los demás podamos confrontarlo. Como arquitectos, al comienzo de un proyecto dibujamos para reconocer el área de trabajo, para comprender su uso futuro, para definir la propuesta a medida que se convierte en un edificio y, más tarde, durante su construcción, lo dibujamos nuevamente para establecer un diálogo directo con el constructor. Más allá de esto, también podemos dibujar para registrar la ocupación del proyecto. En todos estos pasos, el dibujo que nos interesa es el que explora y después fija nuestros pensamientos; para nosotros, esto sucede mientras dibujamos a mano. No se trata de habilidad, sino de mantener lo más intuitiva posible la acción de dibujar.

Uno puede explicar un proyecto solo con palabras, pero, cuando dibujas estas palabras, el dibujo establece una geometría precisa que el lenguaje no puede ofrecer; fija una opción física. Cuando la discusión sobre un proyecto pasa al dibujo, incorpora dimensiones y proporciones y una escala en relación con las cosas que lo rodean. Un dibujo pone a la vista un pensamiento, lo que permite a ti y a otros tomar una posición crítica sobre la distancia que puede haber entre las palabras y el dibujo.

Dibujar con medidas tiene que ver con la materialidad; acerca nuestros pensamientos a la construcción, pensamientos que preparan la acción de construir. Este es un aspecto especial en la arquitectura: nuestros dibujos siempre se refieren a una acción futura, dibujamos con la responsabilidad de construir. Nuestro estudio no está interesado en las especulaciones intelectuales; probamos nuestros pensamientos en una realidad exterior para que se abran a la libertad de interpretación de cualquier obra construida.

Comunicación a mano

Cuando regresamos a la universidad como profesores, una década después de haberla dejado como estudiantes, tardamos unas semanas en darnos cuenta de que la comunicación en el aula no funcionaba. Habíamos pasado nuestros años de estudio dibujando a mano, y ahora las paredes de un taller de tercer curso estaban llenas de impresiones de dibujos de ordenador: ¿es esta la línea de la acera? Por favor, ¿podrías señalar la puerta de entrada? Muchas de las líneas provenían directamente de los archivos digitales proporcionados a los estudiantes, una información de la que aún no se habían apropiado, líneas que estaban en sus dibujos pero que no pertenecían a sus pensamientos. Los estudiantes trataban de explicar reflexiones sobre un proyecto en proceso utilizando un dibujo que no los ayudaba a orientar su propuesta.

Un taller de proyectos es una oportunidad de intercambio entre el grupo de estudiantes, asistentes y profesores. Para favorecer esta situación, pedimos a los alumnos que dibujen a mano en grandes hojas de papel, tan grandes como las mesas del aula, de modo que el trabajo sea más público que si se desarrollara en una pantalla de ordenador. Al dibujar a mano, la información está a la vista, cada dibujo tiene una escala fija, un tamaño fijo; cada dibujo es un documento abierto con el que pensar y reflexionar. En el aula, los dibujos del alumno no solo pertenecen a su autor, sino a todos los demás allí presentes; son documentos públicos que hacen del espacio de estudio un "mercado de ideas", con influencias y contrastes que circulan de un diseño a otro. Un buen dibujo es el que comunica y se identifica con las explicaciones que se dan de él, y permite que todos en el aula aprendan de otras realidades posibles y del proyecto en el que todos estamos involucrados.

Como docentes, uno de nuestros objetivos es que los alumnos ganen confianza en el dibujo como forma de pensar y lo entiendan como la herramienta para construir su actitud personal y sus competencias frente a la realidad que están abordando.

Los invitamos a utilizar el dibujo como disciplina que permite que el proyecto incorpore cualidades de la realidad que evolucionan de manera personal para cada uno de ellos. Se trata más de reflexionar que de producir, de desarrollar capacidades personales siguiendo las intuiciones de cada individuo.

Por tanto, en clase, cada dibujo debe identificarse con los pensamientos individuales que desarrolla cada propuesta. A través de la acción de dibujar a mano, la conexión entre la mano y la mente es más rápida e intuitiva. La mano no te pregunta por medidas o direcciones, uno decide por proporción en relación con algo más. Puedes incluso dibujar una duda y, si notas que te estás aburriendo porque necesitas una nueva idea, entonces tal vez sea el momento de salir a caminar.

Dudar, un proceso a la vista

Nuestro pensamiento no es lineal, y el dibujo debe adaptarse a los saltos que surgen durante el proceso. El dibujo debería ayudarnos a pensar, en lugar de a eliminar posibilidades. Cuando aparecen múltiples opciones, el dibujo debe dejarnos dudar. Al trabajar sin borrar, pueden agregarse nuevas opciones en un nuevo papel de calco y permitir así que todo el proceso quede a la vista.

Tener dudas dibujadas alrededor de la mesa de trabajo permite la convivencia de diferentes pensamientos sobre una misma cosa. Un papel de calco superpuesto a otro suma diferentes ideas sobre el mismo tema; nuestro pensamiento fija y superpone dudas y posibilidades. No hay una opción absoluta, sino un debate de opiniones para dibujar. La duda está en la mesa de trabajo como elemento para avanzar.

A veces nos detenemos y sentimos la necesidad de retroceder en el pensamiento para descubrir cómo hemos llegado hasta allí. En las capas de papel podemos seguir las diversas trazas que han quedado registradas y encontrar una mejor opción dibujada algunas capas más abajo.

Elegir las herramientas

Tanto en nuestro estudio como en las aulas, desarrollamos principalmente la documentación a mano. Utilizamos la mano o el ordenador dependiendo del documento que planeemos realizar. Dibujar con el ordenador es muy útil cuando tenemos que compartir documentos con colaboradores externos al estudio. El juego de planos del proyecto de ejecución contiene dibujos a mano y a ordenador. Son herramientas diferentes; tú eliges cuándo usarlas. Es importante elegir la herramienta más útil en cada momento del proceso.

Un ordenador es bueno para la productividad, pero cuando necesitamos reflexionar, el tiempo y la producción no son factores que haya que tener en cuenta. Es importante cuidar y dar tiempo a nuestros pensamientos, valorar el momento de evolución del proyecto y trabajarlo utilizando las herramientas apropiadas. Se trata de cuidar procesos, de ser conscientes de que influirán en nuestra forma de pensar.

El dibujo a mano con lápiz no es tan común en las escuelas de Arquitectura en este momento, por eso en nuestros cursos reintroducimos esta herramienta como un buen compañero para la investigación y para permitir la intuición, las dudas, las indefiniciones, dejar partes inacabadas y facilitar el intercambio de este estado de pensamientos con los demás.

La construcción de un dibujo

Tanto en la escuela como en nuestro estudio, hemos notado que los jóvenes arquitectos formados únicamente utilizando ordenadores han perdido el ejercicio de construir un dibujo a medida que construyes tus pensamientos en torno al proyecto, con los distintos datos de las distintas escalas que se requieren para definir una propuesta. Quizás esta práctica se haya perdido debido a que el tamaño de la pantalla no es lo suficientemente grande como para desplegar toda esta

información al mismo tiempo ni para orientarse, como puede hacerse con un papel de gran tamaño, un espacio capaz de convertirse en un campo de pensamiento.

Con toda seguridad, esta observación tiene que ver con el hecho de que, durante nuestros años de estudiantes, trabajamos en el estudio de Enric Miralles, un lugar en el que dibujar a mano en grandes hojas de papel era una tarea muy cuidadosa y donde todos podíamos conocer los dibujos que estaban construyendo los demás durante largas horas.

En la escuela o en nuestro estudio queremos transmitir las cosas que han sido importantes para nosotros durante nuestros años de formación, por eso hoy esa formación a mano parece una buena experiencia para traer de vuelta a la academia. Esta preocupación no trata sobre dibujos de presentación final, sino sobre el proceso de definición de un proyecto a través de dibujos a mano que coinciden con los pensamientos de uno y los ponen a la vista de los demás, listos para ser comunicados.

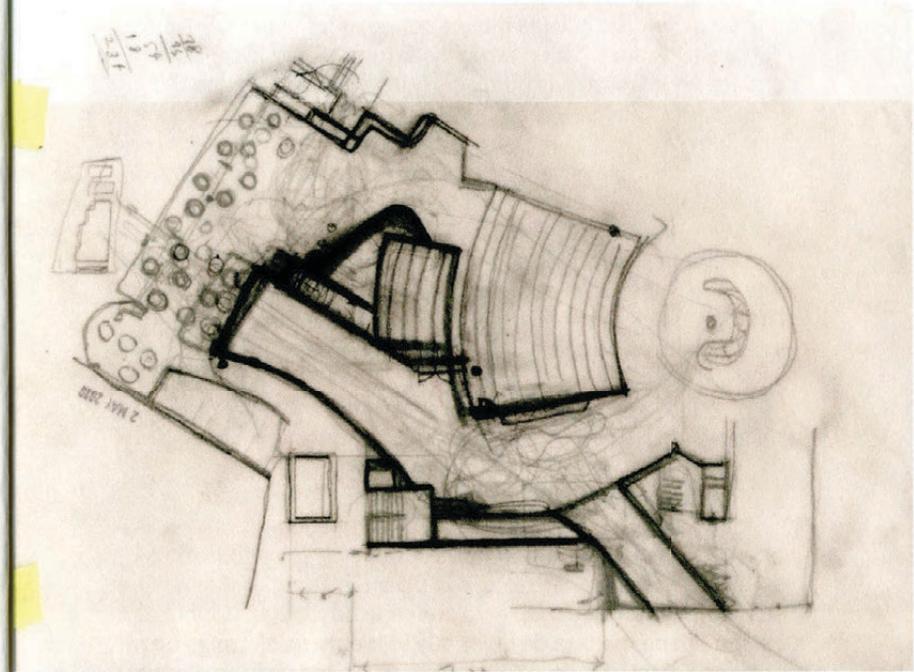
Dibujar sin borrar

Ricardo Flores

No hace mucho, nos entrevistaron para la revista británica *Architecture Today*, y titularon el artículo "Dirty Drawings". Podrían pensarse muchas cosas al leer el título, pero en este caso el periodista lo utilizó como una traducción directa de "dibujos sucios", en castellano, una expresión que utilizamos en el estudio para referirnos a dibujos que contienen todos los pensamientos, todas las líneas y muchas manos y, por tanto, no son limpios, ya que están cubiertos por una nube de grafito. No se trata de dibujos de presentación, sino que nacen de las reflexiones sobre los proyectos, pero, por otro lado, resultan muy útiles, pues reflejan las preocupaciones, las dudas, las idas y venidas a la hora de dibujar. Normalmente, estos documentos no se hacen públicos, no se publican, porque están hechos en el estudio en momentos concretos, en medio de algo, cuando se empieza a discutir con un socio o un colaborador, donde cada uno dibuja sobre el mismo papel, y en este sentido hacen visibles dichas discusiones e intercambios; son documentos muy directos. A veces simplemente se escanean y se archivan, son un material demasiado privado e interno como para poder enseñarlo y hablar de él; de ahí el interés que mostró el periodista en ellos.

Dibujos sucios

Estos dibujos sucios son documentos rápidos, hechos a mano alzada y con lápices de mina blanda, sobre papel vegetal colocado encima de un plano trazado a ordenador. Gracias al papel vegetal *uno puede centrarse en un punto concreto de la base que hay debajo, no en todo el plano a la vez, y trazar pruebas rápidas para hacer avanzar las ideas.* "¿Cómo se conectan todas estas partes? La gente estará en el bar, subirá las escaleras, caminará

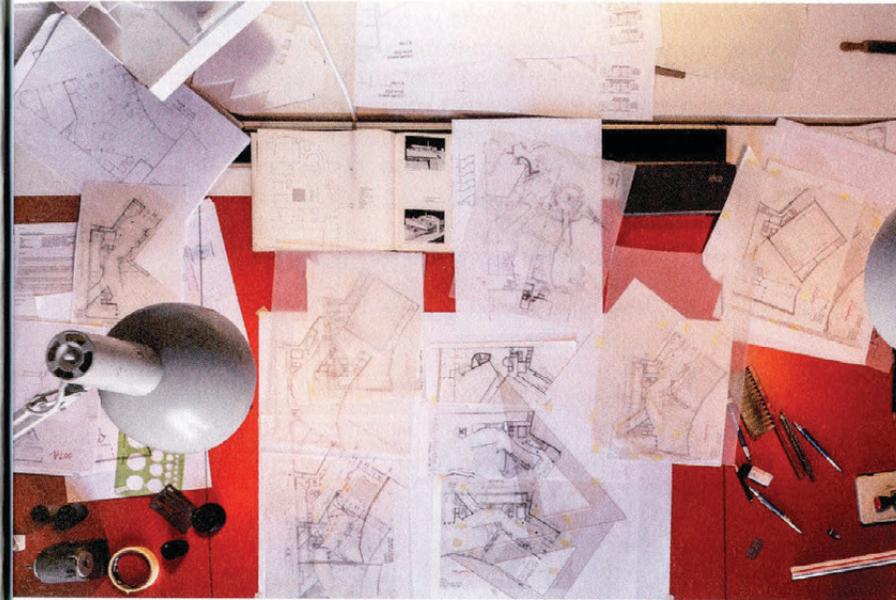


y atravesará el espacio... todo esto debería ser una experiencia en la que todo está conectado". Dibujas de un extremo a otro, gente que camina y mira a su alrededor o pide información, que se sienta en un banco a esperar, y todo eso debe ser una secuencia continua, como en una calle, un lugar distraído. Tu mano tiene la capacidad de comprender la tensión de un extremo a otro de esta calle. Cuando el lápiz se mueve, estás pensando y el lápiz se mueve contigo. "¿Quizás debería haber un banco aquí?". El lápiz y tú hacéis visibles los pensamientos sobre el papel. Este dibujo explica cómo todos estos elementos —la barra del bar, las gradas, el pasillo, las butacas...— deben funcionar como

una sola cosa. Lo interesante es conocer gente por casualidad; estas situaciones hacen atractivo el lugar. Puedes ver cómo los dibujos se vuelven más libres porque la mente de quien dibuja va muy rápido. Dibujas y redibujas sin borrar, dejando las distintas opciones en los papeles vegetales superpuestos, de modo que los dibujos se convierten en una pila de variaciones y deformaciones de una geometría flexible que se adapta cada vez más al lugar y a nuestros pensamientos. En cierto punto, te gusta una de estas variaciones y entonces paras y la dibujas con una intención, geometría, dimensiones y proporciones más precisas. Normalmente, todo este material está en las mesas del estudio: es el resultado de la actividad diaria del arquitecto.

La mesa de trabajo

Es interesante ver la mesa de trabajo de un arquitecto; contiene maquetas de estudio parciales o completas y libros que le interesan. Es importante que los libros, con su cualidad física, estén alrededor y que uno pueda mirarlos cuando se ve atrapado en un problema o cuando está cansado de dibujar. Abrir un libro es una buena manera de dejar que la mente se distraiga un rato entrando en el mundo de otra persona y pensando en el problema que tenemos en nuestro proyecto a través de otros dibujos, maravillosos de mirar. Dejamos que nuestros ojos y nuestra mente divaguen por todas esas páginas, de ahí que sea importante esa condición física del libro, que pasa a ser una buena compañía. Después de hojearlos un rato, seguimos con nuestras propias tareas. Por tanto, sobre la mesa hay libros, dibujos de proceso, algunos croquis, papel vegetal y las herramientas que nos ayudan a trabajar: escuadras, lápices, cepillos para limpiar, una goma, sacapuntas, lápices de colores, un escalímetro para cuando quieres medir algo, plantillas, cinta adhesiva y muchos lápices. Esto se parece a lo que puede verse al ir a una obra; los albañiles tienen sus propias herramientas, y cada uno las tiene a su alrededor y las utiliza constantemente.



Podemos dibujar con escuadras o utilizar un paralex para movernos y trazar líneas perpendiculares. El paralex nos hace trabajar más a favor de una geometría ortogonal, de líneas paralelas y perpendiculares, mientras que las escuadras se mueven por el papel con mayor libertad. Es importante pensar en cómo las herramientas definen el procedimiento, una forma de dibujar, una forma de construir el documento. Para no dejar que el papel se mueva siempre utilizamos cinta adhesiva, la usamos para fijar provisionalmente algunas cosas sobre la mesa. El flexo también es importante, pues fija la atención en algunos puntos concretos del dibujo.

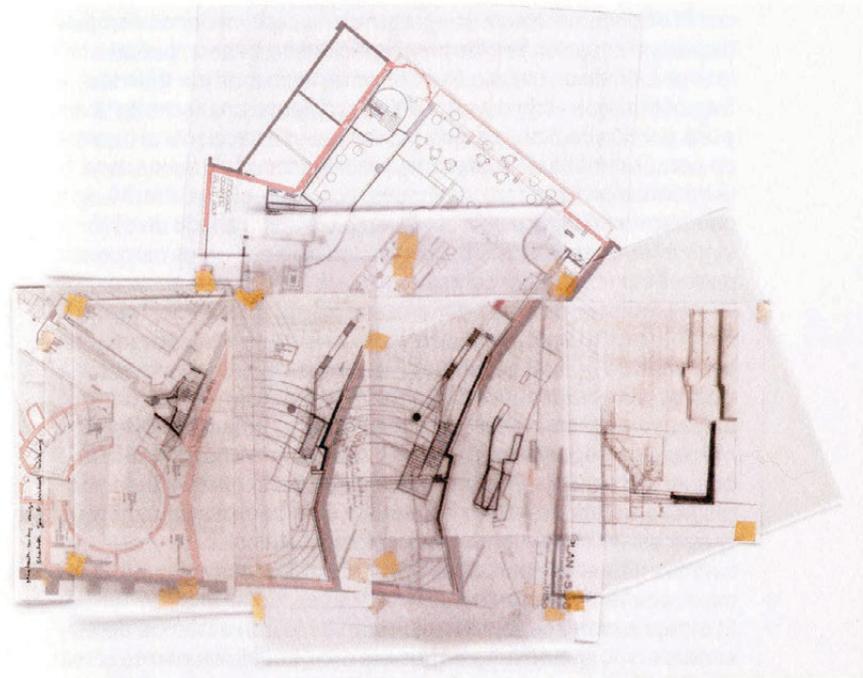
En las paredes, a nuestro alrededor, también hay dibujos, croquis antiguos o fotografías del lugar que nos acompañan.

La mesa de un arquitecto está rodeada por su imaginario, y estos dibujos son una extensión de sus pensamientos. En cierto modo, los libros, las maquetas y las fotografías también son fragmentos de su cabeza. Cuando uno empieza a trabajar, empieza a activar estos elementos; los papeles y las escuadras comienzan a moverse y uno empieza a dibujar.

Papeles superpuestos

Hay otro tipo de documentos que recogen el proceso y que se construyen por capas; un dibujo se superpone al anterior, conforma un documento complejo, una suma de papeles superpuestos. Utilizamos impresiones de dibujos a ordenador como base para trabajar, les colocamos una hoja de papel vegetal encima y comenzamos a dibujar. La base ofrece cierta seguridad, una estructura sobre la que poder trabajar y modificar, pero cuando uno coloca el papel vegetal encima, la imagen de abajo se desvanece y ya no se ve tan clara, y esto te da la libertad de pensar cosas nuevas con cierta distancia. Todo esto es interesante porque uno va reflexionando o criticando lo que ve debajo a la vez que lo convierte en algo nuevo.

¿Cómo construir un dibujo que contenga las múltiples dimensiones del proyecto? Por lo general, empezamos imprimiendo y poniendo coordinadamente sobre la mesa todos los dibujos que tratan una zona del proyecto que queremos estudiar, acumulando todos los datos sobre el tema. Es un documento hecho a base de fragmentos de plantas pegadas unas a otras y a uno o más alzados, y a partir de esta base puede trazarse, por ejemplo, una sección para aclarar cómo funciona esta parte del proyecto, al tiempo que se definen fragmentos de las plantas afectadas por esa sección. Puede que se necesiten varios niveles para construir la sección, de modo que los colocas en orden y alineados encima. Es entonces cuando las escuadras y el paralex resultan de gran utilidad, para proyectar las plantas en la sección que está debajo. La sección y los frag-



mentos de la planta informan uno al otro y, al final, constituyen un nuevo dibujo compuesto de piezas complementarias. Lo que tienes en el papel transparente es un fragmento de la realidad de este proyecto; el resto se va desvaneciendo.

Como durante el proceso de dibujo vamos poniendo sobre el papel nuestros conocimientos y reflexiones, todo aquello que sabemos, estos papeles son, finalmente, documentos que registran lo que estabas pensando en ese instante. El documento lo contiene todo, no solo el dibujo, también números, textos, todo: lo que sea que tengas en la cabeza, lo "tiras" sobre el papel, y enton-

ces esos documentos se convierten en un contenedor de tiempo, de las conversaciones y las preocupaciones que acompañan a la evolución de un trabajo. Pueden estar formados por muchos fragmentos con el fin de entender el problema: una fachada abajo y una porción de planta arriba, y después una sección a la izquierda porque necesitas saber cómo funciona todo... Si tienes toda la información frente a ti, entiendes todo el problema. Entonces puedes modificar la planta, por ejemplo; subir o añadir un escalón, y adaptar todos los dibujos relacionados con estos cambios: puedes controlarlo por completo.

Al juntar las diversas dimensiones de un problema, los ojos se mueven de un dibujo a otro y los conectas en la cabeza, y es entonces cuando el espacio se vuelve real en nuestra mente y podemos actuar sobre él. Se trata de una forma relacional de pensar que cuenta con la conexión directa entre el ojo y la mano, que responde al impulso e intuición de uno y otra. Así que, en esta manera de trabajar, no es bueno que algunas partes del problema estén en otra mesa o en otra pantalla, porque entonces el pensamiento se interrumpe y la solución ya no articula las diferentes partes del proyecto. Necesitamos que todos estos elementos estén a nuestro alcance, delante de nosotros. El dibujo a mano es un reflejo directo de lo que estamos pensando, por lo que resulta imposible dibujar solo en planta o solo en sección: la mano se mueve como se mueve nuestra cabeza, y el dibujo refleja la complejidad de nuestro pensamiento, que conecta y relaciona las múltiples dimensiones de la realidad.

El tamaño del papel

Estos documentos están compuestos por fragmentos de dibujos de ordenador debajo de varias capas de papel vegetal, todo lo que creemos necesario para estudiar una parte del proyecto. El documento es tan grande que puede que haya que meter una parte del papel debajo de la mesa para poder seguir dibujando. Es un documento de gran tamaño, pero lo necesitas todo;

es importante no limitar las investigaciones a la dimensión del papel. Si tienes grandes hojas y grandes dibujos impresos, puedes dibujar moviéndote hacia la derecha y hacia la izquierda, en planta o en sección... no sabes en qué dirección irán tus pensamientos y está bien tener la libertad de moverte por toda la hoja y que el papel no limite tu cabeza. Si solo tienes una hoja A3, limitará la evolución de tu pensamiento; una lástima.

Al final, el documento puede llegar a tener muchas capas de papel porque tuviste que hacer más y más pruebas. Es bueno construir un documento que contenga todos tus intereses y que comience a crecer y agregar otras dimensiones: no solo secciones o plantas, sino también otra vista del espacio en diagonal... Así que, cuando hay demasiada información, puedes colocar un papel blanco debajo de la última capa transparente, solo de la parte que necesitas estudiar, y ocultar lo que hay debajo para que solo puedas ver lo que quieres ver y comenzar a repensar el espacio. De esta forma, tienes una nueva parte de la planta, una nueva realidad que sale de la planta de hoy, y luego lo rotulas con la fecha, la escala y toda la información que creas importante fijar. Es interesante ver cómo el documento puede cambiar con el tiempo: primero la base del dibujo por ordenador, compuesta por varias impresiones que se pliegan y se pegan entre sí para formar un conjunto preciso del fragmento que es necesario estudiar; después un gran dibujo hecho a mano sobre papel vegetal, que es solo una selección de la base del dibujo a ordenador; y más tarde una nueva versión encima, con un nuevo interés o punto de vista del problema, y así sucesivamente. Estudio tras estudio, el dibujo se va enriqueciendo, pero para aclararlo podemos intercalar papeles blancos y esconder alguna investigación anterior. Gracias al gran tamaño del papel caben más dibujos y más estudios de la parte del proyecto que ahora nos preocupa, fragmentos de las partes del proyecto que más nos interesan. Y todo aquello se convierte en un documento complejo con una serie de capas de papeles con los numerosos estudios que contienen toda tu reflexión, y tal vez aún necesites volver y trabajar en él nuevamente porque una nueva idea acaba de aparecer...

Casi todos los textos de esta antología giran en torno a un mismo tema: el dibujo. Aunque diferenciados por sutiles variaciones en su **concepción** y enfoque, los diecisiete textos de este volumen pueden entenderse como un único monólogo continuo con retornos casi compulsivos a la misma idea. Flores & Prats creen en la capacidad del dibujo a mano para generar múltiples y complejas capas de conocimiento sobre un espacio o un lugar y así orientar los sucesivos pasos del proceso de proyecto.

Su obsesión por el dibujo es una forma de resistencia optimista, y creen que, si se movilizan con intensidad, rigor y pasión, las herramientas de representación arquitectónica todavía pueden ayudarnos a descifrar el mundo que nos rodea.

ISBN: 978-84-125258-5-4



9 788412 525854

PUENTE EDITORES



PLAN +0.00
NIVEAU REZ DE CHAUSSEE
1/100

BÂTIMENT
EXISTANT