

Composición y discurso gráfico en los concursos.

Isabel Crespo Cabillo, Joan Font Comas, Francisco Martínez Mindeguía.
Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés, Universidad Politécnica de Cataluña.

Introducción

El objetivo de un concurso de arquitectura es, obviamente, obtener la mejor solución al problema que motiva su convocatoria. Y, lógicamente, la aspiración de todos los participantes es conseguir que la suya sea la propuesta elegida. Pero, para ello, la calidad arquitectónica no es suficiente, es indispensable, además, que un jurado llegue a percibir esa calidad y entre a considerar las bondades de la propuesta presentada. Si bien es cierto que tal percepción requiere una sensibilidad y una cultura arquitectónica que no siempre quedan garantizadas en la composición de los jurados, parece obvio que la forma de exponer la propuesta es determinante: es difícil que un jurado llegue a interesarse por una buena propuesta mal explicada.

Aun considerando la amplia gama de tipos de concurso (abiertos o restringidos, anónimos o firmados, locales, nacionales o internacionales, de un solo tiempo o por fases, de ideas, de anteproyectos, etc.), tipos que dan lugar a procedimientos de selección distintos, lo cierto es que, en la inmensa mayoría de los casos, las bases fijan un marco homogéneo de presentación de las distintas propuestas; un marco que mayoritariamente viene definido por un determinado número de paneles de un formato preestablecido. Es pues en ese marco, restringido y común para todos los participantes, donde cada propuesta debe ser explicada y, a través de esa explicación, captar el interés del jurado y convencerle de sus cualidades.

La presente comunicación pretende fijar la atención en ese discurso gráfico o unidad narrativa a través de la cual se exponen las características determinantes de la propuesta que se presenta. Un tema que no aparece en las publicaciones especializadas que, cuando hablan de proyectos de concurso, se limitan a mostrar una o varias imágenes parciales, extraídas de la narración, pero aisladas de su conjunto. Esta práctica habitual mutila el discurso original, dificulta la valoración crítica del lector sobre las cualidades de la propuesta e impide analizar la forma que los concursantes dan a su narración. Sin embargo, dada la trascendencia que hoy tienen los concursos, parece obvio el interés que ese tipo de análisis puede tener para cualquier profesional y, de manera especial, para quienes tenemos la responsabilidad docente de preparar a futuros arquitectos.

Esta comunicación plantea una aproximación a la caracterización de este tipo específico de narración gráfica, la comunicación del proyecto en los concursos, tratando de establecer sus principales elementos definidores. Aun asumiendo su carácter ensayístico, la comunicación apoya su reflexión en el análisis de tres

propuestas concretas, que se muestran al final de la comunicación, en las que son claramente identificables algunas de las características que aquí se proponen como definidoras. Por otra parte, dicho análisis ha sido contrastado y complementado con entrevistas que interpelaban, directamente sobre el tema, a sus autores respectivos: Josep Llinàs, Iñaki Alday (de Alday & Jover¹) y Gianluca Andreoletti (de APsT architettura²), arquitectos sobre cuya obra gráfica los firmantes de la comunicación realizaron exposiciones en 2004, 2005 y 2006, el contenido de las cuales quedó recogido en sus respectivos catálogos.

Una imagen unitaria

El principal elemento que condiciona la construcción del discurso gráfico para un concurso es que va a ser leído por un jurado en un entorno de competición con otras propuestas. Ello no implica que se tenga que proyectar pensando en la composición del jurado, pero sí que es importante tener en cuenta las condiciones en que una propuesta llega hasta ese destinatario.

En su experiencia de actuar como jurado, Josep Llinàs constata que en muchos casos el tiempo disponible para el examen de las propuestas, en una primera fase, es corto (para él excesivamente corto). Afirma que en una convocatoria abierta puede que la cantidad de propuestas presentadas sólo permita a los miembros del jurado dedicar unos escasos minutos al análisis de cada una de ellas. Aun disponiendo de un tiempo más razonable, sigue Llinàs, el examen empieza por una "mirada distante" y, cuando hay una característica que le atrae, profundiza un poco más.

Ese contexto en el que se produce la lectura conduce a esbozar algunas primeras características que parecerían exigibles en toda pieza del género gráfico que nos ocupa. En primer lugar, la presentación ha de tener la capacidad de mostrar una imagen unitaria que permita distinguirla del resto de las opciones presentadas. Por otra parte, la forma global del discurso ha de permitir superar el filtro de esa "mirada distante"; es necesario que, en la presentación, algo llame la atención del lector/jurado, algo que motive una segunda lectura más atenta. Ese algo, ese elemento desencadenante del interés del lector, puede adoptar formas muy diversas: puede ser una imagen potente, capaz de expresar de forma sintética las ideas principales de la propuesta, pero también puede ser un orden compositivo que denote claridad de ideas o, tal vez, un registro gráfico global que exprese una claridad y una sensibilidad que induzcan al deseo de saber más, de profundizar en la lectura. En cualquier caso, se trata de un elemento claramente formal y visual que no se

conjuga aun en una lectura atenta y racional sino, fundamentalmente, en una de valor estético.

Al respecto, Iñaki Alday explica que, en su opinión, los paneles de un concurso han de mostrar una unidad (composición), una coherencia: han de mostrar, en definitiva, que se tienen ideas claras. En esta composición, afirma, hay que considerar la imagen global, el equilibrio entre partes claras y oscuras, la imagen de orden. Por su parte, Andreoletti cree que "no hay que pensar en el jurado sino en la eficacia del mensaje, en su fuerza expresiva, en el equilibrio de figura y fondo, la introducción de elementos de estabilidad en la composición (alineaciones, franjas, etc...) y de inestabilidad en lugares inesperados (como la prolongación del río en la primera lámina", del trabajo de APsT architettura que se analiza en esta comunicación) (fig. 4).

La concreción del mensaje

Un segundo condicionante de toda presentación de concurso es la restricción del espacio expositivo. En los concursos actuales es normal que la explicación de la propuesta deba circunscribirse al marco estricto de tres o cuatro paneles. Por consiguiente, éste es un tipo de narración gráfica que debe combinar un alto grado de concisión con una máxima capacidad de comunicación. Para ello, el primer paso es decidir qué se va a explicar, cuál es la esencia del mensaje que se quiere exponer. Sin ese paso, no hay narración ni discurso posible. Desde su experiencia de actuar como jurado, Alday comenta su perplejidad ante propuestas donde, dice, "no se sabe qué mirar ni qué se quiere explicar ni qué se está proponiendo".

Concretar el mensaje requiere un previo ejercicio de síntesis, que no siempre es fácil de realizar. Toda obra de creación, como es el caso de una propuesta arquitectónica, lleva implícita una intensa implicación personal de su autor. Y, al tratar de explicarla, esa implicación tiende a entorpecer la capacidad para discernir lo que es esencial de lo que no lo es tanto, ya que, instintivamente, tendemos a sobrevalorar todo aquello cuya consecución nos ha exigido dosis importantes de esfuerzo personal. Es necesario pues, tomar una cierta distancia para releer la propuesta y perfilar qué es lo que la define, y hay que explicar con claridad, y qué es lo que, aun siendo importante, no es momento de integrar en el discurso ya que probablemente va a dificultar la comprensión de lo que es esencial.

Revisando sus propios trabajos, con la perspectiva del tiempo, Alday admite que, en ocasiones, en sus láminas hay un "exceso de información". Y es que, aun habiendo concretado el mensaje, hoy no es fácil controlar el volumen de información admisible en el espacio disponible en los paneles de presentación. El uso de sistemas informáticos para producir y componer dibujos e imágenes, y la facilidad con que pueden generarse nuevas vistas y proyecciones, induce con facilidad al exceso de información.

Se hace pues más necesario que nunca tener clara la estructura de la narración y ceñirse a ella, aunque ello

implique recortar y desechar material gráfico que, pese al valor que pueda tener aisladamente, no va a hacer sino restar eficacia y claridad al mensaje.

La forma del discurso

Es obvio que, si el mensaje a comunicar está bien definido, la forma de componer el material gráfico elaborado –proyecciones, dibujos, imágenes, textos, etc.- no puede ser el simple resultado de distribuir ese material dentro de los límites de los paneles que determinan las bases. Hay que construir un discurso, una narración gráfica que, por una parte, pauté y ordene la lectura y, por otra, exprese y transmita los valores que sustentan la propuesta y que, a menudo, no son evidentes en las simples proyecciones o en las imágenes del proyecto. Este discurso implica una unidad que debe tener un principio y un final, que se ha de poder reconocer en su desarrollo y que debe asociarse a una cualidad significativa; en su construcción se han de respetar unos principios clásicos: que el orden de su lectura transmita la idea de avance (de progreso sin repeticiones), que se adecúe el tipo de representación con el tema que se expone, que se valore la importancia de cada parte y se refleje en su tamaño, situación y relevancia, que se consiga una equilibrada articulación entre las partes (de contenido, diferenciación y valoración) y que se mantenga la coherencia en la exposición en todas ellas.

En 1987, Juan Daniel Fullaondo decía, hablando de concursos, "normalmente los dibujos son más bien lacónicos" (1987, 19), poniendo en duda que los proyectos tengan la capacidad de "hablar por sí mismos". El dibujo tiene límites y la capacidad de los arquitectos para comunicar con ellos también. No hay que confiar en que "un buen proyecto habla por sí mismo", como tampoco en que el jurado llegue a percibir los valores de una propuesta si, en la presentación, no hay una intención explícita de manifestarlos con un lenguaje gráfico.

Es a través de ese lenguaje gráfico como se puede captar la atención del jurado, en su inicial "mirada distante". Hay que ser conscientes de que, en todos los casos, queriéndolo o no, la composición de una presentación emite un mensaje visual que, como se ha expuesto, incide directamente en el interés del jurado. En ese contexto, todo lo que se disponga sobre la superficie de los paneles cobra significado; un significado que no sólo es preciso controlar, para que sea coherente con lo que se quiere explicar, sino que parece indispensable utilizar, de manera intencionada, como instrumento narrativo.

Naturalmente, hay muchas maneras de abordar ese discurso visual y sería vano tratar de tipificar una única forma de plantearlo. Comentaba Alday que, en la propuesta, "tiene que haber un orden claro, de efecto rápido y resonancias lentas", que se entienda claramente y que se continúe reconociendo en el resto de la lectura. Hay que mostrar claramente cuál es la propuesta, en qué consiste y qué razones la sustentan, de modo que llegue a condicionar la lectura graduando la importancia relativa de las partes (tamaño, contraste, color,...).

A modo de ejemplo, Gianluca Andreoletti explica que:

En todos los casos, la primera operación [de esta composición] consiste en leer lo que piden las bases del concurso, en cuanto a la presentación. La segunda es construir una maqueta de las láminas, considerando el número de proyecciones, su escala y su tamaño. En el caso del Ponte della Scienza [ver fig. 3], la concentración de la información en una franja central, continua entre las láminas, pretendía sugerir la idea del puente, como elemento estrecho y largo entre dos extremos. Este esbozo de maqueta fue una decisión del equipo y sobre ella se montaron después las proyecciones. La composición dividía los paneles en tres franjas, de modo que los dibujos ocuparan las dos inferiores; en la franja central se dispusieron las proyecciones que pedían las bases (plantas, alzados, secciones), mientras que en la inferior, (la de síntesis, como soporte) se colocaron: esquemas, análisis, fotos del área y la información de las escalas. Las dos primeras láminas describen el puente en su entorno, con el contexto, con el carácter abandonado, olvidado, vetusto del área ex industrial en la que se sitúa el puente, en resumen: la materia del proyecto y su lectura literaria. La composición de las láminas debe explicar la idea del proyecto claramente, como en una narración en la que se alternan momentos poéticos y momentos de contenido técnico. En todo caso, hay que tener el valor de resaltar lo que tiene de bueno el proyecto y ocultar lo que no funciona, porque los problemas se podrán resolver después.

El papel de los renders

Entre los profesionales, hoy parece existir un consenso bastante extendido en conceder a las representaciones foto-realistas (*renders*) un papel relevante a la hora de ganar un concurso. Sin embargo, no hay razones para pensar que eso deba ser así como norma general. Es probable que tal relevancia guarde relación con la crítica, también muy extendida, sobre la inadecuación de los jurados. Ciertamente, son frecuentes los casos en los que, en la composición de los jurados, predominan los puntos de vista políticos, técnicos o comerciales, quedando relegado el criterio arquitectónico a una presencia poco menos que testimonial. Josep Llinàs considera que "el papel del jurado cada vez está más mediatizado". Sus decisiones pueden estar demasiado influidas por el interés de la propiedad, con criterios que se muestran "opacos" a las posibilidades de las propuestas arquitectónicas. No es extraño, dice, "que el resultado de los concursos sean propuestas complejas, genéricas, que admitan un amplio margen de maniobra o que se priorice el efecto mediático". Alday, por su parte, considera que "últimamente hay cosas que los jurados no quieren oír; están predispuestos a aceptar algunos tipos de solución sin cuestionar su lógica o su justificación". Son lo que él llama proyectos "comodín", proyectos no conflictivos, "transparentes". Propuestas que se "venden" con la etiqueta de "sostenible" o "ecológico" y que son

aceptadas sin cuestionar la veracidad de lo que exponen.

En tal escenario, no es extraño que un tipo de registro gráfico como el *render*, que resulta impactante y fácilmente asimilable para quien esté poco habituado a leer arquitectura, más allá de una imagen, acabe teniendo una incidencia excesiva en las decisiones. Pero que eso sea así no significa que deba asumirse, sin crítica, desde los estamentos profesionales. Si bien es cierto que, en determinados proyectos, la imagen puede ser el principal elemento definidor de la propuesta (el caso de la Ópera de Sídney podría ser paradigmático), en muchos otros casos su importancia es considerablemente menor, e incluso hay temas de concurso para los que ni tan solo tiene sentido hablar de imagen desde ese punto de vista fotográfico.

En cualquier caso, el *render*, entendido en su acepción más realista, no parece el registro más adecuado para un concurso, sobre todo cuando las propuestas apenas alcanzan, en cuanto a su desarrollo, el nivel de anteproyecto. Son aún formulaciones arquitectónicas de *grano grueso* que, caso de ganar, deberán desarrollarse en profundidad hasta hacerlas construibles. Por consiguiente, es normal que contengan grandes indefiniciones y lagunas. Indefiniciones que no son fáciles de camuflar en un *render* foto-realista. A menos que se rehuya el realismo, para buscar registros más abstractos e intencionadamente manipulados, un *render* mostrará crudamente todas las indefiniciones de la propuesta. Unas indefiniciones que el realismo del registro hará que no sean percibidas como tales sino como decisiones de proyecto, definitivas y conscientes. El poder de la imagen se volverá entonces contra los intereses del concursante y, muy probablemente, acabará enmascarando los posibles valores de su propuesta.

Propuesta 1 de análisis (Josep Llinàs)

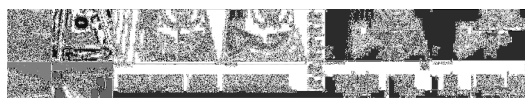


Figura 1. J. Llinàs, *Concurso para el nuevo edificio de la Universidad Luigi Bocconi, Milán, 2002.*

La exposición se hace en cinco láminas, o paneles, divididas en dos franjas horizontales asimétricas, comunes en todas ellas (fig. 1). La primera lámina contiene la situación y la imagen en perspectiva de la propuesta. Por su parte, la segunda y la tercera contienen, en la franja superior, las plantas baja y tipo, mientras que, en la franja inferior, se disponen los alzados.

Al final del tercer panel, una franja vertical, con el esquema de usos de las diferentes plantas tipo, detiene el orden ascendente de las anteriores proyecciones y permite que las láminas cuarta y quinta contengan las plantas sótano, en orden descendente, con las secciones en la franja inferior. La sección del terreno, en todos los casos (plantas y secciones), es gris oscuro; esto permite nivelar los alzados y las secciones, y diferenciar las plantas sobre rasante de las bajo rasante.

Propuesta 2 de análisis (Alday & Jover)



Figura 2. Alday & Jover, *Concurso para la ordenación de la Expo de Zaragoza*, Zaragoza, 2005.

La exposición se hace en cuatro láminas divididas en dos franjas horizontales asimétricas, comunes en todas ellas (fig. 2). En cada panel, la franja superior contiene el tema (plantas, secciones, textos) y la inferior imágenes complementarias (vistas aéreas, pequeños renders, cuadros de materiales,...). En la primera lámina se coloca la situación del proyecto y se resume la idea de la propuesta: la recuperación de las orillas plateadas (chopos, sauces, álamos, olmos, tamarindos...) que antes cubrían las orillas del Ebro a su paso por Zaragoza. Esta idea es la que justifica el lema de *El meandro plateado*, con el que identifican la propuesta. La segunda lámina contiene la planta de la propuesta, mientras que las dos últimas se destinan a secciones parciales y esquemas de los diferentes sistemas (agua, vegetación, tráfico,...) que justifican y refuerzan la propuesta de la planta.

Propuesta 3 de análisis (APsT architettura)



Figura 3. APsT architettura, *Concurso para el Ponte della Scienza*, Roma, 2000.

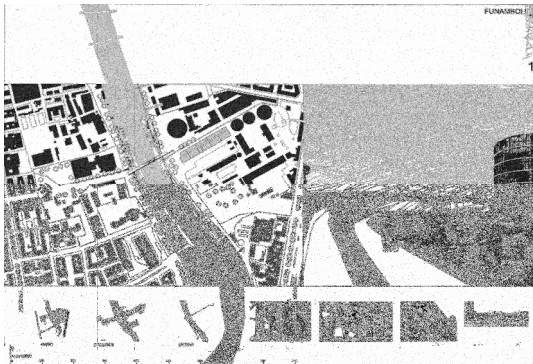


Figura 4. APsT architettura, *Concurso para el Ponte della Scienza*, Roma, 2000. Detalle.

La presentación se desarrolla en seis paneles divididos en tres franjas, comunes a todas ellas (fig. 3). La exposición se desarrolla propiamente en la franja central, mientras que la inferior contiene imágenes complementarias (diagramas, referencias, un render y una sección), al tiempo que la superior queda libre, ocupada tan sólo por el lema del concurso, que se sitúa en la esquina superior derecha. Esta división no es rígida, ya que en algunos casos (láminas 1 y 3) el dibujo de la franja central se expande, puntualmente, sobre las otras dos.

Como explica Andreoletti, "la primera lámina es introductoria, y contiene la idea del proyecto y su imagen. La 3ª y la 4ª son las más clásicas (alzado, planta y sección). Los últimos paneles forman un díptico con la unión de dos partes del puente, el punto más importante, que representa la inestabilidad y el equilibrio que queríamos conseguir, como si caminásemos sobre el río por un cable, como un funámbulo (era el lema del concurso)".

REFERENCIAS.

- CRESPO, Isabel, FONT, Joan, MARTÍNEZ, Francisco. 2004. *Los dibujos de Josep Llinàs*. ETSAV. Sant Cugat del Vallés.
- FULLAONDO, Juan Daniel. 1987. "Hablando de concursos de arquitectura". *Arquitectura*, 266: 16-19.
- 2005. *Els dibuixos de Iñaki Alday y Margarita Jover*. ETSAV. Sant Cugat del Vallés.
- 2006. *El dibujo y la imagen del proyecto. La obra gráfica de 4 equipos de arquitectos romanos*. ETSAV. Sant Cugat del Vallés.

DATOS DE LOS AUTORES.

ISABEL CRESPO CABILLO, Doctora Arquitecta por la Universitat Politècnica de Catalunya (2005). Profesora Colaboradora Doctora en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés (2005). isabel.crespo@upc.edu

JOAN FONT COMAS, Doctor arquitecto por la Universidad Politécnica de Catalunya (1987). Profesor Titular de Universidad en la ETSA del Vallés (1988), fundador y director del grupo CAIRAT. joan.font@cairat.upc.edu

FRANCISCO MARTÍNEZ MINDEGUÍA, Doctor Arquitecto (2001) por la Universitat Politècnica de Catalunya, Profesor Agregado en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés (2011). paco@mindeguia.com

NOTAS.

¹ El equipo lo componen Iñaki Alday y Margarita Jover, pero en este proyecto contaron con la colaboración de Christine Dalnoki.

² Actualmente el equipo se ha disuelto, pero en este proyecto lo componían Gianluca Andreoletti, Maximiliano Pintore y Stefano Tonucci.