

La perspectiva como hermenéutica del proyecto

Alejandro Abaca

Considero a la perspectiva como la métrica abstracta del espacio, un método que se manifiesta como un conjunto reglado de operaciones, un algoritmo. Perspectiva es una palabra latina que significa "mirar a través", mirar a través de la "ventana" que se construye entre nuestro ojo y el cuadro o plano figurativo.

La intersección que se forma entre el punto del centro visual que conecta con cada uno de los puntos de la forma en el espacio que se pretenda representar, es lo que ubicamos en el plano del cuadro. El punto de vista a su vez está ubicado en el plano ortogonal al plano del cuadro, que en su intersección se obtiene una traza que denominamos línea de horizonte, línea que contiene a los puntos de fuga y a los medidores, que expresan la distancia que existe entre el cuadro y el observador.

Esta nueva espacialidad, donde el espacio ya no es direccional, jerarquizado ni orientado como lo era durante el medioevo, construye un espacio que se presenta homogéneo e infinito, equivalente en sus cuatro direcciones, con una estructura regular sustentada en las leyes matemáticas de la geometría, entonces el cuadro es sólo una ventana a través de la cual vemos un segmento particular de una misma realidad.

Así es que propone un nuevo sujeto que vive en perspectiva, ahora "el sujeto está en relación con el objeto" y desde esa nueva espacialidad de la perspectiva que los incluye, comienza una de las transformaciones históricas más grandes de la historia que fue la irrupción del mundo capitalista. Este espacio tiene varias dimensiones, una gráfica, que nos remite al espacio arquitectónico, otra geográfica que tiene relación directa con el hallazgo de que la tierra es redonda y se afirma con el proceso de la conquista de nuestro continente americano por los europeos y un último espacio cósmico que tiene relación con el nuevo universo que surge a partir de las nuevas hipótesis del sistema solar.

Llamamos "hermenéutica" al conjunto de conocimientos y técnicas que permiten que los signos hablen y nos descubran sus sentidos. La palabra "hermenéutica" (derivada de la voz griega *hermeneuo* significa explicar un texto) se utiliza para resumir las distintas consideraciones, principios y normas que nos ayudan a llegar a una interpretación adecuada. La hermenéutica como ciencia de la interpretación, nos dará la clave para poder aproximarnos a dos ideas hasta ahora desconocidas (me refiero a la invención de la perspectiva durante el renacimiento y a la idea de espacio cartesiano) una es la idea de proyecto y la otra un nuevo concepto de infinito.

La estructura de un espacio infinito, constante y homogéneo, un espacio matemáticamente puro, en oposición a la idea de un espacio perceptual, que se construye desde los límites de nuestra percepción. Este infinito se resuelve en los puntos de fuga. Este espacio homogéneo es construido en donde todos los puntos del espacio pueden volver a crearse construcciones similares en todos los sentidos.

La construcción en perspectiva abstrae el espacio visual y lo transforma en un espacio métrico, matemático, muy distinto del espacio que percibimos en nuestra retina, pero resuelve en la superficie del plano la posibilidad de expresar la profundidad.

Expresa sin embargo al objeto representado desprovisto de temporalidad, lo dibuja desde su estructura formal, como sucesiones de líneas, de puntos, sin ninguna materialidad. Lo artístico y lo científico están unificados en la perspectiva, hasta fines del barroco que se separan y siguen su destino por caminos separados. Cuando esa perspectiva deja de ser abstracta y vuelve a comunicar una idea, se llena de colores, de texturas, se temporaliza, se contextualiza, se tematiza, y encontramos que podría ser un cuadro de Ucello, un dibujo de Brunelleschi, o simplemente un registro de un objeto que está en plena materialización de su forma en un proceso de proyecto. Esta perspectiva nos permite pensar, imaginar un lugar, nos permite expresar partes de una idea, de un deseo, que no es muy claro, pero que si puede manifestarse como eso que es, un espacio. Esta métrica del espacio, nos facilita la construcción de un conocimiento, de un saber proyectual, entrar en la lógica del espacio desde dos variantes: Una racional y objetiva y otra más sensible y perceptual.

El proyecto no es ciencia, tampoco es arte, se sustenta en la posibilidad de manifestarse en los dibujos logrados desde el recurso de la perspectiva. El proyecto como la anticipación a la forma materializada, es nuestra manera de hacer "prospectiva", de crear y recrear nuevas formas. En esta instancia la perspectiva no es como la fotografía, la perspectiva es un instrumento que nos permite expresar especialidades y sus cualidades.

En la antigüedad no existía un sistema *perspectívico*, pero si existían ciertas nociones de espacio, de cuerpos y se interpretaba al infinito como vacío. Aristóteles atribuye al espacio seis dimensiones, arriba y abajo, delante y detrás, derecha e izquierda. Más tarde con la perspectiva surge la idea de paisaje, de control artificial, la naturaleza representada se transforma en objeto de proyecto, en uno de los temas que favorece el uso de la perspectiva renacentista.

Siguiendo las ideas de Roberto Doberti en "la cuarta posición", podríamos decir que un arquitecto, diseñador o proyectista que no asuma las problemáticas del espacio, reconociendo y capacitándose en su lógica específica, lógica que atiende tanto a su plano más general o abstracto como a su dimensión más contextualizada y sensible, carecería de una de las calificaciones más precisas que lo instituyen como arquitecto, diseñador o proyectista.

El espacio se define como ámbito específico donde se desarrolla la vida humana, como realidad necesitada de interpretación para acordarle sentido, como entidad donde nace y se desarrolla el pensamiento racional, como campo de las manifestaciones sensibles, como organización de escalas que van del espacio arquitectónico al cosmos, demanda una serie de operaciones lógicas que el hacer y el pensar permiten abordar, y la perspectiva forma parte de uno de los cimientos del proceso de generación de la forma, del proceso de proyecto, en definitiva como hermenéutica del proyecto.

Bibliografía

- Doberti, Roberto (2005). *La cuarta Posición*. Buenos Aires: FADU. UBA.
- Panofsky, Erwin (1985). *La Perspectiva como formas simbólica*. Buenos Aires: Tusquets- (1927)

El estudiante trabajando en modo-artista

Sami Abadi

Desde la edad de 6 años tuve la manía de dibujar la forma de los objetos. A los 50 años había publicado infinidad de dibujos, pero todo lo que he producido antes de los 70 no vale nada. A los 73 aprendí algo de la verdadera estructura de la naturaleza. Cuando tenga 80 por consiguiente habré progresado aún más; a los 90 penetraré en el misterio de las cosas; a los 100 habré alcanzado, ciertamente, una etapa maravillosa; y cuando tenga 110, todo lo que haga, ya sea un punto o una línea, estará vivo. Escrito a la edad de 75 años por mí, en otro tiempo Hokusai, hoy Gwakio Rojin: El hombre anciano loco por dibujar.

Del prodigioso pintor japonés Hokusai citado por José Antonio Marina en *Ética para Náufragos*

En las carreras de Diseño se reitera una situación que pone a los estudiantes –en especial en los primeros años- en estado de desconcierto y ansiedad: El trabajo que se les ha encargado les demanda un enfoque que muchas veces les es absolutamente desconocido. Generar una pieza plástica, o fotográfica, o sonora, de cierto valor estético no es algo que pueda lograrse en un rato de trabajo y con sólo poner manos a la obra.

Es necesario en cambio estar familiarizado con los tiempos del artista, sus procesos de trabajo, sus marcos mentales y los diferentes “momentos” que pueden aparecer. Es también necesario sumergirse en el arte como un extraño problema: Un problema que admite infinidad de soluciones válidas.

El presente artículo nace como una primera respuesta al desconcierto que a menudo observo en los estudiantes. A ellos me dirijo, y también a mis colegas, para que insistan en empatizar con el alumno novato, y que él se oriente hacia un trabajo intenso, fructífero y –por qué no- placentero.

A continuación, y forzando la síntesis, presentaré cinco vías que a mi entender catalizan la labor creativa, la agilizan y la hacen más fecunda.

Naturalmente, estas ideas provienen de mis propias experiencias de trabajo, pero encuentro en ellas una cierta validez universal. Espero de todos modos que mis colegas las amplíen, las contradigan, o planteen otros enfoques.

Entrando en modo-artista, fase uno: Cantidad, no calidad

Las habilidades no se desarrollan sin frecuentación. Si bien lo que muchas veces debe alcanzarse es una única pieza –una fotografía, por ejemplo-, es necesario realizar antes una cantidad de piezas descomunal. Se ha dicho que la grandeza de un creador está no tanto en el material que selecciona, sino en la cantidad de material que descarta.

Esto implica, claro, que el tiempo que se le ha de dedicar al proyecto debe ser también un tiempo enorme, generoso. Es bueno pensar en cada intento como un “estudio”, sin pretensiones mayores que las de soltar la mano, ejercitar el ojo (o el oído), encontrar efectos y resultantes, optimizar recursos.

La búsqueda de la calidad, por otra parte, tiene un efecto paralizante. De entrada nada resulta suficientemente fantástico, entonces se interrumpe el trabajo apenas al comenzar... ¡Pero es que en realidad no se ha comenzado! Buscar la cantidad agiliza, permite el encuentro con lo inesperado y depara sorpresas agradables.

El juicio crítico debe suavizarse un poco en esta etapa, el momento de seleccionar los aciertos y recombinarlos en una nueva pieza llegará más tarde.

Entrando en modo-artista, fase dos: Vaivén ideas-praxis

El artista se ve obligado muchas veces a explicar su obra; y al estudiante se le pide lo mismo. Pero esto no significa que el trabajo artístico esté siempre precedido de una planificación absoluta, de conceptos perfectamente racionales. Al mismo tiempo, se puede comenzar lúdicamente, pero es raro trabajar sin ideas, en la mera experiencia.

La cuestión es que existe un vaivén peculiar entre el hacer y la reflexión que al estudiante le convendría conocer. Es un recorrido donde en realidad se acude a un lado o a otro, en la medida en que es necesario: si mis ideas no están funcionando tal vez deba soltarlas un poco y continuar; luego ver qué es lo que obtuve, y buscar en qué puntos se encuentran mi hallazgo y la idea inicial.

Las ideas se reformulan en función de los hallazgos más exitosos, y los hallazgos se redondean, o se desarrollan, o se combinan luego de volver a visitar las ideas.

Entrando en modo-artista, fase tres: Nutrición

En ocasiones por apatía, y en otras ocasiones con la ingenua idea de “mantenerse libre de influencias para ser uno mismo”, los estudiantes no conocen obra artística –entendiendo esto en un sentido amplio que incluye piezas publicitarias, alfabetos, formatos de libros, ropa, música, cine, isotipos, separadores, websites, etc. No conocen obra actual ni histórica, ni mainstream ni underground. Algunos de ellos no conocen prácticamente nada, más allá de la TV.

En mi opinión, somos los docentes quienes comencemos a acercarlos una nueva experiencia. Y también quienes comencemos a aportarles las claves de lectura y apreciación de esas piezas.

Las obras de arte dialogan entre sí; al artista le conviene saber con quiénes está dialogando y cuál es el tema. El estudiante participa de esta dinámica del mismo modo. Vienen a mí las palabras de un maestro que nos decía “Sean ladrones exquisitos”.

Las obras de arte se provocan entre sí, se disparan entre sí. Al estudiante le conviene saber encontrar aquello que lo nutre, lo moviliza, lo entusiasma y le enciende el motor para que arranque la imaginación.