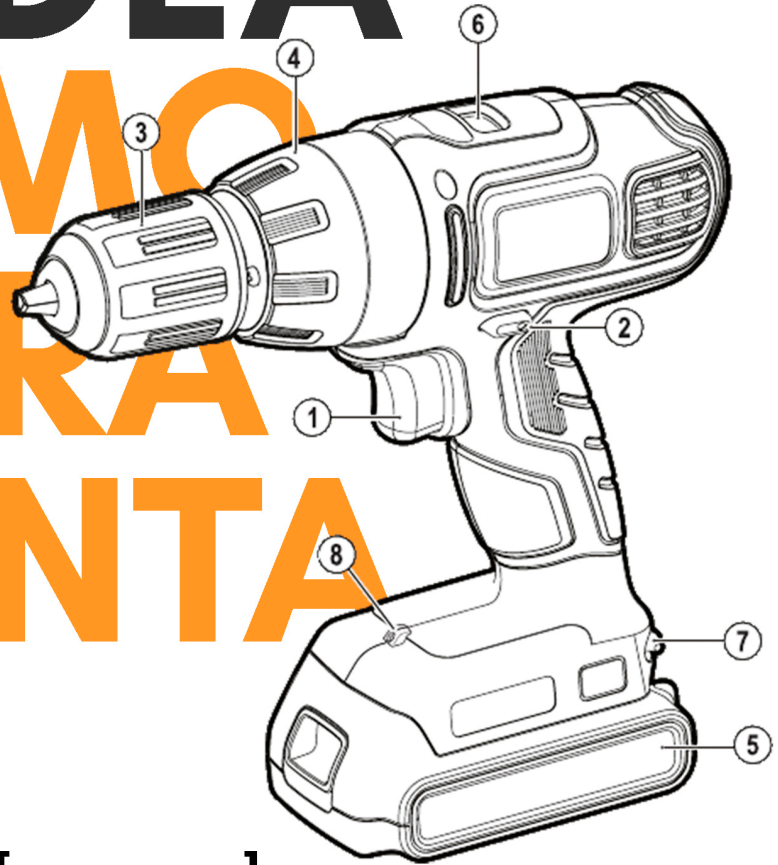


# LA IDEA

# COMO HERRA MIENTA



## **3 estrategias + 2 [procesos]**

de generación de proyectos en la segunda mitad del siglo xx

ALBERTO NICOLAU CORBACHO

# la idea como herramienta

3 estrategias + 2 [procesos] de generación de proyectos en la segunda mitad del siglo xx



Alvar Aalto. Biblioteca de Viipuri. Croquis inicial

## presentación



Domus, 1947

En la conocida contestación a un cuestionario de Ernesto N. Rogers para la revista *Domus* titulado 'Architettura e arte concreta' (Aalto, 1947), Alvar **Aalto** explica cómo encuentra la ansiada solución a los problemas que plantea un proyecto cuando es capaz de visualizar lo que él llama la '**idea madre**'. Este texto causó un notable impacto en el ambiente académico, no solo por la indudable ascendencia del autor sobre las siguientes generaciones de arquitectos sino por lo sugerente que resulta su mensaje. En unos pocos párrafos Aalto parece desvelar los misterios de su envidiable creatividad, un 'tesoro' codiciado que estaría al alcance de cualquiera con solo observar unas claras instrucciones.

En un ejercicio de sinceridad, Aalto confiesa que, al proyectar, con frecuencia termina por darse de bruces contra un nudo gordiano aparentemente imposible de resolver. Frente a esta situación de bloqueo que a todo proyectista posiblemente le resulte familiar, opina que no es posible avanzar de modo racional y por lo tanto actúa guiado por la intuición. Aalto procura entonces borrar el problema de su mente y dedicarse a hacer dibujos parecidos al arte abstracto.

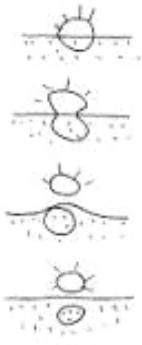
*Diseño dejándome llevar totalmente por el instinto y, de pronto, nace la **idea madre**, un punto de partida que aúna los distintos elementos antes citados, muchas veces contradictorios, y que los combina armoniosamente.*

*(Aalto, 1978, p. 39)*

Desde el punto de vista de quien quiera seguir sus pasos, el hecho de que Aalto fíe el clímax creativo al instinto no resulta muy alentador, pues ello implica que la capacidad de resolver problemas de arquitectura dependería casi exclusivamente de intangibles tan esquivos y difíciles de transmitir como el talento o la inspiración. Pero hay en sus palabras un dato mucho más prometedor. Para Aalto, la solución no puede ser una colección de respuestas aisladas a cada aspecto del problema, sino que debe existir un único orden inicial capaz de atender a todos los elementos del proyecto de forma integradora: la '**idea**'. Por lo tanto, según el maestro finlandés, **la clave para hacer un proyecto de arquitectura consistiría en 'encontrar' una idea.**

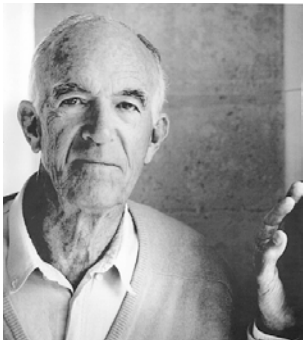


Alvar Aalto. Biblioteca de Viipuri. Sala de lectura.



Alejandro de la Sota. croquis de la Idea de proyecto para la vivienda del Sr. Domínguez.

Louis Kahn  
Jørn Utzon  
Rem Koolhaas



El planteamiento y manejo de conceptos germinales es considerado desde antiguo como algo consustancial a la acción de proyectar. Se considera que las ideas cumplen un **papel instrumental** como parte del proceso de generación de la obra. Una de las acepciones del término 'idea' según la RAE es precisamente la de "plan y disposición que se ordena en la imaginación para la formación de una obra" (Real-Academia-Española, 2014).

Ahora bien, ¿habría que suponer que cualquier pensamiento es válido como idea generadora? o ¿cabe pensar por el contrario que se trata de una proposición mental dotada de una naturaleza específica? ¿**Qué es una idea de proyecto?** ¿Es esto algo subjetivo o existe un consenso al respecto?

En el caso de poder considerarlas como objetos mentales determinados, susceptibles de pertenecer a una categoría común, ¿**cómo es una idea de proyecto?**; ¿cuales son sus características? Además, si como proponen Aalto y otros autores, la clave para resolver problemas de arquitectura consiste en plantear ideas de proyecto, ¿existen caminos reconocibles para llegar a ello?; ¿**cuales son las estrategias para generar ideas?**

Esta tesis indaga sobre la naturaleza y características de la '**idea de proyecto**' como herramienta para plantear y desarrollar arquitectura. Para ello se propone un análisis en dos partes: la primera dedicada a reflexionar sobre qué y cómo son estas ideas; la segunda está enfocada al estudio de tres estrategias clave de generación de ideas de proyecto.

La primera parte comienza describiendo la visión que sobre este concepto muestran siete arquitectos paradigmáticos de Europa y EEUU cuya influencia se extiende a lo largo del siglo XX. Esta mirada poliédrica permite reconocer **dos procesos** de pensamiento diferenciados: la '**traza**' y el '**germen**'. Seguidamente se analizan las características particulares de las ideas de proyecto a la luz del conocimiento que aporta el estudio de la creatividad realizado desde disciplinas como la biología, la psicología cognitiva y la lingüística.

La segunda parte analiza **tres estrategias** para plantear ideas de proyecto que están determinadas por el tipo de pensamiento que las dirige. Cada camino está ilustrado mediante el estudio de obras ejemplares de tres arquitectos representativos. La primera, que aquí se denomina como el '**significado**', consiste en plantear conceptos germinales desde la reflexión sobre el sentido del objeto proyectado. El pensamiento de Louis Kahn sirve de hilo conductor en su análisis. Una segunda estrategia, la '**metáfora**', se soporta sobre la tendencia natural a vislumbrar aquello que en principio es desconocido y está poco delineado a partir de compararlo con algo conocido y claramente delineado. El trabajo de Jørn Utzon resulta esclarecedor en este caso. Finalmente, la '**sintaxis**' da nombre al camino para generar conceptos fundamentados en la manipulación del orden de los elementos que conforman proposiciones lógicas ya conocidas y asentadas en el medio cultural. Un análisis sintáctico de la obra de Rem Koolhaas permite ilustrar su alcance.

iv **resumen / abstract**

viii **introducción**

ix **presentación**  
 xii **antecedentes**  
 xxiii **objeto de estudio y objetivos**  
 xxiv **planteamiento y método**  
 xxvii **estructura y contenidos**  
 xxviii **preliminares**

## I introducción a la idea de proyecto

capítulo 1

002 **miradas de autor**

una aproximación a la idea de proyecto a partir de textos y dibujos de maestros del siglo XX

004 **la traza** / la idea sobre el plano según Viollet-le-Duc, Le Corbusier y Eisenman  
 032 **el germen** / una metáfora biológica que vincula reflexiones de Sullivan, Aalto, Kahn y Utzon  
 053 **[2 procesos]** de concepción que influyen en la noción de idea de proyecto

capítulo 2

070 **creatividad e idea**

la idea de proyecto desde la lógica del proceso creativo

072 **creatividad** / nociones sobre el proceso creativo en relación con la arquitectura  
 098 **idea** / características de la idea de proyecto a partir del estudio de la creatividad  
 123 **3 estrategias** de generación de ideas de proyecto

## II 3 estrategias de generación de ideas de proyecto

capítulo 3

128 **el significado**

la generación de ideas desde la reflexión sobre el significado

130 **la forma del significado** / la idea desde la aportación de Louis Kahn  
 141 **Rochester** / análisis del proceso de concepción de la iglesia Unitaria de Rochester  
 160 **asignaciones** / la relación entre el espacio y el significado asociado

capítulo 4

168 **la metáfora**

la generación de ideas a partir del planteamiento de metáforas

170 **la metáfora** como sistema estructurante  
 186 **Bagsvaerd** / análisis del proceso de concepción de la Iglesia de Bagsvaerd de Jørn Utzon  
 203 **superposiciones** / el desarrollo de cada escala mediante la superposición de metáforas

capítulo 5

214 **la sintaxis**

la generación de ideas mediante el cambio del orden de los elementos de una estructura lógica

218 **aspectos sintácticos** de la idea de proyecto en la obra de Rem Koolhaas  
 233 **gramática vs retórica** / planteamiento de la sintaxis como estrategia proyectiva  
 241 **figuras sintácticas** / análisis de la arquitectura de Rem Koolhaas desde la retórica

260 **conclusiones / conclusions**

348 **bibliografía**

# introducción



Taladradora eléctrica  
marca ACME

La idea de proyecto no es solo el antecedente mental del objeto proyectado. Tampoco es simplemente una versión esquemática y reducida del propio proyecto. Las ideas de proyecto se consideran como esquemas conceptuales que contienen la estructura lógica del proyecto y sirven de guía para el desarrollo del mismo. Su formalización o su representación, por ejemplo, inciden directamente en el proceso creativo y en el desarrollo del proyecto.

La **idea** se puede considerar, por lo tanto, como una **herramienta** básica utilizada por los arquitectos en el proceso de gestación de los proyectos. Su papel clave como parte de los procesos creativos está fuera de toda duda. Sin embargo, **faltan estudios específicos** sobre la idea de proyecto enfocados a conocer su naturaleza y características desde un punto de vista instrumental.

Esta tesis analiza los **mecanismos internos del proceso proyectivo**. Por tanto, **no se ocupa de la trascendencia de la idea**, sino de su capacidad para plantear y desarrollar proyectos. El hecho de que una idea sea original, por ejemplo, puede tener relevancia desde un punto de vista cultural, pero no aporta nada al análisis de la idea como instrumento.

## planteamiento

Por ello, en este estudio se ha intentado, en la medida de lo posible, utilizar un **enfoque neutro**. El **manual de una taladradora**, por ejemplo, explica sus características y directrices de uso. Que su empleo se dirija a colgar un cuadro o abrir una caja fuerte resulta indiferente para quien redacta el manual. De forma análoga, el estudio de la idea como herramienta pone el acento sobre su naturaleza y características, al margen de las consecuencias de la idea en el medio.

## método

Puesto que son los creadores quienes constituyen la fuente principal de información sobre el aspecto instrumental de la idea, coincidiendo con el método de trabajo propuesto por José Antonio Marina (Marina, 1993, p. 331), he ‘escuchado’ con detenimiento lo que los autores dicen de sí mismos, he procurado integrar esos datos dentro de una teoría general de la idea como instrumento creativo y después, me he dirigido de nuevo a los propios creadores para interpretar su actividad a la luz de esa teoría.

De esta forma, la tesis se estructura en dos niveles. El primer nivel – entendido como una introducción a la idea de proyecto– se centra en investigar sobre dos cuestiones esenciales: **qué y cómo es una idea de proyecto**. El segundo nivel se estructura a partir del planteamiento de tres categorías que representan, cada una de ellas, una **estrategia tipo para formular y desarrollar ideas de proyecto**.



# 1. miradas de autor

Si se quiere estudiar la naturaleza de la idea de proyecto es necesario colocar el objeto de estudio en un **terreno compartido**. Para conocer qué es una idea como instrumento parece oportuno indagar, en primer lugar, en la experiencia personal de quienes plantean y utilizan las ideas en su labor creativa.

Cuando se quiere conocer la composición de un terreno extenso, oculto bajo la superficie, se suele recurrir a la toma de muestras realizadas mediante sondeos selectivos. Siguiendo esta misma lógica, el capítulo primero se ha dedicado a analizar **textos clave de 7 arquitectos paradigmáticos**. Se ha pretendido con ello que la suma de miradas sobre la idea construyan una **visión poliédrica** que reconstruya la imagen teórica del objeto de estudio.

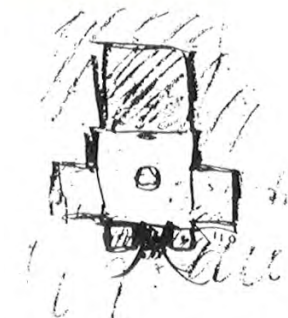
## 2 [procesos]

La aparición de ciertos vínculos entre las distintas ‘miradas de autor’ ha permitido estructurar el discurso en torno a **dos procesos**: la ‘traza’ y el ‘germen’, uno ligado al uso del dibujo como intermediario en la actividad creativa y otro determinado por la analogía entre la ideación y los fenómenos de gestación natural. Cada uno de ellos supone un marco proyectivo, una manera concreta de entender el proceso de concepción de los proyectos. Estos procesos son reconocibles pero no son excluyentes entre sí. Señalan tendencias, pero no existen como canales independientes. Pueden producirse de forma más o menos nítida, en solitario o de forma simultánea.

## la traza



Viollet-le-Duc. Castillo de Pierrefonds. Sección. (Fuente RMN-Grand Palais - G. Blot)

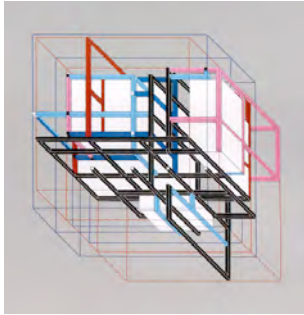


Plano de la Mezquita Verde, en Brusa. *Hacia una Arquitectura*.

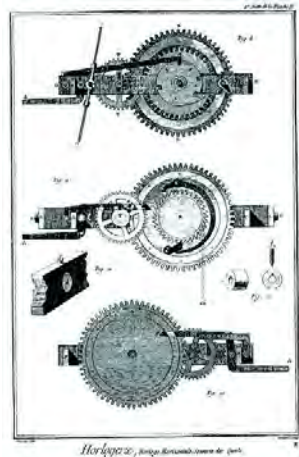
El argumento que sostiene la ‘traza’ como proceso se ha construido a partir de las afinidades observables entre las visiones sobre el concepto de ‘idea de proyecto’ que aportan **Viollet-le-Duc, Le Corbusier y Eisenman**. Los tres autores coinciden en señalar la idea como el origen y el sentido de la obra, afirmando que no hay obra sin idea. Así mismo, todos consideran que la idea es el orden lógico del proyecto. Finalmente, todos le asignan al dibujo el papel de representar la idea y lo consideran como un instrumento generador. Es por ello que el concepto de ‘idea de proyecto’ se relaciona con el de “traza”.

- Apariencia de alguien o algo (como la idea de ese algo)
- Planta de un edificio (como dibujo)
- Diseño de un edificio (como proyecto)
- El plan para realizar un fin (como acción en el tiempo)
- Huella o vestigio (como rastro o recuerdo)

La traza’ como proceso está claramente determinada por la **identificación entre la idea como objeto mental y el dibujo que la representa**. Para **Viollet-le-Duc** el dibujo es un **instrumento de representación y control del objeto físico**. El dibujo como mediador sirve para controlar cuestiones como el orden, el principio de unidad, la escala, etc., pero éstas son cualidades exclusivas del objeto físico.



Peter Eisenman - House VI (1972-1975). (Fuente: archilibs.org)



Grabados de la entrada 'Horlogerie' de L'Encyclopédie

**Le Corbusier distingue entre el dibujo de lo físico y de lo inmaterial.** El dibujo del trazado regulador sirve como instrumento de control de la proporción y, en consecuencia, la armonía del objeto. Al representar el trazado regulador sobre el alzado o la planta del edificio, dibuja **simultáneamente** aquello que explica el objeto, la planta o el alzado, y aquello que representa el orden del objeto entendido como una cualidad inmaterial.

**Eisenman distingue entre el plano, que explica el edificio, y el diagrama, que explica la esencia del edificio,** privilegiando la importancia del último. Al insistir sobre el valor del **proceso**, Eisenman reconoce que **la idea es algo mutable, en constante evolución.** La idea por lo tanto no es un pensamiento cerrado, terminado, reconocible y que solo puede desarrollarse en un único proyecto. La idea es todas las **fases del movimiento de la esencia en el tiempo.**

Desde este punto de vista, la idea no sería algo que aparece ya concluso. En la 'traza', la idea es algo que está presente en todas las fases del proyecto como algo mutable, que se desarrolla y transforma con el mismo ritmo que el propio proyecto. Así, no adopta el papel de ser un desencadenante para tomar el rol de un **orden lógico que aparece en todos los planos de la obra y que está presente de principio a fin.**

Condicionado al menos en parte por la propia lógica del dibujo, la traza se inscribe dentro de una **concepción mecánica** del mundo. La idea de organización ligada al dibujo de la planta, la composición de **partes y elementos que conforman un todo unitario que 'funciona'**, son nociones que encuentran un paralelismo claro con el orden de la máquina.

Bajo este paradigma, **la idea se entiende como el orden que vincula las partes, como la lógica que pone todo el mecanismo en funcionamiento.** De esta forma, se aleja del concepto de crecimiento para acercarse al concepto de ensamblaje. Dado que el orden no está asociado a la idea de crecimiento, sin principio y final, se entiende como algo eterno, que estaba allí antes y permanecerá después. La máquina no nace, se construye, y una vez ensamblada está completa y funciona.

## el germen

### la metáfora biológica como proceso

El paralelismo que establece Aalto entre la arquitectura y el desarrollo de un salmón, atribuye a una idea el papel de embrión que contiene tanto la identidad del objeto proyectado como las claves de su desarrollo, supone una visión específica del concepto de 'idea de proyecto y da pie a construir un argumento que, bajo el título 'el germen', vincula las opiniones de Sullivan, Aalto, Kahn y Utzon.

El análisis de dos textos de Louis H. Sullivan, el artículo 'The Tall Office Building Artistically Considered' publicado en la revista *Lippincott's* en 1896 y el libro *A System of Architectural Ornament* publicado en 1924, permiten extraer una serie de nociones acerca del proceso de diseño y del papel de la idea en el mismo.



Cardamom Botanical Drawing (Otto Carl Berg & Carl Friedrich Schmidt, Leipzig, 1858-1863)  
Oxalis acetosella. Otto Wilhelm Thomé. *Flora von Deutschland Österreich und der Schweiz* (1885)



Curtis's Botanical Magazine, Plate 3059 (Volume 58, 1831).  
(Fuente: Wikimedia commons)

- El diseño de un objeto físico se equipara a resolver un **problema** cuya solución esta contenida en su planteamiento.
- Es la observación y la **comprensión** lo que permite hallar la solución como quien realiza un descubrimiento.
- La creatividad está impulsada por la **intuición** y las emociones. En cambio, el desarrollo del proceso está determinado por la **razón** y la lógica.
- La forma de los objetos inorgánicos, a semejanza de los orgánicos, debe ser la expresión en la materia de su lógica interior, de su **esencia**.
- Con el fin de diseñar objetos inorgánicos, se plantea una **idea** de proyecto que cumpla el papel equivalente al de un **germen** en la naturaleza y que contenga la identidad del objeto, su impulso a desarrollarse y la lógica que condiciona su desarrollo.
- Dado que se ha aceptado que la idea de proyecto es un embrión investido con todas las cualidades que tiene una simiente en la naturaleza, esto implica que una vez plantada la semilla su desarrollo resulta **inevitable**.

Esta secuencia es equiparable a un proceso de concepción que, en esta tesis, se ha denominado como: el 'germen' o la 'metáfora biológica'. Dentro de este proceso la idea de proyecto cumple el papel instrumental de ser la portadora de la esencia del objeto. Se considera como la expresión mínima necesaria que define el 'ser' del objeto de diseño. Al mismo tiempo, la idea no es tanto algo que el diseñador aporta como parte de su cosecha, sino que debería ser necesariamente la consecuencia de comprender el planteamiento del problema y, por tanto, adquiere el carácter de un descubrimiento.

'El germen' se puede inscribir dentro de la tradición del organicismo en su sentido más amplio, como la corriente que recoge las influencias de la filosofía romántica alemana de finales del siglo XVIII en el arte y la arquitectura. La idea dentro de este sistema conceptual queda así vinculada a la noción del crecimiento predeterminado; de esta forma, el diseñador, el arquitecto, deja de ser una voluntad que dirige la forma, para convertirse en un observador cualificado cuya misión consiste en evitar descarrilamientos, desviaciones del proceso lógico. El diseñador abandona el papel de 'creador' para convertirse en una suerte de jardinero, un cultivador de esencias que, en el fondo, no le pertenecen.

Por todo lo anterior, dentro del germen como marco teórico, la metáfora biológica condensa una aproximación a la idea de proyecto que podría definirse en los siguientes términos: **una 'idea de proyecto' es un esquema lógico que define la esencia de un objeto y contiene las claves para su desarrollo.**



## 2. creatividad e idea

En el capítulo segundo se pretende comprender cómo es la idea en su faceta instrumental dentro del proceso creativo. Para ello, se coloca lo aprendido en el ámbito de la arquitectura frente a un espejo formado por nociones sobre la creatividad que se obtienen desde ámbitos como la psicología cognitiva, la biología o la lingüística. Este ejercicio permite describir una serie de características de la 'idea' entendida como una herramienta.

### creatividad

Según **Vygotsky**, "un acto creativo es cualquier acción o pensamiento que suponga para el individuo la producción de una novedad respecto a todo lo conocido, aprendido o asimilado con anterioridad por éste." La creatividad es por tanto una capacidad que pertenece al sujeto, que forma parte del mecanismo de comprensión del medio en el que se encuentra y que permite su adaptación al mismo.

La actividad creativa, basada en la habilidad para generar nuevas combinaciones de elementos es lo que en psicología se denomina como imaginación (Vygotsky, 2004).

### conceptos

El mecanismo de la percepción hace que la información recibida, lejos de retenerse de manera homogénea, se estructure mediante el uso de **conceptos**. En tanto que **unidades significantes**, los conceptos constituyen los bloques básicos de la construcción perceptiva del medio que permiten entender y proponer realidades complejas. Esto permite, por una parte, establecer categorías (clasificar la realidad mediante la agrupación de unidades semejantes) y establecer relaciones entre ellas.

Es evidente que los pensamientos propositivos también se estructuran mediante conceptos. Por ello, se puede decir que **una idea de proyecto es un concepto** (o una serie de conceptos encadenados, dependiendo de su complejidad). En consecuencia, se pueden atribuir a la idea de proyecto las características de los conceptos.

### estabilidad e inferencia

La primera característica de un concepto es su **estabilidad**; la correspondencia con una misma unidad significativa es necesaria para que el concepto sea útil como **unidad de transmisión de significado**. Así mismo, la capacidad instrumental de la idea de proyecto depende de su estabilidad. Si una idea no presenta una estabilidad suficiente tenderá a desvanecerse, mutar o derivar hacia distintos lugares mentales. Se entiende que **la idea es estable cuando ésta es claramente reconocible** por el autor y por los demás. Cuando es **transmisibile**.

La segunda característica consiste en que los conceptos permiten ir más allá de la información de partida. A partir de los atributos asignados a un concepto es posible **deducir otros atributos que aún no son conocidos**.

De la misma forma, **una idea de proyecto es operativa cuando a partir de su planteamiento es posible deducir aquellas partes o**

**características que aún son desconocidas pero que pertenecen al desarrollo lógico de la misma.**

## idea

El acto creativo surge como respuesta a una necesidad inicial de forma que, por su propio origen, adquiere un impulso a ser satisfecho. La imaginación se alimenta del deseo, persigue un fin, sea la comprensión de algo, la obtención de un bien, la solución de un problema, etc. Al mismo tiempo, los pensamientos y emociones necesitan ligarse a una imagen mental para poder fijarse. Por ambos motivos, tanto Ribot como Vygotsky consideran que el pensamiento creativo genera una inercia que empuja a la materialización física del objeto imaginado como, por ejemplo, cuando surge el impulso de dibujar una imagen mental. Vygotsky denomina esta característica como el impulso a materializarse de la imaginación.

## impulso a materializarse

Siguiendo esta línea de pensamiento, se podría extrapolar la siguiente proposición: **una idea de proyecto, en tanto que producto de la imaginación, contiene un impulso a adquirir corporeidad y en consecuencia cabe plantear que la idea sólo existe verdaderamente cuando ha encontrado una expresión material.**

Un ejemplo de esta premisa serían las palabras de Louis Kahn cuando se refiere a la idea de proyecto de la casa Goldenberg: “**You start with this but sometimes the interior wants to move out, and break the walls out.**” (Ronner, Jhaveri y Kahn, 1987, p. 146).

## lógica propia

Al materializarse, los productos de la imaginación se incorporan a la cotidianidad de los demás y pasan a pertenecer al medio. Pero para poder permanecer en éste, es necesario que puedan ser entendidos, comprendidos y utilizados por los demás. Por este motivo, **los productos cristalizados de la imaginación deben tener una lógica propia reconocible.**

La construcción de un personaje de ficción, por ejemplo, no puede ser simplemente el resultado de una adición de rasgos prestados de sujetos reales. Un personaje necesita tener una estructura lógica propia que construya su identidad.

Por el mismo motivo se podría suponer lo siguiente: **una idea de proyecto, al igual que un personaje de ficción, debe tener una lógica que sea suficientemente coherente como para que pueda resultar reconocible, no sólo por quien la propone, sino también por los demás.**

Una vez que lo imaginado ha adquirido una configuración estable, soportada por esta lógica propia, el constructo mental puede adquirir independencia de quien lo ha propuesto y su desarrollo puede estar en buena parte predeterminado por las reglas que lo estructuran, al margen de la voluntad de su creador. Sería el caso del autor que plantea un determinado personaje y a partir de ese momento siente que éste ha cobrado vida propia.

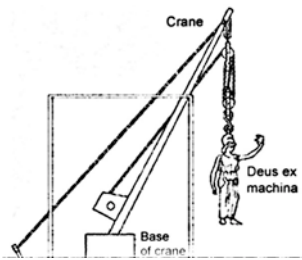
Cuando la lógica del personaje está suficientemente formada, la interacción del individuo con la trama del libro no puede ser cualquiera,



Le Corbusier. Unité d'habitation de Marsella.



Steven Holl, 'siete botellas de luz'.



Deus ex machina  
(Fuente: thedailyomnivore.net)

## exageración

sino que su conducta debe ser coherente con su identidad. De hecho, resulta difícil contradecir un argumento lógico una vez que éste ha sido formulado.

Por tanto: **si la lógica interna de una idea de proyecto es lo bastante clara, esta adquiere independencia de quien la haya formulado.**

Steven **Holl** señala cómo es precisamente la lógica propia de la idea y su capacidad de transmitirse como algo independiente de la voluntad del autor **lo que permite que la idea sobreviva en el medio**; un entorno que, en este caso, está compuesto por el grupo de personas formado por clientes, contratistas, equipo de desarrollo del proyecto, etc.

Una de las características mas significativas del funcionamiento del cerebro humano es el hecho de que la información que este conserva y maneja no son impresiones totalmente estables, inalterables, sino que, al contrario, se almacenan y utilizan como materias maleables que se pueden deformar. El proceso de recepción de la información se realiza mediante una selección de aquello que resulta más relevante y el descarte de lo considerado como accesorio. Este proceso ya implica el establecimiento de categorías de importancia sobre la información recibida. Lo que se considera más relevante se resalta y por lo tanto se exagera. Lo que se considera menos relevante tiende a minimizarse.

La exageración cumple así un papel clave en el pensamiento que es **aportar claridad**, mecanismo que funciona de dos maneras complementarias:

1. La amplificación de un rasgo del objeto que se entiende como fundamental y que ejemplifica su identidad.

*Érase un hombre a una nariz pegado,  
érase una nariz superlativa,  
érase una nariz sayón y escriba,  
érase un peje espada muy barbado;  
(Quevedo, 1648)*

2. La eliminación de todo aquello que se considera accesorio.

## ideal

El ideal es aquello que representa a la idea llevada a su máxima expresión, aquello que es “excelente, perfecto en su línea” (Real-Academia-Española, 2014). El ideal de un individuo es el héroe. En el mito, el héroe es aquel que tiene una cualidad desarrollada al máximo, y esa exageración es la que le otorga una identidad que resulta reconocible y memorable. Aquiles, el de los pies ligeros; Odiseo, el astuto; Heracles, el de la fuerza sobrehumana. Es en el límite donde se encuentra la claridad máxima. La idea se convierte en el ideal, aquello que encarna el máximo de algo.

**Una idea de proyecto es mas fácilmente comprensible y, por lo tanto, más instrumental cuando ésta se presenta como un concepto llevado al límite. La idea se convierte en el ideal, aquello que encarna el**



Alvar Aalto. Biblioteca de Viipuri. Croquis inicial.

## esencia

máximo de algo. La idea de proyecto entendida como un ideal, funciona como un objetivo que permite visualizar el final del camino. Como instrumento del proceso creativo, el ideal es aquello a lo que el objeto debe tender, construyendo de esta forma una idea principal que se asocia a un objeto.

Encontrar la esencia de algo es un proceso de reducción por el cual se desnuda un objeto complejo de todo aquello que no pertenece al núcleo de su significado, con el fin de generar una imagen unitaria que se identifique de la manera más clara posible con el objeto. La esencia busca aislar y definir el significado principal de algo, aquello que es “lo más importante y característico de una cosa” (Real-Academia-Española, 2014).

Un ejemplo claro de definición de la identidad de algo por medio de la reducción a su esencia sería el dibujo infantil. El dibujo de un niño muestra únicamente aquellas características que éste considera relevantes, generalmente exageradas, e ignora por completo aquellas que no considera relevantes.



OMA. Biblioteca de Jussieu.  
Maqueta de idea.

En la expresión de una idea de proyecto se puede seguir exactamente la misma lógica que el dibujo infantil: **la idea de proyecto puede expresarse mediante la representación exclusiva de aquellas cualidades o elementos que se consideran fundamentales para la comprensión de la lógica del proyecto, ignorando por completo cualquier aspecto secundario. La idea así planteada pretende representar la esencia del objeto.**

## 3 estrategias

### de generación de ideas de proyecto

Si la idea ha de ser un instrumento útil en un proceso creativo debe responder a la lógica del pensamiento. Se puede suponer entonces que existirán diferentes formas de plantear ideas en razón del tipo de pensamiento que las produce. Por ello, se plantean tres categorías esenciales desde el punto de vista de la estructura del pensamiento.

En primer lugar, hay que considerar que el mecanismo de comprensión de la realidad está basado en la formación de conceptos y en la asignación de **significados** (Smith y Medin, 1981). En segundo lugar, hay que destacar que la construcción del entramado de relaciones entre los conceptos es de naturaleza **metafórica** (Lakoff y Johnson, 1980). Por último, cabe observar que estos entramados o sistemas conceptuales son entidades compartidas culturalmente y están por ello inevitablemente sujetos a manipulaciones. Cuando las alteraciones afectan al orden de los elementos que componen las proposiciones lógicas se entra en el terreno de la **sintaxis**.

### 3. el significado

Se denomina aquí como **‘el significado’** a la estrategia de generación de ideas de proyecto que parte de **la reflexión sobre el sentido de un objeto como base para plantear la lógica estructurante del mismo.**

#### Louis I Kahn

**El proceder creativo que describe Louis Kahn puede considerarse como un caso paradigmático de esta estrategia.** Kahn opina que la tarea del arquitecto va más allá de resolver problemas de índole funcional. Así, frente al encargo de proyectar una escuela, coloca en segundo plano la solución de las obligaciones normativas y se centra en entender cuál es el significado último de la enseñanza con el fin de descubrir cómo debe ser el espacio que la alberga; en definitiva, Kahn se pregunta qué es la ‘escuela’ como ente abstracto dotado de un significado.

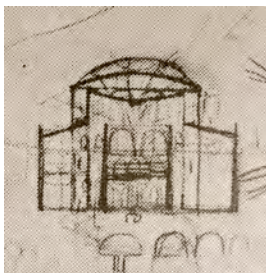
Kahn considera que a cada cosa, ya sea natural o artificial, le corresponde un objeto ideal que representa su esencia y que designa como la **‘forma’**: una “imagen interna (que) refleja lo que corresponde a sí misma; es una armonía de los sistemas que corresponden a una cosa; es un aspecto del orden de las cosas.” (Kahn, 2003, p. 118).

Aplicando este concepto al proceso creativo, Kahn opina que la ‘forma’ es el qué del proyecto, su esencia y su razón de ser. **Proyectar consiste así en descubrir la ‘forma’ del objeto proyectado.** En consecuencia, se puede decir que en este contexto Kahn utiliza la palabra ‘forma’ en su sentido platónico, como sinónimo de ‘idea’ y por lo tanto puede considerarse también como ‘idea de proyecto’.

#### significado

En términos lingüísticos, el significado es el contenido semántico asignado a un signo. Uexküll considera al signo como un objeto neutro al cual se le asigna un contenido semántico. La asignación de significado la realiza siempre el sujeto, ya sea este un individuo o un colectivo. Por el contrario, la posición de Kahn implica que el contenido semántico: «la institución» antecede al signo: «el edificio».

Kahn considera que debe existir un espacio que albergue cada una de esas actividades, entendidas estas en su sentido más esencial, primigenio. Por este motivo busca en la arquitectura del pasado el rastro de la ‘forma’ que vincula a cada ‘institución’. Es en la ruina o en la arquitectura más antigua donde imagina que se encuentra la fuente del conocimiento. Kahn por lo tanto busca encontrar en el estudio del signo «la arquitectura del pasado» el contenido semántico original «la ‘forma’ de la ‘institución’».



Kahn, Primera Iglesia Unitaria, sección. UNC. 6 (Kahn, 2003, p. 149)

Capilla palatina de Aquisgrán, sección.



Para comprender cómo se enfrenta el arquitecto a la tarea de materializar una emoción se realiza un análisis del proceso de gestación de una obra, la iglesia unitaria de **Rochester**. Este análisis permite comprobar que el papel de lo que Kahn identifica como ‘forma’ para este caso dista mucho de cumplir el papel germinal que supuestamente debería cumplir la idea de proyecto.

El dibujo de la “forma” entendido como la representación de la idea, más que un diagrama dotado de capacidad generadora serviría como instrumento para enfocar la mirada en pos de un objetivo. Lo que el diagrama muestra es fundamentalmente una aspiración, pero no aporta información sobre cómo conseguirlo. En este sentido, el dibujo lejos de ser un ‘germen’ se comporta como un ‘recordatorio’, puesto que explica más lo ya conocido que lo que falta por conocer.

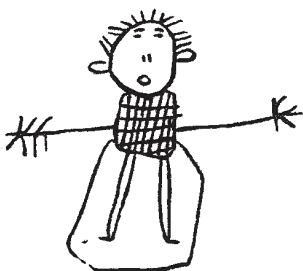


En cierta medida, este esquema gráfico puede compararse con el dibujo infantil en tanto en cuanto que ambos son representaciones conceptuales, no figurativas, que contienen exclusivamente la información que se considera esencial para definir al objeto. Este tipo de **dibujo** está directamente **ligado** a la **emoción**. Con este esquema Kahn quiere expresar el significado de la iglesia entendida esta no como un lugar concreto, físico, sino como un estado mental

Dado que solo se puede estudiar lo inconmensurable a través de lo conmensurable, es natural que la esencia de cada actividad humana tienda a identificarse con la esencia del **signo** que la representa. Cuando Kahn se propone la búsqueda del arquetipo, lo que realmente encuentra son, inevitablemente, las huellas más antiguas de la primera ‘escritura’ del signo.

Esto conduce a plantear la siguiente paradoja: Kahn busca descubrir el sentido original e inmaterial de la actividad humana con el fin de plantear el objeto arquitectónico que lo exprese. Plantea descubrir un contenido semántico para asignarle un signo. En su afán investigador estudia los signos del pasado pero lo que inevitablemente encuentra son asignaciones históricas dotadas de una enorme inercia cultural. Por ello, la única posibilidad que le resta es la modificación del los signos existentes. Quizás esto explique el uso recurrente que hace Kahn del espacio centralizado para expresar la solemnidad de instituciones como la ‘iglesia’, la ‘biblioteca’, el ‘parlamento’, etc. frente a otros tipos espaciales ensayados por el movimiento moderno.

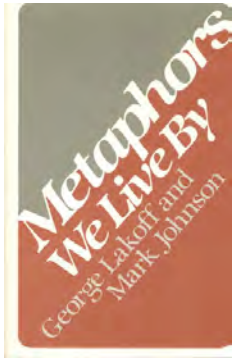
Por ello, la acción proyectiva de Kahn equivale en el fondo a la redefinición de una fuente tipográfica. Kahn pretende descubrir la ‘forma’ entendida como el arquetipo pero finalmente solo puede re-elaborar el ‘diseño’ de un signo ya definido anteriormente y asumido por una cultura; ¿es por tanto su arquitectura el intento de encontrar una escritura contemporánea a los signos ancestrales? En última instancia, ¿consiste su tarea en convertir una caligrafía gótica en una tipografía helvética?



Kahn, Primera Iglesia Unitaria, dibujo de forma.  
(Boesiger y Girsberger, 1971)

Dibujos infantiles  
(Vygotsky, 2004)

## 4. la metáfora



George Lakoff y Mark Johnson, *Metaphors we Live By* (Chicago: University of Chicago Press, 1980)

George Lakoff y Mark Johnson sostienen que el sistema conceptual ordinario que rige los pensamientos y las acciones es fundamentalmente de naturaleza metafórica. Lakoff y Johnson definen la metáfora como la capacidad para entender y experimentar una cosa a partir de otra. Esto permite comprender aquello que está menos delineado a partir de lo que está más claramente delineado. Si se aplica esto a la concepción de un proyecto de arquitectura, **la estrategia de 'la metáfora' consiste en plantear la lógica estructurante de un objeto desconocido a partir de un escenario previamente asimilado.**

La forma de proyectar tanto de Alvar Aalto como de Jørn Utzon es un claro ejemplo de la aplicación de esta estrategia. En el caso de Bagsvaerd, por ejemplo, Utzon plantea la lógica de un espacio aún por determinar: «una iglesia» a partir de algo que está más delineado: «un paisaje de nubes sobre el mar». En este caso en concreto, el empleo de la metáfora como estrategia tiene un gran alcance puesto que, además de servir para definir un espacio físico, también contribuye a conformar un estado emocional. La metáfora permite que algo tan poco delineado e inmaterial como puede ser un estado de ánimo se materialice asimilándolo a algo que está mucho más delineado como es el paisaje de nubes sobre el mar.

### Jørn Utzon - Bagsvaerd

De todas las obras de Utzon, quizás se pueda considerar la iglesia de Bagsvaerd como el ejemplo más paradigmático de la formulación de una idea de proyecto en forma de metáfora. En este proyecto Utzon recorre el camino que lleva desde la mirada hasta la metáfora de la forma más gráfica posible.

#### la iglesia es un paisaje



Utzon, croquis para la Iglesia de Bagsvaerd.

A partir de la mirada, plantea una metáfora en la que un espacio todavía poco delineado (la iglesia) se puede entender en los términos de otro que sí es conocido (el paisaje). Utzon expresa esta idea de proyecto con un boceto que resulta muy elocuente aunque en él casi sólo se vea la gente, la playa y el mar.

En primer lugar, plantea una metáfora que se puede compartir fácilmente puesto que, de hecho, ya pertenece a la cultura. La relación entre la contemplación del horizonte y la espiritualidad, así como las asociaciones entre la naturaleza y lo sagrado, son consustanciales a la cultura occidental en general y la nórdica en particular. Esta metáfora del paisaje se puede considerar por tanto como una **metáfora 'estructural'** en el sentido definido por Lakoff y Johnson.

Dado que el **significado** del paisaje asociado a lo trascendente es algo que ya ha sido asignado dentro de una cultura, es posible operar con él. La metáfora empleada como idea de proyecto es instrumentalmente válida porque, como metáfora estructural, pertenece al ideario colectivo y su comprensión en el medio donde se presenta es previsible. Por este motivo la idea de proyecto planteada a partir de esta metáfora es un concepto **estable** y reconocible.

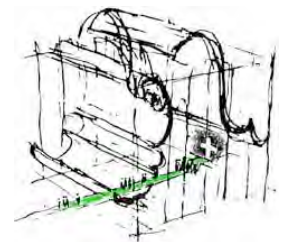
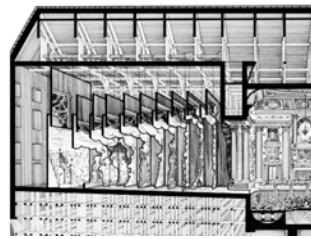
## el paisaje es una escenografía



Utzon, croquis para la Iglesia de Bagsvaerd.

El parecido que guarda el boceto de Utzon con el de una escenografía donde telones, bambalinas y patas recrean la imagen de las nubes sobre el horizonte, como por ejemplo esta representación perteneciente al siglo de oro español, es tan notable que no cabe pensar en una casualidad. Por este motivo, parece razonable plantear la hipótesis de que el camino seguido para materializar la metáfora <una iglesia es un paisaje> pasó por utilizar los recursos de la escenografía teatral para representar un paisaje dentro de un espacio interior.

La técnica escenográfica permite recrear espacios de gran escala, como un paisaje, dentro de la caja escénica construyendo una ilusión perspectiva que se genera mediante la superposición de una serie de bastidores paralelos. Por lo tanto, asimilar el espacio del templo al de una caja escénica se antoja como un paso lógico. La idea de proyecto planteada en los términos de la metáfora <una iglesia es un paisaje> funciona como un ideal, contiene la asociación emotiva que da sentido al espacio sacro, pero parece que para plantear su solución física se ha recurrido a la metáfora <un paisaje es una escenografía>.



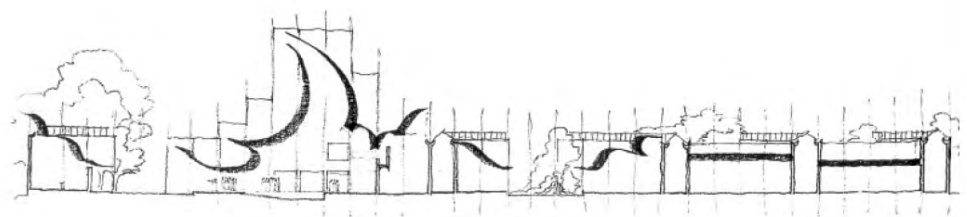
## Gestalt

La mayoría de las teorías estándar del significado consideran que todos los conceptos complejos son susceptibles de ser descompuestos en unidades significantes básicas. Sin embargo, Lakoff y Johnson argumentan que algunas de las tradicionalmente consideradas como unidades básicas son, en realidad, **racimos** formados por otros componentes que se perciben como un **Gestalt** entendido éste como “un completo que los seres humanos entienden como algo más básico que sus partes”.

**El racimo de metáforas superpuestas funciona de forma unitaria porque se comporta como un Gestalt.** Estas metáforas generan un todo unitario que se percibe de forma más sencilla que la suma de metáforas independientes. La lectura de las tres metáforas es simultánea y ninguna anula o contradice a las otras. La primera, como metáfora directora, es capaz de generar la imagen mental que incorpora a las otras dos.



Utzon, Iglesia de Bagsvaerd  
([www.archdaily.com](http://www.archdaily.com))

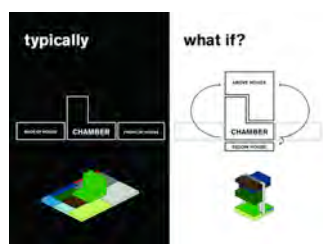


Utzon, Iglesia de Bagsvaerd, croquis de la sección longitudinal

## 5. la sintaxis

Desde un punto de vista estructural se puede considerar una idea de proyecto como una proposición lógica formada por distintos elementos relacionados entre sí. En consecuencia, es posible generar nuevas ideas de proyecto mediante acciones que incidan en el orden interno de proposiciones conocidas. De esta forma, **la estrategia de ‘la sintaxis’ consiste en alterar el orden lógico de las partes que conforman una idea conocida con el fin de generar variantes de la misma o nuevos conceptos alternativos.**

### Rem Koolhaas

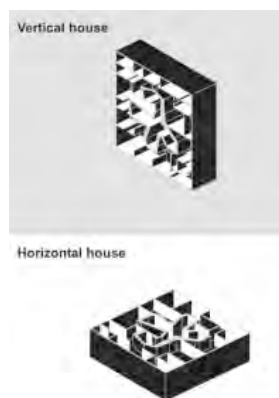


OMA / Rem Koolhaas, Teatro Dee & Charles Wyly, diagrama conceptual.

La forma de proyectar de Rem Koolhaas es un caso paradigmático del empleo de esta estrategia. Según él mismo confiesa, su objetivo es proponer una arquitectura nueva; no basta con hacer mejor que nadie algo ya conocido, es necesario aportar una visión nueva acorde con el contexto presente. Pero ello no es posible si no se contrasta lo que se propone con lo ya hecho en el pasado.

En consecuencia, la **acción proyectiva** de Koolhaas con frecuencia sigue el patrón de exponer primero el estado de la cuestión para después proponer una alternativa como respuesta crítica a la situación. un aspecto específico a destacar en su caso es el hecho de que su estrategia consiste principalmente en una **manipulación sintáctica** del esquema conceptual de referencia.

**La sintaxis es la construcción del orden lógico del pensamiento.** El *orden lógico* al que se refieren las gramáticas desde el Renacimiento se entiende como un “**orden natural**”. Es decir, se considera que existe un orden natural del pensamiento frente al que cabe contraponer un orden anómalo del mismo. En el caso de Koolhaas, dado que su proceder consiste en la re-elaboración de conceptos, esto implica la sustitución de un orden conocido y tradicionalmente aceptado (es decir, natural) por otro novedoso que inevitablemente constituye una anomalía.



OMA / Rem Koolhaas, diagramas de la Residencia Ascot.

Desde la antigüedad los oradores y escritores han recurrido a la manipulación del orden natural con el fin de mantener la atención del receptor, tanto para persuadirle como para deleitarle. Los procedimientos verbales dedicados a este fin se conocen como ‘**figuras**’ y ‘**tropos**’ y están presentes en los distintos niveles de la lengua. La acepción más frecuente de ‘figura’, heredada desde la antigüedad y claramente definida por Quintiliano, es la de una **modificación consciente del lenguaje**.

La figura es una ruptura o alteración del orden lógico intencionada que persigue sorprender al lector. Por lo tanto, la figura y el tropo son tratados como usos desviantes de la lengua, pero nunca como vicios puesto que ambos son empleados intencionadamente tanto para embellecer el texto como para persuadir al interlocutor. En tanto que «desviaciones intencionadas del orden lógico» se ha ocupado de ellas la **retórica**.

### figuras sintácticas

En el caso de Koolhaas, las manipulaciones sintácticas con las que opera pertenecen claramente al ámbito de la retórica. El ejemplo de Seattle ilustra perfectamente el uso de la sintaxis como estrategia proyectiva con una intención retórica. Plantear ideas de proyecto a partir de la



manipulación de proposiciones lógicas puede compararse con las figuras en tanto en cuanto constituyen una modificación consciente del pensamiento que persigue un propósito. Dado que la retórica plantea una serie de figuras como procedimientos verbales clásicos asociados a la sintaxis, el esquema clasificatorio de las llamadas '**figuras sintácticas**' es válido para analizar el empleo de la sintaxis retórica en la obra de Rem Koolhaas.

*Hay un palacio y un río y un lago y un puente viejo, y fuentes con musgo y hierba alta y silencio... un silencio.*

Juan Ramón Jiménez (Jiménez, 2007).

## polisíndeton

Del lat. tardío *polysindēton*, y este del gr. bizant. *πολυσύνδετον* *polysýndeton*.

1. **m. Ret.** Empleo repetido de las conjunciones en un texto para dar fuerza o energía a la expresión de aquello que se expresa, como en *y avanza y levanta espumas, y salta y confía*. (Real-Academia-Española, 2014)

El polisíndeton es el proceso de utilizar conjunciones o de conectar con frecuencia palabras en una frase, colocadas muy cerca la una de otra, en oposición a la norma habitual de usarlas escasamente, sólo donde son técnicamente necesarias.



OMA / Rem Koolhaas, Embajada de los Países Bajos en Berlín, planta desplegada. (Koolhaas y AMOMA, 2006, pp. 434-435)

En el caso de la **Embajada de los Países Bajos en Berlín** (1997-2003), el elemento conjuntivo se ha exagerado de forma que su presencia adquiere un protagonismo mucho mayor de lo habitual. El corredor se destaca como pieza clave que vincula episodios relevantes del proyecto.



OMA / Rem Koolhaas,  
Embajada de los Países Bajos  
en Berlín. ([www.oma.eu](http://www.oma.eu))

El dibujo de la planta desplegada, 'casi' podría leerse gráficamente de forma análoga al poema de Juan Ramón Jiménez, donde las piezas dibujadas son los elementos destacados del lugar que describe. Al ascender se descubre una secuencia donde hay un auditorio y una biblioteca y unas salas de reuniones y un gimnasio y un restaurante... un restaurante en el cielo.<sup>1</sup> La *promenade architecturale* potencia aquellos lugares con los que entra en contacto elevando su valor como espacio de actividad compartida frente al espacio privado de las oficinas que conforma el resto del sólido capaz.

<sup>1</sup> Quizás el lector pueda objetar que la analogía planteada no es del todo convincente puesto que en el poema se recurre a la repetición de una conjunción frente a la continuidad que caracteriza al recorrido arquitectónico. Pero no se pretende realizar una traducción literal del lenguaje escrito al arquitectónico. La equivalencia es aceptable como operación sintáctica en tanto en cuanto en ambos casos se toma un elemento de una proposición lógica conocida, la conjunción en el poema y el corredor en el caso del proyecto, para otorgarle un valor desproporcionado respecto a lo habitual. La figura de referencia es la polisíndeton puesto que el elemento exagerado en ambos casos es aquel que cumple la función de vincular sintagmas en un caso y episodios que gozan de identidad propia en el otro.



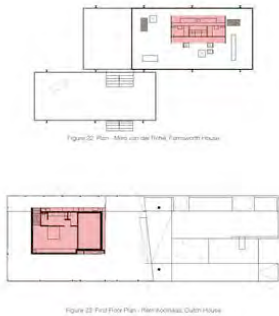
Quitan gusto y celos dan.

Tirso de Molina (Molina, 2011)

## quiasmo

Del gr. χιασμός *chiasmós* 'disposición cruzada en aspa', por alus. a la forma de la letra griega ji1.

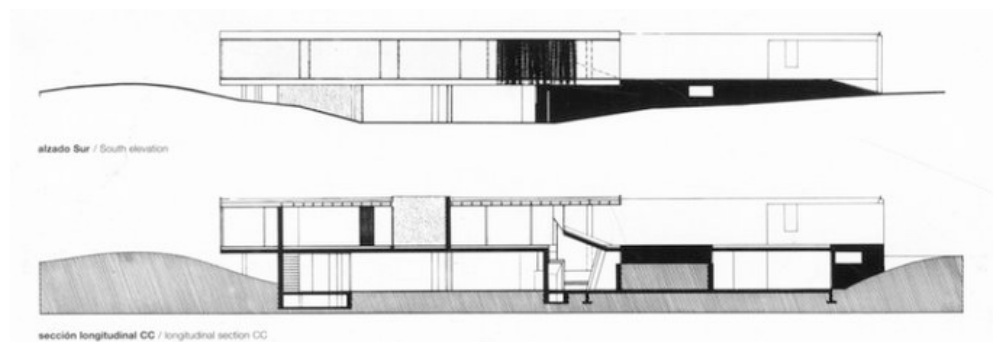
1. **m. Ret.** Disposición en órdenes inversos de los miembros de dos secuencias consecutivas, como en *se dilata el corazón y el espíritu se satisface*. (Real-Academia-Española, 2014)



Mies van der Rohe, Casa Farnsworth (1945-1951).  
OMA / Rem Koolhaas, Casa en el Bosque (1992-1993).

Es una variante del paralelismo y por tanto una figura de repetición. Consiste en **cruzar los elementos del paralelismo, tendiendo a la simetría** de dichos elementos. Puede considerarse en cierto modo una figura de pensamiento, al ser un juego de relación más complejo que el paralelismo. Bajo esta denominación se alude a un tipo de esquema constructivo cuyos componentes, ordenados en **una única secuencia versal de forma invertida, presentan una equivalencia sintagmática y funcional**.

Una obra de OMA cuya idea de proyecto se puede considerar como un claro ejemplo de quiasmo es la **Casa en el Bosque** (1992-1993). El quiasmo consiste en la posición cruzada de elementos correspondientes de forma que se exprese una antítesis. Para formar un quiasmo el primer aspecto que se debe cumplir, por tanto, es plantear la equivalencia entre dos sintagmas. En este caso se pueden considerar como tales dos proposiciones lógicas representadas, hasta cierto punto, por sendos ejemplos de la arquitectura de Mies van der Rohe como son: la casa Farnsworth y la casa patio. La primera encarna la idea de una pieza transparente, abierta hacia el exterior, que contiene un objeto macizo en su interior. La segunda, por el contrario, refleja la idea de una pieza opaca, introvertida, que contiene un vacío en su interior.



OMA / Rem Koolhaas, Casa en el Bosque, secciones. (Koolhaas y OMA, 1996)

OMA / Rem Koolhaas, Casa en el Bosque.  
(www.archdaily.com)



A partir de aquí se enfrentan ambos fragmentos formando una simetría antitética. Como queda de manifiesto en la sección longitudinal las piezas se disponen sobre y bajo un plano horizontal de referencia. La pieza transparente se coloca sobre el plano enfrentada a la pieza opaca que se dispone bajo el mismo. De esta forma se cumple la singularidad del quiasmo pues toda la frase se compone exclusivamente de dos fracciones que están sincronizadas entre sí. Es decir, se usa la figura de la repetición haciendo que la segunda fracción esté dispuesta de forma sintáctica en sintonía con respecto a la primera.

# ficciones

El profesor Yuval Harari sostiene que la mayor ventaja que poseen los seres humanos como especie respecto a todas las demás que habitan el planeta es su capacidad para trabajar de forma colectiva y flexible a gran escala (Harari, 2014). Harari defiende que el instrumento que hace posible esta cooperación es la imaginación creativa. La especie humana es la única capaz de generar y compartir ficciones. Siempre que los miembros de un grupo coincidan en aceptar la ficción operarán según un mismo criterio, independientemente de si ésta es cierta o no.

La idea de proyecto es también una ficción. En todas sus versiones es siempre un artificio mental, una ficción instrumental, que permite generar objetos a partir de una lógica compartida. Los humanos viven en una realidad dual. Al igual que para todas las demás especies, el medio que habitan está compuesto de entidades objetivas como la materia, la gravedad, etc. La comprensión de esta realidad está determinada por las capacidades del aparato perceptivo que convierte el medio en un universo subjetivo que los miembros de cada especie comparten en gran medida.

Pero además de la realidad objetiva, la especie humana ha generado otra capa de realidad ficticia. Una realidad compuesta por entidades ficticias como las naciones, las deidades, o el dinero. Todas ellas son en origen producto de la imaginación, pero alcanzan la condición de entidades reales por el altísimo grado de consenso que han adquirido. Como explican Vygotsky y Ribot, los productos de la imaginación se construyen a partir de la realidad y cuando alcanzan una concreción suficiente pasan a pertenecer a la realidad (Vygotsky, 2004). Pero para que ello ocurra, las ficciones tienen que encajar dentro de la lógica establecida en el medio, un medio que está condicionado tanto por el aparato perceptivo como por el sistema conceptual compartido.

Por ello, las ficciones son un reflejo de la construcción biológica de los seres humanos, de su aparato perceptivo y de su estructura cognitiva. Las estrategias para generar ideas que se han analizado responden a la lógica humana, a su comprensión del medio. De la misma forma que el mito es reflejo de lo humano, las certezas del arte: la “voluntad de ser”, la esencia, el desarrollo inevitable, la unidad, la sinceridad expresiva, etc. responden en última instancia a la naturaleza humana. Las ficciones que generan los humanos son consecuencia de su programación natural como especie.

En igual medida, la idea de proyecto es un constructo mental que refleja la naturaleza particular del pensamiento humano y como tal se rige por las mismas reglas. El éxito de una idea depende en buena parte de su capacidad para provocar un gran consenso. Por este motivo la eficacia instrumental de la idea de proyecto depende de las características propias del sistema de conceptualización del pensamiento humano, como se ha descrito en el capítulo segundo.

El arquitecto es aquél que está entrenado para reconocer patrones lógicos y utilizarlos en la resolución de problemas particulares. A fin de cuentas, puede que una idea de proyecto sea simplemente un patrón reconocible que se puede aplicar a una situación nueva.

# procesos de reelaboración pertinentes

## cambio de título

El título de la tesis: **“3 estrategias + 2 [procesos] de generación de proyectos en la segunda mitad del siglo xx”** se ajusta al contenido del trabajo académico realizado pero quizás no sea lo suficientemente sintético y sugerente como título de una publicación. Por lo tanto, estimo oportuno que el título del libro sea **“la idea como herramienta”** y que el título original de la tesis quede como un subtítulo explicativo.

## edición del contenido

La introducción del documento de tesis se detiene en explicar cuestiones metodológicas que posiblemente no sean relevantes para el lector de un libro de carácter divulgativo. Las secciones dedicadas al análisis de los antecedentes, la estructura y contenidos, así como los preliminares sobre el alcance y la terminología podrían reducirse significativamente para formar parte de una introducción abreviada.

Los capítulos 1 y 2, correspondientes a la primera parte de la tesis “introducción a la idea de proyecto”, requirieron de una extensión considerable como consecuencia de las exigencias tanto descriptivas como demostrativas propias del formato de una tesis. En estos capítulos, la presentación objetiva y rigurosa de los datos utilizados para el análisis obligaba a detenerse en pasajes que el formato ensayístico de un libro podría obviar.

Debido a la estructura de la tesis, cada uno de sus cinco capítulos ofrece una serie de conclusiones parciales incluidas al final de los mismos. Con el propósito de facilitar la tarea de estudio y juicio de los miembros del tribunal, las conclusiones generales adoptaron el formato de un resumen que recogía lo dicho anteriormente antes de vincularlo. De cara a la posible publicación en Arquithesis, sería conveniente eliminar esta redundancia ofreciendo solo las conclusiones finales.

## formato gráfico

La edición del documento de tesis se esmeró en construir un relato gráfico que acompañase y apoyase en todo momento al relato escrito. Los miembros del tribunal incidieron en el valor de este aspecto por lo que es presumible que la adaptación para su maquetación dentro de la colección resulte sencilla y exitosa.

## estilo

Tanto los miembros del tribunal como los doctores que informaron la tesis destacaron la calidad de su estilo de escritura. Joaquín Medina Warmburg, por ejemplo, termina su informe diciendo: “no quisiera dejar de elogiar –por poco común– lo bien escrita que está la tesis”. De ser ciertos los halagos recibidos, cabría pensar que el trabajo de reescritura del texto debería ser mínimo.

Por su carácter instrumental, la publicación de esta tesis podría interesar a un amplio espectro de lectores interesados en el arte, la arquitectura y los procesos creativos.