



Idea principal

“Empecé a escribir en Marzo de 1978, impulsado por una idea seminal ... Creo que las novelas nacen de una idea de este tipo y que el resto es pulpa que se añade al andar”.

Umberto Eco, Apostillas al Nombre de la Rosa.

Decimos que, de todo hecho proyectado (pensado previamente) puede extraerse una idea principal (IP).

En esta aseveración, quedan tácitamente explicitados varios conceptos:

- I. El objeto en análisis no posee en sí mismo una IP, sino que esta puede ser extraída, en una “lectura” de quien lo percibe, lo piensa, lo analiza. Por tanto esta lectura es intencionada y subjetiva, es un recorte aplicado a la totalidad de este objeto.
- II. La extracción de una IP lleva implícita, la existencia de otras ideas que podríamos llamar secundarias o accesorias. Quiere decir que son múltiples las ideas que pueden “leerse” en un objeto dado; sólo, que nuestra ejercitación pretende que **una**, tenga preeminencia sobre las demás.

Cuando percibimos – analizamos el objeto proyectual, puede pensarse en que representa, o que significa; puede pensarse en su forma, en como funcionan sus partes o como se usa. Incluso puede pensarse en su capacidad de comunicar más o menos cosas.

De alguna manera, alguno o algunos de estos aspectos o características emergen de nuestra percepción y análisis, con más “fuerza” sobre los demás, a esta idea que emerge como totalizadora y a la vez sintetizadora llamamos IP.

Desde las experiencias y aportes de la Escuela de la Gestaltⁱ, se ha desarrollado el concepto de la naturaleza organizada y significativa de los procesos perceptivos. Es decir que organizaciones complejas o irregulares, tienden a percibirse globalmente, en formas más sencillas y cargadas de significados, más que a actuar como una sumatoria de percepciones parcialesⁱⁱ.

Esta capacidad de sintetizar y analizar, en un proceso de ida y vuelta permanente, simultáneo e interactivo, entre lo abstracto (ideas) y lo concreto (manifestaciones físicas, formas), pretende desarrollarse en la ejercitación de la IP, y es fundante de la tarea del diseñador.

En este sentido, la actividad de quien proyecta, no es tanto *descubrir* ideas más o menos veladas, sino la de construir un discurso que articule su propio proyecto con las demandas, los conceptos y las ideas que del medio social a quien va dirigido se derivan.

Dos citas de Franco Purini aportan a este concepto:

“La arquitectura es un lenguaje y por esto hace referencias a códigos compartidos y consolidados, a una gran escritura colectiva dotada de una profundidad histórica que a veces – como en el caso de Italia – es casi inexplorable e inconmensurable. Al mismo tiempo esta dimensión colectiva es hecha individualmente.”

Luego reafirma:

“El ejercicio del proyecto es justamente la búsqueda del pasaje secreto entre la gran escritura colectiva y la vibración personal”ⁱⁱⁱ

Pensamos, que todo proceso proyectual, debe estar “impregnado” de una IP. Esto quiere decir, no solamente que sea un punto de partida, sino que la IP da sentido, direcciona, crece y se desarrolla tanto en el proceso de generación del proyecto como en el análisis de un objeto preexistente.

Cuando el sujeto, en nuestro caso personificado por el estudiante, analiza un objeto dado, como resulta ser en nuestros talleres: un film, un texto literario, etc., pone en juego una serie de capacidades y experiencias que posee con anterioridad a ser un estudiante de una carrera proyectual. Este bagaje, que es básicamente la impronta cultural que se evidencia y se personifica en la particularidad del cada sujeto (estudiante), tiene múltiples aspectos, y una gran parte de estos son compartidos por aquellos que pertenecen al mismo ámbito social compartido.

La cultura presente en el ámbito social, constituyen el espacio de existencia de toda operación proyectual. La forma de percibir, los principios éticos (lo bueno y lo malo), estéticos y otros, son pautas culturales en las cuales se encuentra fuertemente enmarcado este proceso. A su vez las particularidades de cada uno de los sujetos, (su formación, sus gustos, personalidad, miedos, etc.) producirán conclusiones disímiles; esta particularidad queda patentizada en el trabajo de los estudiantes.

En nuestra ejercitación, proponemos al estudiante que extraiga la IP y que la transmita gráficamente. Esto implica, por lo menos operar con tres lenguajes diferentes:



CONOCIMIENTO PROYECTUAL

1. El lenguaje propio del objeto en estudio (todos los objetos nos “dicen”, significan, pueden ser “leídos”, operará la percepción subjetiva y el contexto histórico en el que se produce esa lectura)^{iv}
2. El lenguaje que adopta la abstracción, (lo que el estudiante piensa y dice acerca de: qué es la IP de ese objeto en estudio y que se manifiesta en formato de lecto-escritura)
3. Por último el lenguaje gráfico mediante el cual el alumno, deberá comunicar esta IP al grupo.

Esta operación – que nuevamente involucra ideas, imágenes y formas – es característica de todo proceso proyectual^v; de allí la relevancia que tienen estos ejercicios en la introducción al conocimiento proyectual. Cada uno de estos lenguajes posee sus códigos y sus reglas de juego propias; investigar, experimentar y discutir al respecto, será en gran medida el desarrollo de esta materia, y (con mayor grado de especificidad), del de cada una de las carreras que eligieron.

Arq. Roberto Mario Fèvre

ⁱ Escuela alemana de la psicología de la percepción que se inicia hacia 1930, gestalt en alemán quiere decir forma.

ⁱⁱ Estos temas referidos a la percepción se desarrollarán más adelante en este curso.

ⁱⁱⁱ Franco Purini, nacido en 1941 en la Isla de las Liras, Italia, es, arquitecto, es docente de la Composición Arquitectónica y Urbana en Roma. Las citas corresponden a: “Entrevista”, 1996. Revista Diseño N° 36, Santiago de Chile

^{iv} Este aspecto se desarrollará con mayor profundidad adelante en el curso.

^v El concepto de IP se retoma en materias específicas de las carreras de diseño, con diversa terminología (idea rectora, partido arquitectónico, etc.)