

TESIS DOCTORAL

# Traducciones intersemióticas (La sustitución Digital y la Restitución Analógica). La activación de procesos proyectuales a través de la primera y segunda traducción (*Pars Destruens, Pars Construens*). Nuevos desplazamientos sintácticos entre proyctación en arquitectura y composición en música contemporánea

*Inter Semiotic Translations. (Digital Substitution and Analogic Restitution)  
The Activation of Design Processes through 1st and 2nd Translation  
(Pars Destruens, Pars Construens). New Syntactic Relationships between  
Project in Architecture and Composition in Contemporary Music*

AUTOR

Prof. Arq. Carlos Campos

DEFENSA DE TESIS

21 de marzo 2014

COMUNICACIÓN / FADU-UBA / 2021

Universidad de Buenos Aires UBA | Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo  
FADU | Secretaría de Investigaciones | PROGRAMA DE DOCTORADO

UBA, FADU. DISEÑO, UBA.

# Traducciones intersemióticas (La sustitución Digital y la Restitución Analógica). La activación de procesos proyectuales a través de la primera y segunda traducción (*Pars Destruens, Pars Construens*). Nuevos desplazamientos sintácticos entre proyectación en arquitectura y composición en música contemporánea

*Inter Semiotic Translations. (Digital Substitution and Analogic Restitution) The Activation of Design Processes through 1st and 2nd Translation (Pars Destruens, Pars Construens). New Syntactic Relationships between Project in Architecture and Composition in Contemporary Music*

## **AUTOR**

Prof. Arq. Carlos Campos

ccamposarq@gmail.com / carlos.campos@fadu.uba.ar

## **DEFENSA DE TESIS**

21 de marzo 2014

## **DIRECTORA**

Prof. Consulta Arq. Dora Giordano

## **CO DIRECTOR**

Prof. Santiago Santero

**MODO DE CITAR ESTA TESIS:** Campos, Carlos (2014). *Traducciones intersemióticas (La sustitución Digital y la Restitución Analógica). La activación de procesos proyectuales a través de la primera y segunda traducción (Pars Destruens, Pars Construens). Nuevos desplazamientos sintácticos entre proyectación en arquitectura y composición en música contemporánea.* Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución – No Comercial – Sin Obra Derivada 4.0 Internacional  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Este documento forma parte de la colección de tesis doctorales y de maestría del Centro de Documentación y Biblioteca "Prof. Arq. Manuel Ignacio Net", Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Su utilización debe ser acompañada por la cita bibliográfica con el reconocimiento de dicha fuente.

*This thesis is part of the master's and doctoral theses collection of the Centro de Documentación y Biblioteca "Prof. Arq. Manuel Ignacio Net", Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo of the Universidad de Buenos Aires. Were it to be used, it should be done with appropriate acknowledgment of this source material.*

### PALABRAS CLAVE

traducciones intersemióticas; sustitución digital; restitución analógica; metodología proyectual; sintaxis

### RESUMEN

El trabajo presenta una propuesta metodológica que permite un desarrollo proyectual alternativo a las corrientes dominantes. En lugar de guiar el proceso proyectual a través de la ideación, la conceptualización o el mero trasvasamiento formal, Traducciones Intersemióticas, el proceso de Primera y Segunda Traducción, propone una metodología proyectual que se define en dos pasos bien caracterizados. El primero o *Pars Destruens*, consiste en digitalizar la experiencia a través de un código alfanumérico personal, diagramático idioléctico. Este código diagramático es múltiple y logra representar al objeto a través de varios planos analíticos y abstractos. Este paso es una digitalización, y una puerta de entrada a la abstracción. El segundo paso, o *Pars Construens*, consiste en la vuelta al mundo analógico, restituyendo en modo material y conectivo, cada una de las relaciones propuestas en el primer paso. La tesis está dividida en dos partes, de seis capítulos cada una. La relación entre capítulos sucesivos es correspondiente entre las partes 1 y 2, facilitando el análisis y la lectura. El libro concluye con los apéndices, donde se puede encontrar un proceso de Traducción Intersemiótica completo producido por el autor, partiendo de la obra musical "Sonatas e Interludios" de John Cage, y generando como punto de llegada, un conjunto de Arrepresentaciones realizadas con máquina de dibujar, así como una serie de maquetas de arquitectura.

### KEYWORDS

intersemiotic translations; digital substitution; analogic restitution; design methodology; syntax

### ABSTRACT

*The work presents a methodological proposal that allows an alternative design development to the dominant currents. Instead of guiding the design process through ideation, conceptualisation or mere formal transfer, Intersemiotic Translations, the process of First and Second Translation, proposes a design methodology that is defined in two well-characterised steps. The first, or Pars Destruens, consists of digitalising the experience through a personal, idiolectic, diagrammatic alphanumeric code. This diagrammatic code is multiple and manages to represent the object through various analytical and abstract layers. This step is a digitisation, and a gateway to abstraction. The second step, or Pars Construens, consists of the return to the analogical world, restoring in a material and connective way, each of the relations proposed in the first step. The thesis is divided into two parts, of six chapters each. The relationship between successive chapters corresponds between parts 1 and 2, facilitating analysis and reading. The book concludes with the appendices, where one can find a complete Intersemiotic Translation process produced by the author, starting from the musical work "Sonatas and Interludes" by John Cage, and generating as a point of arrival, a set of Arrepresentations made with a drawing machine, as well as a series of architectural models.*

Tesis Doctoral  
FADU UBA

Doctorando: Prof. Arq. Carlos Campos  
Directores de Tesis: Prof. Consulta Arq. Dora Giordano / Prof. Santiago Santero.

**TRADUCCIONES INTERSEMIÓTICAS**  
(La sustitución Digital y la Restitución Analógica)

La Activación de Procesos Proyectuales a través de la Primera  
y Segunda Traducción. (Pars Destruens, Pars Construens).  
Nuevos desplazamientos sintácticos entre Proyección en Arquitectura  
y Composición en Música Contemporánea.

*“¿Qué es una praxis? (...) Es el término más amplio para designar una acción concertada por el hombre, sea cual fuere, que le da la posibilidad de tratar lo real mediante lo simbólico”.*

Jacques Lacan, Seminario XI.

# INTRODUCCIÓN

# PRIMERA PARTE

# PARS DESTRUENS

11

## Capítulo 1 La Aldea Epistemológica

32



La aldea Kraho

## Capítulo 2 Mecanismos de Sustitución

40



Representar es  
Simbolizar.

¿Qué es lo que  
podemos sustituir?  
Diferencias que  
importan

Continuidades y  
Discontinuidades.

Cartografiados.  
Descripción-  
Explicación-  
Tautología

Proyectistas, no  
Científicos

Traductores.

¿Qué podemos  
aprender de Música  
Contemporánea?

### Encuadre del presente trabajo.

Desplazamientos Intra  
e Intersemióticos

Hipótesis Principal

Hipótesis Auxiliares

Objetivo General

Objetivos Específicos

Aspectos cognitivos  
de la didáctica.  
Diferenciación.

Objeto de Estudio

Metodología

Estado del  
conocimiento  
del tema.

Exposición de  
antecedentes llevados  
adelante por el  
doctorando.

# El proceso de Sustitución Digital

## Capítulo 3 Organizaciones Tripartitas

48



¿Tripartito  
o no - Tripartito?

¿Dónde encontrar  
estructuras  
no - Tripartitas?

Proyecto en  
Arquitectura,  
Composición en  
Música  
Contemporánea.  
Por qué esta  
comparación es  
necesaria.

Traducciones  
Intersemióticas: ¿Tres  
en lugar de dos?

Los Tres Pasos.

## Capítulo 4 Traducciones Intra e Inter- semióticas

58



Traduttore,  
Tradittore.

## Capítulo 5 Digitalizar el Mundo

66



El Campo de  
la Abstracción  
Relacional.

¿Cómo se construye  
un Diagrama  
sintáctico?

El mundo está unido,  
pero no conectado.

Traducciones

Superposición de  
Diagramas  
Sintácticos.

## Capítulo 6 Precisiones acerca de Pars Destruens

86



Pars Destruens

Sustitución Sintáctica

¿Qué sustituir?  
Diferencias reconocibles

Objetos o entidades  
"constantes"

Atributos de esos  
objetos.

Relaciones.

Funciones (procesos)  
que los afectan.

¿Cómo sustituir?  
Carácter Disociativo /  
Volitivo / Idioléctico /  
Deíctico / Proscriptivo

Entropía Negativa

Generación de  
Discontinuidades

Del Territorio al Mapa

Diagrama

Sintaxis

Movimiento de lo Real a  
lo Simbólico

Identificación de  
Similitudes Literales

Proceso de  
Categorización Mental

Hacia la Eliminación del  
Azar

Un Proceso / Cerrado  
/ Enumerativo  
/ Exhaustivo /  
Convergente

## SEGUNDA PARTE

## PARS CONSTRUENS

### Capítulo 7 Pendulum Quad

102



El teatro del conflicto.

Quad, una obra contemporánea.

Beckett y la Analogía

¿Pendulum o mera continuidad?

Simulación y Fractalización.

Quad sonoro

Drama

Generación de emergentes

### Capítulo 8 Importando Analogías

120



Cuando una cosa se parece a otra.

Analogía

Similitud Literal

Comparación de Meras Apariencias.

Falsas Venezia sin góndolas falsas, falsas góndolas en la Venezia verdadera.

Lujo y pensamiento analógico como soportes de Diseño.

Automóviles, celulares, lencería.

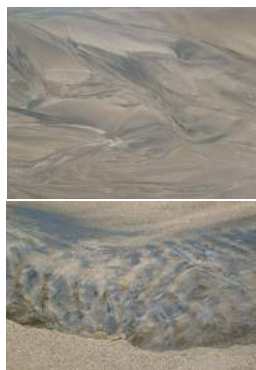
El lujo y su residuo Situaciones intermedias

Un origen, múltiples comparaciones.

Analogía, similitud literal y comparación de meras apariencias en un pequeño valle en Suiza.

### Capítulo 9 La Componente Aleatoria

144



La Búsqueda de Aleatoriedad como Práctica Activa en la generación de Formas Complejas.

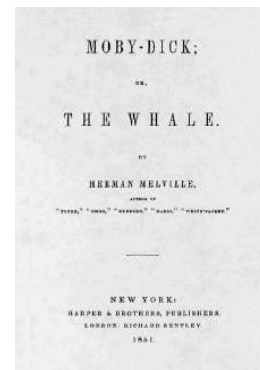
Aleatoridad y Predeterminación. Intuición y Racionalidad. Determinismo e Indeterminismo. Azar o Planificación. Composición o Impredecibilidad.

¿Una Heurística del Azar?

La necesidad de disponer de modelos

### Capítulo 10 Moby Dick

154



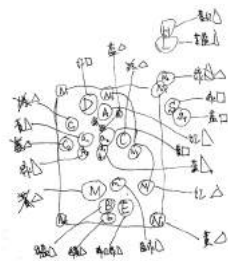
¿Qué demonio es Moby Dick?

Acerca de Moby Dick y la posible generación de Diagramas Sintácticos.



Capítulo 11  
Espacios entre  
Pars Destruens y  
Pars Construens.

162



Movimiento de la Analogía hacia la Digitalidad.

Movimiento de la Digitalidad hacia la Analogía.

Movimiento de la Analogía hacia la Analogía.

Movimiento de la Digitalidad hacia la Digitalidad.

Emergentes Complejos.

Post Racionalización.

Capítulo 12  
Precisiones acerca de Pars Construens.

170



Pars Construens / El Proceso de Restitución Analógica

¿Qué restituir?

¿Cómo Restituir?

Producción de Continuidades y Discontinuidades Operacionales

Carácter Asociativo

Carácter Prescriptivo

Carácter Automático

Entropía

Generación de Conexiones y Emergentes

Cartografiado (Movimiento del Mapa al Territorio)

Patrón

Praxis

Movimiento de lo Simbólico a lo Real

Proceso fundado en el Hacer, intuitivo o lógico.

Producción de Analogías

Pars Construens se alimenta de Conformaciones Aleatorias

Multiplicidad de Procesos / Abiertos / Relacionales / Ilimitados / Divergentes.

Capítulo 13  
Emergentes del proceso de 1ª. y 2ª. Traducción.

180



El proceso de Restitución Analógica

Apuntes a propósito de la experiencia. El trabajo de campo.

La (necesaria) desarticulación de Sintaxis.

DIA. Dessau Institute of Architecture. Alemania. "The search of entropy". 2009. "The Role of Syntax" 2010. "Pars Construens, Pars Destruens". 2011. "Roofless Architectures". 2012.

UF. University of Florida. USA. 2007, 2010.

IUAV. Istituto Universitario di Architettura di Venezia. Italia. "Piccoli Universi". 2008.

FADU. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Buenos Aires, Argentina. "Taller Laboratorio". Arquitectura. 2008. "Liip", Laboratorio Interdisciplinario Internacional de Proyecto. 2012. "Cátedra Kweitel-Kohon". Diseño de accesorios. 2011, 2012.

MARCHI. Moscow Architecture Institute y Vkhutemas Gallery, Moscow, Russia. "Urban Micro Scopes". 2012.

251



Bibliografía.

Apéndice Nro. 1  
El lenguaje nace de la Ausencia.

Apéndice Nro. 2  
Un Proceso completo de Sustitución Sintáctica "Sonatas e Interludios". John Cage.

Un Proceso completo de Restitución Analógica en Arquitectura.

Agradecimientos.



# TRADUCCIONES INTERSEMIÓTICAS

(La sustitución Digital y la Restitución Analógica)

La Activación de Procesos Proyectuales a través de la Primera  
y Segunda Traducción. (Pars Destruens, Pars Construens).  
Nuevos desplazamientos sintácticos entre Proyección en Arquitectura  
y Composición en Música Contemporánea.

Carlos Campos



## Introducción.

### 1. Proyectistas, no Científicos.

El saber del hombre constituye un corpus heterogéneo, desarticulado; una sumatoria de correspondencias difíciles de comparar o relacionar, irreductibles entre sí como la memoria, que no pueden dar cuenta de una casuística a menos que sea secreta, sectaria, religiosa o pura ficción.

El proyectar no escapa a esta lógica.

El hombre proyecta sumido en esta confianza en su *saber hacer*, por una parte, y en un abandonarse en la esperanza de arribar una vez más a un lugar placentero, conocido, ordenado a su singular manera, en el que el mundo vuelva a demostrar la apariencia de su propio acuerdo.

Durante años nos han enseñado que proyectar es articular una sucesión de soluciones a problemas primero detectados, luego abordados, inmediatamente disueltos. Gran parte de las contradicciones que presenta nuestra producción arquitectónica hoy proviene de la popularización de esta "didáctica" profesionalista.

De hecho, es esta apariencia –la de haber disuelto los problemas– la que, una vez más, oculta el verdadero sentido del proyectar: instalar nuevas problemáticas, sin la heroica intención de querer aportar soluciones en el presente; colocando en el futuro –en el futuro en tanto contextual–, la materia de una nueva interpelación, de un nuevo juzgamiento de lo actuado.

El proyectista centra así, el objeto de su deseo, su falta, su trabajo, en esa instancia inacabada por definición, donde la Representación (la sustitución de unos objetos o unas prácticas por determinados signos acordados de antemano), muestra una condición instalada siempre, y por definición, más allá de nuestro presente.

Como proyectistas, no buscamos el sitio en el que cayó la piedra, sino el residuo de esta acción.

Corremos detrás del Acontecimiento de su trayectoria, signado por innumerables razones y demencias.

Perseguimos el instante en que la piedra ha dejado para siempre la mano del lanzador. Listamos el contacto de la piel con el mineral; su frío, su humedad. El desvanecimiento de la sombra que el lanzador albergaba dentro de su mano junto a las otras piedras, el ruido que hacían cuando estaban juntas, el azar que hizo que volara esta piedra y no otra. El sudor apelmazado en las comisuras de los dedos, el instante en que la mano estuvo levantada, apuntando, dudando.

Los intentos por arrojarla, a la una, a las dos, a las tres, la presión de los dígitos sobre la piedra elegida, la ganancia de calor de la piedra antes de su helada fricción con el aire, el crujir de las superficies.

La mirada atenta de todos, en anhelo del movimiento, la estela, el silbido en el aire, la parábola, la caída, la pérdida en la espesura de la maleza.

Así, como proyectistas, sabiendo que no somos inocentes, lanzamos la primera piedra.

El saber del proyectista no presume teologías, tan sólo detenta un saber que le fue concedido de persona a persona, sin intermediarios divinos. Sostengo que aunque el maestro enseñe paso a paso cada uno de los momentos de su Método (y debe tenerlo, y debe mostrarlo), el aprendiz recoge tan apasionado como hambriento el *Residuo* de esta acción, atesorando lo que no le es mostrado.

“Si quieres ver, aprende a actuar” señala *Gregory Bateson* en “*Pasos hacia una ecología de la mente*”. (1)

Resulta indudable que gran parte del acto el proyectar se funda en un saber pragmático, donde las cosas se hacen de determinada manera porque hubo alguien, antes, dueño de cierta magia y de cierto poder, que también las hacía de ese modo.

Estos preceptos aprehendidos suelen aparecer encarnados en lo que el proyectista recuerda, y en su apreciación cambiante y errática de los sucesos que en el contexto del proyecto van aconteciendo.

¿Pero qué es lo que transmitimos al enseñar a proyectar?  
¿Estrategias? ¿Prejuicios? ¿Atajos? ¿Secretos? ¿Miedos? ¿Ideologías?  
¿Mecanismos? ¿Trucos? ¿Metodologías? ¿Milagros? ¿Estilos?

Prefiero pensar que es el puro Acontecimiento, convenientemente filtrado por los ojos y la mente del quien se encuentra preparado para interpretarlo, lo que se constituye en la hermenéutica del guía, sin la cual los otros personajes de la historia estarían abandonados a su suerte, o perderían su tiempo. Todos necesitamos aprender a actuar, para así poder ver.

Tanto el Técnico, como el Artista, como el Científico se rebelan a esta débil magia, cada uno a su manera. No obstante, no son capaces, ninguno de ellos, de articular estrategias, cartografías, métodos o itinerarios que mejoren, o acaso se opongan a los del proyectista, sin convertirse ellos también en proyectistas. Así, los mas *popperianos* dirán que nuestras acciones están destinadas a permanecer para siempre entre tinieblas, relegadas a la alquimia (o acaso al esoterismo) de caprichosas e irracionales organizaciones.

Y tan solo atinan, adolescentemente rebelados, a desobedecer las indicaciones del guía, protestando malhumoradamente y riéndose de sus místicos mecanismos.

Y por más que quieran convertirse en proyectistas, en el más común de los casos, abandonan su labor en la frontera, justo antes de cruzar, en el propio límite donde se produciría el intercambio.

Esto es, donde las formas comienzan a asumirse bellas.

\*\*\*

Proyecto es siempre, e inevitablemente, el producto o la práctica de una relación Interdisciplinar. Aun en la hipotética -y muy pocas veces efectiva- soledad monádica del proyectista, éste debe continuamente cambiar su manera de pensar, acaso “convertirse en otro”, para hacer comparecer al proyecto, en cualquiera de las etapas en las que se encuentre, frente al juicio imaginario que conformarían los distintos escenarios que lo constituyen como objeto diseñado.

Me refiero a las preguntas acerca de su constitución material, el universo simbólico al que alude, los efectos de su utilización en un campo

(1). *Bateson, G. 1972 :75*

determinado, las posibilidades de innovar, pertenecer a o inaugurar series de transformaciones, encarar una producción, estandarización o comercialización a distintos niveles, transformar una práctica social, constituirse en ícono, y tantos otros aspectos que requieren más temprano que tarde, de una especie de desdoblamiento, o al menos de una complementariedad del pensamiento que ayude a una comprensión.

Nos encontramos entonces en primer lugar, con la necesidad del proyectista de confrontar sus saberes, sus logros, sus expectativas, con otros actores, otros puntos de vista. El primer obstáculo para una relación de interacción entre distintas disciplinas o pensamientos, lo constituyen los preconceptos que tienen lugar en cada una de las esferas, cuando estas están separadas.

Es verdad que en los distintos campos del conocimiento los actores intervinientes se comportan, desde el momento inicial de la puesta en práctica de sus saberes, de distintas maneras. Para el científico, por ejemplo, resulta indispensable delimitar primero el campo de acción de su disciplina, aislándolo de otras prácticas que no cumplen con los requisitos para ser considerados Ciencia. Buena parte del trabajo de los Filósofos de la Ciencia consiste en definir lo más claramente posible que cosa es la Ciencia y que cosa no lo es.

Enfrentados diametralmente a este punto de vista, los diseñadores intentamos evitar una visión limitadora y ensimismada del mundo, ya que pensamos en que lo verdaderamente valioso en el acto de proyectar, se encuentra en el intercambio, en esa relación interdisciplinaria a la que aludía al principio de este texto.

El fenómeno de *mutua afectación* que se produce al cruzar esferas supuestamente autónomas en el seno de una misma actividad, nos pone de manifiesto de manera tangible la importancia de tener en cuenta esta perspectiva. Comentaré un ejemplo al respecto.

A fines de 2009 tuve la oportunidad de presenciar en el Laboratorio de Posgrado de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de Buenos Aires, junto a los alumnos de la Dra. Marta Rosen, la investigación que llevan a cabo acerca de la conformación de estructuras aleatorias en líquidos. Para esto han diseñado diversos dispositivos experimentales. En uno de ellos, mediante la vibración generada por un parlante de audio, los estudiantes agitaban a través del uso de diferentes longitudes de onda sonoras, una pequeña cubeta conteniendo un líquido de viscosidad variable. Al aumentar la intensidad o la longitud de onda del sonido, comenzaban a conformarse estructuras aleatorias en la superficie y en el interior del líquido, (cuyas moléculas aparentemente son muy grandes, y por eso es capaz de reaccionar en de esta manera). Mientras el sonido iba cambiando de volumen, timbre y color, iban apareciendo claramente líneas, cuadrados, hexágonos, incluso pentágonos, muy raros o inexistentes en la naturaleza, formación de gotas y caos; finalmente el sistema se volvía totalmente impredecible.

¿Qué líquido contenía la cubeta? Según la explicación de la doctora Marta Rosen, solamente tres líquidos son capaces de comportarse de esta manera: una solución de agua con fécula de maíz, un tipo muy específico de silicona o bien la sangre.

¿Cómo podría el experimentador entonces considerarse fuera de este sistema para poder estudiarlo si uno de los líquidos que presenta la cualidad de ser sensible a estas transformaciones... es la sangre? ¿Cómo no estar afectado por el mundo mientras se estudia el mundo? (2)

(2). "El experimento que se describe es muy interesante, no sólo resulta afectado el investigador (en una medida que debe determinarse) por el experimento, sino que también suele suceder la inversa, es decir el experimentador incide en el resultado del experimento, ya sea mediante sus acciones, intervenciones o simplemente con su presencia; esto es contundente en el caso del principio de indeterminación. Ningún autor serio desconoce esta circunstancia que es común en investigaciones de ciencias naturales como en las ciencias sociales. En ciertos casos es posible determinar, mediante procedimientos auxiliares, el grado de la distorsión producida; en otros casos hay que contarlos como una limitación cognoscitiva".

Comentario de la Prof. Dra. Susana Lucero.

A diferencia de la Ciencia, lo más difícil para el diseñador es asumir el criterio de objetividad (La pretensión de la Investigación Científica de conocer la realidad tal como es, avalando esta objetividad con sus técnicas y sus métodos de investigación y prueba). La valoración subjetiva, el error, las interferencias emocionales, abductivas, psicológicas, heurísticas, poéticas y cuestiones por el estilo son *especialmente* tomadas en cuenta por el diseñador.

El pensamiento proyectual (llamaremos así a ese conjunto de acciones y valoraciones que pone en acción y en juego el diseñador al momento de diseñar algo), se vale de un conjunto nutrido de términos, enunciados y nexos entre enunciados. Esto es: objetos, atributos de esos objetos, relaciones entre dos o más objetos o atributos, funciones y procesos que afectan a esos objetos, atributos y relaciones, como sucesiones de hechos, nexos entre conjuntos o secuencias de hechos.

En el acto de proyectar conviven acciones, automatismos, precedentes históricos, lógicas de distinta mirada; y lo hacen de maneras ciertamente contradictorias, enfrentadas, análogas, sistemáticas, actuando en conjunto o aisladamente.

Dado que además, el alcance de nuestro trabajo excede en mucho la esfera de los objetos materiales, seguir estas señales se parece más a una interpretación de un oscuro texto sagrado, que a una mecánica lectura taxonómica.

Es así como los diseñadores arribamos a conclusiones, producimos objetos nuevos, organizamos, determinamos, regulamos o creamos la normativa que va más allá de los objetos. Esta compleja actividad si bien está sujeta inevitablemente a alguna metodología, no tiene una relación con ésta como la que exhibe desde el primer momento la Ciencia. Sencillamente, para el diseñador, el uso protocolar de una metodología no es garantía de arribo a un resultado eficaz. Esto no significa en absoluto que un diseñador se vea beneficiado por el hecho de ignorar o esconder una metodología.

Las decisiones del proyectista son subjetivas, teñidas de valoración, relacionadas al gusto personal, a las vivencias subjetivas de quien lidera o lleva adelante el proceso de proyecto, sus necesidades de descartar, reemplazar, repetir o anular soluciones pasadas, por más que esas acciones lo lleven a desarrollar un camino más tortuoso, menos directo, menos efectivo, o menos "cotidiano".

Ya que pese a que los proyectistas no podemos desligarnos de una estrecha relación con los hechos físicos del mundo y acaso su posible clasificación taxonómica, podemos no obstante pensar en abstracto, absteniéndonos de las leyes que rigen u ordenan ese mundo, dando un lugar primordial a la interpretación de las experiencias y las relaciones que se perciben y desarrollan en el mundo, para la fijación (siempre transitoria) de su sentido.

Más tarde aplicaremos lo que ha sido pensado o construido, en el mundo "cotidiano" y nos mantendremos atentos a sus efectos contextuales. Estos efectos reingresarán al proceso de transformación, convirtiéndose recursivamente en nuevos datos a ser tenidos en cuenta, y la aparición de nuevos emergentes se producirá, más temprano que tarde.

Por otra parte, los sistemas que estudiamos o desarrollamos los diseñadores son capaces de entrar en fase consigo mismos. De alguna manera los diseñadores somos permeables a esas imperceptibles variaciones que hacen entrar en sincronía al mundo, y nos comportamos como catalizadores de estos procesos, permitiendo que nos afecten



desde el interior de nuestros proyectos. Asumimos, como en el ejemplo del científico que trabaja con el líquido de viscosidad variable que el hecho nos afectará inevitablemente.

Este proceso puede bien ser inconsciente; la mayoría de las veces es abordado por el sujeto como pensamiento tácito. Lo importante es que durante su desarrollo no necesitamos abandonar nuestras creencias ni nuestras convicciones en pos de la praxis del laboratorio o de la mesa de trabajo.

El diseñador puede –acaso deba– llevar sus convicciones éticas al terreno del hacer, al contacto íntimo con el material.

Una praxis implica la puesta en evidencia de cuáles han sido nuestras categorías a la hora de simbolizar, para actuar en consecuencia en el mundo “empírico”. La Representación (producto principal de esta hermenéutica), es una herramienta epistemológica que no se limita a decirnos en un código comprensible “que es lo que se hará más adelante”, sino una pieza de un rompecabezas más amplio, que es capaz de “encajar” en lugar de otra cosa que ya no está allí, porque ha sido desplazada en el mismo acto de la representación, poniendo el foco en otro lugar, acercando lo que era inalcanzable.

Representar es Simbolizar, reemplazar una cosa por otra que no está allí, es nombrar, del modo en que las palabras lo hacen: poniendo de manifiesto la ausencia de lo nombrado por una parte, y la imposibilidad de asirlo con una palabra, por la otra. La representación invoca así el futuro desde la propia ausencia de lo representado, y deja de decir lo que es preciso decir.

El Diseño no espera que el mundo no actúe sobre esta individualización de factores, por el contrario, asume que esto ocurrirá.

Lo que Susanne Langer atribuye a la música, –“el valor de hacer que las cosas resulten creíbles, más que el de acumular proposiciones”<sup>(3)</sup> –, sería aplicable también a la actividad Proyectual.

El diseñador simplemente no sabe lo que busca. O si cree que lo sabe, se ve sobrepasado por el emergente de lo que ha producido. O si está seguro de que sabe lo que busca, lo persigue y lo obtiene, simplemente no está diseñando nada (nuevo).

Estoy refiriéndome a la posibilidad de poner objetos en el mundo en el sentido amplio del término (podríamos también llamarlos “productos” o “emergentes”. Esto es: cuerpos discursivos, organizaciones, parámetros, relaciones, teorías, paradigmas, etc.)

La virtud de *Diseño*, o su característica más saliente en los tiempos en que vivimos, es la de poder moverse, proponer, producir y actuar en la incertidumbre; manteniendo abiertos por largos períodos de tiempo, mientras seguimos trabajando, una cantidad importante de variables antes aisladas por el ejercicio intelectual. Comprendiendo y asumiendo la complejidad del mundo, y abordando no la solución a los problemas que nos son dados de acuerdo a un protocolo, sino la enunciación imaginativa –muchas veces por la vía de la abducción– de posibles “causas” nuevas para lo que es observado en el mundo.

*El mismo Diseño*, tanto de objetos, mecanismos, procedimientos o prácticas sociales se encuentra continuamente sometido a una validación colectiva y compleja, capaz de ejercitarse como una verdadera “antropología de lo contemporáneamente actuado”. Es imposible pensar el Diseño sólo desde los diseñadores. Las barreras que lo separarían de

(3). Susanne Langer, citada por Howard Gardner en “Arte, Mente y Cerebro”

la ciencia, la sociedad, la cultura, el gusto, las tendencias, la economía, sencillamente no existen.

*Diseño* se encuentra lanzado a la búsqueda de ese valor colectivo y esa construcción antropológica, –exactamente los valores que para Luigi Nono debía portar *Música*, es quizás por eso que desde ese lugar, ya ha alcanzado a propiciar una comprensión más profunda del mundo y de los hombres.

Hoy parece ser *Diseño* la actividad humana más adecuada para representar el signo de los tiempos en que vivimos, ya que es capaz no solo de sostener la incertidumbre acerca de los procesos que activa durante su propia conformación, sino particularmente por penetrar en la vida cotidiana de la manera en que *Tecnología* o *Ciencia* supieron hacerlo en el siglo pasado.

A esto también me refiero cuando hablo de una construcción antropológica y colectiva.

### Traductores

El presente trabajo abordará sistemáticamente las respuestas a dos preguntas simultáneas. La primera es ¿cómo es posible valerse de forma sistematizada de *Traducciones Intra e Intersemióticas* para activar un proceso proyectual?

La segunda es ¿qué pueden aportar al campo del Diseño y del Proyecto las investigaciones desarrolladas en el campo de *Música Contemporánea* desde 1950 hasta la fecha?

El presente trabajo no pretende justificar, ejemplificar ni apuntalar la relación entre *Arquitectura y Música*. Tampoco es su objetivo demostrar relación de identidad alguna entre estas disciplinas o prácticas. La relación entre la Composición Musical Contemporánea y la Proyección en Arquitectura, del modo en que la entiendo en estas páginas, aportará elementos necesarios para el desarrollo de un nuevo vínculo del proyectista con la tarea de proyectar a través de las llamadas Traducciones Intra e Intersemióticas. De manera que el rol del diseñador será, en el marco de este trabajo, el rol de un Traductor.

### ¿Qué podemos aprender de *Música Contemporánea*?

*“A Charles Darwin lo desconcertaba la existencia de la música. ¿Por qué habría de subsistir y de expandirse por el mundo un sistema cuya significación evolutiva y cuyas funciones eran tan inciertas?”*

En busca de la canción original (Cap. XIII Arte, Mente y Cerebro. Una Aproximación cognitiva a la creatividad.) Howard Gardner (4)

La cita de Gardner, haciendo alusión a Darwin y su presunta incapacidad para comprender la cultura (por qué el hombre da importancia a algo), no es el único obstáculo argumental que un planteo que sitúe en una condición de “paridad” a *Música y Arquitectura* suele encontrar. En muchos ámbitos académicos, la posición dominante es: Arquitectura tiene función (mecánica, según Umberto Eco en *La Estructura Ausente*), y Música “no sirve para nada” (nada que sea relacionado con una función mecánica, por supuesto).

(4). Gardner, H. 1982 :168

No obstante, si el valor de *Arquitectura* residiera exclusivamente en su capacidad de brindar albergue o reparo, en su eficacia a la hora de atrapar funciones (recluir al preso, abrigar al huésped, proteger al convaleciente, educar al niño, cobijar las obras de arte, proveer espacios para las reuniones de personas, facilitar los arribos y partidas, y tantas otras), no habría ninguna necesidad o justificación para que las obras fueran diferentes entre sí. Muros y techos sólidos sin ningún Orden bastarían (hubieran bastado) para constituir *Arquitectura*. Pero todos sabemos que esto no es así.

Es verdad que para que *Arquitectura* pueda ejercer plenamente su influjo sobre nuestra sensibilidad hace falta que se den un conjunto de factores complejos, donde abunda lo económico y lo constructivamente complejo como factores de peso. Uno podría pensar no sin justificativos atendibles, que un músico solo necesita de un instrumento para desarrollar su creatividad y mostrarnos su visión del mundo. Y un poeta una hoja de papel y un lápiz. O acaso tan solo un poco de buena memoria.

Por más que *Arquitectura* necesite más que otras expresiones de una coyuntura económica de cierta abundancia, y un saber técnico que posibilite al menos, tener los edificios en pie por una buena cantidad de años, no es esto lo único que admiramos en ella: admiramos en cambio la proporción, los Órdenes, el Cánón, las referencias a los maestros, los homenajes, los guiños a la Historia, los aportes a la construcción colectiva que es la Ciudad, las innovaciones estilísticas, la inteligencia o el arte de quienes la han practicado...

Todos estos argumentos que hacen que los valores que evoca *Arquitectura* sean tan o más inmateriales que los evocan *Música* o *Poesía*.

¿Qué es entonces lo que nos fascina de *Música*? Lo mismo que nos fascina de *Arquitectura*.

Todas estas condiciones y características materiales poco o nada tienen que ver con lo que en verdad vuelve "útil" a *Arquitectura*, esto es: su enorme poder de Simbolización. *Arquitectura* es "útil" en el campo de la producción de Sentido, no en su capacidad de albergar funciones mecánicas.

Lo que los edificios hacen en verdad es *representar sus funciones*. Es allí el espacio en el que despliegan su utilidad. Una escuela puede albergar a quinientos niños. En el edificio se cumplen las funciones mecánicas concernientes a la educación.

No obstante, es a través de su forma, de su expresión, a través de los signos que pone en juego el edificio valiéndose para eso de su constitución material, en acuerdo con una comunidad y un tiempo histórico, que el edificio es capaz de ejecutar, o representar, su función simbólica. Es, en suma, a través de todo aquello que no es "funcional", de todo aquello que "no sirve para nada", que el edificio es capaz de expresar, posibilitar y permitir sus usos. O dicho de otra manera, es gracias a estas condiciones, que una comunidad puede acordar en atribuir a un edificio un determinado valor simbólico (la Representatividad de la institución en el medio social y cultural que ocupa). Y es debido a esta *función simbólica* específica, y perteneciente a cada cultura que le dio origen, que los edificios que albergan, por ejemplo, escuelas, son distintos entre sí.

El presente trabajo se sustenta en la hipótesis de que todas estas condiciones y características que hacen "noble" a *Arquitectura*, son idénticas a las que hacen "inútil" a *Música*. Por eso son intercambiables. Por eso Composición Musical Contemporánea y Proyección en

Arquitectura Contemporánea se encuentran fuertemente ligados en esta tesis.

Del mismo modo, es una verdad relativa que *Música* no tenga función (mecánica) alguna. Podríamos citar el caso de los himnos nacionales, las canciones populares, las arias de las óperas más representativas (actualmente el “Va Pensiero” de Verdi en Nabucco se ha constituido en un virtual himno de Italia). Aun si acordáramos por un instante que la música “no sirve para nada”, o al menos, que no tiene función mecánica alguna, deberíamos admitir que todo lo que exalta, todo lo que evoca, todo lo que organiza, armoniza, dispone, significa, o simplemente emerge de ella, tiene, por supuesto, gran valor. Y es exactamente el valor que tiene Arquitectura, si la despojamos de sus respuestas meramente funcionales.

¿Qué sería la Basílica de Vicenza si sólo nos atuviéramos a sus caracteres funcionales? Una pared revocada bastaría para resolver sus demandas. Todo lo que admiramos en las obras de Arquitectura tiene exacto correlato con todo lo que admiramos en las obras de Música. Los arquitectos y diseñadores somos, antes que nada, constructores de símbolos. Lo que para nosotros tiene verdadera importancia es el Signo: esa moneda de cambio que representa, que desplaza, que evoca, que organiza, que significa, que armoniza, dispone o simplemente emerge de la mera construcción material que le sirve de soporte.

La diferencia con *Música* radica en que el “material” que ésta pone en juego para una interpretación es acaso “menos físicamente contundente” que un ladrillo o una viga, pero de ninguna manera “menos funcional”.

La investigación se centra entonces en el estudio los aspectos menos materiales de la existencia de *Arquitectura* y *Diseño*, aquéllos que mejor comparte desde siempre con Música. El propósito de este trabajo es extrapolar desde *Música*, algunos de esos valores para ser de nuevo restablecidos en *Arquitectura*, en *Diseño*, esto es, en otros campos de abstracción.

Las herramientas a disposición para realizar esta extrapolación serán las traducciones Intra e Intersemióticas.

## 2. Encuadre del presente trabajo

*“51. El espíritu humano por naturaleza, es inclinado a las abstracciones y considera como estable lo que está en continuo cambio. Es preferible fraccionar la naturaleza que abstraerla; esto es lo que hace la escuela de Demócrito, que ha penetrado mejor que cualquiera otra en la naturaleza. Lo que hay que considerar es la materia, sus estados y sus cambios de estado, sus operaciones fundamentales, y las leyes de la operación o del movimiento; en cuanto a las formas, son invenciones del espíritu humano, a menos que se quiera dar el nombre de formas a esas leyes de las operaciones corporales.”*

Francis Bacon. *Novum Organum*. (5)

(5). Bacon, F. 1984.  
Párrafo 51

### ***Pars Destruens, Pars Construens***

Del mismo modo en que *Francis Bacon* gesta su "*Novum Organum*" en contra del *Organon* Aristotélico, y con el ferviente propósito de articular un pensamiento renovador que se vuelva profundamente "útil", con el mismo espíritu y análogas dificultades, encaro el presente trabajo.

No obstante, nos encontramos en un tiempo histórico en el que ciertas argumentaciones por lo menos antagónicas parecen subsistir, convivir, ostentar una contradictoria, o acaso paradójica vigencia.

En el área de *Diseño y Arquitectura*, muchas son las miradas que aún no han superado las categorías decimonónicas y modernas de la "esencia", como contrapartida a la "apariencia" (La esencia es profunda y valedera, la apariencia es ligera y superficial); o de la "Idea", como elemento primordial para la constitución de lo nuevo, sin el cual no deberíamos permitirnos avanzar en el campo proyectual (debemos pensar antes de hacer).

Bacon sustenta su "*Pars Destruens, Pars Construens*" en la voluntad de dominar la naturaleza, obedeciéndola (*Novum Organum*, I, :129). Enriquece los procesos de *Inducción* a través de la redacción de un conjunto de "tablas" que nos ponen de manifiesto las características de lo analizado.

"Tablas de presencia", "tablas de ausencia", "tablas de grado", "tablas de proximidad" o "de desviación", eran su apuesta principal para satisfacer su necesidad de encontrar un nuevo método de investigar la Naturaleza.

Consciente de que la *Deducción* caía, en manos de los científicos de la época, rápidamente en burdas generalizaciones que llevaban a los pensadores a falsas afirmaciones; y lanzado al conocimiento de esa "verdad de las cosas", Bacon dio a luz a sus "Ídolos". Estos Ídolos, según Bacon nos ocultaban el verdadero saber acerca de las cosas y el mundo.

Acaso la situación actual del Diseño pueda ser parangonada con el mundo de Bacon, a menos por un instante. Tomaré prestados sus términos "*Pars Destruens*" y "*Pars Construens*", para referirme a los procesos de *Sustitución Digital* y *Restitución Analógica* que presento en este trabajo.

Al mismo tiempo, no puede soslayar una cierta analogía entre las Tablas de Bacon y mis "*Diagramas Sintácticos*". Si bien esta analogía es establecida mucho después de haber sido desarrollada y aplicada la didáctica de las *Traducciones Intersemióticas* a través de *Sustitución* y *Restitución*, creo que la empresa de pensar en profundidad los fragmentos que componen el mundo, o la manera de fragmentar el mundo por los humanos, nos ha llevado, de una u otra manera, a productos, a pensamientos, a desarrollos que en un punto deben necesariamente, vincularse.

### **Desplazamientos Intra e Intersemióticos**

El presente trabajo se encuentra desarrollado a través de dos nudos principales. Para comenzar, *Pars Destruens*, expuesto en la Primera Parte, busca revelar las características organizativas, perceptivas, descriptivas, digitales de un "*objeto*" diseñado. Aprender a compilar y organizar todo aquello que yace detrás de las formas y la materialidad del diseño. Su *Sintaxis*.

El segundo, o *Pars Construens*, expuesto en la Segunda Parte, propone la reorganización de esa información obtenida en *Pars Destruens*, a fin de que esas características abstractas cobren una nueva entidad, una nueva materialidad, y regresen al campo “analógico”:

En lugar del tradicional desplazamiento entre campos analógico-analógico en el que se basa la gran mayoría de las didácticas imperantes en la enseñanza de Arquitectura y Diseño, *Pars Destruens*, *Pars Construens* propone como metodología de proyecto dos movimientos en lugar de uno. El primero (*Pars Destruens*) va desde lo indicial, o lo empírico, hacia lo simbólico. Este movimiento, que no es otra cosa que la detección de diferencias importantes, se organiza bajo la forma de un diagrama sintáctico. A través de él, el diseñador logra “apropiarse” de este fragmento del mundo de una manera única y personal, porque ha producido un estudio realizado a distintos niveles lógicos, y con una fuerte carga de abstracción.

*Pars Destruens* sólo nos habla de diferencias y su organización. Las diferencias detectadas corresponden al mundo de los objetos o “entidades constantes” tanto como el mundo de la información acerca de ellos.

Tomando al Diagrama Sintáctico como punto de partida para el nuevo diseño, los parámetros que el diseñador debe tener en cuenta a la hora de proyectar se entrelazan, se complejizan, se interrelacionan y se reproducen. Ya no nos es posible aislar una entidad el laboratorio y transformarla independientemente del complejo entramado de entidades que constituyen el objeto que estamos diseñando.

*Pars Construens*, en cambio, es una vuelta, un regreso analógico al mundo indicial. El conjunto de objetos -atributos -relaciones -funciones detectados en el primer paso y volcados hacen dos diagramas sintácticos, retorna al mundo empírico bajo la forma de un nuevo diseño, de un nuevo objeto diseñado, de un nuevo conjunto de conexiones.

¿Por qué insisto en que estamos frente a algo nuevo? No solamente porque al final de este proceso estaremos en presencia de algo que no estaba en el mundo y ahora lo está; sino más bien porque ese algo ha sido constituido a través de un conjunto de relaciones nuevas que el diseñador ha debido establecer cuidadosamente en clara confrontación con su propia manera de ver el mundo. Lo nuevo es en verdad el acontecimiento del retorno de una mirada personal de la construcción del mundo sobre la materia (y el material) con está constituido el nuevo diseño.

\*\*\*

*Pars Destruens*, *Pars Construens* puede estar basado en cualquiera de estos dos escenarios:

Que el objeto de origen que da sentido al diagrama sintáctico y el objeto de destino que es el producto de la nueva materialización de ese diagrama sintáctico pertenezcan al mismo campo de abstracción. En este caso estamos en presencia de una Traducción Intra Semiótica. Por ejemplo: el diseñador traduce en un conjunto diagramas sintácticos una silla Thonet. A continuación traduce el o los diagramas sintácticos en un florero de vidrio.

Que el objeto de origen que da sentido el diagrama sintáctico y el objeto de destino que es el producto de la nueva materialización del diagrama

sintáctico pertenezcan a distintos campos de abstracción. En este caso estamos en presencia de una *Traducción Intersemiótica*. Por ejemplo: el diseñador traduce en un conjunto de diagramas sintácticos el capítulo XXIII de “El Principito”. A continuación traduce el o los diagramas sintácticos en un video de tres minutos de duración, llamado por ejemplo “El Principito. Capítulo XXIII”.

A lo largo de este trabajo abordaré sistemáticamente ambos escenarios, tanto desde el campo teórico como desde el trabajo de campo en la didáctica y la práctica proyectual.

### Hipótesis principal

El presente trabajo constituye su Hipótesis en la Construcción Teórica y la aplicación práctica de un espacio común, una interfase a la que puedan referirse al mismo tiempo cualesquiera de las expresiones del Diseño. Este espacio desprovisto de barreras disciplinarias, pleno de abstracción y digitalidad, sirve como puente de conexión entre cualesquiera de estas expresiones, para desplazarse intra o intersemióticamente de una a otra, permitiendo así la activación y potenciación del Proceso Proyectual.

### Hipótesis auxiliares

Esta Interfase puede ser una Estructura Sintáctica, basada en una fuerte organización jerárquica, libre de argumentaciones funcionales y plena de escalas de reconocimiento a distintos niveles lógicos.

Esta Estructura Sintáctica expresada bajo la forma de un Diagrama Abstracto, se constituye en un nuevo elemento de lectura, comparación, debate y comprensión de objetos o conformaciones diseñadas, tanto a niveles de comunicación intra como interpersonales.

Las traducciones intra e intersemióticas puede llevarse a cabo de manera organizada y trasmisible si anclamos la variable de la *estructura sintáctica*.

Si la conformación de esta *estructura sintáctica* es de naturaleza *idíolética*, tanto como si los elementos constitutivos de esta conformación son de carácter *deíctico*, el pasaje intra o intersemiótico se desarrolla de igual manera que si trabajamos a partir de un lenguaje compuesto por códigos compartidos. De este modo, se hace posible –y por ende necesario–, el desplazamiento de un campo de abstracción a otro. (6)

Al desdoblar así, y operar al mismo tiempo en dos campos semióticos distintos, surge una nueva hipótesis de carácter secundario: El Proyecto, o su resultado, el Diseño, esto es: su Sentido, es el residuo del trabajo producido en otro Campo de Abstracción. Abrimos así la puerta a la Segunda Parte de esta investigación, el Pars Construens, o la participación de *Pensamiento Analógico* en la articulación y redefinición de *Estructuras Sintácticas*.

(6). Para “Idíolético” y “Deíctico” ver “Precisiones sobre Pars Destruens”. :93, 94 de este trabajo.

## Objetivo General

Constituir y desarrollar una Interfase Sintáctica que permita vincular entre sí el trabajo producido en distintos campos de abstracción. (por ejemplo: Música Contemporánea y Arquitectura).

A través de esta dinámica, el campo de lo proyectual se extiende naturalmente hacia otras prácticas no frecuentemente abordadas por el proyectista en instancias anteriores. Esto es: *Pars Destruens*, *Pars Construens* favorece naturalmente la interacción y el intercambio entre campos semióticos distintos. Surge así con mayor energía la necesidad de lo nuevo, por sobre las didácticas y prácticas que se basan en la canonización y las limitaciones referenciales.

Los objetos diseñados a través de esta metodología muestran mayor coherencia interna, por el hecho de tratarse de emergentes que provienen de análisis jerárquicos de sistemas complejos y fuertemente interrelacionados. Lo que se transmite a través del *Diagrama Sintáctico* es la interrelación, el vínculo, la mutua afectación y la importancia de Sintaxis en la constitución de una entidad diseñada.

## Objetivos específicos

Proponer una metodología de Proyecto que se base en la reducción de la experiencia canónica referencial en favor de la utilización de una *Estructura Sintáctica* y el posterior retorno al campo analógico.

Constituir a las traducciones intra e intersemióticas en herramientas para la exploración de nuevos campos en el Diseño. De esta manera será posible “entrar y salir” con relativa organización, racionalidad y planificación de un campo de origen a otro de destino, listando ordenadamente los resultados, y facilitando la aparición de lo nuevo.

## Aspectos de la praxis de esta mecánica proyectual.

¿Qué podemos Sustituir? ¿Qué utilizamos para sustituir? ¿En qué se traducirá el Signo sustituyente?

Sustituimos cualquier material que permita una manifestación. (Una diferencia). Para sustituir, utilizamos como signos los del Alfabeto y los números únicamente. No utilizamos distintas tipografías en un mismo diagrama, ni colores, ni subrayados, paréntesis, signos de puntuación, signos algebraicos, flechas, cuadros ni dibujos o gráficos de ningún tipo.

El signo se traducirá luego en un material, un tratamiento, un mecanismo, un procedimiento, la ausencia de cualquiera de éstos, o lo contrario de cualquiera de estas disposiciones. A través de esta metodología de trabajo, logramos prestar mayor atención al vínculo entre los elementos constitutivos de la organización analizada, a su constructibilidad, al par *continuidad/discontinuidad* en todas sus escalas de aproximación, y a la importancia de la calidad de la sintaxis proyectual. Conseguimos asimismo una ruptura del hábito gráfico del proyectista, que se basa normalmente en la imitación de valores compositivos en el referente, a través de un desplazamiento que va -únicamente, y por indiferencia al Orden Sintáctico- de lo *Analógico* a lo *Analógico*.



### Aspectos cognitivos de la didáctica. Diferenciación.

Lo Proyectado surge así como emergente complejo de una interacción / humana / sensible / inteligible / a través de una mecánica / idioléctica / deíctica / sintáctica/.

El proyecto se entrega a un proceso que él mismo inicia. Este proceso es cíclico, e instala objetos nuevos en el mundo, también ellos susceptibles a nuevas interpretaciones y traducciones.

Generamos así una desestructuración de las conexiones cognitivas antiguas, a través del par *Destruens / Construens*, y una consecuente independencia del estudiante de los modelos canonizados y obsecuentemente reproducidos.

Obtenemos una nueva mirada sobre el Mundo, sobre lo establecido, el Cánon, los Monumentos, la Naturaleza, la Ciudad o la Historia. Esta mirada es relacional, y con fuerte hincapié en las condiciones sintácticas. La Segunda Traducción abre las puertas francamente al pensamiento analógico en su dimensión más plena, a la necesidad de descubrir y extrapolar conocimiento proveniente de otras situaciones, hacia nuevas soluciones y propuestas. Al tener la necesidad de encontrar *Conectividad* en el material disponible, y articular esta conectividad de acuerdo a un diagrama sintáctico preexistente, el proyectista echa mano de toda su capacidad asociativa analógica, trayendo al nuevo campo de acción, lo que ha aprendido en otro tiempo, en otro lugar.

### Objeto de Estudio

La investigación en lo concerniente al campo musical, que servirá de "centro tonal" a todo el texto, se centra en el período correspondiente a la producción de Música Contemporánea. Esto es, la producción académica que va desde el nacimiento de la música electrónica (hacia los años 50 del siglo pasado) hasta nuestros días.

Este periodo se encuentra signado por una extraordinaria divergencia en la obra producida, así como una voluntad de experimentación, en ciertas oportunidades ligada estrechamente a la ciencia, y en otras a la poesía, la técnica o la observación de la naturaleza.

Este grado de apertura contrasta notablemente con la especificidad y convergencia que ha ido acumulando la disciplina del Diseño Arquitectónico, y más aun, su enseñanza académica.

*Pars Destruens, Pars Construens* es un pequeño paso hacia una nueva notacionalidad. Al respecto, las partituras de John Cage, Iannis Xenakis, Morton Feldman, y tantos otros músicos contemporáneos que exploraron los límites de la notacionalidad musical, actúan como verdaderas cartografías, en muchos casos espacialmente interpretables, tanto como indicaciones para ejecutar organizadamente los sonidos y procesos compuestos y activados por el autor.

## Metodología

El campo de comprobación de estas hipótesis será principalmente el de la educación arquitectónica, en diversas instituciones universitarias en Argentina, Italia, Alemania, Rusia y USA, en cursos de Grado y de Master.

1. Observación directa (presencial) del fenómeno analizado. Workshops, seminarios intensivos y cursos de grado en los que he abordado junto a mis estudiantes, el problema de la generación de una pauta sintáctica que pueda dar cuenta de las características de un objeto diseñado.
  - a. "Taller Laboratorio 2008". Experiencia de laboratorio proyectual en FADU. UBA.
  - b. "WS 08" Workshop. Facolta di architettura di Venezia. IUAV. Venezia, Italia.
  - c. "7LidA" Settimo Laboratorio Internazionale di Architettura. Reggio Calabria y Messina. 2008. Curso Carlos Campos.
  - d. "Le Vie dei Mercanti". Congreso de Representación en Capri. 2009. Il Universidad de Nápoles. Italia.
  - e. "The Search of Entropy", DIA Dessau Institute of Architecture, Bauhaus Dessau, Alemania.
  - f. "The Role of Syntax", DIA Dessau Institute of Architecture, Bauhaus, Dessau, Alemania.
  - g. "Pars Destruens, Pars Construens". DIA Dessau Institute of Architecture, Bauhaus, Dessau, Alemania. 2011.
  - h. UF. The University of Florida, USA. Programa en Vicenza 2010. Curso de Design 8
  - i. FADU, UBA. Curso en Cátedra Kweitel-Kohon, Diseño de Accesorios. 2011
  - j. FADU, UBA. LIIP, Laboratorio Interdisciplinario Internacional de Proyecto. Experiencia con estudiantes de Diseño Gráfico, Diseño Industrial, Diseño de Indumentaria y Textil. 2012.
  - k. FADU; UBA: Curso en Cátedra Kweitel-Kohon. Diseño de Accesorios 2012.
  - l. MARCHI, Moscú, Rusia. Moscow Architecture Institute, y WKHUTEMAS Gallery. Workshop "Urban Micro-Scopes" 2012
  - m. SUN. Seconda universita di Napoli, Italia. Workshop "Traccie di un'Architettura Improbabile. Esperienze didattiche nel percorso Buenos Aires, Mosca, Bauhaus, Napoli". 2012.
2. Diálogos con compositores y músicos que comparten esta disposición a encontrar o buscar puntos en común entre estas áreas. Brandon Labelle, Jean-Luc Herve, Martín Bauer, Santiago Santero, Antonio Caggiano.
3. Aplicación de esta metodología proyectual en el campo profesional propio, tanto en el musical como en el arquitectónico. Concursos de Arquitectura y Composiciones musicales desarrolladas por el autor de este trabajo durante el periodo de investigación como motor de la misma.

## Estado del conocimiento del tema.

Existen múltiples experiencias de Traducción Intersemiótica ligada al proyecto. Muchas veces, esta práctica ha tomado la forma de una conexión íntima entre Composición musical y Proyección Arquitectónica. Si nos centramos en el período llamado Contemporáneo –en música, cuyos comienzos coinciden con el período Moderno en Arquitectura-, desde Edgard Varese y Iannis Xenakis a propósito del Pabellón Philips a la fecha, los ejemplos son tan valiosos como variados.

No obstante, en la mayoría de los casos, el mecanismo por el cual se arriba a soluciones en uno u otro campo es poco menos que un misterio, cuando no responde a valoraciones meramente circunstanciales, y desprovistas de un corpus teórico reconocible, o al menos rastreable.

La base historiográfica de esta Tesis se compone de algunas de las experiencias más enriquecedoras en este campo dual. (Luigi Nono + Renzo Piano en el Prometeo, Iannis Xenakis + Le Corbusier en el Pabellón Philips, Carlo Scarpa + Luigi Nono en la Villa Ottolenghi, y algunas experiencias integradas como las de Brandon Labelle, Alvin Curran, Alvin Lucier, Jean-Luc Hervé; todos ellos músicos comprometidos a través de sus obras, con la transformación del espacio de la Ciudad.)

La Música Contemporánea, -aquella desarrollada en ámbitos académicos desde la segunda mitad del siglo XX en Europa y América-, ha tomado diversas formas desde entonces. Música Experimental, Música Serialista, Minimalista, Hiper-notacionada, Aleatoria, música entendida como un Proceso Gradual, música Ruido, y otras innumerables condiciones que parten, según mi punto de vista, y en muchos casos de manera consciente, de claras perspectivas proyectuales. (Recordemos, por ejemplo, las obras de Morton Feldman, *Projection I* y *Projection II*.)

Los Compositores de Música Contemporánea se situaron a la vanguardia de las teorías estéticas de su tiempo. A veces por encontrarse muy ligados a los últimos avances en la innovación tecnológica, como en el caso de Varese, otras veces por hallarse ligados a una filosofía que guiaba su accionar, como en el caso de John Cage y el budismo Zen, o Iannis Xenakis y su amplia formación como matemático, músico y arquitecto, o Morton Feldman y su acercamiento a la plástica, a través de quienes fueran sus amigos, Rothko, Pollock o De Kooning.

Es precisamente Xenakis uno de los que más fuertemente utiliza en la música los conceptos de Aleatoriedad y Procesos Estocásticos. Este concepto fundamental es presentado en el campo musical en su conferencia en Santiago de Chile en 1966. Muchos de los músicos contemporáneos se convierten asimismo en prolíficos escritores y agudos teóricos, como el mismo John Cage, Pierre Boulez o Steve Reich.

Resulta claro asimismo que no debe dejarse de lado el hecho de que *Música* (aún aquella que no se ocupara de aludir a la naturaleza, o copiar los sonidos del mundo, o de cantar melodías) encierra el enorme poder de Representar. Un laboratorio de *Música*, es un lugar en el que alguien es capaz de significar, traducir o catalizar lo que a niveles conscientes o inconscientes, ocurre en el seno de una determinada comunidad artística, intelectual o científica, en determinado período de la historia. (Eindhoven, el laboratorio en el que Philips desarrollaba los más sorprendentes avances tecnológicos de la época, fue el lugar en el que Edgard Varese compuso su *Poema Electrónico* a pedido de Le Corbusier, para el Pabellón Philips, en la Exposición Universal de Bruselas, Bélgica, en 1958, constituyéndose en la primera obra de música electrónica que el hombre haya compuesto en su historia)

Música Contemporánea es fiel reflejo (y en muchos casos, su anticipación) de la transformación del pensamiento del siglo XX, y por supuesto, de nuestro ya entrado siglo XXI. Trabajos como Eonta, Pleiades, Metástasis, Projection I y II, Duration, Patterns of a chromatic field, 58, 74, Pendulum, Drumming, Ryoanji y otras obras de Xenakis, Feldman, Reich, Cage y tantos otros, definirían más tarde este marco conceptual en el que lo tangible, lo espiritual, y lo conceptual de la música pudo ser generado a través de un desarrollo proyectual definido y rastreable.

Este desarrollo pone en un lugar de mayor equilibrio los componentes de la obra musical, restando importancia al romántico argumento de la inspiración amorosa, heroica o divina, que había guiado tantos siglos de producción musical, arraigándose fuertemente en los siglos XVIII y XIX.

*Música* se convirtió así, en la posibilidad de la construcción de un verdadero laboratorio creativo, en el que se conjugaron tanto la apertura a un sinfín de materiales sonoros nuevos, como a una combinatoria de posibilidades expresivas, sintácticas, mecánicas, espectrales, procedimentales o graduales, sin precedentes. La voluntad Proyectual del compositor se abre así a horizontes infinitos, como infinito se vuelve el elenco de sus materiales. Y la forma final de la obra se convierte así, en un punto de llegada, y no en un punto de partida.

En el *Mundo Contemporáneo* son muchos los músicos que se preocupan en representar esta relación entre el espacio -público, habitable, arquitectónico, urbano,- y sus producciones musicales. Algunos de ellos, como Jean-Luc Hervé o Brandon LaBelle o Antonio Caggiano, han aportado a este trabajo a través de diálogos personales, performances y exposiciones realizadas en conjunto con el autor de este trabajo, o a través de sus ensayos y publicaciones.

### **Exposición de antecedentes llevados adelante por el doctorando.**

Si bien es cierto que he abordado el tema de Diseño en Arquitectura y el de Composición Musical Contemporánea en los últimos diez años de mi carrera como profesor y como arquitecto, no es menos cierto que la influencia de Música en mi trabajo como diseñador estuvo presente desde el primer momento. Parte fundamental de mi formación humanística, *Música* estuvo en el centro de mis intereses desde que tenía apenas nueve años. Sumada esta característica a una constante divergencia de intereses en otros aspectos del Arte y la Cultura (que van desde *Dibujo*, hasta *Diseño Industrial*, pasando por *Literatura*, *Teatro*, *Papiroflexia*, *Psicología*, *Linguística* y *Artes performáticas*), fueron dándose las condiciones para un cóctel tan complejo como inasible y fructífero. Resuelto a no aceptar que *Arquitectura* podía (o acaso debía) nutrirse únicamente de sí misma, comencé con el tiempo a rechazar las propuestas que la vuelven autoreferencial, comenzando primero a abordar trabajos interdisciplinarios que involucraron distintas expresiones artísticas (como en el caso de *Quad*, de Samuel Beckett), e inmediatamente después, generando los marcos didácticos en los cuales esta experiencia de interdisciplina y arreferencialidad pueda ser llevada adelante por grupos de estudiantes en distintas universidades del mundo.

Durante esta última etapa, y más específicamente las interacciones que he realizado durante mi etapa de doctorando FADU UBA, he desarrollado un conjunto de Trabajos de corte Experimental, de Investigación y Publicaciones que se despliegan claramente dentro del área de Teoría y Práctica Proyectual.

Durante parte de este período, en nuestra casa, me he desempeñado como Coordinador del Área de Proyecto (2007 y 2008). Dicho cargo conlleva la responsabilidad de coordinar, proponer y promover una actividad común a las materias de Proyecto de las distintas carreras de nuestra FADU. Propuse, desde este lugar, interacciones interdisciplinarias como el abordaje del proyecto de una puesta en escena de “*Pas de Cinq*”, de Mauricio Kagel. A este respecto, he convocado a Profesores Titulares de Diseño de Indumentaria y Textil (Andrea Saltzman), Diseño Gráfico, (Mónica Pujol), Diseño de Imagen y Sonido, (Luis Campos), Arquitectura (Cesar Jaimes), Heurística del Diseño, (Cátedra Gastón Breyer), con los que junto a docentes y alumnos desarrollamos un workshop durante el mes de mayo de 2008.

Como antecedentes en materia de Investigación proyectual, agrego a ésta, las siguientes iteraciones:

“Quad y 2 variaciones” 2005. De Samuel Beckett, en la FADU

Proyecto y Puesta en Escena de la obra de Beckett. Participación de las carreras de Diseño Gráfico, Diseño de Indumentaria y Textil, Diseño de Imagen y Sonido, Arquitectura. IUNA, Centro de Experimentación del Teatro Colón.

“Replique” 2006. FADU

Cooperación entre Jean-Luc Hervé, músico contemporáneo Francés, y la Cátedra Campos de Representación Arquitectónica, para la puesta en escena de una obra musical compuesta exclusivamente para el espacio del Patio Central en FADU, UBA. El concierto se llevó a cabo con la presencia del Ensemble Sillages de Francia, el autor Jean Luc Herve, y representantes del Teatro Municipal General San Martín y el Ciclo de Música Contemporánea dirigido por Martín Bauer.

“Tuned City Festival” Berlin, 2008

Sonido y Arquitectura. En esta oportunidad, he sido invitado a presentar un trabajo de Investigación junto a *Brandon LaBelle*. (Músico contemporáneo y Profesor de Arquitectura en la Architectural Association). Fue, en efecto, mi primer trabajo de Traducción Intersemiótica, utilizando para su desarrollo la incipiente teoría de la Sustitución Digital y la Restitución Analógica.

Seminario Laboratorio 2008. IUAV. Facolta di Architettura di Venezia. IUAV

Durante el mes de Julio de 2008, he dictado seminario “Picooli Universi! (“Pequeños Universos”)), seleccionado como uno de los 25 seminarios a dictar por la prestigiosa escuela de Venezia. Dicho programa de tres semanas de duración, tiene un carácter fuertemente investigativo y proyectual. Propone el descubrimiento de las relaciones sintácticas que yacen detrás de la materialidad de la obra de *Arquitectura*, y su traducción intersemiótica a un sistema abstracto en primer lugar, y a un nuevo sistema espacial, sonoro o plástico en segunda instancia.

Materials and Methods. University of Florida. VIA. Vicenza Institute of Architecture. 2007

El programa de la materia que dicté durante los meses de Enero y Febrero fue enteramente desarrollado por mí, y aplicado a un conjunto de 30 estudiantes con excelentes resultados. Este programa es la base del workshop presentado a la IUAV, y aceptado para el verano de 2008.

2° SEMINARIO INTERNAZIONALE DI PROGETTAZIONE D'INTERNI  
Luoghi urbani. Identità e valori insediativi tra conservazione e innovazione  
UniNa. Universidad de Nápoles.

Durante los últimos días del mes de Julio y los primeros de Agosto de 2008, he sido invitado a dictar el seminario de la Universidad de Nápoles en la ciudad de Bojano. Un seminario de proyecto urbano a pequeña escala, basado en la relación de artesanado, tecnología y política. Mi propuesta surge de la apropiación del espacio público a través de la proposición de performances urbanas.

Libro "Antes de la Idea". Pasos hacia una metodología Proyectual" Bisman Ediciones 2008.

Esta publicación constituye una puesta en página de los conceptos vertidos en los puntos precedentes. El libro aborda la necesidad de proponer, revelar y replantear nuestra metodología proyectual.

"Topografías Sonoras". Estudio Abierto 2006. Instalación sonora - espacial en el Correo Argentino.

"Textooobjetoescenario" Exposición de dibujos, sonidos y diagramas sintácticos en el Marq, Museo de Arquitectura de Buenos Aires. 2009.

"Imágenes Sonoras". Curador y diseñador, junto a la Arquitecta Yamila Zynda Aiub del Pabellón Argentino en la XI Biennale di Architettura di Venezia, Italia.

"The Search of Entropy". Seminario en DIA, Bauhaus, Dessau. Exposición y Performances Urbanas. 2009.

"The Role of Syntax" Seminario en DIA, Bauhaus, Dessau. 2010.

"Pars Destruens, Pars Construens" Seminario en DIA, Bauhaus, Dessau. 2011.

Libro "La Performance Arquitectónica". Nuevas experiencias en la Significación del Espacio Urbano. Carlos Campos. Edición en Español, Italiano e Inglés. Bisman Ediciones 2011.

Curso en la Cátedra de Accesorios Kweitel-Kohon 2011. Traducciones Intersemióticas. FADU. Carrera de Diseño de Indumentaria.

LIIP 2012 FADU. UBA. Laboratorio Interdisciplinario Internacional de Proyecto. Experiencia didáctica que comprende a estudiantes de todas las carreras de FADU bajo el marco teórico de la presente Tesis Doctoral.

Curso en la Cátedra de Accesorios Kweitel-Kohon 2012. Traducciones Intersemióticas. FADU. Carrera de Diseño de Indumentaria.

“Urban Micro-Scopes”. (Micro-Miradas Urbanas) Workshop en MARCHI (Moscow Architecture Institute), y WhkuteMas Gallery, Moscú, Rusia. Septiembre de 2012. Traducciones Intersemióticas ligadas a la producción artesanal y Arquitectura en Moscú.

“Roofless Architectures” (Arquitecturas sin techo). Workshop en DIA, Dessau Institute of Architecture. Bauhaus, Dessau, Alemania. 2012.

“Traccie di un’Architettura Improbabile”. Huellas de una Arquitectura Improbable. Workshop en SUN. Segunda Università di Napoli, Napoles, Italia. 2012.





PRIMERA PARTE

# **P A R S   D E S T R U E N S**

El proceso de Sustitución Digital.



## Capítulo 1. La Aldea Epistemológica.

Presentación del modelo analógico que guiará el desarrollo de la Hipótesis Principal. La aldea Kraho como soporte del desplazamiento entre distintos campos de abstracción. La Primera Analogía.

A fin de poner de manifiesto los alcances y potencialidades de *Pars Destruens, Pars Construens*, (a partir de ahora utilizaré este nombre para referirme a los procesos de Sustitución Digital y de Restitución Analógica), utilizaré como modelo la disposición del hábitat que crearon los indios Kraho del norte de Brasil.

Este "Modelo Analógico" no es utilizado ni debe ser comprendido como una Metáfora, -esto es, a través de su dimensión poética exclusivamente-, sino como el despliegue de un escenario que puede ser extrapolado a otro campo de abstracción para su posterior utilización.

Tampoco estamos hablando de una imagen obsecuentemente "referencial", ya que lo que obtengamos del análisis de la aldea Kraho, nos servirá para ser aplicado en otros campos de abstracción.

En este escenario, todas y cada una de las condiciones descubiertas o inferidas, en el Modelo Analógico son "cartografiables" en el modelo teórico final, esto es, en el presente Trabajo de Tesis y sus aplicaciones presentes y futuras.

### La Aldea Kraho

La Etnia Kraho es un grupo timbira de la raíz lingüística macro-Je, que ocupa un territorio de 320.000 hectáreas, situado en la región noreste del Brasil, en los estados de Tocantins, Maranhao y Pará. Existen en total 18 aldeas. Las más pequeñas cuentan con una treintena de habitantes, la más populosas alcanzan más de 300. En total según datos de 2004 los indígenas llegan a una población de 2129 habitantes.

Son originalmente nómadas y cazadores. Sin embargo, viven circunscriptos hace 60 años a un territorio delimitado y no pueden desplazarse. Se han convertido desde entonces en agricultores y artesanos. Sólo intercambian sus semillas entre los pueblos indígenas no permitiendo que los turistas las compren. No acumulan alimentos en la aldea para más de tres días. Tienen campos de cultivo cerca máximo a 6 km de distancia. Producen artesanías que venden en Brasil y en Europa. Fabrican una tintura rojiza que llaman urucum, y se utiliza en rituales corporales sagrados.

Su fe es Animista, por lo que las cualidades de lo divino son para estos naturales, atribuidas a las cosas, lugares u organizaciones materiales. Esto significa que su religión no identifica a las deidades como seres trascendentales, sino que atribuye propiedades espirituales a determinadas realidades materiales.

Tienen un calendario anual de rituales, y reciben a los turistas en enero febrero y julio. Operan una estación de radio propia desde 2005. En esta radio se habla la lengua Timbira, y el dialecto Kraho. Cada aldea tiene

*Figura nro. 1. Pág 32.*  
Vista desde el aire  
de una de las aldeas  
Kraho, en Brasil.

sus cantadores y cantadoras. Utilizan como instrumento musical una maraca que llaman *cuhtoj* y que imita a un cascabel. También fabrican y utilizan algunos instrumentos de viento

La aldea de los Kraho una manifestación cultural milenaria, del tiempo en que los indígenas tenían poco o nulo contacto con el mundo. Creo que esta fascinante disposición urbana puede ser útil para definir una disposición topológica que guíe el presente trabajo.

La historia acerca de cómo estos nativos han diseñado y construido las aldeas en las que viven es reveladora y fascinante.

Cada aldea tiene su patio en forma de sol. Cada casa está ligada con un camino que lleva a su centro.

Por alguna razón, los Kraho han establecido una consigna para la constitución de su aldea, aparentemente simple: La distancia entre cualesquiera de las casas que componen cada asentamiento debe ser siempre la misma. Esto es, desde la casa de A hasta la casa de B debe existir un camino que posea la misma longitud que tiene el camino que va desde la casa de B hasta la de C, o desde C hasta L, Y o cualquier otra.

### ¿Cómo se resuelve el problema?

Un círculo como disposición geométrica y topográfica (la primera respuesta que nos viene a la mente) no es suficiente. Las casas equidistarían del centro, pero no así entre ellas. Mi vecino quedaría a escasos metros de distancia, mientras que en mis antípodas, los vecinos que vivan en el otro extremo del diámetro, serían los más alejados. Además esta disposición generaría una multitud de distancias diferentes, cada una correspondiente a la ubicación de cada casa respecto de la mía.

Cuando comenzamos a pensar en las distintas posibilidades, comienza a ocurrir que ninguna disposición regular para un asentamiento que exceda el número de tres viviendas parece satisfacer semejante requerimiento, simple y “democrático” a primera vista.

Al intentar resolver el enigma, viene a nuestra mente la figura de un triángulo equilátero. Si bien parece a simple vista ser una buena y honesta solución, permite tan solo la disposición de tres casas. Un tetraedro podría agregar una cuarta vivienda, con no pocas dificultades constructivas, por el hecho de situar al menos una de las viviendas “en el espacio”, y no apoyada directamente sobre la tierra. Con el agravante necesario que implica definir con claridad si estas distancias en altura deban mensurarse en tal caso del mismo modo que las que se recorren en horizontal.

Más allá del triángulo equilátero y el tetraedro, los distintos polígonos y poliedros regulares, por más bellos y perfectos que sean, pueden hacer poco y nada para resolver el problema.

La respuesta de los indios Kraho es contundente. Las casas se dispondrán siguiendo la línea de una perfecta circunferencia, y una casa o un espacio vacío común se construirá en el centro.

Ahora una Regla acompaña la conformación: Para ir de una casa a otra, cualquiera que sea, incluso la más próxima, el habitante de la aldea debe pasar por la Ká. La Ká es el patio, el verdadero centro de la aldea. Una pequeña área redonda rodeada de muchos senderos dispuestos como rayos de una rueda que llevan cada uno de ellos a cada choza de la

aldea, dispuestas en forma circular. Los caminos que unen las casas con la Ká son de arena. El patio representa además, un lugar de resolver conflictos, de firmar acuerdos y mantener la unión. (Figura nro. 1.)

Esta regla, este Patrón de comportamiento, esta abstracción devenida práctica social, al margen de resolver el problema socialmente, lo hace topológicamente, proclamando la primera ley urbana, junto con la constitución del primer asentamiento, (en contra o a favor de una topografía). Sostengo que esta ley urbana es topológica, porque logra ir más allá de la forma y dimensiones de la Ká. Si bien todas las Ká o patios son circulares, lo que emerge de la disposición radial en tanto práctica social trasciende ampliamente su disposición geométrica. Para algunos autores, y acaso para los habitantes también, la Ká tiene forma de sol, y no de circunferencia, ni de rueda.

En este caso, la figura del círculo, los caminos y las casas, no deberían ser entendidos como construcciones materiales o figuras geométricas en sentido lato, sino más bien como actores que participan de una representación siguiendo su "lógica animista". (En el patio tienen lugar los rituales sagrados. Las "corridas de Tora", las "corridas de la flecha", y los desfiles rituales, todos ocurren en sentido anti horario. Las corridas de Tora consiste en llevar como en una posta de relevos, un tronco que pesa unos 120 kilogramos sobre la espalda, corriendo desde el centro de la aldea, la Ká, hacia el borde de las casas, por turnos).

Al definir su aldea a través de una conformación "a priori", los Kraho están operando en un plano abstracto, en un plano de Representación. Ahora el espacio es instalado de acuerdo a una manera de comprender el mundo. La ley precede a la percepción. Necesitamos actuar, para poder ver. La regla instaura una praxis, así como la primera forma básica de infracción de esta ley.

Los indios Kraho establecieron con claridad los límites de sus asentamientos. Como se ve en la fotografía, la disposición general de la aldea, su relación con la topografía, el desmalezamiento del interior del círculo, -plano como un campo de juego-, hacen evidente que existe una conformación que expresa didácticamente esta fuerte articulación social.

Los caminos se encuentran libres de vegetación. En las fotografías no se advierten nativos caminando, parece que no se tratara de vías de gran actividad, salvo en situaciones ceremoniales. La aldea tiene vínculos productivos con el exterior, a través de su agricultura, el turismo y la producción y el artesanado, y los caminos que la unen al mundo exterior, aunque de distinta naturaleza que los de arena sagrada del patio, son fatigados diariamente.

Fuera del círculo hay árboles, maleza, irregularidades. Dentro del círculo todo está cuidado como si se tratara de un gran jardín.

En la circunferencia exterior se instalan las viviendas. Por más que los caminos para acceder a ellas respondan a este patrón de igualdad de longitudes, eso no significa que las casas deban ser todas de idéntico tamaño. Las hay asentadas en terrenos más extendidos, claramente volcadas hacia la circunferencia exterior, y rodeadas de maleza. Parece que solo se pudiera salir de ellas a través de la circunferencia misma, que también es un camino.

La aldea de los Kraho se constituye claramente como una diferencia dentro de la continuidad del monte. Alrededor de un círculo bien determinado podemos notar una densificación de construcciones y

también de árboles que se interrumpe de repente dando lugar a este gran teatro, a esta gran explanada circular completamente vacía.

Fuera del círculo, caminos de acceso, algunas construcciones aisladas e inmediatamente la ausencia total de urbanización. Más lejos, campos cultivados que pertenecen a los Kraho se encuentran ligados a la aldea por medio de caminos. No sólo el círculo interior se define como un espacio altamente antropizado, sino que todo el espectáculo de la naturaleza parece asomarse a los límites que círculo sin atreverse a intervenir en él. Ninguna de las reglas y disposiciones que rigen el interior del círculo, que tienen validez en su interior, se verifican fuera de él y viceversa.

La importancia jerárquica y el tamaño de las construcciones que rodean el espacio sagrado tampoco son fijas o uniformes. Importantes grupos de grandes construcciones se suceden a solitarias cabañas sin solución de continuidad ni previsibilidad alguna.

Me pondré por un momento en el lugar de uno de los habitantes de esta aldea. Dispuesto a visitar a uno de mis vecinos, me veo obligado a ingresar en el centro de este gran teatro. Tomó el camino que se inicia en la puerta de mi casa y me dijo hacia el centro a través de la arena sagrada. No puedo dejar de transmitir un mensaje inequívoco: estoy dirigiéndome a la casa de alguien. Un solo camino me lleva al centro, a la Ká; un solo camino me sacará de allí. Una vez más frente a todos elijo ese camino que me llevará a la casa de mi vecino. Desde el momento en que doy el primer paso expongo mi inexorable ruta: mi derrotero tiene un final anunciado.

No recuerdo ninguna otra disposición urbana en la que el hombre deba anticipar con tanta antelación el final de su recorrido. Por un general en cualquier ciudad la gente circula o acaso deriva, siempre todos a la vista de todos, y no tenemos manera de saber acerca del destino de nadie. Los Kraho se han impuesto un sistema que lo separa de la naturaleza (como toda ciudad), y que al mismo tiempo desnuda y expone sus vínculos sociales.

Los caminos son parte del espacio público, pero son también declaraciones, anticipaciones, anuncios. Salir del círculo a través de un camino específico en estas condiciones anuncia inequívocamente la elección de la casa a visitar. Podría decirse que cada casa “comienza” en el primer paso fuera del espacio común.

(Me pregunto acerca de la naturaleza de este camino circular, dado que no podría estar concebido para comunicar una casa con otra: ¿Sirven estos caminos para dejar la aldea sin visitar a ningún vecino? ¿Son los caminos radiales solo “simbólicos”, y en lo cotidiano los Kraho se mueven libremente de casa en casa? ¿Serán sólo caminos rituales? ¿Será el Ká una elección, una posibilidad cierta, y no una obligación?)

Tal vez sea la mera existencia de los caminos radiales lo que los Kraho quieren garantizar como un “Standard mínimo” de convivencia, y los utilicen tan solo de manera simbólica y ceremonial, evitando el uso cotidiano.

Sea como fuere, el caso es que durante años la figura de la organización de la aldea de los kraho revoloteó en mi cabeza, como una molestia, o acaso como una especie de visión. El malestar radicaba básicamente en no encontrar un campo de aplicación para esta estructura en mi investigación. O mejor dicho: radicaba en el hecho de sospechar que esta organización merecía tener un lugar determinante en mi investigación, y el hecho de aun no poder dar con él.

La observación de la disposición de la aldea de los Kraho puede utilizarse como analogía para la construcción de otra aldea. Nuestra Aldea Epistemológica, capaz de guiarnos en el cartografiado de un territorio arisco y complejo, como lo es el de la Cultura Contemporánea. Hoy focalizo mi objeto de estudio en la posibilidad de ubicar en esta corteza circular, un nutrido grupo de expresiones y prácticas humanas (artísticas, técnicas, culturales). Y en el centro, en la casa común de los indios del Brasil, una interfase sintáctica.

Por otra parte, la analogía de la corteza puede servirnos a otros fines: Dentro de esta disposición, la circunferencia puede crecer, expandirse, engrosarse alojando más experiencias, nuevas conformaciones, más objetos, más “textos”, nuevos vínculos con el mundo exterior. Algunas expresiones pueden asimismo perderse, olvidarse, negarse, liberando su lugar a la aparición de otras nuevas.

¿Podría ser este el modelo analógico de nuestra aldea epistemológica?  
¿Podríamos decir que en cuanto resguarda a las actividades culturales del hombre, existe una fuerte base capaz de ser compartida, en algún sentido, por todas esas expresiones? ¿qué conflictos podrían tratarse allí dentro? ¿y cuáles serían sus rituales, su lengua, sus gestos, sus acuerdos?

Quizás hayamos construido (acaso sin saberlo) de este modo nuestra propia Aldea.

De esto precisamente se trata mi investigación. Las Traducciones Intersemióticas como material de proyecto (específicamente dirigidos a los campos de la Composición Contemporánea en *Música*, y *Proyectoración* en *Arquitectura*), estarían constituidas por ese pasaje, ese desvío, ese paso hacia atrás, que debemos dar para alcanzar la casa común, antes de ir a la de nuestro vecino.

Pienso que es posible encontrar un denominador común que permita vincular el trabajo producido en un campo semiótico como *Proyectoración Arquitectónica* y otro como *Composición Musical Contemporánea*. Y que *Traducción Intersemiótica* puede constituirse en una herramienta para la exploración de nuevos campos en *Diseño*, siempre y cuando sea posible “entrar y salir” con relativa organización, y planificación de un campo de abstracción a otro y listar ordenadamente los resultados.

La traducción intersemiótica puede darse si anclamos la variable de la estructura sintáctica. A este respecto, escribió Pierre Boulez en su libro “*Un Paese Fertile*”, acerca del trabajo realizado por Paul Klee, músico y pintor.

*“A ridurre gli elementi di cui disponiamo in un qualsiasi linguaggio al loro principio stesso, ossia, ed è questo il fatto decisivo, qualunque sia la complessità del linguaggio, a coglierne innanzi tutto il principio, a essere in grado di ridurlo a principi estremamente semplici.” (7)*

¿Cuáles serían los presupuestos, -los principios-, para la construcción de esta estructura?

El presente trabajo pretende demostrar que se puede establecer un puente sintáctico que actúe como vínculo rastreable entre dos dominios distintos del conocimiento, lo que llamaremos en adelante “campos de abstracción”.

(7). “Al reducir los elementos de los cuales disponemos en cualquier lenguaje a su mismo principio, -y es este el hecho decisivo-, cualquiera sea la complejidad del lenguaje, a poner por delante de todo, el principio. A estar dispuestos a reducirlo a principios *extremadamente simples*.”

Boulez, P. 2004 : 25

La disposición sintáctica, desarrollada a propósito de la interacción con el mundo a través de un objeto diseñado, puede funcionar como pasaje para emerger en otro campo de abstracción, completando así el recorrido “de una casa hasta otra” que los Kraho materializaron en su aldea.

Una vez asumida la imagen analógica a la que me referiré una y otra vez a lo largo de toda la tesis, resulta pertinente abordar un análisis más pormenorizado de esta imagen en lo que hace al mundo del Proyecto. Diseñadores industriales, diseñadores gráficos, arquitectos, pintores, artistas, ingenieros, paisajistas, escritores, inventores, actores, músicos, diseñadores de indumentaria, cineastas, videastas, escultores, pintores, performers, vivimos en nuestra aldea epistemológica. Cada uno en su casa, conscientes de algunas proximidades y agrupamientos tanto como de algunas lejanías y diferencias.

Pero parece que es hora de dejar de comprender estas casas como espacios exclusivos para la morada de cada una de estos saberes, y empezar a entenderlas como lugares en donde ocurren ciertas prácticas y donde tienen lugar ciertos acontecimientos particulares. Estas casas, comúnmente llamadas “disciplinas”, y a las que prefiero denominar con el nombre más vago pero más permeable “campos de abstracción”, se convierten entonces en espacios que podemos habitar las personas que pretendemos revisar nuestra manera de proyectar. Vivo y produzco en la casa del arquitecto, vivo y produzco en la casa del inventor.

Después de un tiempo en la casa del escultor, me mudo unos días a la casa del constructor, tomo mis vacaciones en la casa del cineasta. Pero nunca abandono la aldea, seguro y contenido en el interior de espacio místico y animista. En el espacio común me encuentro con el escultor, con la cineasta, con un grupo de paisajistas. Intercambiamos experiencias por un momento, antes de elegir cada uno un nuevo sendero. ¿Qué lenguaje hablamos dentro de la Ká? ¿Qué haríamos en el caso de querer intercambiamos información?

El lenguaje común a todos los habitantes de la aldea es aquel que nos conecta con el mundo. Es aquel que viene desde fuera, y el que nos vincula con el afuera. Corresponde a lo que llamamos “lenguaje ordinario”, cuyo objetivo es producir un resultado rápido, con poca o baja polisemia. El lenguaje destinado a los vecinos en la Ká debe ser un “lenguaje especial”. Esta “lengua” es el precipitado de las palabras que los hablantes emitieron por otros motivos. Se trata de un lenguaje fuertemente polisémico, más cercano a la poesía o a la mística, en la que no podemos evitar significar de manera distinta cada vez que accedemos al texto poético

Este conjunto de signos que se utilizan dentro de la Ká, pueden considerarse lingüísticos porque pertenecen a un sistema. No un sistema constructivo, sino un sistema representativo. Cada uno de los signos reemplaza, desplaza, sustituye a algo que tiene existencia en otro campo.

Insisto en que a través de la creación de este lenguaje podremos abrir las puertas de nuestras casas, desenmohecerlas, ventilarlas, revitalizarlas. Ahora todos somos capaces de vivir en todas las casas, de usar todas las herramientas, de atravesar todas las prácticas. Los residuos, o los precipitados de cada una de estas experiencias se intercambian en la Ká, en ese centro universal en el que más allá de nuestros deseos e intenciones, se condensa este lenguaje especial, desvinculado de acciones prácticas, que nada define con certeza, pero que todo estructura con una férrea



lógica. Conscientes y al mismo tiempo temerosos por la potencia de esta frágil estructura, podremos encarar la aventura de generar lo nuevo, apoyándolo fuertemente en la circulación, la interdisciplinariedad, la aleatoriedad, la fusión y la impertinencia de los saberes y las prácticas que sustentan a *Diseño*.

Volvamos a mirar críticamente nuestra aldea epistemológica.

Diseñadores y artistas se encuentran entonces al borde de la naturaleza de la que se nutren, y a la que como intelectuales honestos, le dan la espalda: en su límites, de frente a un vacío teatral que los convoca y los enfrenta, rechazando las proximidades culturales convencionales, tradicionales o casuales, esta comunidad decide vincularse entre sí dejando de lado las prerrogativas que separan a sus herramientas, sus mecanismos, sus prácticas, sus saberes, para enfrentarse a la eterna y cotidiana tarea de construir un mundo nuevo.



## Capítulo 2. Mecanismos de Sustitución.

Una enumeración de los distintos Mecanismos de Sustitución.  
La Representación. El Intercambio entre Continuidades y Discontinuidades.  
Cartografiados. Traducción. Digitalización.

<i>Este perro.</i>	<i>Este perro increíble,</i>
<i>Este perro.</i>	<i>con su hocico,</i>
<i>¡Indescriptible!</i>	<i>su rabo,</i>
<i>¡Único!</i>	<i>sus orejas,</i>
	<i>sus patas,</i>
<i>(¿Quién diría la forma,</i>	<i>inédito,</i>
<i>la intención,</i>	<i>viviente;</i>
<i>el tamaño</i>	<i>modelado,</i>
<i>de todas sus membranas,</i>	<i>compuesto</i>
<i>sus vértebras,</i>	<i>a través de los siglos</i>
<i>sus células,</i>	<i>por un esfuerzo inmenso,</i>
<i>sin olvidar su aliento,</i>	<i>constante,</i>
<i>sus costumbres,</i>	<i>incomprensible,</i>
<i>sus lágrimas?)</i>	<i>de creación,</i>
	<i>de armonía,</i>
	<i>de equilibrio,</i>
	<i>de ritmo.</i>
<i>Este perro.</i>	<i>Este perro.</i>
<i>Este perro,</i>	<i>Este perro,</i>
<i>semejante a otros perros</i>	<i>cotidiano, inaudito,</i>
<i>y a la vez tan distinto</i>	<i>que demuestra el milagro,</i>
<i>a su padre,</i>	<i>que me acerca al misterio...</i>
<i>a su madre,</i>	<i>que da ganas de hincarse,</i>
<i>sus hermanos, sus hijos,</i>	<i>de romper una silla.</i>
<i>a los perros ya muertos,</i>	
<i>y a todos los que existen.</i>	

(8)

### Representar es Simbolizar.

Representar es Simbolizar. Sustituir una cosa por otra, que es su símbolo, su representación. Hacer alusión a algo que no está por medio de algo que podemos ofrecer, mostrar, manipular o pronunciar.

En este sentido, las palabras (primera moneda de cambio de “lo real”, tanto como de “lo cotidiano”), se constituyen en el más relevante mecanismo de sustitución. Y nos hacen comprender que en lugar de

(8).Girondo, O. 1968.  
: 112, 113

*Figura nro. 2. Página 40. Comunicación Analógico - Digital. Signos ferroviarios y viales en la estación de Dessau, Alemania, 2009.*

hacer presentes los referentes que nombran, denotan más bien su ausencia.

Así, la palabra “perro” o la palabra “dragón”, en primer lugar parecen hacernos pensar en la presencia de un perro o un dragón. Podemos imaginar al perro de Oliverio Girondo a través de sus palabras. Definir en nuestra mente su hocico, sus patas, sus lágrimas, sus costillas, su aliento. El gesto tranquilo y las mandíbulas abiertas. He aquí a nuestro perro, o a nuestro dragón, comoquiera que sean.

Sin embargo, un segundo y acaso no tan inmediato análisis nos hace ver que ni el perro ni el dragón están aquí, no se encuentran físicamente entre nosotros, y que son justamente las palabras perro y dragón las que nos han hecho notar su ausencia, al tiempo que capturaban sus imágenes mentales con precisión.

Vivimos rodeados de cosas; de cosas presentes y de cosas ausentes. No obstante, hasta que no nombramos las cosas por medio de este mecanismo de sustitución que es la palabra, las ausencias no logran hacerse presentes, ni las presencias ausentes.

Para que una entidad, un ser o una cosa esté ausente no necesita tener “existencia física”. Las palabras “dragón”, “unicornio”, “Tomás Moro”, o “dinosaurio” hacen referencia a la ausencia de seres que no existen en ninguna parte fuera de nuestra mente.

Podemos ir un poco más adelante: la palabra “vaso”, aún cuando fuera pronunciada frente a un “vaso real” tampoco alcanzaría a reemplazar al objeto al que hace referencia. Y del mismo modo que ocurre con el perro, el dragón o el unicornio, nos señala, esta vez muy vehementemente, la distancia infranqueable entre las palabras y las cosas.

Ahora el vaso se encuentra sobre la mesa que está frente a nosotros, y la palabra vaso fue pronunciada en torno a él; acaso un dibujo a pluma del vaso este cerca. Bandas de redundancia se han creado en torno al “vaso”. El concepto vaso perteneciente a la esfera del pensamiento, el término vaso perteneciente a la esfera del lenguaje, y el objeto vaso que pertenece a la esfera de los referentes, ya sea que creamos que tenemos acceso a su existencia física o no.<sup>(9)</sup>

### **¿Qué es lo que podemos sustituir? Diferencias que importan.**

Sabemos que nuestros sentidos sólo pueden captar diferencias. A través de la vista percibimos diferencias de intensidad lumínica, que nos hacen comprender, luego de un necesario adiestramiento, que una taza blanca contiene una buena porción de té negro en su interior. A través del mismo principio, comprendemos que el lomo de un perro puede definirse por un contorno que no le pertenece en verdad, sino que depende de nuestra posición relativa, así como de otros factores como la luz en el ambiente, el recorte contra otros fondos contrastantes, nuestra propia predisposición a percibirlos, atención, estado de ánimo, y cosas por el estilo.

El perro no sabe que tiene un contorno, o, por lo menos, creemos que no lo sabe, o que no le importa en lo más mínimo.

Nosotros, por el contrario, no solo creemos que el perro tiene un contorno, sino que aprendemos a equiparar todos los contornos posibles de este perro, y no de otro, y agruparlos en el conjunto de contornos que pertenecen a este perro y no a cualquier otro perro.

(9). Recordemos el trabajo de Joseph Kosuth, “*One and Three Chairs*”, en el que el autor presentaba una silla material, una fotografía de la misma silla y una definición del diccionario de la palabra silla, los tres objetos al mismo tiempo y en el mismo lugar.

Podemos además, reconocer tan solo una pequeña porción del contorno de este perro, para declarar sin temor a equivocarnos, que se trata de este perro, y no de otro perro.

### Continuidades y Discontinuidades.

*"Per fortuna, la vita va in pezzi".*

Calvino, Ítalo. *Ti con Zero*. (10)

En el escenario de su ficción literaria, *Ítalo Calvino* pone esta frase en boca de un protozooario prehistórico abrumado por la perspectiva de saber que debe ser él mismo el responsable de llevar a cabo la enorme tarea de la evolución. Que todo lo que vendrá de ahora en adelante, -ya que en el cuento él es el primer protozooario flotando en medio del océano aún despoblado-, será su responsabilidad y su tarea. El personaje encuentra alivio al pensar que como la vida se encuentra segmentada en cadenas de ADN, moléculas, células, sistemas y subsistemas, organismos, familias y clases, el trabajo no será al final, imposible. *"Por suerte, la vida viene a pedazos"*, suspira aliviado.

Más allá de la comicidad de la fábula de Calvino, deberíamos preguntarnos: ¿Es la fragmentación una característica de la vida, o acaso es nuestra manera de *comprender* la vida, el separarlo todo en fragmentos que siempre estamos tratando de unir?

*Reiser y Umemoto* parecen acordar con este punto de vista, cuando dicen, en su libro *Atlas of Novel Tectonics*, que toda obra del hombre es discontinua por naturaleza. El hombre es finito y así es su trabajo.

*"Only nature is truly continuous.*

*The builders of buildings must contend with construction in parts.*

*Operating thusly, under original sin, the will to continuity and discontinuity is the source of pleasure and pain, virtue and vice.*

*Man is finite and so are his products."*(11)

(10). Calvino, I. 1995 :84

Para desplegar la cita de Reiser + Umemoto, volvamos a nuestro encuentro en el océano prehistórico. El protozooario disuelto en la gota del mar, esperándonos en el centro mismo de la existencia pura, no sabe que él mismo está hecho de segmentos: que tiene cientos de cilios alrededor de su membrana, y además un centríolo y un fuerte citoesqueleto, y que al microscopio, miles de años después, parecerá algo así como un motivo búlgaro. Ni siquiera sabía que era bello, ni nutritivo, ni prehistórico, ni zoológicamente clasificable.

Si bien parece lícito inferir que el protozooario no podía tener conciencia de sus componentes, no podemos ignorar que Arquitectura pertenece, sin embargo, a otra categoría. Nacida de fragmentos, de entidades separadas, de partes relacionables, asume desde el primer momento de su existencia, su naturaleza dividida.

La fragmentación y categorización de Arquitectura dependerán entonces de un contexto de intereses de quien analiza; un contexto mucho más complejo y amplio que el contexto meramente espacial, o construido donde Arquitectura se manifiesta.

(11). "Sólo la naturaleza es verdaderamente continua. Los constructores de edificios deben enfrentarse a la construcción en partes. Operando de esta manera, bajo el pecado original, el deseo de continuidad y discontinuidad es la fuente del placer y el dolor, la virtud y el vicio. El hombre es finito y así son sus obras." Reiser + Umemoto. *Atlas of Novel Tectonics*.

Reiser + Umemoto. 2005 : 242

Así, repetir, crear patrones, separar o aglutinar, ignorar o representar, depende entonces de la visión de quien establece el código basado en los mecanismos de sustitución que sepa o pueda manejar. El contexto se asume como un *contexto significativa*, y la *representación, como desplazamiento*.

El mundo es concebido como un *Pars destruens, Pars Construens*, como un constante unir de fragmentos inconexos. Cada explicación (cada aglutinación), es el desarrollo de un conjunto de relaciones entre descripciones, basados en una tautología o creencia particular.

No se trata aquí de establecer con precisión consensuada el criterio para articular los elementos nominativos de Arquitectura (cómo todos leemos, en el capitel dórico: ábaco, equino, collarino, y lo identificamos y repetimos sin chistar), sino de llegar a establecer jerarquías nuevas, siempre personales, y al mismo tiempo, en relación con un contexto dado.

Asumiendo que el problema de *Sintaxis* es un problema ineludible a la hora de pensar en la articulación de lo nuevo, esto es: proyectar, comencemos a imaginar, de manera análoga al “pensamiento” del protozoo de *Calvino*, los pasos que se vislumbran del acto de proyectar algo..

En primer lugar, la disposición de continuidades y discontinuidades crea un conjunto de bandas de redundancia aun sin que nos propongamos hacer nada. La articulación voluntaria o casual de continuidades y discontinuidades dará forma, sentido y estilo a nuestra obra.

Una vez dominadas estas interrupciones y ligaduras, las bandas de redundancia crean esta superestructura de control que llamamos *Sintaxis*.

De manera que no hay modo de pasar por alto el problema de la *Sintaxis*. Si bien es cierto que podemos no tenerla en cuenta debido a una indiferencia por ignorancia, y llegar sin embargo a la producción de objetos significativos (los artesanos, agricultores, juglares o constructores no piensan en *Sintaxis* en términos abstractos, sin embargo aplican una normativa heredada, impuesta o inventada, que da coherencia a sus sistemas y se parece mucho a la lectura que nosotros en tanto intelectuales, podríamos hacer de *Sintaxis* a propósito de cada uno de esos objetos). Otro es el problema cuando en el ámbito universitario el tema no es tratado en absoluto.

*“Mentre Klee delinea le superfici con testure di piccoli punti di varia densità che ne fanno apparire le diverse tipologie, Webern procede nello stesso modo in musica. Ad esempio, per esprimere la durata di una nota, non la tiene, ma la fa apparire mediante note staccate più o meno ravvicinate, ossia più o meno rapide o lente. In universi totalmente diversi, klee riguardo allo spazio, Webern riguardo al tempo, hanno entrambi trovato la soluzione dei piccoli impulsi, impulsi colorati in pittura, ritmici in musica.” (12)*

(12). “Mientras Klee delinea la superficie con texturas de pequeños puntos de distinta densidad que hacen aparecer las distintas topologías, (Emacht, 1932, Klee), Webern procede en el mismo modo en música. Por ejemplo, para expresar la duración de una nota, no la mantiene, pero la hace aparecer mediante notas staccate más o menos juntas, o sea más o menos rápidas o lentas. En universos totalmente distintos, Klee en relación al espacio, Webern en relación al tiempo, han encontrado ambos la solución de los pequeños impulsos, impulsos coloreados en pintura, rítmicos en música.”

Boulez, P. 2004, :33  
Traducción del autor.

El ejemplo de Klee, aproximando Música a Pintura, es tan sólo una pequeña muestra de lo que el campo de las analogías puede aportar a las Traducciones Intersemióticas. Si bien la estructura sintáctica en ambos

casos está apenas esbozada como un mar de pequeños impulsos, sin más precisión, se evidencia al mismo tiempo que allí, Continuidades y Discontinuidades yacen juntas en un campo de múltiples interferencias, como conceptos irreductibles entre sí.

Del mismo modo en que Entropía y Entropía Negativa se refieren uno a otro en cuanto los percibimos en un agregado de elementos, Continuidades y Discontinuidades dependen en un enorme grado de la lectura que hagamos de ellos, y están ligados también a la escala de aproximación que decidamos utilizar para comprender ese fragmento del Mundo. Esto es, Continuidades y Discontinuidades dependen de nuestra personal explicación del mundo, o si queremos verlo de un modo más preciso, del modo en que pautamos y cartografiamos ese fragmento del mundo.

El punto de Klee, entre mil puntos, la nota de webern entre cientos de notas, la palabra que integra el poema recitado, fundida en un continuum sonoro, son capturadas, segregadas, celebradas, separadas artificialmente por nuestra personal manera de pautar el mundo.

### **Cartografiados. Descripción-Explicación-Tautología**

*Una explicación clara debe incluir una descripción, conteniendo ambos tipos de información, la Relacional y la Atributiva. Como en el ejemplo de un cigarrillo:*

*“Tabaco cortado y curado, envuelto en un rollo de papel.  
Con o sin filtro. Se sostiene en la boca. Se enciende con un fósforo  
y se respire a través de él, para enviar humo a los pulmones.  
Es una costumbre entre los humanos.  
Es reconocida como dañina para la salud.  
Alguna vez se la considero beneficiosa para la salud.”*

Vosniadou, S; Ortony, A.  
Similarity and analogical reasoning, (13)

Una Descripción es una lista “exhaustiva”, que busca referirse, objeto a objeto, a la “totalidad” de los entes percibidos en una determinada situación. No existen nexos propositivos entre los elementos de una descripción. No hay relaciones ni predicados, tan solo enumeración.

No obstante, debemos en este punto hacer una primera salvedad: tanto en el campo de la observación presencial de un hecho, como en el campo de una resignificación de este acto presencial a través de un diagrama sintáctico, no existe tal cosa como una enumeración exhaustiva.

Sólo podemos establecer y evidenciar nuestras categorías a la hora de comprender y simbolizar el mundo a nuestra propia manera. Y en ese acto, listar de manera provisional, y siempre de acuerdo a nuestras capacidades, un conjunto más o menos extenso de “entidades constantes” frente a las que hemos estado por un período de tiempo.

No obstante, todas estas argumentaciones no pueden ser sino fragmentarias, ya que dentro del proceso de semiosis ilimitada en el que el hombre ha construido su hábitat cultural, habrá algo que siempre continuará escapándose, resistiéndose a ser inscripto en lo simbólico. Algo que siempre quedará por delante, o por debajo, y que será necesario volver a perseguir una y otra vez.

(13). *“Como un cigarrillo Tabaco cortado y curado, envuelto / en un rollo de papel. / Con o sin filtro. / Se sostiene en la boca. / Se enciende con un fósforo / y se respire / a través de él, para enviar humo / a los pulmones. / Es una costumbre entre los humanos. / Es reconocida como dañina para la salud. / Alguna vez se la considero beneficiosa para la salud.”*

Vosniadou, S;  
Ortony, A. 1989 :222

Si, por el contrario, focalizamos nuestro pensamiento en el mero hecho fenomenológico de percibir algo, nos encontraremos también con una limitación, y es el carácter selectivo de la percepción, aglutinando conjuntos de estímulos que, una vez más, escapan a una identificación, a una “exhaustiva” enumeración.

No obstante estas aclaraciones, sigo sosteniendo que la palabra “exhaustivo”, utilizada así, entre comillas, es pertinente o ilustradora de un tipo de trabajo a abordar, por más que en nuestro fuero interno sepamos que ese trabajo no es, literalmente, posible.

Una Explicación, a diferencia de una descripción, contiene mucha menos información que una descripción, pero de la misma clase. El “Material” que constituye a la explicación es el mismo que constituye a la descripción, sólo que esta vez no se trata de una lista “exhaustiva”, sino claramente “selectiva”.

Al explicar algo, tomamos elementos de una descripción y los unimos a través de relaciones, constituyendo predicados del tipo: esto es así, porque aquello fue así. Estos predicados dependen de un sistema de creencias en las que se basa el autor de la explicación. Ese sistema de creencias, que siempre se encuentre fuertemente organizado, puede ser cualquiera, puede tener base científica, artística, religiosa, moral, pragmática, política, económica, o cualquier combinación de algunas de ellas, constituyendo así un corpus de saberes propio, una Tautología.

La Tautología es el mapa en el cual el autor cartografía la descripción del fragmento del mundo para desarrollar su explicación, o en palabras de Bateson: *“Una explicación es el cartografiado de una descripción sobre una tautología.”*

En efecto, las diferencias que somos capaces de percibir, pueden volverse importantes para nosotros. De hecho, son las únicas que logran permanecer. Estas diferencias, estos puntos de vista, esta segmentación, o fragmentación del mundo en elementos, o como dice Girondo en el poema que inicia el presente capítulo: membranas, vértebras, células, aliento, costumbres, lágrimas, hocico, rabo, orejas, patas, equilibrio, ritmo...

Algunas de las diferencias que percibimos se encuentran “en el mundo”. Un hocico, el aliento, las vértebras nos hablan “del mundo”, en relación a este perro.

Otras diferencias, percibidas también a través de nuestros sentidos quizás, o a través de nuestro entendimiento, nos hablan de características de ese perro que no están “en el mundo”. Modelado, compuesto, armonía, equilibrio, ritmo, no nos hablan “del mundo”.

No obstante, estas elusivas características también pueden ser reemplazadas, sustituidas por signos.

Por más que nos parezca a veces absurdo, innecesario o reiterativo, los humanos solemos sustituir también cosas que no están en el mundo.

Más allá de sustituir los gestos del niño, las hojas del árbol, la intensidad del blanco, o la relación de un sonido con otros sonidos, abordamos la necesaria y compleja tarea de sustituir abstracciones: estas abstracciones son de dos tipos bien diferentes: en primer lugar, aparecen aquellas abstracciones que parecen preceder a la existencia de los objetos y sus atributos. (La forma de una cosa siempre precede a esa cosa. Vilém Flusser, *La Forma de las cosas*). No obstante, por otra



parte, existe un tipo de abstracciones que parece surgir de manera posterior a la aparición de la cosa frente a nosotros. estoy hablando de categorizaciones, argumentos, posiciones teóricas alrededor de la cosa.

Por alguna razón encontramos necesario volver a representar, volver a simbolizar la representación abstracta de algo, iniciando así la cadena de Semiosis Ilimitada.

Por último; podemos sustituir cosas que están en el mundo. Esto es: objetos, colores, texturas, propiedades de estos objetos, propiedades extensivas y propiedades intensivas. Podemos sustituir individualidades, fragmentos, totalidades, organizaciones. Atributos de los objetos. Segundidad. Existencia.

Podemos sustituir impresiones, pensamientos, juicios, argumentos, comparaciones, fantasías, imaginaciones, expresiones poéticas, mitos, acerca de esos objetos o atributos de los objetos, orden o caos. Funciones o Procesos que afectan a esos objetos. Terceridad. Valor.

La fragmentación inteligible del mundo, a través de esta Sustitución, “guarda”, “preserva” o “atesora” en distintos códigos digitales (convencionales, representacionales), lo extraído de la “pasta general del mundo” a fuerza de vivir en el mundo. Para almacenarlo y llevarlo con nosotros a todas partes, el mundo necesita ser aliviado. Este material sustituye así, a través de un Universo Simbólico, la experiencia de un mundo “cotidiano”, convirtiéndolo en un mundo “real”.



### Capítulo 3. Organizaciones tripartitas.

Una persistente manera de pautar el mundo. El Acontecimiento.

El tren atraviesa la campiña véneta, desde Vicenza a Venezia. Autopistas, puentes, ciudades, pueblos pequeños, campos nevados, casas aisladas, torres de luz, estaciones de tren, muros grafitteados, estacionamientos, industrias, depósitos. Viajando con un profesor italiano, pude ver con claridad lo que ignoraba hasta ese momento. Entremezcladas con las construcciones contemporáneas, rigiéndolo todo silenciosamente, persistiendo a través del tiempo, la traza romana. Pero no sólo el camino, que intuimos se haya conservado hasta hoy con pocos cambios. también la traza de los campos cultivados sigue siendo la misma.

Al igual que esta antigua disposición, otras invisibles o solapadas maneras arcaicas de pautar el mundo persisten o perduran aún hoy entre nosotros.

La estructura tripartita aristotélica está intacta luego de decenas de siglos de reinado.

#### ¿Tripartito o no-Tripartito?

La estructura **/Introducción/Desarrollo/Conclusión/** suele parecernos la más “natural”, o “simple” o “apropiada” para definir una historia, una pieza musical, una obra arquitectónica, una película o una biografía.

No obstante, esta organización no es la única posibilidad que tenemos de pautar el mundo, y muchas veces no resulta la más adecuada cuando la analizamos con un poco más de detenimiento. Es cierto que la Clasicidad ha tomado esta organización como estandarte de casi todo lo que ha producido a lo largo de siglos.<sup>(14)</sup>

Desde Aristóteles hasta la fecha, las organizaciones del tipo

*/ inicio / desarrollo / final /*

y todas sus variantes, se han constituido en la aparente manera “natural” de concebir y percibir el mundo. Y han guiado la producción cultural hasta bien entrado el siglo XX. Si buscamos expresiones análogas de esta estructura en diversas actividades, encontraremos que toma otros nombres, y al mismo tiempo prevalece esta estricta disposición inicial.

*/ Basamento / Fuste / Capitel /  
/ Obertura / intermedio / Final /  
/ Introito / Nudo / Desenlace /  
/ Presentación / Desarrollo / Conclusión /  
/ Base / Cuerpo / Coronamiento /  
/ Tema / Estribillo / Tema /*

(14). Con contadísimas excepciones, por ejemplo el orden Dórico, cuya columna carece de basamento, y comienza directamente con el fuste contra el plano de apoyo, sin mas intermediación.

Figura 3. Página 48. Pantheon, Roma. Ejemplo de composición tripartita. Basamento, Desarrollo, Remate.

Estos son sólo algunos de los nombres que toma esta organización reconocible tanto en el tiempo como en el espacio.

También son estructuras tripartitas, o composiciones Triádicas:

/ Descripción / Explicación / Tautología / (15)  
/ Referentes / Pensamiento / Lenguaje / (16)  
/ Formas / Imágenes / Recuerdos / (17)

Todas estas disposiciones tienen una relación irreductible entre sí y se encuentran fuertemente ligadas al problema del Tiempo. Todas ellas nos hablan, de una u otra manera, del eterno problema del

/ Pasado / Presente / Futuro /

Esta Estructura Sintáctica básica, se encuentra enraizada profundamente en la manera de percibir el mundo que solemos tener las personas. A tal punto que sencillamente la damos por sentada, sin preguntarnos siquiera cómo podría esto ser diferente, o cuándo no ha sido aplicada esta estructura a la producción de cultura por parte del hombre. Además, la producción cultural en los tiempos en que vivimos no ayuda a comprender este fenómeno: continuamente estamos expuestos a la aparición de nuevas expresiones, populares o cultas, en diversos campos; lo nuevo parece manar constantemente frente a nosotros; sin embargo, la mayor parte de las veces, estas propuestas etiquetadas como renovadoras, respetan a rajatabla la misma disposición sintáctica tripartita de siempre.

Solo para ilustrar el concepto, pensemos en canciones: *Let it be, Money for nothing, Black dog, Roxanne, Killing an arab, When the day is done, Like a virgin, Quanto e bella, quanto e cara* (18), *el Larghetto de Haendel, Adiós nonino, Sur, Muchacha ojos de papel, Violeta, El bombón asesino, Somebody to love, New York, New York, Spaghetti del rock, Road to nowhere, El oso, Un gelatto al limone.*

Ninguna de estas obras escapa a la conformación

/ Melodía / Puente / Melodía /

Pero el asunto no acaba con las canciones populares. Un capítulo de *"The Patridge Family"*, *"Los Invasores"*, *"Los Ángeles de Charlie"*, *"Friends"*, *"Gasoleros"*, *"El show de Tato Bores"*, *"Sex and the City"*, *"Love Bugs"* o *"Alf"*, una historia contada por *"The History channel"*, *"El gran chaparral"*, o acaso un documental de *"National Geographic"*, cumplen con esta sintaxis aristotélica a rajatabla.

Podríamos ir mas allá: *"Telenoche"*, *"Feliz domingo"*, el capítulo *"La excomunió"*(19), la gran mayoría de comerciales de TV, un sketch de *Olmedo, Benny Hill* o una película de *Woodie Allen* se comportan del mismo modo.

No por esto deberíamos inferir que el contenido en cada uno de los casos sea el mismo. He presentado aquí "relatos" tan disímiles como "Like a virgin", y "Telenoche", sin sugerir por ello que sus contenidos fueran siquiera comparables más allá de su estructura sintáctica. No obstante, si la manera, la cadencia o la organización de la información a transmitirse repiten una y otra vez, quizás, en el largo periodo, esta información

(15). Bateson, G. 1980

(16). *Las tres esferas del mundo*, Piovani -Marradi. Curso de Doctorado FCSOC UBA 2009

(17). Calvino, I. 1979 : 184, 189. Nótese que en este caso, la triada se corresponde con los 3 aspectos del signo Pierciano: Forma, Existencia y Valor, que también es una estructura tripartita.

(18). Considero al aria de una Opera una canción popular, en acuerdo con el artista David Byrne.

(19). Lacan. 1987. capítulo 1.

pueda tender a tomar la forma de su Sintaxis. Quizás comencemos -o hayamos ya comenzado- a esperar finales o inicios para una noticia de actualidad, un juicio oral, la historia de un pequeño que cae en un pozo, o la de un cura brasileiro que se aleja volando aferrado a un centenar de globos en el Océano Atlántico.

Sintaxis comienza a hablar mucho antes de que el autor elija las palabras adecuadas para contar su historia.

Como quiera que sea, esta partición nos explica el Mundo. Nos hace pensar que en verdad hay un huevo que es el inicio. Que la naturaleza es un espectáculo con introito y final, que la tierra seguramente tiene un fin o un devenir. Nos suenan lógicas las historias con un nudo definido. El puro acontecimiento simplemente no es noticia, diversión, historia, drama, espectáculo o nudo de nada. Convertimos así nuestras vidas en reflejos de historias cuya sintaxis deglutimos repetidamente una y otra vez.

Alexander Tzsonis (Atlas of Novel Tectonics) se refiere a ciertos autores que declaran que la estructura tripartita es algo así como una condición humana, un modo "natural" del ser. Aunque limitada y acaso demasiado general, la disposición tripartita es un primer ejemplo de estructura sintáctica reconocible, repetible, interpretable y también violentable.

Entonces los decorados televisivos, las operaciones del hígado, las canciones para niños, las columnas Jónicas, la vida de las mascotas, el tratamiento con antibióticos, la escuela primaria, la receta para preparar empanadas criollas, la albañilería de ladrillos, el diseño del afiche para una película, una carrera de caballos, el estudio de la botánica, se hermanan desde un comienzo, a través de esta persistente manera de pautar el mundo.

### ¿Dónde encontrar estructuras no tripartitas?

Desde la producción literaria, *Lawrence Stern, a través de su "Vida y opiniones de Tristram Shandy, gentilhombre"* (1760-1767), sorprende con una novela en la que resulta más importante el modo "performático" en que está contada, que la propia trama. Pudiéndose comparar con un acto de meditación, más que un contar una historia, esta obra, por su cercanía con "el eterno fluir de la conciencia", ha influenciado a autores como Beckett o Joyce. Tampoco el tiempo de la lectura coincide con un tiempo netamente cronológico: Stern utiliza los recursos de flashback y flashforward, y al final de los nueve volúmenes, el autor se da cuenta de que ha leído lo que ocurre en tan solo un día en la vida de esta familia. Recordemos que *Beckett* utilizará este recurso en su magnífico primer poema (*W*)horoscope, en 1930.

Dentro de esta obra insólita, y experimental al punto de contener páginas en blanco, en negro, o con motivo de mármol; o capítulos que constan de una sola frase. la digresión, para Stern es "*como el brillo del sol. Las Digresiones son la vida, el alma de la lectura.*"

Los músicos contemporáneos, desde mediados de 1950 fueron plenamente conscientes en su voluntad de intentar romper con la tripartición aristotélica, buscando otras maneras de organizar el pensamiento. musical.

Los músicos fueron anticipados además de por Stern, por las primeras experiencias cinematográficas de principios de siglo XX, aunque en este caso, era tal vez el carácter experimental del medio lo que

captaba el interés tanto del cineasta como del espectador, más allá del Acontecimiento que se desplegaba en las pantallas, la fantasía de la reproducción de lo mecánico como si fuera palpable, más que el verdadero carácter monocorde del acontecimiento que se estaba filmando. Los músicos operaban conscientemente y a plena voluntad sobre la repetición no-tripartita como estructura de desarrollo de sus obras.

Mientras tanto, en el terreno de la Arquitectura, los maestros del Movimiento Moderno, Le Corbusier, Kahn, Mies Van der Rohe, Aalto, así como sus seguidores y panegiristas diseminados por todo el mundo, no alcanzaban a desarrollar un pensamiento que fuera capaz de dejar de lado este designio. Quizás por no proponérselo, quizás porque no significaba para ellos problema alguno.

Recién años más tarde, una vez pasada la mitad del siglo, y seguramente influenciados por trabajos que corresponden al ámbito de la pintura, la música y el cine, comienza a aparecer un interés en algunos arquitectos en rever estas estructuras, y en crear nuevos nexos sintácticos.

Iannis Xenakis focalizará entonces sus intereses en el terreno arquitectónico, desde su accionar en la composición musical contemporánea, tanto es así que su pabellón Philips se basa en la relación dialéctica entre glissandi y pizzicatti<sup>(20)</sup>. Esto es, la conformación y organización de entidades musicales cuya representación se hace audible en un espacio conformado de acuerdo a las mismas leyes que generaron el sonido. Un claro caso de Traducción Intersemiótica. La estructura sintáctica de la obra no es sino una conformación basada en una estructura sonora.

La sintaxis del pabellón Philips se articula entonces, por fuera de una organización /Basamento/Desarrollo/Remate/ Es una continuidad de eventos sonoros en el espacio lo que da forma y sentido al edificio.

Algunos años antes de la colaboración recíproca entre Luigi Nono y Renzo Piano (El Prometeo), el mismo Nono compuso una obra musical basada en una obra de Carlo Scarpa, la casa Ottolenghi, en Bardolino, Lago di Garda, Italia.

### **Proycción en Arquitectura, Composición en Música Contemporánea. Por qué esta comparación es necesaria**

La estructura sintáctica actúa entonces como un conjunto de comandos que producen en el material elegido una serie de articulaciones, efectos y consecuencias. Un conjunto de leyes que ahora -una vez que han sido definidos por voluntad del diseñador y no por herencia del pasado- se hace necesario respetar.

Resulta fundamental en este punto referirse al problema de la discontinuidad de los elementos arquitectónicos, y a la discontinuidad de los materiales sonoros. Tanto unos como otros requieren de una "proximidad", buscan una continuidad. Los materiales arquitectónicos no son ilimitados. Se producen o aplican en fragmentos que son producidos a veces industrialmente, a veces artesanalmente.

Las medidas de los materiales a veces dependen del modo de fabricación de los mismos. Otras veces, de la capacidad que tienen los operarios de transportarlos. Y determinan con gran exactitud las operaciones que el diseñador puede proponer, y que el constructor puede llevar a cabo. Tomemos, por ejemplo, el caso del vidrio. Se produce en ciertas dimensiones, de acuerdo con la fábrica, la calidad y el tipo de material.

(20). *Pizzicato y Glissando son dos tipos de sonidos que pueden realizarse con un instrumento musical. En el violín, por ejemplo, el pizzicato es un sonido cortado, puntual, que se hace pulsando las cuerdas con los dedos. El glissando, en cambio, es el sonido continuo y prolongado, por lo general ascendente o descendente que se produce frotando con el arco las cuerdas.*

Se lo desplaza a través de medios de transporte preparados de acuerdo a esas dimensiones, y se instala del mismo modo. La medida del material determina por una parte, la posibilidad de tener o no grandes aberturas sin juntas. O la necesidad de articular juntas. De este modo, es inevitable pensar que existen operaciones a llevar a cabo de acuerdo a las dimensiones de este material, y que estas operaciones cambiarían si las dimensiones del material fueran otras.

Se trata de un proceso de ida y vuelta, en el que el diseñador contempla de antemano sus posibilidades, y las lleva o no al extremo. Para hacerlo, debe articular una sintaxis. Debe hacer coincidir su voluntad con la oportunidad que el material le brinda. E inmediatamente surgen bandas de redundancia, repeticiones, ritmos, módulos que darán sentido a la obra.

Este par *Continuidades - Discontinuidades* es el primer esbozo de la necesidad de una articulación sintáctica.

Pero lo que ocurre con el vidrio ocurre también con el resto de los materiales.

Podríamos también decir que esta fragmentación, la necesidad de articular elementos finitos, discontinuos, forma parte de la manera que el hombre tiene de comprender el mundo.

Nombrar las cosas es fragmentarlas, aislarlas, separarlas del todo que es su entorno. El mundo esta unido pero no conectado. Las conexiones son humanas, y la primera acción para llegar a una conexión es la separación del objeto del resto del mundo, su desarticulación, su partición en fragmentos comprensibles.

La búsqueda de entropía negativa, rescatando al material de la insignificancia de la nada del mundo que todo lo devora y revuelve. Es necesario entonces nominar, separar, aislar, bloquear, cortar, medir, articular, alargar, repetir, poner una cosa junto a otra, soldar, sellar, revocar, ligar, respirar al cantar, cambiar el sentido del movimiento del arco del violín, volver a golpear un tambor.

### **Traducciones Intersemióticas: ¿Tres en lugar de dos?**

*“Si Klee ha asumido como modelo (en cierta obra) la fuga, no intentaba componerla gráficamente en el sentido musical del termino, en cambio buscaba reencontrar sobre la tela un cierto tipo de retorno, de repetición, de variación que están en la base del lenguaje de la fuga. No se puede ir más allá.*

*Es necesario distinguir el vocabulario musical literario, técnico, profesional, de aquel de un pintor, aun cuando el pintor del que hablo conocía profundamente la música”<sup>(21)</sup>.*

La mayor parte de la literatura que encontraremos a propósito de Traducciones Intersemióticas se preocupa por encontrar correspondencia entre dos sistemas sígnicos. Cuando se habla por ejemplo de interabducción o transmutación, se habla de la necesidad de un sistema de unidades mínimas, una relación 1 a 1 entre el sistema de entrada y el sistema de salida, lo que claramente constituye un sistema dual.

(21). Boulez, P.  
2004 : 69

Este sistema dual puede comportarse de dos maneras. En primer lugar, en un campo analógico-analógico, en el que la Traducción intra o intersemiótica “salta” de una imagen inicial del sistema de entrada, hacia una imagen final en el sistema de salida, sin otra mediación. Así, el color blanco de Moby Dick en la película de Gregory Peck se traduce en papel blanco en el pop-up book de Robert Sabuda.

En segundo lugar, se trata de un desplazamiento desde lo digital hacia lo analógico, en el que la Traducción Intra o Intersemiótica “salta” de una información digital del sistema de entrada, hacia una imagen final en el sistema de salida, sin otra mediación. Así, el color blanco de Moby Dick descrito a través de palabras en el texto de Melville, se traduce en píxeles blancos en el dibujo animado de Hanna & Barbera.

En ambos casos la situación comparable es ésta: Tenemos el libro Moby Dick, y queremos filmar la película Moby Dick. Para lograrlo, debemos encontrar las correspondencias adecuadas entre los signos escritos y los futuros signos fotográficos y auditivos del film Moby Dick. Palabras que serán traducidas a imágenes visuales y sonoras, ya sean estas habladas o no. El rugido del mar descrito con cientos de palabras en una novela puede ser representado en el cine a través de unos pocos segundos de imágenes apropiadas, así la imagen mental de mar que ruge es transmitida, o bien, traducida intersemióticamente.

Lo descrito hasta aquí, entonces, sería una traducción entre términos pertenecientes a distintos lenguajes. / El rugido del mar / la escena en la cual vemos y escuchamos el rugido del mar /, puede equipararse al ejemplo del / Automóvil / Car / Macchina / Carro / (Ver Página nro. 62, párrafo 2)

Sin embargo, ya hemos comprendido de la mano de Eco que una traducción entre términos no nos lleva a ningún lugar de interés, y además el problema de la Traducción Intersemiótica es bastante más complejo que una simple traducción entre términos.

Klee habla de una “especie de repetición” que está en la base del lenguaje de la fuga. ¿Cómo acceder a esa base?

El ejemplo de Música nos demuestra que la relación entre lenguaje y pensamiento puede dejar de lado por un momento la esfera de las palabras. Y moverse en un espacio indefinido, a mitad de camino, literalmente, entre los dos campos de abstracción.

Este tercer elemento, este tercer campo, es el espacio en donde opera el diagrama sintáctico.

Comprendo la necesidad de describir una estructura básica del signo o sistema de signos para determinar el área de acción al momento de la transmutación del sentido, (la imagen debería ser la de una ola de mar que ruge; si Klee quiere “pintar” una fuga, deberá buscar, como dice Boulez, ese “tipo de retorno, repetición o variación” propios de la fuga. Pero no creo que esta “estructura” pueda ser decodificable si no es de manera idioléctica, déictica, personal, “secreta”.

Porque aunque podamos esforzarnos en describir minuciosamente los pasos que hemos dado, quedará siempre un residuo, un nudo, un callo, una molestia, una renguera, cuya existencia deberemos al desarrollo de un proceso primario, indescriptible e injustificable. La lógica del diseñador.

¿Adónde nos llevan entonces los diagramas sintácticos? ¿Qué aporta esta interfase sintáctica en el proceso de Traducir, si es difícilmente



comunicable a otros, si se basa en premisas personales, deícticas, idiolécticas?.

Desde mi punto de vista, este ejercicio nos pone en contacto en primer lugar, con la intrincada complejidad del mundo, obligándonos a generar un lenguaje propio capaz de describir, en varios niveles simultáneos, el fenómeno al que estamos asistiendo. Y en segundo lugar, un diagrama sintáctico nos provee de la articulación necesaria, y de la libertad para rearticular esas entidades abstractas que hemos descubierto, en otro lugar, en otra porción del mundo, enfrentándonos a puertas que deberíamos permitirnos abrir.

### Los Tres Pasos

Más allá de que el proyecto pueda o no representar la forma de una estructura tripartita aristotélica de manera evidente, otra tríada sirve para exponer lo que considero son sus tres componentes primordiales. Tres instancias, tres momentos, tres estados del acto de proyectar en Arquitectura o Diseño.

Estos tres estados no son fijos sino intercambiables. Dependen de la mirada de quien se encuentra proyectando, juzgando o interviniendo de alguna manera en el desarrollo del proceso proyectual. Dependen también de la cultura del proyecto que posea quien observa, permite, reprime.

#### *Primer paso*

*La Estructura Sintáctica.* Su importancia a nivel consciente y propositivo resulta crucial para el desarrollo de lo nuevo al proyectar.

Esta estructura puede encontrarse fundada en un pensamiento intuitivo, arraigada desde hace tiempo en automatismos del proyectista, o, fundarse en disposiciones idiolécticas, esto es: expresiones profundamente personales y aleatorias, meras autocomunicaciones o códigos internos bien establecidos. También podría darse que esta estructura se fundara en declamaciones del orden de lo deíctico, difíciles de explicar a quienes no hayan compartido la experiencia previa, en el momento de categorizar, ya que se encuentran fuertemente ligadas a una historia personal del proyectista, por definición.

No obstante la mera exposición de esta característica -la *Estructura Sintáctica*- no basta, no alcanza a constituirse en Arquitectura propiamente dicha, se yergue como uno de los pilares de la constitución de lo nuevo.

#### *Segundo paso*

Consciente de su estructuración sintáctica o no, el proyecto se dirige con mayor o menor velocidad hacia su propia constitución física.

No obstante, para lograr esta corporización el proyectista se vale de ciertos elementos, puntos de apoyo, organizaciones previas, tautologías, teorías, enunciados, prácticas, materiales de referencia, precedentes históricos, dogmas o experimentaciones.

En un determinado punto de este recorrido que implica el proyectar algo, el diseñador se detiene a dar forma, -geométrica o no-, materialidad, interrelaciones y cuerpos discursivos a la obra en cuestión.

Dado que este paso puede perfectamente iniciar la cadena de acontecimientos y decisiones que llamamos Proyecto, es por esto mismo que muchas didácticas ignoran por completo el primer paso. La mayoría de las escuelas de Arquitectura prestan atención tan solo de esta segunda instancia. Y si bien vale la pena aceptar que es una

instancia compleja, ardua, riquísima en matices y posibilidades, abierta a la transformación, a la exploración y a la Historia, sugiero que no es suficiente afirmarse únicamente en este punto.

Las historiografías de *Arquitectura y Arte del siglo XX* se encuentran fuertemente fundadas en los objetos. Y el segundo paso nos habla claramente del mundo de los objetos. Pero ya no vivimos en el siglo XX.

### *Tercer paso*

Concertada la geometría de lo proyectado, acaso desmenuzadas sus interrelaciones sintácticas, expuesta o escondida la teoría del proyectista, el tercer paso es tan inevitable como difícil de prever. Mas allá de los objetos, se trata de los efectos que los objetos producen en el contexto, en el enclave en el que serán situados. Este tercer paso es la mayor parte de las veces imposible de ensayar. No podemos construir una obra para ver como se comportaría en su contexto. Debemos correr el riesgo de *Representar*. La respuesta final, basada en la experiencia o la fama del diseñador muchas veces es la adecuada, otras no. ¿Pero como transmitir esta instancia fundamental del proyectar a un estudiante, a un diseñador joven, cuando al respecto no tenemos más certezas que las que nos brindaría un mensaje en una botella arrojada al mar?

El Diseño es, sin dudas, una aventura antropológica. Y como tal, como experiencia de conocimiento humano, como posibilidad de que los humanos nos conozcamos a nosotros mismos a través de ella, se constituye en una adecuada herramienta para definir los tiempos que vivimos.

El ciclo de tres pasos que acabo de describir es recursivo. Si bien puede comenzar en cualquiera de los tres pasos, es inevitable, en algún momento del desarrollo del proyecto, pasar por los otros dos. Este ciclo tiene también otras maneras de ser representado, explicado, descrito.

El proceso de proyecto muchas veces comienza por la enunciación de los efectos deseados. Pero en el mundo de los objetos los efectos no pueden preceder a las causas. Así como no podemos saber con exactitud si la moneda arrojada al aire caerá del lado de la cara o la ceca, en el ámbito de la educación arquitectónica, no deberíamos poder saber cuál es el resultado al que el estudiante debería arribar luego de un proceso proyectual. Distinto es al mundo de la enseñanza, por ejemplo, de las matemáticas. Una ecuación de segundo grado tiene dos incógnitas y no tres, ni una. Y la respuesta es única. Solo hace falta encontrarla, dar con ella.

Así como los efectos no pueden preceder a las causas, tampoco hay causas sin organización, por más entrópica o aleatoria que ésta sea. Descubrir, poner en evidencia, o acaso inventar estas organizaciones de entropía negativa, son los objetivos de la educación arquitectónica.

(22). "Solamente los arquitectos piensan que existe una estrecha relación entre el modo en que los espacios son denominados y lo que ocurre dentro de ellos". Reiser + Unemoto. 2005.

*"Only architects think that there exists a tight relationship between how spaces are labeled and what happens inside them"*

Reiser + Unemoto. Atlas of Novel Tectonics. (22)

Al igual que ocurre con las palabras, una *disposición sintáctica* en *Arquitectura* o *Diseño*, “habla” mucho antes que lo haga esa etiqueta que espera en la puerta. La mesa de un comedor de diario cubierta con cuadernos y libros de la tarea escolar, el partido de fútbol del Mundial visto por toda la familia en la cama matrimonial, el balcón minúsculo donde el perro muere de pena año tras año son apenas algunos ejemplos. Muchas veces el proceso de proyecto debería volver hacia atrás, antes de etiquetar funciones de acuerdo a programas funcionales, y poder así recuperar en las raíces de su organización sintáctica las múltiples funciones de cada relación.



## Capítulo 4. Traducciones Intra e Inter-semióticas

### Definiciones e Ilustraciones.

Los fragmentos de la “*pasta general del mundo*”, atesorados por el hombre en distintos universos semióticos, ofrecen la posibilidad (y plantean la necesidad), de generar “equivalencias”, o acaso ciertas relaciones, reflejos, identidades a veces, similitudes al menos, a fin de poder seguir propagándose e infectando distintos universos semióticos. Agrupados bajo la forma viral de los *Conceptos* (entidades que sólo son comprensibles en su forma meta, -no existe el concepto de mesa, sino los conceptos asociados al concepto de mesa-), buscan estas “equivalencias”.

Si estas relaciones se dan dentro del mismo Universo Semiótico, estamos frente a las Traducciones Intrasemióticas, como la traducción del libro *El Principito*, del francés original al español, o al chino. Si, en cambio, estas búsquedas de equivalencia o de reflejos, se dan entre universos semióticos distintos, nos encontramos frente a Traducciones Intersemióticas, como por ejemplo la película *El Principito*, dirigida por Stanley Donen, en 1974.

Mi interés particular durante los últimos años en la educación arquitectónica se apoya en una práctica proyectual específica: la Traducción Intersemiótica. En este contexto específico, llamo Traducción Intersemiótica al mecanismo proyectual por el cual somos capaces de realizar extrapolaciones (no equivalentes) entre un Universo Semiótico y otro. Antes de entrar de lleno en esta problemática, vienen a cuento algunas precisiones preliminares.

a. Una *Interpretación Intrasemiótica* se da entre dos “textos”, pertenecientes al interior de un mismo sistema semiótico.

Pongamos por ejemplo la música, específicamente la transcripción de una pieza musical de una tonalidad a otra, o acaso de un instrumento a otro. Entonces, quien debe transcribir las *Gymnopédies* de Erik Satie, originalmente escritas para piano, por ejemplo, a un instrumento como la guitarra, deberá -no solamente- desarrollar una transcripción técnica o mecánica, como una trasposición automática de la obra desde un sistema notacional de entrada (partitura para piano), a otro de destino (partitura para guitarra, ya que a diferencia de la ésta, el piano actúa en dos claves simultáneamente, y el ejecutante tiene la capacidad de atacar diez notas al mismo tiempo en lugar de un máximo de cuatro en la guitarra, pudiendo utilizar además los pedales), sino que deberá interpretar, para así transcribir con relativo éxito la pieza, asumiendo la responsabilidad de aquello que se perderá, y recogiendo los beneficios de aquello que permanecerá con gracia, tanto como de lo que se sumará.

La brillante transcripción para guitarra de esta pieza, realizada por *Irma Costanzo* incorpora el uso de armónicos para la segunda parte de la *Gymnopédie nro. 1*, un recurso muy adecuado y altamente poético, que el piano del original no puede de ninguna manera abordar.

*Figura nro. 4. Pág. 58. Imágenes del libro “Point It” Comunicación sin palabras para turistas que desconocen el idioma del lugar donde se encuentran. Graf, D. 2010 :34, 35*

b. Una *Traducción Intrasemiótica* es, por ejemplo, aquella que se lleva a cabo al pasar un texto de una lengua a otra. Es importante destacar que “Una traducción, se produce no entre sistemas, sino entre textos.”<sup>(23)</sup>

La Traducción Intrasemiótica también puede darse entre “textos” de distintos sistemas semióticos; si volvemos al problema de la música, podríamos ejemplificar diciendo que cuando se reúnen cuatro músicos de Jazz, a tocar juntos “*When the day is done*”, probablemente deban hacer trasposiciones de las partituras para que tanto el bajo, como el clarinete, como el saxo o la trompeta, puedan desarrollar su performance, dentro del mismo marco tonal. Esta traducción es, de hecho, predominantemente “mecánica”, pudiendo llevarse a cabo en una hoja de papel, sin siquiera escuchar o ejecutar la música. Al mismo tiempo, tiene muy poco, o nada de *Interpretación Intrasemiótica*.

c. Una *Traducción Intersemiótica* implica un pasaje de un universo o sistema semiótico “de salida” a otro universo o sistema semiótico “de entrada”, y estos universos deben por definición ser “distintos”. Pongamos por ejemplo, la coreografía correspondiente a una pieza musical existente, o la realización de una película basada en una novela. Como se aprecia inmediatamente, el primer problema yace en que la cantidad de “elementos” o “signos” de cada uno de los “textos” a traducir, son tan variados, diversos o acaso incompatibles, que en ningún momento podemos hablar de una “traducción mecánica”. ¿Qué es lo que equivale a la congoja que Antoine du Saint Exupery nos describe en su libro “El Principito”, cuando el personaje lamenta no poder volver a casa, ya que ha llegado a la Tierra “saltando hacia abajo”, y ahora para volver a su asteroide, debería “saltar hacia arriba”, y esto, para un niño, es mucho más difícil...? ¿Cómo traducir esa expresión a un dibujo? ¿Y a una imagen Fotográfica? ¿Y a un pasaje de comedia musical? ¿Y a un indumento? ¿A la relación articulada entre dos espacios habitables? ¿a un monumento? ¿a un color? ¿A un silencio? ¿A un acorde?

Mi trabajo aborda la complejidad de estas Traducciones Intersemióticas a fin de ser utilizadas como herramienta de proyecto.

Busco una metodología (por mas íntima o personal que sea) capaz de relacionar el universo semiótico de entrada, con el universo semiótico de salida, a través de una interfase codificable, una interfase que se acerque todo lo posible a la digitalidad; una interfase menos oscura que las explicaciones interpretativas o psicologizantes (Interpretaciones libres debidas a la historia personal, al gusto, la formación o la “creatividad” del artista).

No estoy diciendo por esto que el acto de proyectar deba ser necesariamente una actividad automática o un hecho meramente mecánico o algorítmico. Atravesar el proceso de Traducción Intersemiótica al proyectar, a través de una interfase alfanumérica (digital), aporta nuevos grados de organización y aleatoriedad, y de conocimiento del mundo para quien proyecta, sin dejar por eso de lado la enorme fuente de información no-racional (indicial, sensible), que un proyectista sopesa al diseñar.

El proceso completo esta constituido por dos instancias bien diferenciadas: *La Primera Traducción* (Digitalización de la Experiencia) y *La Segunda Traducción* (Vuelta a la Expresión Analógica).

Existen muchas maneras de acercarse al problema de las *Traducciones Intersemióticas*. A lo largo de la Historia se ha hablado de “Obra de arte total”, de una sola y unificadora “Teoría del Arte”, de la necesidad de fusionar, al menos durante el periodo de la formación del artista, y acaso por extensión, del diseñador, los distintos mecanismos de producción,

(23). Eco, U. 2003. :47

y difuminar las diferencias o especificidades en pos de una verdadera cooperación interdisciplinaria.

Ninguna de estas importantes empresas es objeto del presente estudio.

Por el contrario, sugiero que los mecanismos de traducción deben seguir siendo íntimos, idiolécticos, deícticos, intransmisibles. No obstante, si fuéramos capaces tan solo de interponer de manera consciente un medio sintáctico, una interfase, podríamos aprender algo más acerca del misterioso flujo de la traducción.

Utilizo la palabra flujo refiriéndome al “eterno fluir de la conciencia” del que hablaba Beckett en obras como *(W)horoscope, Not I o Footfalls*, que analizaré con detenimiento en la parte 2 del presente trabajo. A pesar de nuestros esfuerzos, la etapa de “creación”, o “proyección” seguirá siendo en mi opinión una etapa signada por la fuerte presencia de la actividad primaria o subconsciente. La lógica del diseñador es una lógica difícil de explicar, por más que el producto de esta lógica inexplicable de cómo resultado la mayor parte de las veces un producto altamente coherente.

Pero esto no nos devela el sombrío proceso de formalización, selección, categorización o articulación de bandas de redundancia del que los objetos a diseñar o los materiales disponibles son presa, a manos del proyectista.

El presente trabajo no pretende explicar estos procesos, ni describirlos, ni apoderarse de ellos en tanto sobresalientes o misteriosos. Tan solo pretende establecer un paso intermedio, abstracto, digital, rastreado, que sirva de vehículo hacia la conformación de una segunda organización significativa, en otro campo de abstracción. (Una traducción)

Nos hemos encontrado, una vez más, y fatalmente, con el fenómeno de la semiosis ilimitada. Eso que a Beckett parecía quitarle el sueño. Ese eterno fluir de la conciencia que todo lo conecta, sin una forma prefijada. Eso que no puede ser abordado, a pesar de encontrarse presente de manera absoluta y total, y evidente delante de nosotros. Eso que no se deja atrapar por nada, pero que *Poesía* es capaz de capturar.

Pero para asir ese fluir, es necesario desembarazarse de la relación que existe de antemano entre las palabras, o las imágenes. Solo podemos abordar el problema de la poesía una vez que hemos desarticulado la sintaxis que liga los términos que la expresan.

### Traduttore, Tradittore.

*-Sounds as if you compose buildings rather than design them.  
Could your architecture be translated into music?  
"-It might sound like Luigi Nono. Or Aaron Copland. Or even Heinz Holliger.  
But mainly I sense similarities with contemporary compositions  
where you have to listen the same way you look at a picture.  
In example: they work with density, space, movement and tonal colour.  
Being a composer is something I'd go for. Perhaps in my next life".(24)*

*-What instruments would you write music for, then?  
"-Luciano Berio wrote a collection of pieces in which he provided a solo piece  
for every single instrument, with the aim of bringing out the actual quality  
of that instrument. I like that very much, of course, because I'd also like  
to get my materials sounding that way. So I'd probably also get an oboe  
playing something that only the oboe can play.  
Which is really an oboe then".*

Rauterberg, H. Talking Architecture. (25)

(24). *"-Parece que usted compusiera edificios en lugar de diseñarlos. ¿Podría su arquitectura ser traducida a música? -Sonaría como Luigi Nono. O Aaron Copland. O quizás Heinz Holliger. Pero principalmente reconozco similitudes con compositores contemporáneos en los que uno tiene que escuchar del mismo modo en que observamos una pintura. Por ejemplo: Ellos trabajan con la densidad, el espacio, el movimiento y el color tonal. Convertirme en compositor es algo que haría. Quizás en mi próxima vida."*

Rauterberg, H. 2008

(25). *"- Para qué instrumentos escribiría usted entonces? "-Luciano Berio escribió una colección de piezas en las cuales proveía una pieza de solo para cada instrumento, con el objetivo de extraer la calidad real de ese instrumento. Me gusta mucho eso, desde luego, porque me gustaría también lograr que mis materiales suenen de ese modo. Así que probablemente conseguiría un oboe sonando algo que solamente el oboe puede sonar. Lo que realmente es, entonces, un oboe".*

Rauterberg, H. 2008

Cuando traducimos de una lengua a otra en el lenguaje ordinario, no nos detenemos a pensar en una interfase. Existe una cierta “equivalencia” entre términos intercambiables a través de distintas lenguas, lo que hace posible:

Car = Macchina = Voiture = Carro = Automóvil.  
Mouse = Topo = Souris = Rato = Ratón.

No obstante, esto no significa que la interfase no exista. Traducir de esta manera es una acción que pertenece al campo del pensamiento tácito. El término inicial, o de entrada, se reemplaza por otro término final, o de salida, el referente sigue siendo el mismo, y el concepto se adapta a cada caso, muy rápidamente. Del mismo modo en que cuando manejamos una bicicleta y debemos tomar una curva balanceamos el peso, acomodamos el cuerpo, regulamos la velocidad, pedaleamos o apretamos el freno, y atacamos la curva en forma precisa para no caer ni salirnos del camino. Todas estas acciones podrían ser calculadas físicamente de acuerdo a un conjunto importante de parámetros, y estaríamos frente a un buen conjunto de problemas dignos de una clase avanzada de física o matemática.

Sin embargo nada de esto ocurre. Simplemente sabemos cómo hacerlo. Nuestro cuerpo y nuestra mente saben cómo hacerlo. Nosotros y la bicicleta sabemos cómo hacerlo sin interfases, sin lápiz y papel, sin cálculos ni teorías.

En el caso de las traducciones coloquiales de un idioma a otro, ocurre algo parecido. Cuando un extranjero nos dice “no entiendo” y debemos traducir lo que queremos comunicarle, nos concentramos un momento, cambiamos de lengua y reorganizamos instantáneamente la sintaxis de lenguaje en busca del orden justo de las palabras nuevas que comunicaran casi lo mismo (como le gusta decir a Umberto Eco). Si, no obstante, nuestro interlocutor extranjero sigue sin entendernos, podríamos en último caso, tomar una hoja de papel y dibujar un automóvil o un ratón, o bien señalarlos con el dedo.

Aun en este ejemplo banal y sencillo, coexisten los actores que serán objeto de un estudio más pormenorizado en los próximos párrafos. Cabe pensar si entre dos palabras media siempre una imagen (mental, icónica, referencial, real o cotidiana). A medida que el grado de dificultad de la traducción aumenta, debemos comenzar a hacer evidentes estos actores, y ubicarlos en el casillero que les corresponde. De otra manera, la tarea se vuelve imposible. Vayamos un poco más adelante con un ejemplo:

Compramos un automóvil nuevo. O una cafetera; poco importa el objeto en sí. Estos artículos llegan hoy a nosotros con manuales de instrucciones, cuyos textos han sido reemplazados por abundantes series de dibujos a fin de comprender cómo operar o ensamblar sus partes.

Aparentemente hay un lenguaje específico para estas ilustraciones. No llevan palabras; tan solo son dibujos que explican a las claras lo que debemos hacer, y cuando lo debemos hacer. Sumado esto al hecho de que en muchos casos, estos objetos, (al igual que las instrucciones de cómo colocarse un salvavidas en un avión durante un accidente aéreo) están diseñados para llegara a distintas partes del mundo, o para ser utilizados por personas que hablan diversas lenguas. Cuando “leemos” estas instrucciones no llegamos a transformarlas en palabras. Tan sólo imaginamos movimientos, sin siquiera poner nombres a los componentes que están allí descritos. Cómo cambiar un fusible, enroscar el recipiente donde se pone el café, cerrar la tapa del motor.



No media entre la acción y la indicación ninguna palabra. Soy yo quien debo comprender cómo realizar estas acciones, y debo memorizarlas de una manera analógica, gráfica, cinética. Se trata de autocomunicación. No median palabras porque no hay a quien decírselas, y porque en este caso, el lenguaje de la *deixis* es suficiente para acceder al mensaje y operar una *praxis*.

Una vez más, lo que traducimos son textos, aun cuando estos pertenecientes a lenguajes carentes de palabras.

El caso del automóvil o la cafetera constituye uno de los primeros ejemplos que utilizaremos para referirnos a las llamadas traducciones intersemióticas.

La primera traducción intersemiótica que se lleva a cabo aquí es la que genera el fabricante de automóviles. Luego de obtener el diseño, el prototipo final y todas las definiciones de los componentes del automóvil de manera extremadamente precisa, se producen los dibujos del manual. Generalmente son dibujos de línea negra sobre fondo blanco, muy fáciles de reproducir, muy claros, y que hacen directa referencia al "perfil" de los objetos que describen. (Ver Figuras nro 5 y 6)

Las acciones a llevar a cabo también están indicadas por medio de dibujos. Los procesos son inequívocos, y no dependen de lenguaje digital alguno. Es el lector quien debe, si es necesario, adicionar palabras en su propia lengua para describir los procesos. Sin embargo, a menos que exista otro interlocutor, la mayor parte del tiempo esto es innecesario.

Únicamente en el caso de que un detalle en el dibujo sea demasiado pequeño, aparece entonces una palabra para resaltarlo, volviéndolo visible. en los ejemplos estas palabras son "slot" o "indicator". En la Figura nro. 6 la frase "ignition key", indica con claridad que llave debe utilizarse para destrabar el asiento.

La primera traducción intersemiótica a los efectos de comunicar con éxito los pasos a seguir para desarrollar una determinada acción o para desencadenar un proceso mecánico, es la que lleva a cabo el fabricante partiendo de la existencia física del automóvil, ayudado por fotografías, identificando los procesos a realizar.

Por que la considero una traducción intersemiótica?

Porque parte de un determinado sistema de signos que son convertidos en signos de otro sistema que no pertenecen al primero, y en ese traspaso, han logrado transmitir algo así como un "texto".

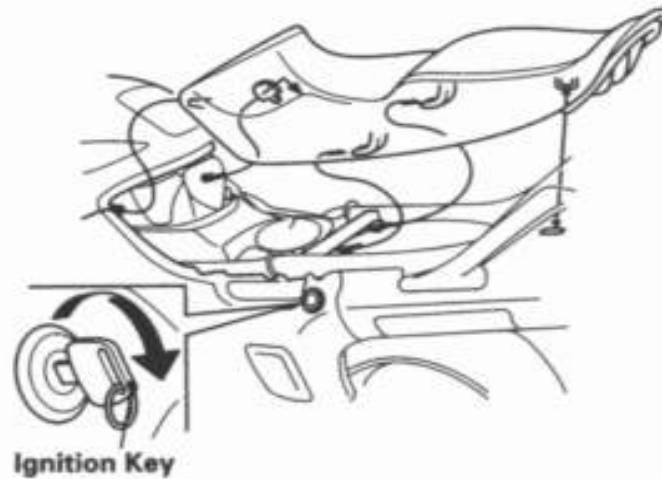
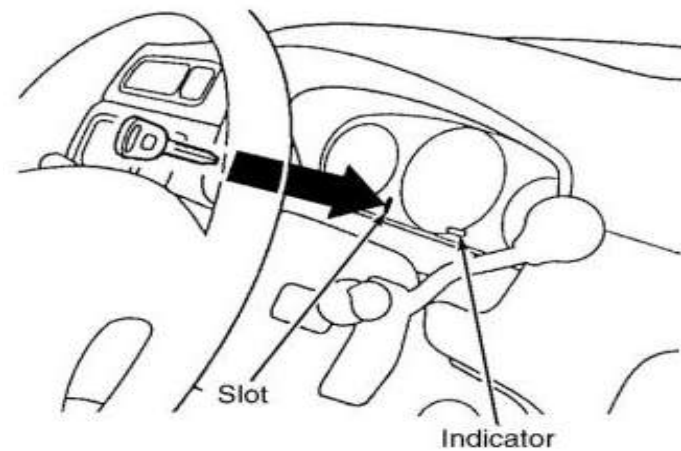
Esta comunicación evidencia un tratamiento de lo cotidiano mediante lo simbólico, designando una acción de manera precisa e unilateral, definiendo una *praxis*, no una teoría abierta a la interpretación.

Cuando se diseña un manual de instrucciones no se pretende que el usuario construya un automóvil nuevo, sino que se sume, sin interpretarla, a la lógica de fabricación del mismo. Para esto es necesario definir con absoluta precisión los elementos de una *praxis*.

Analicemos la *figura Nro. 6*. Nos explica como desmontar el asiento de una motocicleta, utilizando la llave de encendido de la misma. El procedimiento es simple: una vez destrabada la cerradura, tres sistemas de enganche deben ser sorteados. El primero es un par de pasadores en la parte frontal del asiento. El segundo, un par de ganchos en la mitad del asiento. El tercero, un ojal en la parte posterior. Para liberar estos dispositivos que tienen al asiento en su lugar, se deben realizar tres movimientos concordados. Los dos primeros de ellos de deslizamiento sinuoso, y el tercero, un procedimiento de tirar-empujar. Como no se muestran diferencias entre el proceso de instalar o desinstalar el asiento, suponemos que el proceso es reversible.

No ha sido fácil traducir esta imagen a un texto, y no podría asegurar que siguiendo tan solo el texto, sin más indicaciones, la empresa pueda abordarse con el debido éxito. Y aunque así fuera, un rápido vistazo al dibujo original constituye seguramente una mejor y mas completa explicación.

Ahora somos nosotros quienes debemos incorporar este proceso en el cúmulo de nuestra experiencia. Pero para hacerlo, debemos llevar a cabo otra traducción intersemiótica, la que va desde la lectura del manual hacia la remoción del asiento, pasando por la interfase mental que posibilita el desarrollo de las acciones.



*Figura Nro. 5.*  
*Arriba:* Cómo destrabar la Transmisión automática de un honda con la llave del encendido.

*Figura Nro. 6.*  
*Abajo:* Cómo desmontar el asiento de una motocicleta usando la llave de encendido.

El ciclo se define entonces, de la siguiente manera.

/ Proyecto / Interfase del diseñador / Objeto terminado / Interfase del dibujante / Ilustración en el manual / interfase del usuario / Acción /

Cabe destacar aquí que las fases e interfases son seguramente muchísimas mas, perteneciendo también a las etapas de desarrollo, mercadeo y resolución de problemas técnicos. En las líneas precedentes he debido simplificar enormemente el proceso a fin de delinear mi pensamiento acerca de cómo fluctúa y se expande determinado tipo de comunicación.

El fabricante de motocicletas, pero más aún el diseñador del manual de operación, tiene como objetivo primordial evitar la perplejidad del usuario. Debe asegurarse de acuerdo a todos los medios disponibles que la interfase del usuario para transformar la información impresa a manera de dibujos en acciones, resulte lo más directa y simple posible, y no requiera de ayuda adicional.

Esta interfase mental es activada por el fabricante en el usuario. Es personal, misteriosa, idioléctica, y pertenece al pensamiento tácito, es secreta y extremadamente compleja. Incorpora tanto la razón como la inteligencia "muscular". Para activarla se requiere poner en juego gran parte de nuestra historia personal, nuestra relación con los objetos, destreza, paciencia, habilidad, concentración o capacidad de abstracción.

Estamos hablando de guiar una praxis a través de símbolos.

A medida que vayamos ahondando en la complejidad de estos procesos de traducción intersemiótica, nos moveremos hacia ejemplos más específicos, que relacionarán de manera directa el pensamiento proyectual arquitectónico y el pensamiento en composición musical contemporánea.

He preguntado a varios de mis alumnos de distintas universidades en Italia, Argentina y Alemania acerca de cómo encararían estos procesos de traducción. Lamentablemente, la pregunta los toma siempre de sorpresa. La mayoría tiende a pensar que lo que debe encontrar es una idea, un hilo conductor, la esencia de la obra. Pero ¿de qué se tratan estas cosas? ¿Es suficiente poner en escena la idea principal de Moby Dick? ¿Es necesario? ¿Y cual sería exactamente esta "esencia"?

Seguramente la lectura de un texto -que es algo que funciona en el campo de lo imaginario-, motiva la formación de una imagen, o un conjunto de imágenes. Genera una impresión en el lector. Pone en acción su memoria y su imaginación, involucrando su experiencia vital, personal, única, con el texto mismo. Ahora el texto ha sido incorporado de una manera particular, formando parte así del "eterno fluir de la conciencia" de quien lo ha incorporado. Si el lector buscara traducir intersemióticamente este texto, debería referirse (y ciertamente esto es lo que ocurre), a ese fluir. Pero ese fluir no tiene lenguaje. No tiene palabras. Y lo que es peor, ya ha pasado.

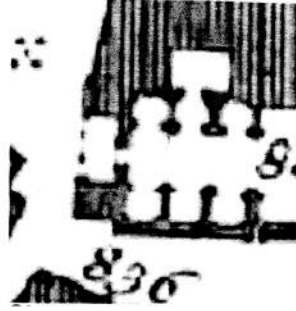
Una traducción intersemiótica no es tan solo una adaptación.

Una traducción intersemiótica supone algo más complejo que escribir un guión, un storyboard, una escenografía.

Una traducción intersemiótica es el residuo que deja una obra una vez que ha atravesado la mente, el cuerpo, el sentimiento, la humanidad de alguien que se mueve en otro campo de abstracción.

## Un fragmento del mundo (Lo Real)

En este caso, un fragmento del mapa Nolli, de Roma.



---

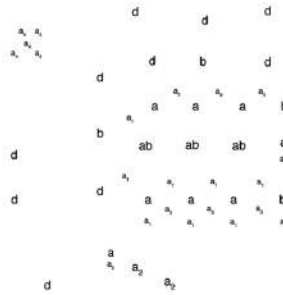
### PARS DESTRUENS

#### LA PRIMERA TRADUCCION EL DIAGRAMA SINTACTICO

SUSTITUCION  
(primer intento de inscripcion en lo Simbólico)

Afectado por

Lo argumental  
Lo inteligible



Afectado por

Lo indicial  
Lo sensible

Christina Kull, The University of Florida, USA

---

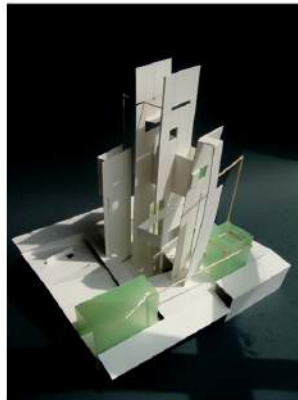
### PARS CONSTRUENS

#### LA SEGUNDA TRADUCCION PROYECTO, OBRA

RESTITUCION  
(Segundo Intento de inscripcion en Lo Simbólico)

Afectado por

Precedentes Hisóricos  
El Cánon  
Los Referentes



Afectado por

La Conectividad  
La Materialidad  
Los Condicionantes

Christina Kull, The University of Florida, USA

## Capítulo 5. Digitalizar el Mundo

El campo de la abstracción Relacional. Cómo se construye un Diagrama Sintáctico. Abstract topography. La Primera Traducción Intersemiótica.

*"Degas, you know, spent too much of his time writing sonnets.  
So he meets Mallarme on the street, and Mallarme says:  
How are sonnets going?  
And Degas says: I don't have any ideas.  
Mallarme says: You don't write poetry with ideas.  
You write it with words.  
-European, you know, Mallarme-.  
Are there any questions?"*

Morton Feldman. Last sentences of a lecture. (26)

*"Regreso frente al ordenador, me siento, releo atento la conversación  
que aparece en la pantalla azul, de principio a fin. Que he dicho yo  
y que ha dicho ella. Que le he dicho yo sobre esto,  
que me ha dicho ella sobre aquello.  
Nuestra conversación permanece intacta en la pantalla.  
Hay algo en ella extrañamente vivo.  
Puedo oír su voz al reseguir con la mirada los caracteres  
que aparecen en pantalla. Reconocer su entonación,  
el tono delicado de su voz, sus pausas.  
El cursor parpadea aun con la regularidad de los latidos del corazón  
sobre la última línea. Sigo esperando la próxima palabra,  
conteniendo el aliento.  
Pero no hay más palabras".*

Haruki, M. Crónica del Pájaroque da cuerda al Mundo.(27)

### El campo de la Abstracción Relacional.

*"Cuando los nodos objetuales del dominio origen  
se vuelven más abstractos y variables,  
la comparación se convierte en una abstracción relacional"*

Stella Vosniadou, S.; Ortony, A. Similarity and analogical reasoning (28)

El nacimiento de lo que hoy llamo La Didáctica de la Primera y Segunda traducciones Intersemióticas se debió a una coyuntura tan compleja como pragmática. En estado embrionario, esta metodología fue puesta en práctica al mismo tiempo en que se iba desplegando, siempre en ámbitos universitarios, y a propósito de oportunidades que me brindaron diversos cursos a partir de 2008 en Vicenza, Venezia, Reggio Calabria, Dessau y Buenos Aires.

Figura Nro. 7.  
Pág 66. Cuadro de la  
Primera y Segunda  
Traducciones  
Intersemióticas.

(26). "Degas, ustedes saben, pasaba mucho tiempo escribiendo sonetos. Un día se encuentra con Mallarme en la calle, y Mallarme le pregunta: ¿Cómo van esos sonetos? Y Degas responde: No he tenido ninguna idea. Mallarme le responde: No se escribe poesía con ideas. Se escribe con Palabras. - Europeo, ustedes saben, mallarme. ¿Alguien quiere hacer alguna pregunta?" Morton Feldman, ultimas frases de una conferencia.

Feldman, M. 2000

(27). Haruki, M. 2001  
: 720.

(28). Vosniadou, S.;  
Ortony, A. 1989,  
: 208

Esta ejercitación, o mecanismo fue propuesto por primera vez en enero de 2008, cuando trabajaba para la University of Florida en el programa para alumnos del último año del grado de Arquitectura. Estos alumnos no están familiarizados con la antigüedad clásica, y se encontraban frente a monumentos con los que les costaba mucho relacionarse con algún grado de profundidad. No hablo únicamente de obras como la basílica palladiana en Vicenza, una construcción en piedra que retoma y desafía de manera compleja la sintaxis clásica. Mis estudiantes estaban lejos de apreciar las transgresiones palladianas, ya que apenas podían individualizar los componentes –constructivos o significantes- del lenguaje clásico.

De manera que frente a cualquier obra de Arquitectura perteneciente a la Antigüedad Clásica, el Renacimiento, Manierismo o Barroco, (solo por citar algunas expresiones de identidad perfectamente definida), mis estudiantes se encontraban desprovistos casi por completo de herramientas que les permitieran esbozar una lectura al menos personal.

De manera que la “necesidad”, o la “falta”, estaban planteadas desde el comienzo, antes del desarrollo de la didáctica, que se constituyó en una respuesta directa a esta carencia. ¿Cómo proveer a los estudiantes, en un corto tiempo, de un vehículo capaz de permitirles cierta movilidad en un terreno tan arduo, tan complejo y multifacético? Me refiero a un instrumento que les permita intuir, comprender, sospechar, referirse a la existencia de una organización, más allá de las prerrogativas estilísticas, mucho más difíciles de pormenorizar.

La Basílica Palladiana, el edificio que los estudiantes debían atravesar cotidianamente para asistir a clases en Vicenza es, ante todo, un objeto altamente organizado. Esta organización, que puede ser tenida en cuenta incluso como una “estructura”, en el sentido de que sigue a un sistema, permite la aparición muchas veces jerárquica y ordenada de los elementos “físicos”, o “tangibles” que la obra manifiesta.

Otras veces, y dependiendo de la mirada del observador, estas diferencias a tener en cuenta poco tienen que ver con la constitución física del objeto. Frente a obras que despliegan toda su complejidad simbólica, puede que prestemos atención a las marcas dejadas por los constructores, el desgaste de los muros, los colores y reflejos de los materiales, las variaciones de temperatura a lo largo del recorrido por la obra, las áreas más cobijadas del viento, o las más azotadas por el sol, las más dañadas o protegidas de la intemperie, o aquellas en las que se desarrollaron hechos históricos o significativos.

Cualquiera de estas apreciaciones podría encontrarse fuertemente ligada a algo que podríamos definir como una estructura o disposición sintáctica. Si quisiéramos establecer parámetros para clasificar, ordenar o jerarquizar el valor descubierto en la materialidad de la obra, podríamos entonces diseñar un sistema de notacionalidad para la organización de estas diferencias, a fin de transmitírselas a otra persona.

La mayor parte de las veces, las obras humanas están destinadas a llegar a una cantidad mucho mayor de personas que aquellas que comparten los secretos acerca de cómo fueron constituidas.

Una represa diseñada por ingenieros requiere de un cúmulo de saberes que difícilmente puedan ser compartidos con la gente que goza de los beneficios prácticos de una obra de este tipo. Tanto el conductor que la atraviesa por el camino que ahora existe en su parte superior como el pescador o el bañista, ven en la obra realizada otros efectos, otras características, otras relevancias que no son aquéllas que lista

quien realizó la tarea de proyectarla o construirla. El Valor muta de un individuo a otro, por más que se refiera siempre a la misma existencia material, esto es obvio, aunque no “natural”.

Del mismo modo, un pintor, escultor o químico, producen objetos que existirán en el mundo sin necesidad de ser comprendidos o valorizados del mismo modo por sus “usuarios”.

Por otra parte, quienes hoy producen objetos de consumo, no siempre son capaces de asumir las razones últimas por las cuales disponen los elementos de tal o cual manera. Siguiendo leyes de mercadotecnia o curvas de inversión, se puede llegar realmente lejos sin necesidad de preguntarse nada.

Las escuelas de diseño difícilmente se abocan al problema de la estructuración sintáctica. Lo hacen, es verdad, de una manera individualista y velada; no metódica, de maestro a aprendiz, solapada o escurrida detrás de otros saberes, la mayor parte de las veces no consciente ni organizadamente.

Esta manera pragmática de ignorar las leyes que rigen lo que yace detrás de la existencia material de las cosas tiene seguramente su razón de ser. Aunque no ahondaré específicamente en este punto, diré sin embargo que es llamativa la ausencia de textos que aborden el tema de la metodología de diseño, o simplemente, el fascinante problema de la Sintaxis, sin caer en estilismos.

El primer paso de esta investigación, es la constitución de un nuevo espacio de representación, lo suficientemente inespecífico, general o arcaico, como para poder expresar, a través de él, una pauta digital que pueda atesorarse. Un código digital, alfanumérico que nos diga algo acerca de algo, en alguna condición.

Supongo que cualquier cosa puede ser transformada en algún tipo de diagrama sintáctico. Al menos esta es mi esperanza. Un grupo de monedas apiladas sobre una mesa, las llaves de un clarinete, un módem con todas sus lucecitas encendidas, una agenda vacía, la bandera argentina, una biblioteca, las teclas de un ordenador, el viento del ventilador, su sonido, el peso de los dedos sobre el teclado, la luz de la pantalla del ordenador, la idea de ordenador, el chirrido de la silla en la que estoy sentado, los colores que me rodean, las marcas de las cosas que tengo delante de mí, sus logos, el largo de este texto. Todo lo que percibimos, comprendemos, ignoramos o subestimamos. Todo lo que nos manifiesta algo, de alguna manera. Todo lo que es, o puede convertirse en Signo. Todo lo que no cesa de no inscribirse en lo simbólico. (29)

Un diagrama podría dar cuenta de los daños de una estructura, la acción de la luz, la temperatura de los materiales, sus sonidos, los flujos de personas, las discontinuidades materiales, la organización cromática, constructiva, ornamental, funcional, o aquella que resulte de valor para quien analiza.

He llamado a cada uno de los pasos de esta didáctica, *Traducciones*. La *Primera Traducción* es la detección de un ordenamiento abstracto en la obra material, y su trascripción a un código alfanumérico (un idiolecto). La *Segunda Traducción*, es la aplicación de este código alfanumérico a un material en particular, a fin de espacialidad, si queremos movernos dentro del ámbito de Arquitectura. Podríamos hablar incluso de un regreso del código a su lugar de origen, a su universo contextual propio, a fin de generar el cambio a través de acciones predominantemente analógicas. Este es el caso de la Traducción Intrasemiótica.

(29). “Lo real es lo imposible de escribir, razón por la que no cesa de escribirse.”

Lacan, J. 1974

El primer paso, o “Primera Traducción”, consiste entonces en una relectura abstracta, nominativa, tan detallada como sea posible, descriptiva, del espacio, configuración o acontecimiento a analizar.

Estamos frente a una obra de arquitectura canonizada, o frente a una organización espacial anónima. Dentro de un espacio pleno de significación, repleto de iconografías, o en el centro de una estructura autoorganizada, casual.

La función humana de significar, en este caso de “traducir” la experiencia a un sistema nuevo, se articulará de acuerdo a reglas claramente preestablecidas.

En primer lugar, se trata de una didáctica “Proscriptiva y no Prescriptiva”. No señala lo que debería hacerse, solo aporta información acerca de lo que “no debería hacerse”. Pero nos ocuparemos de esto más adelante; por ahora continuaremos con el proceso de *Primera Traducción*.

Esta didáctica comienza con la ruptura de relaciones establecidas, con la desarticulación (que es una rearticulación) sintáctica de lo percibido. Una vez en posesión de esta disposición abstracta, tiene lugar la parte constructiva o *Pars Construens*, donde se plantea una posición y se ofrecen argumentos para sostenerla.

El resultado íntimo y último del desarrollo de este discurso, es un diagrama llamado Diagrama Sintáctico, o Primera Traducción. No obstante su características idiolécticas, el Diagrama Sintáctico está basado en una estructuración de signos alfanuméricos, dispuestos sobre un soporte plano, real o virtual.

Los diagramas sintácticos proponen, descubren (o acaso inventan) una coherencia. En todo caso, esta coherencia resulta muy útil para articular lo nuevo, para dar cabida a las nuevas explicaciones y argumentaciones.

Los diagramas sintácticos deben, necesariamente, resguardar su carácter idioléctico. Debemos suspender el juicio acerca de si tal o cual diagrama sintáctico es el correcto o el adecuado para tal disposición. Ante todo, deben ser comunicaciones cuya mayor eficacia se desarrolle de manera intra-personal, en lugar de inter-personal.

*Esto y aquello, lo que domina sobre lo que complementa, balancea o se ausenta*, debe permanecer como una categoría íntima del diseñador. No resulta relevante la comparación entre distintos diagramas, más que a título ilustrativo, o como forma de aprendizaje para realizar ulteriores diagramas.

El Diagrama Sintáctico está concebido para ser mostrado a otros. Para ser reinterpretado. Para ser traducido, transformado.

No se consideraría un éxito que al final de una ejercitación por el estilo, todos los diagramas fueran idénticos. No existen soluciones preestablecidas, no hay respuestas prescritas, ni una cantidad de ecuaciones correspondientes a una cantidad de incógnitas.

Si, en cambio, al final del proceso, un grupo de personas es capaz de asumir que se encuentran todos de acuerdo; esto es: si todos produjeran exactamente el mismo diagrama, o si todos acordaran que existe una manera unívoca de diagramar tal o cual objeto, sistema o serie de eventos, esto podría significar distintas cosas.

- a. el grupo de personas es extremadamente afín entre sí. Han tenido todos una educación similar, comparten profundamente criterios acerca de la vida y el mundo, se han criado juntos como hermanos, o han sido adoctrinados bajo la misma ideología



durante un periodo considerable de tiempo, o bien pasan mucho tiempo juntos. Como consecuencia, son capaces de leer, si no del mismo modo, por lo menos de maneras en las que pueden acordar, la complejidad del mundo.

- b. Este grupo de personas se halla fuertemente influenciado por una estructura jerárquica, ya sea basada en la autoridad del poder, el respeto, o el reconocimiento a la sabiduría. De esta manera, todos adhieren a la perspectiva expuesta por el más sabio, o el más poderoso, o el más representativo.
- c. Existe un total desinterés por la complejidad de lo que ha sido producido por el otro. Es, en muchas circunstancias, el caso de la cultura pop, y hasta incluso de ciertas unidades académicas que malinterpretan el sentido de la aventura del conocimiento, ignorando y por lo tanto, obrando de manera indiferente respecto del orden.

Aunque las personas se reconozcan como partes integrantes de contextos culturales diferentes, no hay sin embargo intenciones de hacer valer una posición sobre la otra. Asumimos que las lecturas del mundo son tan variadas como lo son las personas que las abordan. Y teniendo solamente en cuenta el hecho de que el trabajo ha sido hecho a conciencia, detallada y minuciosamente, aceptamos que todos los trabajos, o representaciones, o traducciones, resultan válidos, aunque no se parezcan entre sí.

Entonces, ¿Cuál puede ser el valor de algo que no nos interesa homologar?

El primer paso de esta didáctica es introspectivo. Buscamos que estas características evidentes, sensibles, inteligibles, supuestas o evocadas por quien se encuentra frente a la obra, conformación, entidad o configuración, sean manipuladas, apiladas, organizadas, dispuestas jerárquicamente de alguna manera.

Este reconocimiento de alguna estructura sintáctica, se da a través de la disposición en el espacio una hoja de papel, de tan solo letras mayúsculas y minúsculas, y números del 0 al 9. Todos y cada uno de los caracteres deberán hallarse en condiciones de ser leídos (esto es: sin superposiciones, rotaciones, recortes o difuminados de ninguna clase). A esto llamo proceso de digitalización de la experiencia, y corresponde a la primera parte del cuadro, la que atraviesa la primera línea punteada, hacia la *Primera Traducción* de la figura nro. 7. *Pars destruens*.

Y esperamos que una vez terminado este proceso de digitalización de la experiencia, actúen de manera coral. Que sus asociaciones, sus indiferencias, sus repeticiones, sus distancias y proximidades, sus repeticiones, sus fusiones, asociaciones, reflejos, desconexiones y patrones, en blanco y negro, nos digan algo, interactúen y nos afecten de algún modo.

Una vez que esto ocurre, ese algo, esta listo para ser leído.

### ¿Cómo se construye un *Diagrama Sintáctico*?

Los diagramas que se generan a través de este análisis, deben, en primer lugar, utilizar signos que sean letras del abecedario y números del 0 al 9. Estos signos (predominantemente digitales), no deben utilizarse para “dibujar” el edificio, espacio u objeto analizado, una “o” no debe referir a un círculo, ni una “v” a la inicial del nombre de una ventana, o bien a un pináculo al que se asemeje por su forma.

Este es un proceso de digitalización, porque para llevarlo a cabo es necesario reemplazar los elementos detectados y reconocidos, por un signo cuyo mensaje pierda continuidad con el referente. Así, un balaustre podrá llamarse x1, pp, n6, g, o cualquier otro código, y evitaremos llamarlo “bal”, b, etc.

Lo que ponemos en funcionamiento es un complejo sistema de mecanismos de sustitución.

Es posible que al analizar el objeto espacial, sonoro, virtual, o físico, encontremos de inmediato “familias”. Imaginemos que se tratara de la fachada de un edificio histórico, podríamos hallarnos frente al hecho de encontrar balaustres que no son idénticos, pero que de acuerdo a su disposición en el edificio y su producción seriada, y su estado de manutención, pudieran pertenecer a la serie, por ejemplo, de letras “x” Así, todos los balaustres que se encuentren en perfecto estado, se llamarán “x”, y demostrarán en el diagrama, el alcance del propio análisis, lo que llamamos “escala de aproximación”. Sabemos que todos los balaustres son efectivamente distintos, pero operamos a cierta escala, en la cual todas las “x” deben ser consideradas elementos análogos.

Ahora bien. Si encontráramos un balaustre nuevo, que hubiera sido colocado en reemplazo de uno original, podríamos llamarlo (a éste, y a cuantos se asemejen a él), por ejemplo, “x1”

Así, todos los balaustres de reemplazo, se denominarán de la misma manera, y ocuparán en el diagrama, el lugar que les corresponda. (Sobre cuál es el lugar que le corresponde a un signo en un diagrama hablaremos más adelante)

Un balaustre dañado, podría llamarse asimismo “x2”; un balaustre faltante, “x3”; uno sucio “x4”

Pero debemos prestar atención, que si utilizáramos este sistema simple de subíndices, deberíamos recuperarlo para designar como “(...)1” a todos los reemplazos de cualquier otro elemento, “(...)2”, a todos los elementos dañados, “(...)3”, a todos los faltantes, “(...)4”, a todos los elementos sucios, y así.

Cabe destacar que esta categorización es siempre personal. La didáctica no señala como organizar la experiencia, sino cómo no olvidar seguir las propias leyes en cada uno de los aspectos analizados.

Los diagramas nos muestran las características de lo “existente”, pero tamizadas por la mirada del traductor. Éste extrae del mundo un conjunto de objetos y relaciones (en relación con la existencia “efectiva” de estos objetos y relaciones), que percibe de acuerdo a sus categorías cognitivas (maneras personales de pautar lo “cotidiano”), y organiza culturalmente (de acuerdo a presupuestos siempre contextuales)

En términos pedagógicos, la primera condición que evidencia este trabajo, es el carácter del análisis que es capaz de generar el proyectista. El diagrama final evidencia sus propios intereses, su percepción, el grado que alcanzó su investigación sobre el tema, su “creatividad” para abordar una tarea harto compleja, para la cual es necesario abocarse a una labor repetitiva, solitaria, extenuante, y plagada de instancias en las

cuales es necesario reconsiderarlo todo, recontextualizar, barajar y dar de nuevo.

Pero esto no debería ser una sorpresa para los proyectistas, ¿no es así?

En los ejemplos que mostraré a continuación, cada uno de los estudiantes, y yo mismo, hemos articulado un lenguaje personal para dar cuenta tanto de lo sensible, como desde lo inteligible, como vemos en el cuadro de la *Figura nro. 8*. Los diagramas se componen a partir de datos percibidos en el lugar, como aspectos “indiciales”, y también se componen a partir de datos técnicos, históricos, materiales, o de otro tipo, que llegan desde los textos que nos acercan al objeto como material “argumental”.

Los diagramas no solo muestran las características de lo “existente”. Un diagrama abstracto podría dar cuenta de los daños de la estructura, la acción de la luz, la temperatura de los materiales, sus sonidos, los flujos de personas, las discontinuidades materiales, la organización cromática, constructiva, ornamental, funcional, o aquella que resulte de valor para quien analiza.

#### a. Abstract Topography. Carlos Campos

En este caso, la fuente del diagrama es un conjunto articulado de sonidos, llamado “Ambient” por Brandon Labelle (Los Ángeles, USA, Músico contemporáneo).

El objetivo de la generación del diagrama fue el de proyectar un espacio arquitectónico en base a esta estructura o disposición sintáctica. El resultado se exhibe en el apartado correspondiente a “Segunda Traducción”. La organización toma la forma de 10 Columnas, numeradas de I a X, que están ocupadas por distintos objetos, de distintas características, tamaños y coloraturas.

*Figura Nro. 8. Pág. 74.  
Abstract Topography.  
Carlos Campos.*

*Nota importante:  
En el anexo a este trabajo (CD), se puede encontrar otra traducción del mismo diagrama. Esta traducción es sonora, y se llama “Diez Movimientos”. La compuse en ocasión de una exhibición de dibujos de arquitectura, e invito al lector a escucharla como ejemplo de un trabajo de características sinestésicas, migrando hacia otros territorios una y otra vez.*

Carlos Campos

### Abstract Topography

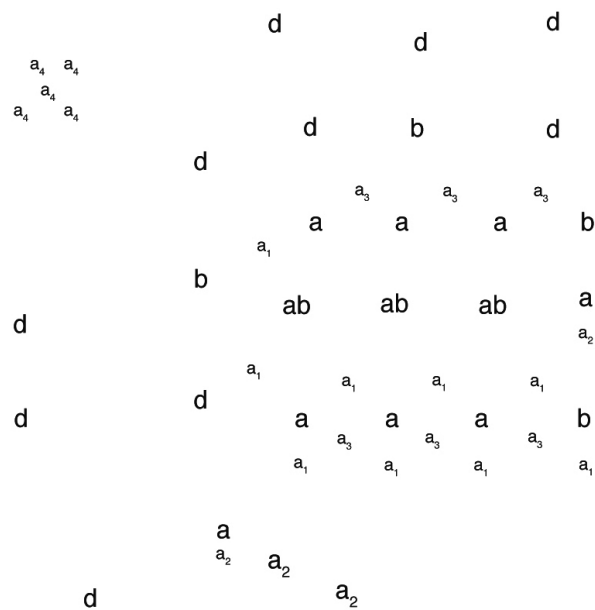
Syntax pattern in accord with Brandon Labelle Recorded sound.

Buenos Aires, June 2008

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
			B		Ba	s			
	A	A	a		B <sub>1</sub>	s			
					(l,ll,q	A	B	Ao	
			B <sub>2</sub>		a	B <sub>4</sub>			
	A	A <sub>1</sub>		C	a <sub>4</sub>	B <sub>5</sub>	b	Ao	
			B		a	BB	k		
			a	a	B <sub>1</sub>	cd	e	B	
A	A <sub>1</sub>	(f,c,s)					t		
			(i,g)			B <sub>5</sub>			
			A <sub>3</sub>	B <sub>3</sub>	Ba				
		A <sub>2</sub>	a (I to X)		/H/			B	
			A <sub>3</sub>		H <sub>1</sub>				
			B <sub>3</sub>		B <sub>2</sub>				
			(B <sub>3</sub> ,B <sub>3</sub> )		ki,p,ki,m,(x),p,p,r				
			A					A	
			(AA)						
			b						
			A						
			A (I to V)						
S	S	S	S	S	S	S	S	S	S

b. Christina Kull. Mapa Nolli de Roma, Fragmento. (UF)

Comencemos por un diagrama relativamente simple. Se trata de una traducción sintáctica de un fragmento del mapa Nolli de Roma. Un fragmento distinto fue entregado a cada estudiante de mi curso de Design 8 en Vicenza, Italia, en 2010. La información que podía deducirse de este pequeño trozo de papel, aludía claramente a un relevamiento arquitectónico en planta, pero las dimensiones del recorte lo hacían al mismo tiempo, irreconocible, a pesar que se trataba del Pantheon Romano. (Figura Nro 9)



c. Campo Della Bragora, Venezia. Benjamín Gallegos Gabilondo. (IUAV)

Vayamos ahora a un diagrama más complejo. El estudiante da cuenta de cada uno de los elementos que percibe alrededor y dentro de una plaza. La operación de escala es evidente. Los edificios rodean el espacio en una conformación poligonal. Cada grupo de letras y números representa un edificio particular. En el centro, Q y Qa representan grupos de plantas. Los signos "T", "A" son compartidos por varios de los edificios, la distribución de las líneas parecen determinar niveles horizontales.

No se ha prestado atención a los materiales del piso, ni a los accesos a la plaza. El "relato" de lo percibido va rotando a medida que se analiza cada uno de los edificios. Los edificios son, bastante claramente, 11.

(Figura Nro 10)

Una vez finalizado este diagrama, insto al estudiante a seguir adelante, y hacer al diagrama "legible". Ordena así la sintaxis de manera que el "relato" de lo que se ha descubierto en las fachadas que dan a la plaza, pierda esa característica "analógica", que nos hacia voltear la cabeza

Figura Nro. 9.  
Christina Kull. Mapa  
Nolli de Roma,  
Fragmento. (UF)



T                      T  
 9                      13  
 3A1P3                6U1U2  
                           13  
                           22  
 3A1A3P4A3  
                           9P10  
                           L5L5L5L  
                           1F6F2F2  
                           16  
                           1F6F2F2  
                           16  
                           1A6A2P2  
                           12P2  
                           T  
                           22  
                           1A2A3A3A2  
                           22  
                           1A2Ab3Ab3A2  
                           6b4b6  
                           1Ac2Ac3Ac3Ac2  
                           22  
                           1B2B1P1BPB1  
                           8P4P4  
                           T  
                           4GG5G3  
                           12  
                           3UU3U1  
                           3B6  
                           7GG1  
                           G                      GG  
                           G                      2W                6  
                           6                      P2H2  
                           TYT  
                           1212  
                           1A6A1                1A6A1  
                           1212  
                           1A6A1                1A6A1  
                           1V1P1V1V1P1V1  
                           ZYA3AZ1T  
                           1014  
                           AFA2A6A2  
                           4F18  
                           AFA2A6A2  
                           4F4R  
                           HPHVPV2  
                           4P44P42  
                           TZYAAZ1T  
                           20  
                           1G5G2G5GA  
                           L20  
                           1A5A2A5A1  
                           20  
                           1P5P3P4A1  
                           1P5P3P10  
                           T  
                           40  
                           5H3HHHHHHH3H2H8  
                           40  
 3Ma4Ma2MbMaMaMa2Mb4Ma8MaMa4  
                           40  
                           4H4D2H6H6  
 3Ma4Ma2McMcMcMcMc4Ma8MbMb4  
                           40  
                           3A4A1A1A1AP3Wa4A4A1A4  
                           3H4H8P10H4H1H4  
                           TTaTCYTCT  
                           42  
 1A3A1H3H1H2A4AC2H1H3H1  
                           42  
 1A3A1A3A1A2FF2AC2A1A3A1  
                           42  
 1A3A1A3A1A2AA2AC2A1A3A1  
                           42  
 1H3H1H6H4H1HCH1H4H1  
                           6H5P4P4C3P4P1  
                           T  
                           14  
                           AIT3H6H1  
                           18                      14  
 3Wb5Wb3Wb5Wb1    2G6G1  
 18                      2G6G1  
 3Ag5Ag3Ag5Ag1    2GjG1  
                           18                      14  
 2PVVP1V            2AA1PAA1

Figura 10, 11y12. Campo Della Bragora, Venezia. Diagramas Sintácticos pertenecientes a Benjamín Gallegos Gabilondo. (IUAV)

para leer cada grupo, como si estuviéramos recorriendo el lugar por nuestra cuenta.

El segundo diagrama se vuelve más abstracto, mas codificado. Los datos son los mismos. No hay ganancia ni alteración de elementos, sin embargo, el “relato” cambia por completo, volviéndose más digital. De más esta decir que, puestos a desarrollar la Segunda Traducción, los dos diagramas arrojarían resultados sensiblemente distintos. (Figura 11)

Una vez llegado a este punto, el estudiante decide cambiar la configuración una vez más. (Figura Nro. 12)

*d. Mercato del Pesce, Venezia. Chiara Costantini (IUAV).*

En este caso, el objeto a analizar era el interior de la loggia del Mercato del Pesce. Un espacio vacío, pero fuertemente regido por una sintaxis constructiva de columnas de piedra y vigas y cielorraso en madera. En este caso, la modulación del piso de piedra, sus pendientes y desagües resultaron elementos fundamentales a tener en cuenta. (Figura Nro. 13)

*e. San Francesco Della Vigna. Palladio. Venezia. Cinzia d’Emidio. (IUAV)*  
La representación de la fachada, oculta en su parte derecha por un edificio muy cercano, evidencia su carácter contextual, al basarse en esta condición y generar un diagrama asimétrico, o “incompleto”. (Figura Nro. 14)

*f. Basílica Palladiana. Vicenza. Kimberly Nofal (University of Florida, USA Spring 2008)*

El objeto de estudio, en este caso, es la fachada de la Basílica Palladiana, en Vicenza. Los componentes han sido minuciosamente analizados, casi “diseccionados” por la estudiante, y organizados de acuerdo a una pauta sintáctica compleja y rica en matices. Puede verse con claridad que el cuerpo de las letras aporta información importante. La ocupación de los espacios, como en los otros ejemplos, se constituye en la componente analógica del sistema. La utilización de mayúsculas, minúsculas y números, así como su disposición organizada y jerárquica, abandonan por momentos la mera denominación sintáctica, para acercarse a un modo mas complejo de comunicación, en el que los componentes se articulan de acuerdo a una sintaxis nueva.

El espacio del papel representa, reemplaza y simboliza el espacio del objeto analizado. (Figura Nro. 15)

*Figura Nro 13. Pág 79. Arriba. Mercato del Pesce, Venezia. Chiara Costantini (IUAV).*

*Figura Nro 4. Pág 79. Abajo. San Francesco Della Vigna. Palladio. Venezia. Cinzia d’Emidio. (IUAV)*

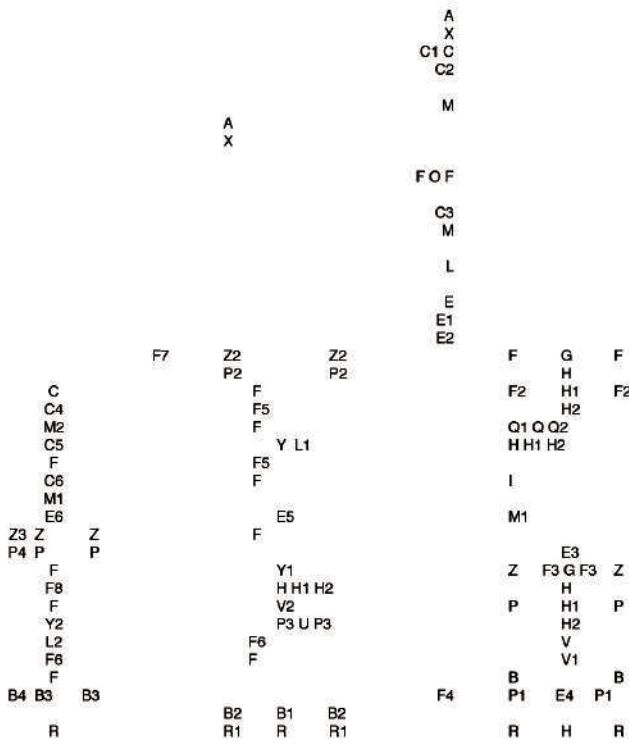
*Figura Nro 15. Pág 80 y 81. Kimberly Nofal. The University of Florida. VIA. Vicenza Institute of ARchitecture. Curso Design 8. Tutor: Carlos Campos. 2008.*





Seq

T, 12-15-12, 1, sbat1 spa on u fe ^F, 11, ds	_13, R, 14, +A, 13, v, dc, +15, ^F, 11, ds _13, Gb, 16, 13	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	_13, R, 14, +A, 13, v, dc, +15, ^F, 11, ds	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	_13, R, 14, +A, 13, v, dc, +15, ^F, 11, ds	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	_13, R, 14, +A, 13, v, dc, +15, ^F, 11, ds	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	T, 12-15-12, 1, sbat1 spa on u fe ^F, 11, ds	
12, q	_13, Gb, 16, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	^F, 11, ds	12, q	_13, Gb, 16, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	12, q	^F, 11, ds	_13, Gb, 16, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	12, q	_13, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	
C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	PI, 12, Q, b, Ja, +c1 c1 c2 f, fe, ^F, 11, ds J, 11, ds	^F, 11, ds	12, q	_13, J, ^O, 16, 17, six, 8 off	12, q	PI, 12, Q, b, Ja, +c1 c1 c2 f, fe, ^F, 11, ds J, 11, ds	12, q	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds		
_13, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	12, q	_13, J, +F, 11, ds	12, q	12, q	12, q	_13, J, +F, 11, ds	12, q	_13, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds		
<i>Seq</i> C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	^O, 16, 17, six, 8 off	PI, 12, Q, b, Ja, +c1 c1 c2 f, fe, ^F, 11, ds J, 11, ds	12, q	_13, J, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	12, q	PI, 12, Q, b, Ja, +c1 c1 c2 f, fe, ^F, 11, ds J, 11, ds	12, q	^O, 16, 17, six, 8 off	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	
_13, J, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	12, q	_13, J, +F, 11, ds	12, q	12, q	12, q	_13, J, +F, 11, ds	12, q	_13, J, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds		
C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	PI, 12, Q, b, Ja, +c1 c1 c2 f, fe, ^F, 11, ds J, 11, ds	^F, 11, ds	12, q	_13, J, ^O, 16, 17, six, 8 off	12, q	PI, 12, Q, b, Ja, +c1 c1 c2 f, fe, ^F, 11, ds J, 11, ds	12, q	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds		
_13, Gb, 16, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	_13, Gb, 16, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	^F, 11, ds	12, q	_13, Gb, 16, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds	12, q	^F, 11, ds	12, q	_13, Gb, 16, R, 14, + A, 13, v, dc, +15 ^F, 11, ds		
12, q	12, q	12, q	12, q	12, q	12, q	12, q	12, q	12, q		
T, 12-15-12, 1, sbat1 ma2 om fe ^F, 11, ds	_13, Gb, 16, 13 _13, R, 14, +A, 13, v, dc, ^F, 11, ds	T, 12-15-12, sba p2, x, +15, B, 13, ^F, 11, ds	R, 14, +A, 13, v, dc, ^F, 11, ds	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	_13, Gb, 16, R, 14, + A, 13, v, dc, V Rp	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	_13, R, 14, +A, 13, v, dc, ^F, 11, ds	C, 12, r, sba p, h, +15, B, 13 ^F, 11, ds	_13, Gb, 16, 13 _13, R, 14, +A, 13, v, dc, ^F, 11, ds	T, 12-15-12, 1, sbat1 spa on u fe ^F, 11, ds



A3	A2	A
<p><b>z2z2</b></p> <p>ttt    ttt1</p> <p>ss    ss1</p>	<p><b>zz4</b></p> <p>ttt2</p> <p>ss2</p>	<p><b>zz1</b></p> <p>ttt3</p> <p>ss3</p>
<p><b>M</b> <small>mmmm11 Mmm11</small></p> <p><b>d</b> <small>mmmm22 Mmm22</small></p> <p><b>d1 m d2</b> <small>mmmm33 Mmm33</small></p> <p><b>o1</b> <small>mo1</small></p> <p><b>N</b> <small>m1</small></p> <p><b>t1</b> <small>1</small> <b>t2</b> <small>2</small></p>	<p><b>d</b> <small>mmmm22 Mmm22</small></p> <p><b>d1 m d2</b> <small>mmmm33 Mmm33</small></p> <p><b>o</b> <small>mo3</small></p> <p><b>n1</b> <small>1</small> <b>m3</b> <small>3</small> <b>t</b> <small>1</small></p>	<p><b>d</b> <small>mmmm22 Mmm22</small></p> <p><b>d2 m d2</b> <small>mmmm33 Mmm33</small></p> <p><b>o</b> <small>mo3</small></p> <p><b>n1</b> <small>1</small> <b>m3</b> <small>3</small> <b>t</b> <small>1</small></p>
<p><b>S</b> <small>mm1</small> <b>S</b> <small>mmmm11 11 ttt</small></p> <p><b>s</b> <b>s</b></p>	<p><b>ls L ls</b> <small>mmmm22 mm2</small></p> <p><b>s</b> <b>s</b></p>	<p><b>ls L ls</b> <small>mmmm22 mm2</small></p> <p><b>s</b> <b>s</b></p>
<p><b>K</b> <small>sm</small> <b>k</b> <small>sm1 ttt</small></p> <p><b>smm</b> <small>m1</small></p>	<p><b>d</b> <small>sm1 ttt</small> <b>k</b> <small>sm2</small> <b>k1</b> <small>sm1 ttt</small> <b>k2</b></p> <p><b>smm1</b> <small>m2</small> <b>smm2</b> <small>m3</small></p>	<p><b>d</b> <small>sm1 ttt</small> <b>k2</b> <small>sm2</small> <b>k1</b> <small>sm1 ttt</small> <b>k3</b> <b>k4</b></p> <p><b>smm1</b> <small>m2</small> <b>smm2</b> <small>m3</small></p>
<p><b>MMm</b> <small>cc</small></p> <p><b>tt</b> <b>z</b></p> <p><b>q</b></p>	<p><b>r</b> <small>cc</small> <b>Mm</b> <small>cc</small></p> <p><b>tt1</b> <b>z1</b></p> <p><b>q</b></p>	<p><b>r</b> <small>cc</small> <b>Mm</b> <small>cc</small></p> <p><b>tt1</b> <b>z1</b></p> <p><b>q</b></p>
<p><b>H</b> <small>p5</small> <b>H</b> <small>p1</small> <b>h</b> <small>pp1 hp</small></p>	<p><b>h</b> <small>p2</small> <b>Hh</b> <small>pp2 hp hp1</small> <b>H</b> <small>hp1</small> <b>Hh</b> <small>p3</small> <b>h</b> <small>pp3 hp</small></p>	<p><b>h</b> <small>p3</small> <b>Hh</b> <small>pp3 hp hp1</small> <b>H</b> <small>hp1</small> <b>Hh</b> <small>p3</small> <b>h</b> <small>pp3 hp</small></p>
<p><b>G</b> <b>G</b> <b>g</b></p>	<p><b>g</b> <b>Gg</b> <b>g</b></p>	<p><b>g</b> <b>Gg</b> <b>g</b></p>
A3	A2	A



A

A2

A4

zz2

zz3

z2z

ttt4

ttt5

ttt6

ttt7

ss4

ss5

ss6

ss7

mmmm2  
Mmmmm2

d2

m d2

d

d2 m d1

d2

d1

M

m

iddd

o

f

o

f

o2

n1

n

n1

n

N

m3

m2

m3

m2

m1

t

b

t

b

t1

t2

u

u

u

ls L ls

ls l ls

S

S

mmmm2

mm2

mmmm2

mmmm2

mm2

mmmm2

mmmm1

mm1

ttt

tt

tt

ttt

ttt

tt

ttt

ttt

tt

s

s

s

s

s



d

sm1

sm2

sm1

d

sm1

sm2

sm1

d

sm1

sm

smm1

k2

k1

k3

k4

smm1

k2

k1

k5

smm1

k

K

smm2

mmm3

smm2

smm2

mmm3

smm2

smm

mmm1

r

c2

C c3

C c2

c

C c

C c

c2

C c3

C c2

c

C c

C c

c2

C c3

C c2

C c3

C c2

C c

C c

r

Mm

r

Mm

r

Mm

tt1

b

tt1

b

tt

z

z1

z1

z1

z

z

q

q

q

q

q

hp

pp3

hp1

hp1

pp3

hp

pp3

hp1

hp1

pp2

hp

pp1

hp

h

Hh

H

Hh

h

h

Hh

H

Hh

h

h

H

H

g

Gg

g

g

Gg

g

g

G

G

A2

A4





## El mundo esta unido, pero no conectado.

Toda construcción, por más elemental que sea, porta una discontinuidad, escondida dentro de la pauta sintáctica que rige su expresión formal.

A una discontinuidad en el material, corresponde taxativamente una discontinuidad en la operación de diseño, y viceversa.

Un paño de vidrio se comercializa dentro de ciertos límites dimensionales. La decisión de producir una discontinuidad (que articulará inmediatamente una pauta sintáctica), esta siempre acompañada por una discontinuidad en la operación de diseño. (En este caso, por ejemplo, la aparición de un marco metálico). Pero este marco es, en su propia lógica, otra continuidad. Interrumpirla generará otra vez una pauta descifrable.

El mensaje digital, discontinuo en el referente por definición, se hace evidente en la discontinuidad de los materiales que componen la obra, en esta construcción "en pedazos". (Debemos aquí entender la palabra material de una manera amplia. La Historia es material, el ladrillo es material, una columna es material, la contradicción es un material).

El objeto de este trabajo es descubrir estas pautas de manera personal, traduciéndolas a un idiolecto alfanumérico: la llamada "Primera Traducción".

## Traducciones

En toda traducción hay pérdida de material.

En la reproducción de las células de nuestro cuerpo -que puede ser comprendida como una forma elemental de copia o traducción de un material (en este caso genético) a otro- a través del tiempo hay pérdida de información, acaso por eso envejecemos.

Si quisiéramos acceder al significado de una poesía de Bertol Brecht escrita originalmente en alemán, y no estuviéramos dispuestos a aprender la lengua, deberíamos renunciar -nada menos- que a su forma. Traducir el significado implica entonces, en este caso, perder la forma. Sin embargo estamos dispuestos a renunciar a este atributo del objeto. El ansia de comprender es a veces mas fuerte que el ejercicio de escuchar, y el mensaje digital suele imponerse por sobre el analógico.

Detrás de cada diagrama yace una estructura profunda. Esta estructura está dada por la disposición de las letras del alfabeto, el orden numérico y las disposiciones posibles en una hoja de papel. Estas pre-disposiciones, o estructuras a priori son constitutivas de la Forma del diagrama.

El Diagrama Sintáctico, también llamado Primera Traducción, se basa en consideraciones deícticas e idiolécticas. Esto es: Señala elementos, disposiciones y conformaciones de acuerdo a un conocimiento previo, sin el cual no podrían establecerse las relaciones. Esta es su característica deíctica. Además, establece relaciones que son personales, propias de quien las enuncia, como el orden de las letras y números, la ocupación en el espacio de la hoja, el cuerpo de los caracteres, siempre en relación con el objeto analizado. Además, la relación con el objeto a traducir es deíctica porque es nominativa, descriptiva, y hace alusión a una relación con el objeto, no a un cánón establecido.

La Primera Traducción se constituye en una Interfase, una partitura lista para ser recodificada. En este sentido, muestra una fuerte Primeridad, ya que un nuevo objeto estará pronto regido por las reglas que el diagrama enuncia.

*Figura nro. 16 y 16b. Página 82. Diagramas en alfabeto ruso, desarrollados en el curso Urban Micro Scopes, MARCHI Moscow Architecture Institute y Vkhutemas Gallery, Moscow, Russia. 2012.*

La Primera Traducción, y su resultado el Diagrama Sintáctico, no son otra cosa que un listado de Diferencias. Diferencias que importan, a alguien, en alguna condición. Cualquier acontecimiento, sistema u organización aleatoria o no, -una vez percibido- se constituye en la Primeridad del sistema.

Proyectar es un acto cognitivo. Utilizar el conocimiento de quien traduce, de manera idioléctica, se constituye en una praxis, en un manejo de lo simbólico en el mundo “cotidiano”. La Primera Traducción busca efectos estéticos, prácticos y cognitivos al mismo tiempo. El resultado es una expresión de cómo ve el mundo el proyectista.

El cuadro de la *figura nro. 7* nos muestra el desarrollo de las distintas fases de la Traducción Intersemiótica. Allí podemos observar que entre El Mundo (o un fragmento del mundo, lo que damos en llamar lo real), y la Primera Traducción hay una línea punteada que debemos cruzar. Digitalizar la experiencia, afectando al Diagrama Sintáctico con la información indicial y argumental, o bien la percepción sensible y el conocimiento inteligible sobre el objeto de estudio.

El mundo pertenece en este caso a la esfera de lo real (lo que nunca cesa de no inscribirse en lo simbólico (30)). La Primera Traducción es, entonces, un intento de inscripción en lo simbólico de una experiencia cognitiva determinada (la comprensión en algún nivel del fragmento del Mapa Nolli de Roma, el sonido de un ensayo de orquesta, el juego de un niño, el salto de una rana o bien otro diagrama sintáctico).

Entre la Primera traducción y la Segunda Traducción existe sin embargo una línea más gruesa, más difícil de cruzar. Al elegir un material de trabajo y rearticularlo de acuerdo al Diagrama Sintáctico, el efecto de la Terceridad (conocimiento inteligible) y el de la Segundidad (conocimiento Indicial) se potencian, volviéndose extremadamente complejos e interactivos, instalando en el final del proceso, un nuevo “objeto” en el Mundo, listo para su interpretación. Un nuevo objeto que aún no logra inscribirse en lo simbólico.

### Superposición de Diagramas Sintácticos.

*g. Bauhausstrasse y Edificio Bauhaus. Irina Bogdan. DIA. Dessau Institute of Architecture, Bauhaus, Dessau. Alemania.*

El ejercicio de construir un Diagrama Sintáctico pronto nos revela la necesidad de parametrizar distintos aspectos de lo percibido. Aunque hablaremos de esto más adelante, sirva el ejemplo de Irina Bogdan, en DIA, Dessau Institute of Architecture, durante mi curso The Search of Entropy en 2009. En este caso, la estudiante generó un diagrama de ruido, otro de luminosidad y otro de permeabilidad, en relación a la Bauhausstrasse, el trozo histórico de asfalto de 100 metros de calle que pasa debajo de la escuela Bauhaus.

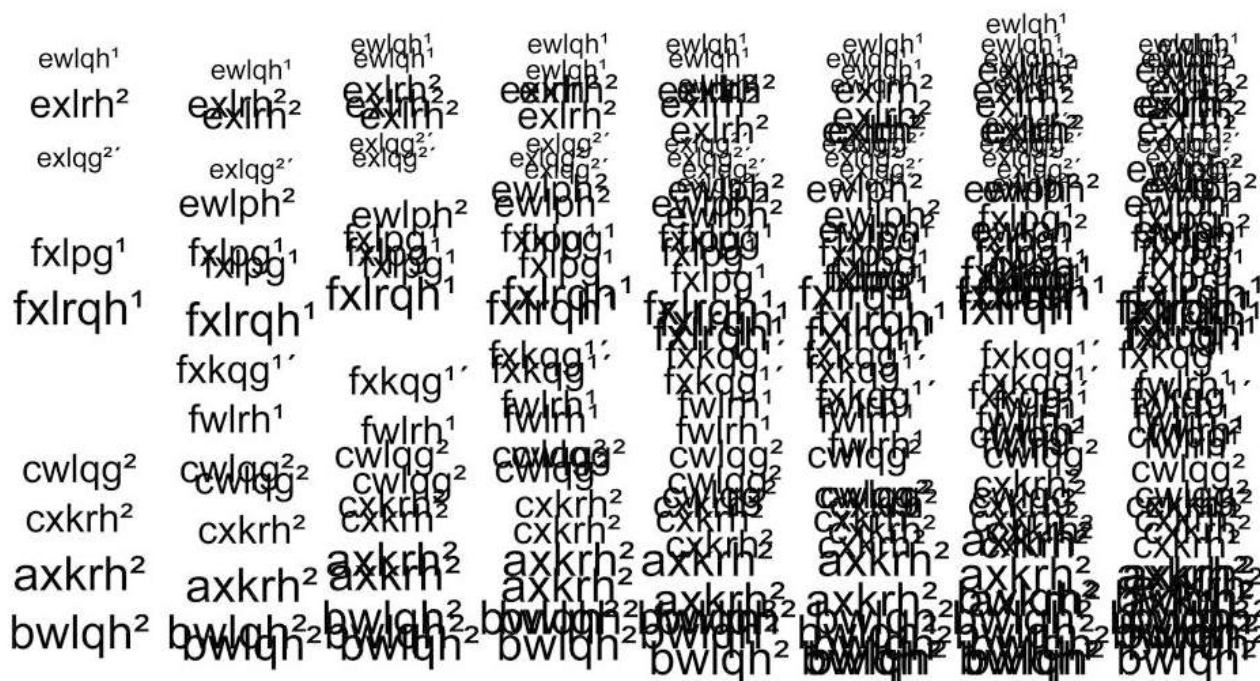
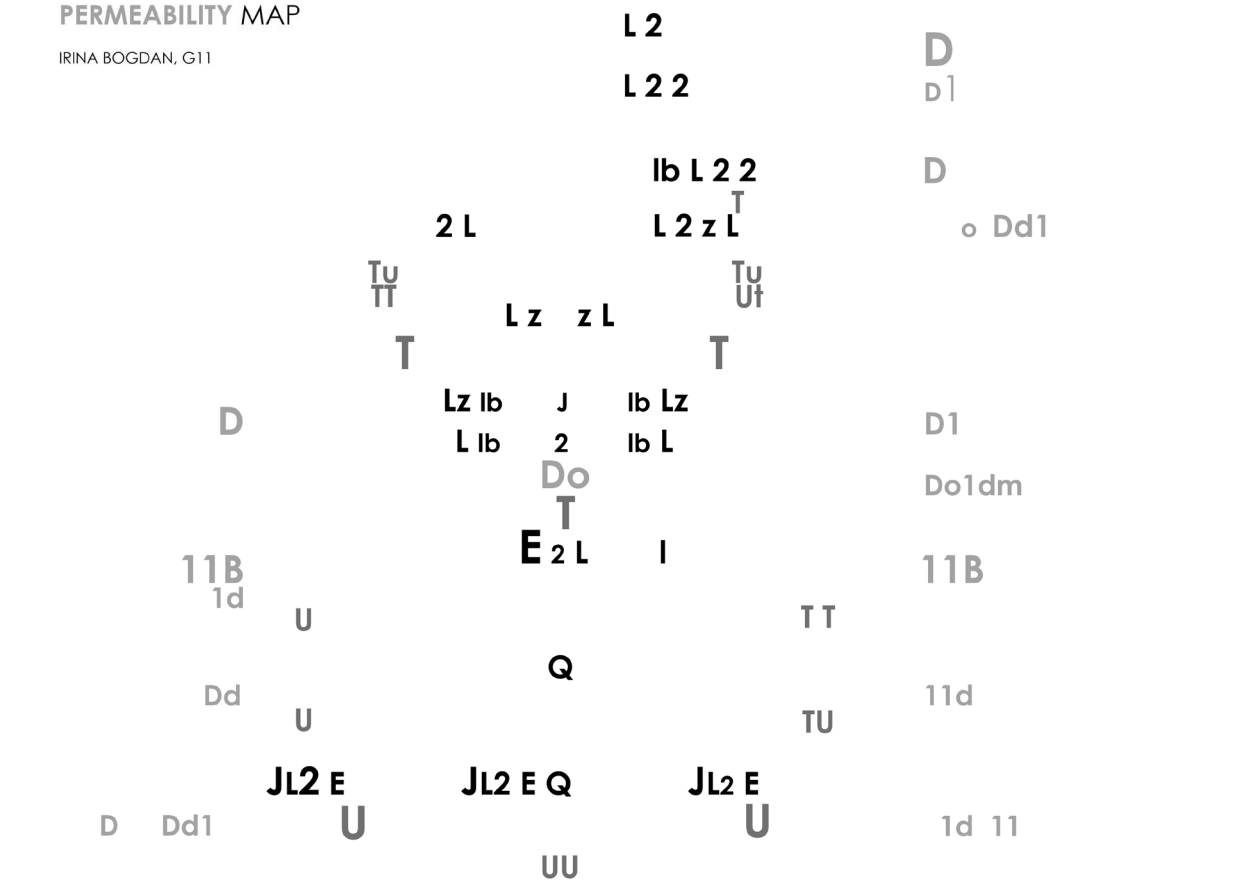
(30). Jacques Lacan, citado por Claudio Guerri durante una conversación, abril de 2011.

*Figura nro. 17.*  
Página 85. Arriba.  
Superposición de diagramas sintácticos. Irina Bogdan. DIA. 2009

*Figura nro. 18.*  
Página 85. Abajo.  
Superposición de diagramas sintácticos. Ignacio Savid. FADU. 2009.

**NOISE MAP**  
**LIGHT MAP**  
**PERMEABILITY MAP**

IRINA BOGDAN, G11









*dos surcos branquicárdicos, una cabeza o cefalón con cinco somitos fusionados. Un rostro, con sus ojos compuestos y pedunculados y sus anténulas, un par de mandíbulas y dos pares de maxilas. Un tórax o pereión y sus maxilípedos, sus patas marchadoras o pereiópodos, el abdomen o pleon, el ano, y sus conductos espermáticos o bien aberturas de los oviductos, según corresponda al género. Figura nro. 21.)*

Ahora, y mediante este estudiado mecanismo de sustitución, es posible comparar los signos correspondientes a un individuo perteneciente a una clase, con los de otro individuo perteneciente a la misma o a otra clase, que posee sin embargo las mismas características (diferencias análogas), en lo relacionado con dicho signo. La palabra “somito”, ahora nos sirve para todos los crustáceos, y no solo para el langostino en cuestión. Además, el proceso de sustitución es ilimitado, y al referirse a una “entidad” particular, como en este caso un langostino, nos permite profundizar en las “diferencias” o características de un individuo, clase o especie, particularizando o generalizando, a escalas diversas, que pueden, sin mayores problemas llegar a la visión microscópica.

De todo esto, naturalmente, el langostino no tiene ni la más mínima idea. (o por lo menos nosotros tendemos a pensar que no la tiene). Y no porque para desarrollar todo este conocimiento acerca de su anatomía no sea necesario ni siquiera tener un langostino delante, (hoy nos bastaría con un buen banco de imágenes de langostinos), sino porque todos estos procedimientos son profundamente humanos, y poco tienen que ver con el resto del mundo. Y si bien la semiótica animal es también una fascinante rama del conocimiento, es verdad también que hasta el día de hoy no hemos dado con una enciclopedia, ensayo o novela escritos por una ballena, un chimpancé o un gato siamés. La construcción de las bibliotecas queda aun como privilegio exclusivo del hombre.

No obstante, me atrevería a decir, sin ser un especialista en el tema, que nuestro langostino, no solo no tiene idea de los libros que nosotros los humanos escribimos acerca de él. No tiene idea (y no tiene por qué tenerla) de sus propios “componentes”, de sus “partes”, de sus “somitos”. ¿Cómo podría tenerla? Su libro, si es que lo tuviera, se escribiría en otra parte, de otra manera, para otros ojos, otras lecturas.

Pero por alguna razón, a los humanos nos gusta creer desde pequeños que todas estas cosas “existen” de verdad. Creemos tanto en los mecanismos de sustitución que terminamos confundiendo, fusionando, reemplazando al mundo por la suma de sus fragmentos inventados por nosotros y por nuestros antecesores. Aplastando contra el mundo esos fragmentos que duermen en los libros, en las bibliotecas, circulan en las imágenes de Internet, en las clases de anatomía, en los dichos de los pescadores.

Los términos, o sustitutos se escalonan ahora en argumentos, teorías, leyes, metáforas, versos, fórmulas, listas, cuadros, teoremas, enunciados, aserciones, explicaciones, conceptos, clasificaciones, taxonomías... el mundo se ha duplicado. Una nueva existencia, de cada una de las cosas que alguien ha percibido y clasificado anteriormente, se superpone a la “existencia” de los objetos “reales”; pensamiento y lenguaje constituyen entonces las nuevas esferas del mundo. Como diseñadores somos tan sensibles a ambas representaciones del mundo, como incapaces de reducir la experiencia del diseño, a tan solo una de ellas.

## Sustitución Sintáctica

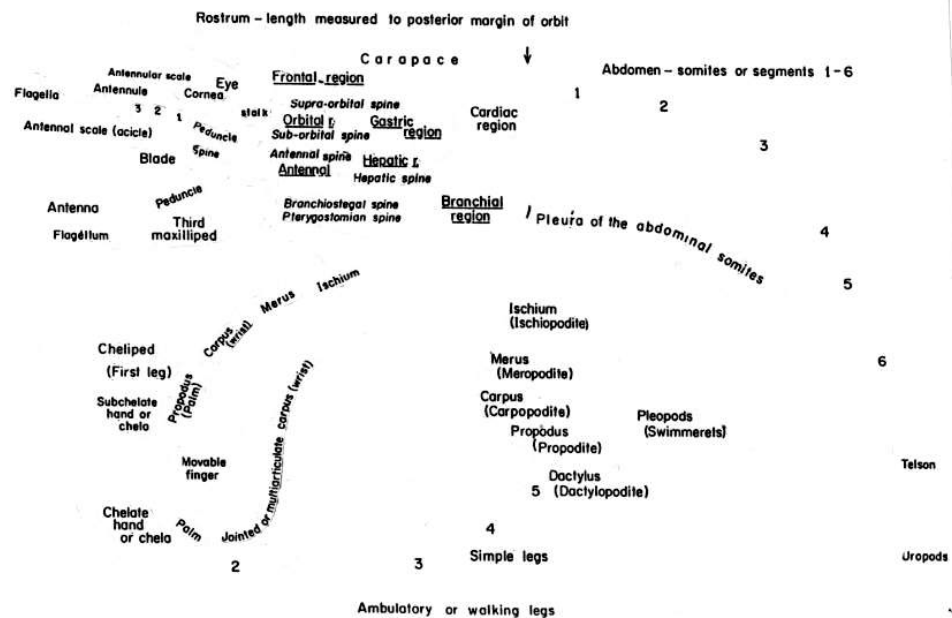
No obstante la complejidad del aparato cultural (dado que no es solo científico, a pesar del ejemplo reducido del langostino) que todo lo nombra, la operación no termina en el acto de atribuir un signo a cada diferencia. La posición relativa entre los signos, la relación entre ellos, la disposición en el soporte que hace que la comunicación llegue hasta nosotros (esto es los bits en la pantalla del ordenador, la tinta sobre el libro, el grafito del manuscrito, la arena de la playa rasgada con un palito), también ejerce una función analógica. Esto se ve claramente en el dibujo del langostino (*figura 21*). Un primer mecanismo de sustitución analógico reemplaza al langostino, o a su fotografía en este caso, por una imagen del langostino, dibujada originalmente con pluma sobre papel. Sobre el dibujo aparecen entonces los nombres de las partes identificadas (inventadas) de esa fracción de la pasta del mundo que hasta hace unas horas nadaba cómodamente en su cardumen en medio del océano, confundido entre miles de individuos de su clase. Estos nombres y sus disposiciones traducen esos fragmentos a un modo digital, sin por ello abandonar por completo parte de la disposición analógica que en el dibujo, y en la imagen del langostino, tenían inicialmente. Estos nombres también aparecen dispuestos de manera “ordenada”, u “ordenados de una determinada manera”. La proximidad de los nombres y las partes nombradas parece ser importante, así como una cierta relación de jerarquía, establecida por los cuerpos tipográficos. De manera bastante sutil en este ejemplo, el espacio entre las letras de ciertas palabras que definirían aspectos más generales del estudio del animal, es mayor. Y aparecen más comprimidas cuando el autor se refiere a segmentos menos totalizadores. Esto también es una disposición sintáctica, basada intuitivamente en una condición analógica que guarda relación no solo con el tamaño de los fragmentos relevados, sino con su importancia en el discurso general. Lo mismo, veremos, sucede con los procesos de Primera Traducción que abordaremos más adelante.

La sustitución sintáctica esta fuertemente ligada a un proceso de semiosis ilimitada, y debe, por fuerza, ser abordada de acuerdo a una escala de observación que depende principalmente de la mirada de quien analiza. Sustituimos no solamente diferencias sensibles, sino también –e inmediatamente-, relaciones entre esas diferencias.

### ¿Qué sustituir?

#### Diferencias reconocibles

Todo aprendizaje se basa en un proceso de cambio. Aprendizaje significa cambio. ¿Qué cambio? Cambio de perspectiva, de comprensión de un nivel de abstracción mayor, o de un tipo lógico diferente. Cambio, en definitiva, del umbral de la percepción del evento que nos encontrábamos estudiando. El objetivo de toda unidad académica es que, al cabo de un determinado tiempo de trabajo, el umbral de la percepción que los estudiantes tenían acerca del objeto de estudio, se amplíe, ganando en especificidad o generalidad, precisión detallística, o lo que nos propongamos incrementar. Si nos anotáramos en un curso de “Arquitectura Clásica” sin conocer en absoluto la materia, al final de la primera clase, deberíamos por lo menos reconocer algunas diferencias entre los Órdenes. Esto es agudizar nuestro umbral de percepción. Algo que nos era indiferente, se convierte en una diferencia reconocible. Esas Diferencias Reconocibles (las que conocíamos antes o las que identificamos de acuerdo al curso), son las que se tendrán en cuenta a la hora de construir un Diagrama Sintáctico.



### Objetos o entidades “constantes”

La mera observación de un objeto genera aprendizaje. No solamente individualizamos objetos sumergidos en la pasta del mundo (objetos que no reconocíamos antes de nuestro análisis), también intuimos sus componentes. La palabra objeto debe aquí ser comprendida en su más amplio sentido. Un objeto o una entidad “constante” puesta bajo observación, no tiene porqué ser una entidad material en el sentido lato. Podemos hablar de un objeto contundente como una puerta o un vestido de seda, pero también podemos referirnos a un sonido, un cambio en la densidad del aire, el Orden Jónico, la obra de Karl Marx, o la mera ausencia de otra “entidad constante” que se suponía que debería estar en un lugar determinado (pensemos en la panza de un lenguado adulto, blanca, chata y ostentando la ausencia del ojo que ya ha migrado).

### Atributos de esos objetos.

Voluta de piedra, Ferrari roja, seda drapeada, vidrio templado, madera lustrada, plástico translúcido, sonido agudo. Los atributos pueden ser de forma o color, de densidad, materialidad, permeabilidad, transparencia u opacidad, número o cantidad, consistencia, dureza, maleabilidad, etc. Todas aquellas propiedades intensivas y extensivas de los materiales. Todas aquellas propiedades que se pueden mensurar métrica o paramétricamente. El calor o la cantidad de calor, la visibilidad, la audibilidad, la capacidad para emitir reflejos, duplicar imágenes, producir eco. Los atributos involucran tan solo a uno de los objetos o entidades constantes a la vez, aunque pueden repetirse, compartiéndose entre distintos objetos. Puede ocurrir que de la observación del Mercado del Pesce, en Venezia, surja que varias de las cortinas que cierran los arcos sean rojas, y otras verdes. Del mismo modo, los reflejos en el agua que moja el piso del mercado, también son rojos o verdes, en franca

Figura nro.22. nombres de los distintos componentes externos del langostino según la ilustración de la figura 15, que NO constituyen un Diagrama Sintáctico o de 1ª. Traducción.

correspondencia con esas cortinas. Rojo o Verde, como atributos de los objetos “Cortina” o “Reflejo de la cortina”, son compartidos por ambos objetos, y repetidos una cierta cantidad de veces. No obstante, es cada objeto quien ostenta un atributo.

### **Relaciones.**

Simetrías, axiales, especulares, repeticiones. Relaciones de escala. Proporciones. Ordenes. Jerarquías. Armonías. Las relaciones involucran siempre al menos a dos de los objetos o entidades constantes al mismo tiempo. Así, dos de las nueve por dieciocho columnas dóricas de la basílica de Paestum en el Golfo de Salerno, Italia, se encuentran alineadas debajo del tímpano, siempre a la misma aproximada distancia. Si analizamos esta obra, podríamos establecer fácilmente este intercolumnio como una relación entre dos objetos, aunque también podría tomarse el intercolumnio como una entidad constante, como un objeto en si mismo. Si volviéramos al ejemplo del Mercato del Pesce de Venezia, podríamos estipular que existe una relación entre las columnas y sus reflejos en el piso mojado del mercado. Esa relación entre los objetos está definida por el hecho de compartir un color, ya sea rojo o verde, en tanto atributos idénticos pertenecientes a distintos objetos.

### **Funciones (procesos) que los afectan.**

Permanentemente nos encontramos frente a objetos que han sufrido procesos de transformación. Estos procesos, como por ejemplo los que ostenta un trozo de madera tallada, lijada, pulida, lustrada y/o barnizada, son muchas veces perfectamente legibles y rastreables.

No obstante, los procesos no solamente pertenecen al tratamiento que se ha dado a un material o a una superficie. Si una lámpara de mesa posee un sistema que nos permite ubicar la luz en distintos puntos del espacio a través de un soporte flexible, las modificaciones que surjan del movimiento de la lámpara estarán debidas a procesos activados por nosotros mismos, o también podríamos llamar a estos procesos, funciones que se desarrollan entre nosotros y los objetos.

Las Funciones no deben ser confundidas con el sentido tradicional (moderno) de la palabra *Función*, que define taxativamente “para qué” ha sido diseñada una cosa, desde un mero criterio de uso.

Una Función es siempre una *Relación*.

Así, una puerta que se abre, un bailarín que comienza a moverse ni bien advierte que su compañero se ha quedado quieto (*One flat thing*, *Thierry de Mey*, y tantos otros coreógrafos contemporáneos se han valido de este recurso), una sucesión de metopas y triglifos que se pliegan sobre si mismos en el momento en que ya no hay espacio para ellos, y se comporta como una cinta (Basílica Palladiana, Vicenza, Italia), o un actor que relaciona su parlamento con el nivel de ruido de la sala (El esclavo quiere ser tutor, Peter Handke), serán considerados aquí “procesos” o “funciones” que afectan y constituyen profundamente el carácter de lo acontecido.

Prestaremos atención a las Funciones, o Procesos que afectan una conformación, siempre que una entidad se encuentre en función de otra. Esta cualidad que liga a las conformaciones, objetos, grupos de objetos, acontecimientos, instalaciones o proyectos, puede no sólo ser

individualizada y traducida en el interior de un *Diagrama Sintáctico*; también puede ser activada como un modo de relacionar, de manera que los “Procesos” o “Funciones” se comporten de forma reversible, primero siendo detectados, y luego, generando transformaciones, nuevas entidades, objetos o atributos al momento de abordar un proceso de Restitución Analógica.

### ¿Cómo sustituir?

La sustitución digital se basa, como fue explicado en los párrafos anteriores, en la percepción de diferencias a una determinada escala de observación. Cualquier organización natural o artificial que se encuentre delante de nosotros, es plausible de un trabajo de detección de diferencias.

Una moneda sobre una mesa nos sugiere, desde el punto de vista “material”, dos entidades diferentes, que pueden ser identificadas por medio de palabras, o bien por medio de signos que hacen referencia a ellas. La diferencia radica en que las palabras tendrán un significado compartido por una comunidad, y en cambio, el signo “T” que podría referirse a la moneda en un diagrama digital de un determinado diseñador, no tiene por qué hacerlo.

Además, esta sustitución no es “fija”, no se encuentra establecida para la moneda, la mesa o cualquier otro objeto o conformación. Si ahora tomamos la moneda y la arrojamos dentro de una bolsa junto a otros cientos de monedas iguales, será por lo menos difícil establecer una diferencia que amerite llamar a nuestra moneda, una vez más, “T”. De manera que, hasta el momento, en el proceso de sustitución intervienen los siguientes actores

- a. El observador, que debe ser capaz de percibir la diferencia entre la moneda a la cual llama “T”, y el resto del mundo.
- b. Una escala de aproximación consciente, a través de la cual el observador determina que no decide percibir a la moneda “T” desde una perspectiva microscópica o molecular, (para la cual debería tener en cuenta ciertos aspectos que trascienden una visión “ordinaria” de la moneda), ni tampoco desde una perspectiva tan lejana que haga aparecer a la moneda tan solo como un punto en el plano de la mesa. La escala de aproximación, como en cualquier representación proyectual, permite abordar ciertos aspectos de lo proyectado, sin desmedro de abordar luego otras escalas de aproximación sobre el mismo objeto.
- c. Una situación contextual “física”, que permite una observación. La moneda sumergida en un mar de monedas idénticas no ofrece las mismas posibilidades de aproximación sensible que la moneda aislada sobre la mesa.
- d. Una situación contextual “cultural”, que determina una observación. No hablo solamente del hecho de que universitarios abocados a la tarea de aprender a proyectar se ocupen de estos menesteres, sino también del hecho de que cada uno de ellos pertenece a una determinada cultura, y opera en ella con una lengua madre (difieren mucho los diagramas sintácticos realizados, por ejemplo, por un estudiante americano, uno ruso y uno indonesio, aunque ambos compartan el mismo curso del Master en Arquitectura, como ha ocurrido en DIA Dessau, Alemania, en 2010).

La sustitución entonces, tomará en cuenta (y dará cuenta de) esas diferencias que importan (Bateson), organizándolas en el espacio del diagrama sintáctico. Esta organización diagramática es disociativa

y volitiva, se basa en la constitución de un idiolecto, y muchas veces remite a nominaciones deícticas. Explicaremos paso a paso cada una de estas condiciones.

### **Carácter Disociativo**

Pars Destruens o el proceso de Primera Traducción, en su afán por nombrar diferencias, desarticula, divide, separa, identifica, disecciona, atomiza, destruye, descuartiza, revela, ilumina, fisura, escinde, disocia la pasta general del mundo. Ahora la moneda "T" de nuestro ejemplo tiene un borde brillante, la ausencia de un canto rayado, un centro dorado, una inscripción en torno al dorado central, un sol, sobrerrelieves de palmas de laureles, otra inscripción en el círculo dorado interior, un rostro en el sol, ojos, nariz, boca, mofletes. Una fecha, un valor, un peso, UN PESO, una historia, una sombra, unos reflejos, una temperatura, la inclusión de una moneda dorada dentro de un anillo plateado, la referencia a la primera moneda patria acuñada dentro de una moneda contemporánea, unas medidas que la hacen apta para el funcionamiento de algunas maquinas, la posibilidad de cambiarla por ciertas mercancías, un valor referencial respecto a otras monedas del mundo...

### **Carácter Volitivo**

Nada indica que un diagrama sintáctico deba ser de una manera o de otra. En el párrafo anterior presenté un conjunto de atributos y relaciones aplicables a una moneda de 1 PESO de circulación corriente en Argentina, pero aunque el lector pueda estar de acuerdo con la existencia de la mayoría de estas características, deberá estar de acuerdo también con el simple hecho de que es necesario que un observador ponga el acento en alguna, o en cada una de estas características, de manera voluntaria. Esto es, guiado por una intención personal, más o menos objetiva, que lo lleva a presentar las cosas de una determinada manera. El diagrama sintáctico se basa firmemente en esta voluntad disociativa, como una visión-acción analítica del mundo impulsada por el deseo.

### **Carácter Idioléctico**

*"(...) Mientras estamos vivos, carecemos de sentido, y el lenguaje de nuestra vida (con la que nos expresamos, y a la que en consecuencia le atribuimos la mayor importancia), es intraducible; un caos de posibilidades, una búsqueda de relaciones y de significados sin solución de continuidad. La muerte efectúa un fulmíneo montaje de nuestra vida."*

Pasolini, P.P. Observaciones sobre el plano-secuencia. 1967 (32)

La Primera Traducción se vale de letras, números y espacios sobre el campo de una hoja de papel. Al tratarse de una expresión formada por caracteres alfanuméricos legibles, comparte con el resto de los que utilizan el mismo alfabeto y los mismos números, una condición fundamental. El diagrama resultante puede ser "leído" fácilmente, lo que no implica que un significado consensuado emerja de esta lectura.

(32). Pasolini, P.P.  
2011 :5

Solo los signos son reconocibles, ya que la compleja maraña de relaciones, funciones, objetos y atributos que le dieron origen, permanece aun en el seno de quien realizo la interpretación, o traducción.

El diagrama de Primera Traducción es, entonces, un idiolecto, o debería precisar: un fragmento de un idiolecto, que estaría compuesto por todas las interpretaciones posibles, pasadas y futuras de una persona a propósito de uno o varios fragmentos del mundo. Esto es: una visión personal del mundo, que comparte, a veces, ciertos aspectos, ciertas perspectivas, con el resto de las personas, pero no como una condición necesaria, sino contingente.

### **Carácter Deíctico**

Desde otro punto de vista, la 1ª. Traducción opera fuertemente a través de un conjunto de mecanismos intrapersonales, contextuales, o relacionados con el Acontecimiento. Las expresiones deícticas, (aquellas que cobran sentido únicamente si los interlocutores han compartido una experiencia previa; Ej.: “Vengo de allá y no he encontrado a nadie”, frase en la cual queda evidenciada la necesidad de haber compartido con anterioridad cierta información acerca de dónde queda allá, y quién, o quienes son aquellos que consideramos nadie) Los deícticos constituyen una parte importantísima de la comunicación cotidiana, así como también se pueden encontrar en cualquier texto que haya ya provisto al lector de suficientes bandas de redundancia como para no tener que volver a nombrar una y otra vez un término o concepto, sino únicamente señalarlo con un deíctico. Si escribiera algo más acerca del animalejo que ilustra este capítulo, seguramente no haría falta volver a escribir la palabra “langostino”.

Ahora bien, como el proceso de Sustitución, la mayor parte de las veces tiene que lidiar con objetos, atributos, relaciones o funciones que descubrimos en el momento de hacer el diagrama, muchas veces ocurre que no existen términos para nombrar lo que acontece delante de nosotros. Imaginemos estar generando un diagrama de 1ª. Traducción a propósito de una pequeña radio a transistores que, al mismo tiempo, vamos desarmando. Personalmente no poseo los conocimientos de electrónica suficientes como para comprender las relaciones y procesos, pero tampoco podría nombrar los elementos y algunos de sus atributos con la palabra correcta. Es entonces donde “aquel”, “el mismo”, “uno parecido a T”, “al revés de”, “al contrario de”, “en lugar de”, “otra vez”, y otras expresiones por el estilo, se nos vuelven familiares (e inevitables, y transitorias), mientras intentamos jerarquizar y organizar, en dialogo con nosotros mismos, ese fragmento desconocido del mundo que tenemos delante.

### **Carácter Proscriptivo**

Pars Destruens no indica qué cosa deberíamos hacer (como lo hace una prescripción médica o una receta de cocina), sino que fija ciertos límites acerca de lo que no deberíamos hacer (como lo hace el Orden Clásico en Arquitectura, o las reglas en el juego del Ajedrez).

Las limitaciones que impone el Diagrama Sintáctico acerca de las dimensiones del soporte blanco, las tipografías y cuerpos tipográficos, la descripción de diferencias percibidas en cuanto a objetos, atributos, relaciones, funciones y procesos no hablan de un conjunto limitado de entidades a representar según un reglamento a priori, sino de un marco, dentro del cual, todo puede ocurrir.

La 1ª Traducción proscribire todas aquellas alteraciones o faltas a este juego relativamente simple de reglas.



“No utilizar las letras según su apariencia, indicando una columna con la letra [I]”, equivale entonces a “No situar un capitel jónico sobre un fuste dórico”, o “No mover un peón hacia atrás”. Al igual que ocurre con el Diagrama Sintáctico, ninguna de estas proscripciones nos habla de cómo será el edificio a construir, ni de cómo debe desarrollarse la estrategia de una partida.

### **Entropía Negativa (Generación de Jerarquías)**

Durante esta fase, el diseñador busca el Orden, nomina, atribuye signos a determinados objetos o eventos, y los va clasificando de manera personal, idioléctica, intentando la tarea imposible: agotar en la hoja de papel lo que ese fragmento del mundo tiene para decirle en ese momento, fatigando para eso, en un ida y vuelta insistente, sus categorías mentales acerca de la comprensión y percepción del mundo.

Aspectos inteligibles e indiciales, desprovistos hasta entonces de toda conexión racional, amontonados y superpuestos en una sola imagen que no puede dar cuenta de todas las características de lo que la cosa es frente a nosotros, comienzan entonces a revelarse, desmenuzarse, individualizarse y ordenarse.

Este proceso destruye profundamente la unidad del mundo, atomizándolo en pequeños universos que también quedan a la espera de una nueva traducción. Este proceso ilimitado se activa a través de una buena cantidad de energía que provee la persona que asume la tarea del Pars Destruens. Es energía humana, por ende proveniente del metabolismo de quien analiza, por lo tanto inmersa en el ser de quien analiza, plena de historia, lenguaje y autorreferencias. ¿Por qué hablo de Energía? Porque sólo Energía puede producir la disociación, la escisión, la atomización, la destrucción, la fisión de lo que aparece unido, empastado ante nosotros por la fuerza de la Entropía.

Esa energía que debemos poner en juego toma la forma de Entropía Negativa.

### **Generación de Discontinuidades**

Ahora bien: para declarar con convencimiento que una obra de Arquitectura, una pieza de Teatro o una Obra Musical (como sin duda lo hizo John Cage en su obra *Cheap Imitations* con la obra de Erik Satie *Sócrates*), se encuentra compuesta de fragmentos definidos por el observador, es necesario valorizar un conjunto de parámetros a través de los cuales nos guiamos para establecer cuál es la forma, duración, escala o alcance de cada fragmento. En otras palabras, para que el observador sea capaz de comprender una totalidad, debe ser capaz al mismo tiempo de separar para sí las particularidades que la componen. Estas particularidades bien pueden no ser iguales para dos espectadores distintos.

En primer lugar, cuando escuchamos hablar una lengua desconocida para nosotros, no somos capaces de establecer, en el interior de la continuidad sonora del lenguaje, dónde empieza y donde termina cada palabra o cada unidad significativa. Del mismo modo, al encontrarnos frente a la “pasta general del mundo”, debemos pautarla de acuerdo a nuestras propias preexistencias a fin de dividirla en fragmentos más o menos reconocibles.

No estamos hablando aquí de las partes componentes de una Opera Clásica, donde desde el inicio el autor juega con una estructura tripartita de Obertura, Tema y Final. En este caso, la obra se encuentra ya sujeta de antemano a una estructura preconcebida y canonizada.

Si bien el nudo de esta investigación sostiene que todas las obras del hombre se hallan referidas consciente o inconscientemente a

la existencia de una estructura sintáctica, considero fundamental la diferencia entre una estructura a priori, a la cual el autor se ciñe de antemano sin chistar, y el descubrimiento a través del análisis de la obra misma, y de manera idioléctica y personal, de una estructura sintáctica que guíe la conformación de la obra.

Es posible que estas dos estructuras coincidan, que al cabo de un tiempo de profundo estudio incluso se vuelvan idénticas, o al menos comparables. El peldaño más alto es, precisamente, la utilización consciente por parte del diseñador, de esta estructura sintáctica a priori, capaz de relacionar su material de trabajo de maneras nuevas e impensadas.

Todo esto se basa necesariamente en la detección de diferencias importantes, y en la generación de discontinuidades. *Pars Destruens* implica ese esfuerzo de disociación. Se trata de una disociación operacional, que sigue a la detección de una discontinuidad "material". (Así, la taza de té que se encuentra al lado de mi computadora mientras escribo, es ahora un complejo conjunto de blancos y grises, diversos brillos y reflejos, la aureola circular del té ya bebido como un anillo interior, los dibujos sobre la superficie externa de la taza, restos del aroma del té, los colores de los dibujos, las líneas que forman cada modulo que lo compone, la firma del diseñador, la mitad de la taza que no puedo ver desde mi perspectiva, el recuerdo de esa mitad, la loza que constituye la taza, su esmalte, su proceso de cocción, el molde que tuvo, las otras tazas parecidas a esta en mi cocina, la fragilidad de la taza, el volumen que puede contener, mi vínculo con el artista que la pintó, el número incierto de tés que me quedan por beber en ella, la inexistente línea que la rodea y define, el posible dibujo de esta taza que se apoyaría en esta inexistencia, la textura de la taza, su peso, su precio, su valor).

### Del Territorio al Mapa

*"Una Explicación es el Cartografiado de una Descripción sobre una Tautología"* (Bateson). Cartografiar implica entonces, portar un mapa, leerlo, utilizarlo sobre (en contra de) un determinado territorio. Cuando hacemos un viaje en automóvil, generalmente tenemos un destino final prefijado. Ese destino puede ser volver a casa al atardecer, irnos de vacaciones o bien mudarnos definitivamente de ciudad. Si estamos obligados a utilizar un mapa o algún tipo de cartografía para guiarnos, deberemos aplicar la información que aparece en el mapa sobre la experiencia de estar recorriendo el camino. Esta aplicación es una traducción. El mapa se encuentra lleno de signos que no aparecen en la experiencia del viaje, códigos que representan eventos más o menos constantes (tramo en construcción, tramo resbaladizo, reserva natural, sitio histórico), y además, simplifica enormemente las condiciones del camino "real" (imaginen un mapa que dibujara todas las curvas de un camino sin olvidar ninguna; nos encontraríamos dentro del cuento Los Cartógrafos, de Jorge Luis Borges, en el que los habitantes de un pueblo dibujaban sus mapas en escala natural, incluyendo todos los detalles que podían percibir. Un mapa tal sería tan absurdo –y fascinante– como el pensamiento del cartógrafo que abordara la ardua tarea).

No estoy diciendo con esto que el Diagrama Sintáctico sea un mapa, cosa de la que no estoy convencido aún, ya que el mapa está pensado siempre para otros, para ser compartido y utilizado por distintas personas en distinto momento con el mismo fin y el mismo referente, y el Diagrama Sintáctico es por naturaleza idioléctico. Afirmo mientras tanto, que los mecanismos y procedimientos que el diseñador esgrime al momento de producir su Diagrama, son aquellos que imaginamos importantes para el cartógrafo a la hora de definir un mapa.

## Diagrama

¿Qué relación guarda *Pars Destruens* con un diagrama? ¿Por qué lo llamo así si no presenta líneas ni figuras ni gradientes, elementos usuales en un Diagrama? *“Un diagrama provee un modelo de materialidad abstracta, que puede derivar de cualquier sistema dinámico a cualquier escala. Cierta dinámica (de temperatura, de presión, de velocidad del viento, etc.), puede ser mapeada como un campo gradiente que puede ser abstraído de sus orígenes, o de su fuente material. (...) Este elástico y al mismo tiempo preciso diagrama por lo tanto puede abrazar otros sistemas materiales como Arquitectura, y tener la capacidad de afectar esos sistemas en modos que son específicamente arquitectónicos”,* nos dicen Reiser + Umemoto en *Atlas of Novel Tectonics*. Considero esta una excelente aproximación al diagrama como herramienta proyectual. Bajo este punto de vista, *Pars Destruens* es un diagrama pleno, ya que permite claramente: a. el mapeo de una situación, conformación o transformación. b. la abstracción del diagrama respecto de su fuente original y, c. la posibilidad de abrazar y afectar otros sistemas materiales de acuerdo a las condiciones que impone el nuevo campo de abstracción en el que aplicaremos el diagrama.

## Sintaxis

Palabra clave en el desarrollo de *Pars Destruens*, Sintaxis establece entre los caracteres alfanuméricos, y a propósito de las diferencias percibidas en la organización material de origen, una red de relaciones jerárquicas de todo tipo, heredadas en primera medida de la cárcel del lenguaje, pero también basadas en categorías de comprensión sensible del mundo, que se ocultan o acaso se hacen visibles en la manera de disponer los caracteres en el espacio del papel.

## Movimiento de lo Real a lo Simbólico

*Pars Destruens* es claramente un alejamiento del mundo hacia la abstracción, hacia lo simbólico, entendido este un espacio en el que los signos nos hablan de otros signos, ya no de los referentes.

Volvamos por un momento al ejemplo de Kraho. En la mayoría de los casos, para ir de una casa a otra, sería mucho más sencillo y rápido tomar un camino directo, por lo que pasar primero por la *Ká* parece ser un paso atrás. *Pars Destruens* ostenta la misma condición. Elude el mundo cotidiano tanto como el mundo real por un instante, evitando dar una respuesta material inmediata al problema del diseño de lo nuevo. Así, en lugar de lanzarnos inmediatamente y a toda velocidad sobre nuestro objetivo, decidimos tomar distancia, alejarnos aún más, perder especificidad, evitar definir o materializar, dar un paso atrás.

Este desvío, este giro, este -en apariencia- obstáculo nos permitirá más tarde, encarar nuestra tarea provistos de una perspectiva más abarcativa, sensible a una mayor cantidad de circunstancias y contextos; en definitiva, más -y no menos- real.

## Identificación de Similitudes Literales

Llegados a este punto, resulta necesario esclarecer un asunto fundamental: Al ser el objetivo de la 1ª. Traducción la “Digitalización del Mundo”, resulta evidente que el punto de partida no puede ser, por definición, Digital. La “pasta general del mundo” se nos ofrece con toda su energía entropía y analógica, escapando hasta ahora de la inscripción

en lo simbólico, y con todo su potencial digital al mismo tiempo. Para poder establecer una jerarquía representada en un diagrama digital, es necesario abstraer –o dicho de otra manera, sustituir- diferencias percibidas por medios analógicos. Pero estas diferencias se agrupan rápidamente en conjuntos de “diferencias similares”. Estas diferencias agrupadas comparten entre sí un carácter de similitud literal. Un ejemplo puede ayudarnos a fijar este concepto: si estuviéramos traduciendo a un diagrama sintáctico la fachada de la casa Curutchet, de Le Corbusier, cada una de las piezas verticales de los parasoles sería, para nosotros, un elemento idéntico a los demás de su clase: presentarían todos los parasoles este carácter de Similitud Literal, y serían representados o sustituidos por la misma letra o número. Un Diagrama Sintáctico se considera completo cuando, a una determinada escala de observación, hemos llegado a sustituir todas y cada una de las similitudes literales que somos capaces, o nos interesa representar.

### **Proceso de Categorización Mental**

Al no haber nada en la conformación traducida que nos sugiera una relación con el signo que la representa (ruptura o discontinuidad digital por definición), queda evidenciado que la sustitución es meramente convencional. Y esta convención, tanto como la categorización o jerarquización que los signos digitales ocupan en el espacio del diagrama, son puramente mentales. Aunque como veremos con más detalle más adelante, los signos pueden representar tanto cualidades inteligibles como indiciales (sensibles) de los objetos, atributos, relaciones, procesos o funciones traducidos, es el mismo hecho de traducirlos lo que vuelve a la totalidad del proceso una acción guiada por la mente, que intenta así reducir al mínimo posible las disposiciones azarosas.

### **Hacia la Eliminación del Azar**

Cada acción de sustituir digitalmente un objeto, atributo, relación, función o proceso detectado, intuitivo, percibido o inventado en la conformación de partida, por un signo determinado, elimina una posibilidad de dispersión aleatoria. El proceso de sustitución converge hacia un diagrama sintáctico digital, agotando en ese acto todas las otras posibilidades de interpretación, representación o traducción. Si un sistema presenta una condición aleatoria irreductible (imaginemos el diagrama de un cardumen, de una nube de mosquitos o el murmullo en un bar), lo que hacemos es fijar esa aleatoriedad, bien con una “fotografía” (una imagen visual, sonora o de cualquier otra índole que convierte en estático lo que es de naturaleza dinámica), o bien con una función o un conjunto de relaciones entre sus componentes (en el caso del cardumen, podemos establecer un signo para la distancia mínima y máxima que los peces guardan entre sí). Una vez que disponemos los signos dentro del diagrama, no es que la aleatoriedad del sistema desaparezca, sino que la probabilidad de que un componente se encuentre en un sitio o en otro ha sido representada por signo que evidencia una relación, o una función. Ese signo que representa el azar, ha dejado de ser azaroso.

### **Un Proceso / Cerrado / Enumerativo / Exhaustivo / Convergente**

De lo expuesto anteriormente, se comprende que Pars Destruens se basa en un proceso de digitalización de la experiencia, basado en la generación consciente de una fuerte discontinuidad entre el mapa y el territorio. No se trata en sí de un proyecto, sino de un Proceso

completo, en el que los resultados de su aplicación en otro campo de abstracción dependerán de un nuevo acercamiento, el Pars Construens. Este proceso de transformación de la pasta del mundo en un conjunto de signos organizados, es un proceso Cerrado, ya que no admite la utilización de otros signos que no sean los alfanuméricos, ni otro soporte que una hoja de papel. Al mismo tiempo, el proceso de digitalización, o Pars Destruens, Converge hacia un diagrama sintáctico en una hoja de papel, y no a diversas posibilidades de transmisión de la experiencia analógica estudiada en un medio digital cualquiera. Es Enumerativo, y no explicativo, porque no pretende dar cuenta de las razones que hacen a las diferencias, sino tan solo pretende hacerlas evidentes y nominarlas de la manera más clara posible. Una vez abordado el trabajo en una escala determinada, tenemos un panorama completo del trabajo a realizar. En este punto definimos al trabajo como exhaustivo, ya que bajo esa escala de aproximación, la digitalización debe contemplar la totalidad de los eventos tenidos en cuenta, agotando esta lista.



SEGUNDA PARTE

# **P A R S   C O N S T R U E N S**

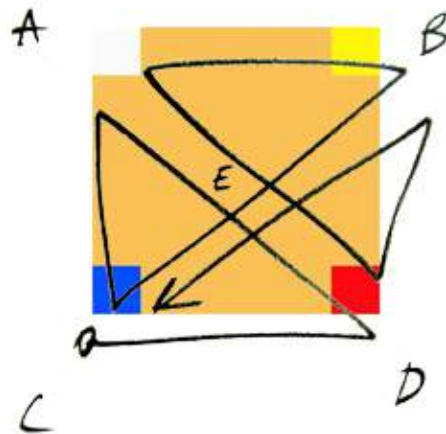
El proceso de Restitución Analógica.





## Capítulo 7. Pendulum Quad

Análisis de la obra de Beckett bajo una óptica compleja y completa que opera tanto en campos digitales como analógicos, permitiendo una formalización de la obra en distintos niveles, medios y campos de abstracción. El problema de la Contemporaneidad.



### El teatro del conflicto.

En el inicio de la Primera Parte de este trabajo utilicé como modelo analógico a la aldea de los Kraho para evidenciar una fuerte estructura sintáctica, -tan arraigada en el seno de esta conformación urbana como en la práctica social que la sustenta. En este segmento, en el que me ocuparé del proceso complementario -la restitución analógica que se basa en una pauta sintáctica previa-, me valdré de otro modelo, no menos valioso, pero perteneciente a una esfera completamente distinta: la obra de teatro contemporáneo Quad, de Samuel Beckett.

Tuve la oportunidad de poner en escena esta obra fascinante en un par de oportunidades, y bajo condiciones bien distintas. La primera vez, en 2005, en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires, la segunda, en las ciudades de Messina y Reggio Calabria, en la Università Mediterranea di Reggio Calabria, en Italia en 2008.

Poner en escena una obra de Beckett supone un buen conjunto de desafíos, ya que las indicaciones del texto se dividen claramente en aquellas que ostentan una clara disposición sintáctica, con gráficos y rutinas bien determinadas, y las que se refieren a los aspectos analógicos, expresivos, visuales y sonoros de la obra. Todas estas características son manifestadas por Beckett de manera elusiva, ambigua y abiertas a la interpretación. De manera que podríamos decir que la estructura sintáctica de la obra es clara y concisa, acaso inequívoca, mientras que la información analógica requiere de mucha información externa previa, porque todo lo que necesitamos para terminar de definirla, simplemente falta en el texto original de la obra.

De esta manera, podemos decir que Quad se comporta, a estos efectos, como una disposición teórica complementaria a aquélla de los Kraho. Mientras en la aldea de los nativos brasileños, la disposición física ocultaba

*Figura nro. 23. Página 102. Puesta de Quad realizada en FADU, 2005. Cátedra Campos. Representación Arquitectónica..*

*Figura nro. 24. Arriba: Trayectoria de cada uno de los actores de Quad, de Samuel Beckett.*

una conformación sintáctica que era necesario revelar, en Quad, es la restitución analógica de un conjunto de indicaciones digitales lo que debemos configurar.

Comenzaré entonces, por desplegar un análisis pormenorizado de las características de esta obra, considerada uno de los pilares tanto del teatro como de la danza contemporánea, y que proporciona, a mi parecer, un nutrido conjunto de cualidades en distintos campos de abstracción.



*Figura nro. 25.* Puesta de Quad realizada en la Università Mediterranea di Reggio Calabria, Italia, 2009 Ensayo.

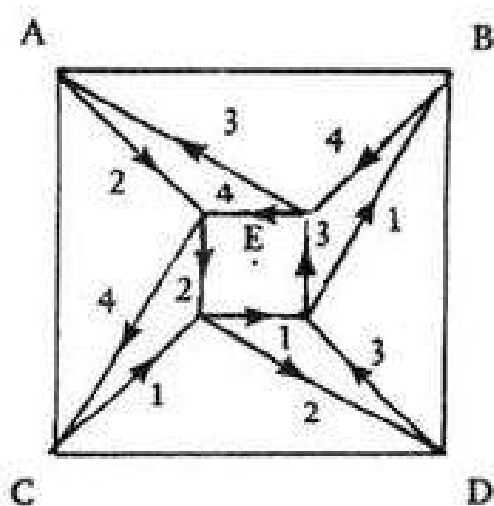
Quad, la obra televisiva que Samuel Beckett estrenara en la televisión alemana el 8 octubre 1981, con el título de “Quadrat 1 + 2”, es una pieza para cuatro actores, luz y percusión. Sobre el piso se dispone un área cuadrada de seis pasos del lado. Los cuatro actores (llamados 1, 2, 3 y 4), deben pasar por esta área siguiendo una trayectoria particular. Esta trayectoria se ejemplifica en la figura nro. 26 de este capítulo.

El área delimitada por Quad dispone claramente de cuatro vértices y un punto central. Los vértices son llamados A, B, C y D. El punto central o área de conflicto es llamado E.

Los actores entran al área de a uno, por turnos, formando así solos, duetos, tríos y un cuarteto. Del simple esquema se deduce rápidamente que si dos o más actores recorren el área al mismo tiempo, el centro del cuadrado representa un problema o conflicto a resolver. ¿Cómo resuelve Beckett este problema? Haciendo que los actores se eludan al llegar al punto central. Se crea así una coreografía de movimiento continuo y alternancia periódica de la aparición de los actores en el área, aunque nunca salen completamente de escena.

Cada uno de los actores viste un atuendo similar, pero de un color bien determinada para cada uno. Se trata de vestidos largos que llegan hasta el suelo, con capuchas que cubren sus caras. Cada actor debe llevar en su atuendo un color correspondiente o una luz que lo ilumina. 1 es blanco, 2 es amarillo, 3 es azul y 4 es rojo.

Cada uno de los actores es bañado por una luz que lo sigue. La luz puede ser del color que pertenece a cada actor. Al mismo tiempo cada actor tiene su percusión particular que suena cuando el entra en el área, y cesa cuando la abandona.



La duración total de la obra es de aproximadamente unos 15 minutos; periodo necesario para que los actores y los músicos agoten todas las posibilidades de la combinatoria que producen los cuatro vértices del cuadrado y todas las secuencias de recorridos posibles.

Una vez más, y de un modo análogo a la manera en que los indios Kraho delimitan los alcances mágicos de su aldea, Beckett hace lo propio utilizando para ello el terreno del teatro que también conoce, proyectándolo esta vez a través del espacio de la difusión televisiva. El autor entonces demarca primero un espacio concreto en el cual los recorridos tendrán lugar. Al igual que en la aldea Kraho, una fuerte

Figura nro. 26.  
Trayectoria de cada uno de los actores de Quad, de Samuel Beckett. Beckett, S. 2000 :297

disposición sintáctica limita los recorridos posibles a circuitos que inician y concluyen en el mismo lugar, pasando antes por cada uno de los lados y diagonales del cuadrado que conforman el área dada.

Una vez más el hombre regula, escande el espacio infinito a través de una coreografía simple y ordenadora. También el habitante de la aldea del Brasil vuelve al punto de partida todas las noches. También en el espacio central debe evitar a otros habitantes que llevan a cabo sus propios recorridos. También ellos se parecerán entre sí, llevarán la misma ropas, repetirán sus recorridos, sus ritos, sus costumbres incansablemente.

### **Quad, una obra contemporánea.**

Sin lugar a dudas, Quad se ha constituido al pasar de los años, en una obra medular. No precisamente de la obra beckettiana, cuyos títulos sobrepasan en fama al objeto de estudio de este trabajo. *Esperando a Godot*, *Final de partida*, *La última cinta de Krapp*, *Breath*, o *Los días Felices*, solo por citar algunas, son obras mucho más afines a las carteleras de los teatros cualquier ciudad del mundo. *Quad*, no obstante, parece haberse afianzado en otro circuito, casi en otro mundo.

Libre de los estilemas que acosan a las anteriormente nombradas: "Teatro del Absurdo", "Poética del sinsentido", y otras con que los circuitos del marketing han etiquetado la obra de Beckett, *Quad* parece haberse instalado en espacios acaso más "genuinos". Músicos contemporáneos, coreógrafos, workshops universitarios, en suma, público iniciado de una u otra manera en las expresiones artísticas contemporáneas, se ha dejado seducir por el hipnotismo de esta obra aparentemente sencilla.

Sin llegar a convertirse en una "obra de culto" a la manera de "*Esperando a Godot*", -representada, por ejemplo, con puesta de Juan Goytisolo y Susan Sontag en Sarajevo, durante los bombardeos que acosaban a la ciudad, en un sótano, a la luz de las velas y con actores y público jugándose literalmente la vida en cada representación-, *Quad* goza del reconocimiento de otro público (33), que acaso intuye estar acercándose, al representarla o al asistir a su representación, a un centro neurálgico de la expresión del teatro contemporáneo.

Pero, ¿Un centro de qué? ¿Por qué *Quad* se comporta como una obra hipnótica? ¿Por qué sigue produciendo perplejidad, sea cual fuere el medio por el cual se la representa? ¿Cuáles son los nervios que sigue excitando a más de treinta años de su primera representación?, ¿Qué nos dice *Quad* hoy? ¿Y desde donde nos mira? ¿Por qué nos seduce?

Intentaré, en las líneas que desarrollaré a continuación, dar cuenta de algunas de estas preguntas, a veces para arrojar algo de luz sobre ellas, y la mayor parte del tiempo, para instalar más preguntas que respuestas, como una forma de conectar una obra extrema como *Quad*, con la experiencia cotidiana, con los objetos que nos rodean, como la percepción el tiempo y la distancia, el fluir y el detenerse de la poesía. Es en ese sentido, que considero a *Quad*, una obra contemporánea.

Ante todo, no debemos olvidar que *Quad* es una obra para televisión. Y la televisión es un artefacto que emite una imagen desde un punto fijo, quiero decir desde un espacio determinado, una habitación, por lo menos en los tiempos en los que Beckett pensó en *Quad*.

Esto hace que la representación original de la obra no nos muestre a un grupo de actores-bailarines recorriendo alternativamente las diagonales y lados de un cuadrado de seis pasos de lado mientras

(33). Recordemos que, a propósito de *Quad*, Gilles Deleuze concluye: "El texto de Beckett es claro: se trata de agotar el espacio".

Dr. Margarit, L. 2009

cuatro percusionistas suenan sincronizadamente, sino su transmisión. O, en todo caso, su reproducción.

Beckett utiliza la imagen televisiva del mismo modo en que se ha utilizado la fotografía, extrayendo una imagen del flujo de la experiencia, fijándola y multiplicándola al mismo tiempo.

Esta acción, análoga a la fijación del eterno fluir de la conciencia en palabras que jamás podrán representar ese fluir, es la primera acción beckettiana a propósito del medio televisivo. Las palabras no pueden asir la dinámica de la producción de sentido de la conciencia. Así, las imágenes televisivas no podrán asir las distintas perspectivas –y por ende escalas de aproximación– en las que se desarrolla la puesta en vivo de la obra. Estas perspectivas diversas se perderán, del mismo modo en que se pierden las asociaciones, reflejos, saltos de nivel y antagonismos que llevan a la conciencia a la deriva de su fluir. Beckett quiere fijar ese fluir en obras como (W)horoscope, y denunciar, al mismo tiempo, que esa acción es tan imposible como necesaria.

En Quad, la cámara estática, a vuelo de pájaro sobre los actores, ejecuta la misma acción.

Una vez que Beckett asume el medio que será objeto de su representación, decide llevarlo a sus límites, a esos lugares en los que se re-naturaliza la experiencia.

En primer lugar, en Quad no hay “original”, o el original (tanto el modelo fotográfico como los bailarines en el momento de desarrollar las acciones), reviste poca o nula importancia.

Del mismo modo en que la fotografía revolucionó el concepto de “Original”, en el sentido de “único, irreplicable, unívoco” que tenía la pintura, y también el daguerrotipo, Beckett utiliza la Televisión para aplicar la misma herramienta conceptual a su teatro.

¿Cuál es la fotografía que, siendo el resultado del revelado de un negativo reviste la total característica de autenticidad? Cuando los medios destinados a producir “mirada” se vuelven mecánicos, y además como

*Figura nro. 27. Puesta de Quad realizada en la Università Mediterranea di Reggio Calabria, Italia, 2009 Ensayo.*



en el caso de la fotografía, ilimitadamente reproducibles, el concepto de "originalidad" se desdobra, se desmaterializa y se desvanece. Ya no es la pincelada del pintor flamenco, -que debe ser imitada por el falsificador con arduo trabajo y capacitación, a tal punto de tener que transformar profundamente su propio ser- lo que otorga autenticidad a la obra.

La fotografía (y mucho más la televisión), encierra la experiencia artística o de vida en una interfase que la vincula con el mundo de manera ilimitada. En el caso de la fotografía, a través de la reproducibilidad serial, que combinada con el aparato de la difusión de los periódicos la ubica en todo el mundo casi al mismo tiempo.

La televisión es un producto de este entrecruzamiento de medios.

El teatro beckettiano para televisión es el resultado de comprender esta deformación de la percepción de lo actuado en beneficio de una sistematización de la imagen que no solo se apodera de todos los espacios, de todas las miradas. Más aún, no es capaz de detenerse.

No hay nada que el hombre pueda hacer para evitar que las ondas de televisión sigan propagándose en el afuera, y atravesando sin sentido alguno el espacio donde nadie las verá.

Si hoy, poner algo en Internet implica resignar el dominio sobre esa cosa, en los años 80, emitir algo por televisión era perder el control sobre la representación.

Pero volvamos por un momento al comienzo. A ese punto fijo desde el cual *Quad* es emitido al mundo.

*"Los medios audiovisuales no solo simbolizan, representan, sino que constituyen la experiencia".*

Russo, Eduardo. (34)

*Quad* entonces es, en primer lugar, la representación televisiva de *Quad*. Este hecho, que no hemos de pasar por alto, nos pone inmediatamente en guardia acerca de la naturaleza de la experiencia. Si mostramos el registro fílmico televisivo de *Quad*, al verlo no asistimos a una reproducción de lo que ocurrió en un determinado lugar y tiempo, como un hecho cotidiano, como una obra material, sino a la auténtica puesta de la obra. (La filmación de *Quad* no es un documental, si acaso los documentales, en tanto representaciones objetivas no teatralizadas de la "cotidianeidad" del acontecimiento, existieran)

En este caso, los bailarines reunidos en torno al cuadrado, el director, coreógrafo, vestuaristas, músicos, iluminadores, los elementos escenográficos, etcétera, no asisten a la culminación de la obra, como no asisten a ella los integrantes del set de filmación de una película.

Sólo después de una tarea de edición, y a través de un encuadre, queda *Quad* instalado en el mundo.

En este sentido, *Quad* no es una Ópera, un concierto o un ballet, que puede ser filmada durante el momento de su representación, y cuyo registro evoca ese específico momento.

Por el contrario, *Quad* funciona dentro de la complejidad de un modo atemporal, escindida para siempre de su propia representación, con miras a la constitución de un espacio infinitamente reproducible, e infinitamente real.

(34). Russo, Eduardo.  
Seminario de  
Doctorado. FADU.  
UBA.2009

Beckett fija así nuestra mirada en un escenario que está fijo al mismo tiempo en que es incansablemente dinámico. Un escenario donde ocurren acciones repetitivas, cíclicas, inexplicables, dramáticas, vertiginosas, plásticas, cinéticas, sonoras.

Un escenario inquietante, irritante porque cumple su función artística a pleno, hipnótico, predecible, eterno.

Un escenario que se ha detenido en su origen, la pantalla de televisión, y en su destino, las ondas que aunque aun porten una representación, no encontrarán a nadie allí afuera para percibir las. Desde este punto de vista, la poética de la obra se “detiene” inevitablemente.

Al anclar nuestra mirada en esa pantalla sin darnos posibilidades de escape, Beckett nos obliga a focalizar en ese punto central, el punto E, centro del conflicto y motor del drama de la obra.

Este punto actúa irremediablemente, como el ojo de la pantalla.

Desde allí, pensada para un único ojo Quad nos mira. Desde el momento en que el piso cuadrado, los cuatro actores y sus recorridos se convierten en íconos, ejercitan su función, la de producir el efecto de mantenernos bajo su mirada.

Desde su disposición de pantalla, Quad oculta y revela, exhibe y separa los rasgos de una representación.

### Beckett y la Analogía

Los bailarines de Quad, dos hombres y dos mujeres, deben ser elegidos de estatura y contextura similares. Los trajes, las capuchas, pero también los movimientos y actitudes escénicas deben borrar las diferencias entre sus sexos. Los movimientos que desarrollan dentro del cuadrado son mecánicos, pero de ninguna manera robóticos. En todo momento se nota que la obra nos habla de humanos, de humanidad. Pero esa humanidad es idéntica, o tiende a serlo, en cada uno de los intérpretes. Una vez más, Lacan resuena en nuestra mente, “Imitar es una acción que se apodera del sujeto.” El sujeto se pierde en la imitación. En Ohio Impromptu, los requisitos de Beckett para los dos personajes son los mismos. *“Sentados al costado y a la cabecera de una mesa, los hombres deben ser tan parecidos como sea posible”*.

### ¿Pendulum o mera continuidad?

*“Sin duda, imitar es reproducir una imagen.  
Pero, para el sujeto, intrínsecamente, es insertarse  
en una función cuyo ejercicio se apodera de él.”*

Jaques Lacan, seminario 11. (34)

La obra elude desde el primer momento la organización clásica tripartita. No hay preámbulo, nudo ni desenlace. No hay clímax, prólogo ni epílogo. La palabra poética –aún cuando Quad no tenga palabras– entra en iteración (35).

Esa iteración, en tanto imitación, es a la que aludo con el epígrafe de Lacan que inicia este párrafo. Esta iteración, en tanto imitación, se apodera del sujeto. Primero se apodera de la imagen escénica, en el

(34). Lacan, J. 1987, :81.

(35). Dr. Margarit, L. 2009.



*Figura nro. 28. Arriba.*  
Puesta de Quad  
realizada en la Universita  
Mediterranea di Reggio  
Calabria, Italia, 2009  
Ensayo.

*Figura nro. 29. Medio.*  
Puesta de Quad  
realizada en la ciudad de  
Reggio Calabria, Italia,  
2009.

*Figura nro. 30. Abajo.*  
Puesta de Quad  
realizada en la ciudad  
de Messina, Italia, 2009.





cuerpo de cada actor, y más tarde, de nosotros mismos, identificados con ese espacio y esa mecánica.

La primera imagen de Quad es la de un bailarín que ya se encuentra en movimiento, mientras el espacio es mostrado en su totalidad.

En la representación televisiva, no hay un instante previo, la obra parece estar sucediendo desde siempre, y para siempre.

Esto es imposible de realizar en una puesta teatral, ya que deberíamos recurrir a un telón que oculte parte de la escena, o a velar, de alguna manera, la llegada del actor al inicio de cada uno de sus recorridos.

Si bien el hecho de tratarse de una obra para televisión permite a Beckett controlar al máximo esta característica, no hay en el texto original alusión a ningún cambio de ritmo, tono o intensidad. La oportunidad de cada bailarín y de cada músico de llevar a cabo su "solo" es idéntica. Y aunque podamos decir que la obra es previsible al cabo de unos minutos, la experiencia de asistir a ella nos hace perder un poco el hilo, no nos permite proyectarnos en el tiempo. A menos que la estudiemos minuciosamente, Quad simplemente sucede, sin clímax, introito ni gran final.

\*\*\*

Esta característica, estandarte de tantas obras de músicos contemporáneos como Morton Feldman, John Cage o Steve Reich, quienes abrieron el sentido de la música hacia la activación de procesos en lugar de representaciones narrativas sujetas a una estructura inicio-nudo-desenlace, o tema-estribillo-tema final, o presentación-desarrollo-conclusión, es la primera característica claramente presente en Quad.

Junto al hecho de utilizar "pasos" para desarrollar la coreografía, en lugar de "pasos o movimientos de danza" (entendiendo por esto todo el complejo sistema gestual de la danza clásica o contemporánea, notacionado o no), la obra se sitúa nuevamente en una frontera, en un área de intercambio que posibilita la aparición de lo nuevo. Es por esto que Quad es considerada hoy un valioso aporte a la danza contemporánea. ¿Buscaba esto Beckett de manera plenamente consciente, o es el emergente, producto del paso del tiempo, en un contexto capaz de acoger a la obra en el siglo XXI de manera renovada?

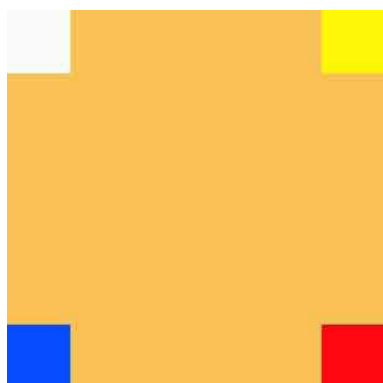
¿Podría el contexto haberse "aproximado" a la obra de Beckett, que estaría esperando inmutable, siempre en el mismo espacio-tiempo, fijado por la acción televisiva?

Pendulum Music, de Steve Reich nos plantea un problema parecido. Cuatro micrófonos se balancean sobre cuatro parlantes, acoplando el sonido de maneras cíclicas, previsibles y al mismo tiempo aleatorias; generando una combinatoria que se agota en un movimiento puramente pendular. La conformación de "melodías", o "fragmentos de melodías" queda a cargo del público, no del autor. La frase de Beckett "signifique el que puede" parece dar sentido también a esta obra. Sin embargo, ese movimiento pendular, que también se halla presente en Quad, debe ser iniciado, alguien debe activar el movimiento de los micrófonos colgantes, que inevitablemente tenderá a cesar, no sin agotar antes todas las posibilidades y matices sonoros del proceso iniciado.

Beckett va mas allá, ocultando entre bambalinas y a través del medio televisivo, los instantes primero y último, proponiendo así la enunciación poética de su obra en el seno de este devenir, de este movimiento pendular que no cesa nunca, encerrado entre los límites de su propia expresión: hacia afuera, los seis pasos del cuadrado; hacia adentro, el siempre evitado punto de conflicto,(E).



## Simulación y Fractalización.



*Quad* nos presenta un problema recurrente en la obra de *Beckett*: ¿es posible no interpretar al representar? ¿Podemos ceñirnos absolutamente a las indicaciones del autor? ¿Puede el pintor borrar todo rasgo de personalidad en su pincelada? ¿Es una representación respetuosa a ultranza del texto escrito, una representación adecuada? ¿Cuáles son los límites a los que los actores, bailarines, coreógrafos, director, deben someterse?

*Quad* encierra una multiplicidad de problemas, la mayoría de ellos, generados por esta estructura simple y repetitiva. La mayoría de las puestas toman el riesgo de recrearla, condición que no se encuentra vetada en el texto original, sino más bien alentada.

No obstante, Beckett nos pregunta, nos incita a interpretarla. Desde la iluminación o el sonido, hasta como “actuar” el conflicto en el punto central.

La simulación, en tanto, provee un nuevo espacio de representación. Sugerida en principio como mecanismo de ensayo de los músicos y los bailarines, la simulación es en sí un instrumento nuevo. Y *Quad*, dentro de ella, comienza a existir en un espacio inédito.

La Simulación de *Quad* nos pone a las puertas de una nueva operación: la Fractalización de la obra.

La simulación de *Quad* permite instantáneamente algo para lo que Beckett debe trabajar duramente en la escena: La llegada de los personajes desde la nada, y su huida hacia la nada. Esto es sencillo en el mundo virtual. Así, la fractalización permite aumentar en progresión geométrica el número de “actores” en el centro de la representación, sin los problemas que, en una puesta con personas reales, la imposibilitarían.

En lugar de presenciar un solo cuadrado con cuatro actores en movimiento sobre él, podemos juntar cuatro escenarios, con dieciséis actores. O dieciséis escenarios, con sesenta y cuatro actores. Y así.

A medida que aumentamos el número de escenarios y de actores, el movimiento disminuye su velocidad original, produciendo un virtual detenimiento de la representación.

*Figura nro. 31.*  
*Pag 112 arriba:* Puesta de *Quad* realizada en FADU, Variación Nro 3, 2005.

*Figura nro. 32.*  
*Pag 112 abajo:* Puesta de *Quad* realizada en FADU, Variación Nro 2, 2005.

*Figura nro. 33.*  
Captura de pantalla de la “Simulación de *Quad*”, desarrollada por Carlos Campos en 2005 en FADU. UBA.

¿Cómo es posible esto?

Para entenderlo, imaginemos otra situación análoga. Pensemos en una ola, a la orilla del mar. Percibimos su movimiento desde la playa como un rumor cíclico, repetitivo y constante. Como un conjunto continuo de acontecimientos discontinuos. En cambio, si nos encontramos dentro de la ola, como bañistas, la percibimos como una gran y estruendosa convulsión general, en la que se mezclan los sonidos, el movimiento y el acontecimiento domina nuestro cuerpo. Situados ahora en lo alto de una barranca, percibimos a la ola como un suave vaivén que apenas susurra. Pero si en lugar de esto estuviéramos en el interior de un avión, veríamos desde la ventanilla una silenciosa y blanca inmovilidad. De manera que el evento “ola rompiendo” no solamente ostenta múltiples conformaciones según nuestro punto de vista, sino que, desde una distancia considerable, el movimiento de vaivén de la ola, literalmente, se detiene.

Al asistir progresivamente al aumento de actores virtuales en la Simulación, asistimos al mismo tiempo a diversos fenómenos de orden estético y poético:

En primer lugar, un efecto de “alejamiento” o distanciamiento del espacio en el que se desarrolla la obra. No solamente por el hecho de que los cuadrados que reemplazan a los actores que representan la obra se hagan más pequeños, sino porque la atención captada antes por un único grupo de intérpretes, debe ahora dividirse en muchos grupos,

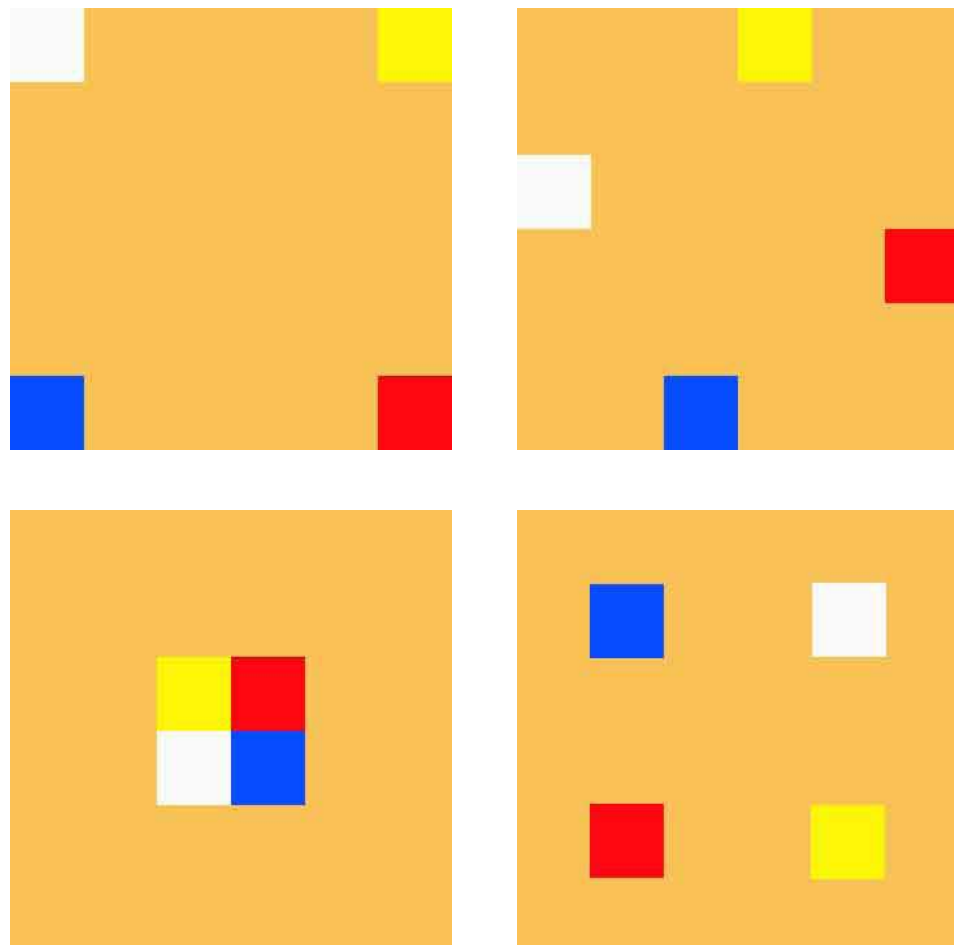


Figura nro. 34.  
Captura de Pantalla de  
la Simulación de Quad.  
Movimiento simultáneo  
de las 4 figuras.

introduciendo distintos niveles de percepción, agrupación, detección de movimiento, nuevas generalidades, vínculos y particularidades.

En segundo lugar, al mantener, como es obvio, la misma cadencia temporal para la obra, (el hecho de disponer de más actores no significaría en absoluto que la obra debiera representarse más rápido), la velocidad relativa de cada Quad debe necesariamente reducirse. Si en el primer ciclo, con cuatro actores, eran necesarios cuatro segundos para recorrer un lado completo, al dividir la misma pantalla en 4 Quad, ahora, durante esos cuatro segundos, el “actor” debe recorrer tan solo “la mitad” de la pantalla. Si los Quad son 16, esto es, cuatro por lado, durante esos cuatro segundos, el “actor” debe recorrer tan solo un cuarto de pantalla. Y así progresivamente.

Al igual que en otras obras de *Beckett*, como *Play* (especialmente en la versión fílmica de “*Beckett on Film*”, la superposición hasta el infinito del vehículo de la expresión poética (la palabra, o en el caso de *Quad*, el movimiento, o el color del movimiento), produciría una detención del sentido.

Recordemos la imagen de los tres personajes de *Play*, hablando desde el interior de sus urnas, cuando el cuadro los muestra en un infinito monte brumoso, plagado de urnas, cabezas, parlamentos y vínculos que se tornan de inmediato incomprensibles.

Se produce así, un aplastamiento de los discursos, o de los movimientos, y la enunciación poética tiende a detenerse.

Volvemos así a “*Mirlitonnades*”, del mismo autor, que se constituye en un claro ejemplo de lo dicho hasta aquí:

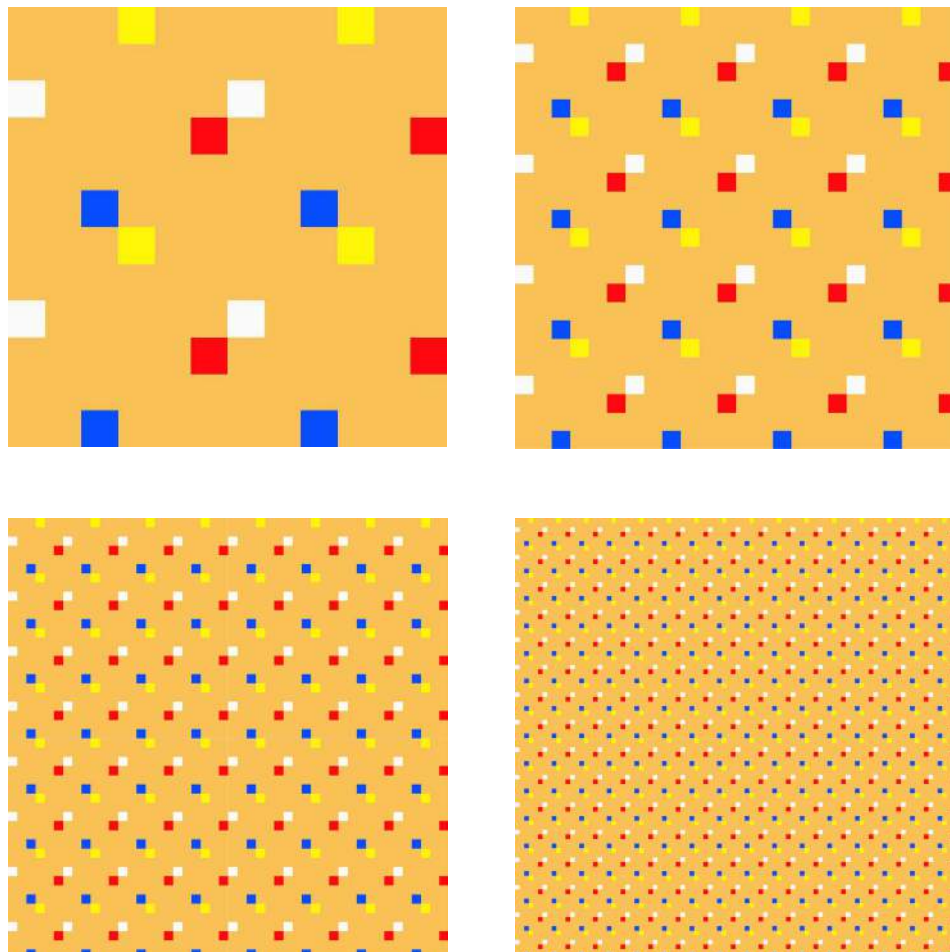


Figura nro. 35. Captura de Pantalla de la Simulación de Quad.  
4 Quad en movimiento  
16 Quad en movimiento  
64 Quad en movimiento  
256 Quad en movimiento

Listen to them  
accumulate  
word  
after word  
without a word  
step  
by step  
one by  
one (36)

Es precisamente, la condición de obras como *Quad*, *Play*, o *Mirlitonades*, la de convertirse en una perspicaz y ajustada lectura del mundo contemporáneo. Ese carácter anticipatorio de la comprensión del mundo que aún está por venir no sólo define al arte en general, sino a Beckett en particular. El desprecio por las estructuras tripartitas, por las narrativas temporalmente cronológicas, como lo demostró en su primer poema, *(W)horoscope*. La aparición de estas figuras de *Quad*, tan anodinas como misteriosas, que sólo caminan, pero al hacerlo se liberan -nos liberan- de la necesidad de una comprensión aristotélica, funcionalista y significativa del mundo. Y es claro también, como lo es en *Mirlitonades*, que esta sentencia no puede ser ejecutada en un solo ciclo, en una sola línea, en una sola imagen. Es necesario repetir, una y otra vez, lo que no es posible comprender.

Esta lección nos es útil hoy a los diseñadores, como no lo fue nunca antes, porque es hoy el momento en el que el mundo se ha convertido en lo que estas obras anticipaban.

### Quad sonoro

Volvamos a la representación de la obra. Los distintos registros sonoros de *Quad* muestran un sonido descriptivo de las acciones que ocurren en el set. Acompañando el ingreso de los bailarines, desarrollan también ellos todas las combinatorias posibles: 4 solos, 6 dúos (dos, dos veces), cuatro tríos (todos dos veces), 4 cuartetos.

A propósito de cómo debe sonar *Quad*, las indicaciones de *Beckett* son vagas y dubitativas. Tanto en cuanto a los instrumentos a utilizar como a las características propias del sonido.

*“Cuatro tipos de percusión, pongamos el tambor, gong, triangulo y caja china”.*

Sin embargo, una clara indicación de *Beckett* es que los percusionistas sean visibles durante la representación.

*“Cámara: En realce frontal. Fija. Tanto actores como percusionistas en encuadre.”*

Antes, escribiría: *“percusionistas apenas en la sombra sobre un podium alzado al fondo del grupo”.*(37)

(36). Escúchalas / sumarse / las palabras / a las palabras / sin palabra / los pasos / a los pasos / uno a / uno

En la presentación del 8 de octubre de 1981 en la televisión alemana, ninguna de estas características puede percibirse. Los percusionistas no aparecen en escena.

(37). Beckett, S. 2000 : 290-291

Las notas publicadas en *“Pavesas”* muestran que algunas de las indicaciones originales fueron cambiadas por el propio *Beckett*. La

incorporación de una variación, la luz fija y la velocidad más lenta, son decisiones posteriores, acaso generadas como consecuencia de la puesta televisiva.

La propuesta sonora que propone *Quad* implica una experiencia tan potente como lo es la visual.<sup>(38)</sup> Su ejecución puede ser llevada a cabo por músicos percusionistas experimentados como por meros aficionados o analfabetos musicales que sean capaces de sostener el golpeteo de una “caja china” durante la representación, poco importa. En cualquier caso, la obra tiene la propiedad de entrar en fase consigo misma, virtud que tanto buscaban, por ejemplo, Morton Feldman o Steve Reich para sus obras.

La expresión sonora de *Quad* opera, en cualquier caso, como el refuerzo semántico que sigue a una estructura sintáctica firme y determinante. Por una parte vuelve a decirnos una y otra vez lo que está ocurriendo en el cuadrado, y por otra, refiere al mundo exterior del mismo modo en que los pasos de los actores lo hacen. Esto es: depende de los pasos de los actores dentro del cuadrado para existir, pero al mismo tiempo vincula a los pasos de los actores con el mundo exterior. El sonido llega, claramente, desde fuera, junto con los actores que caminan.

El sonido se define como una totalidad de expresiones aleatorias posibles, generadas por la combinatoria, que como palabras arrojadas al medio audible, son agrupadas por quien escucha para constituir sus propios paisajes y sentidos sonoros.

“*Ser es ser percibido*” puede aplicarse aquí también al ser de la expresión musical.

## Drama.

*Quad* pone en relación danza con música. Cada vez que dos disciplinas artísticas se ponen en relación, se establece una relación de poder entre ambas. Una ostenta un poder mayor, la otra lo recibe o lo padece. Esta relación suele ser cambiante, y fijar o alterar las relaciones de poder entre los componentes de la obra es el trabajo del autor.

La estructura dramática de *Quad* se basa también en la construcción de relaciones personales y directas, instrumento-bailarín<sup>(39)</sup>. Cada vez que un bailarín entra en el cuadrado, el músico debe sonar. Cada vez que lo abandona, debe cesar. Los movimientos rigen así el espectro sonoro, que también produce solos, duetos, tríos y cuartetos cíclicamente.

¿Armonía? ¿Melodía? ¿Belleza? No hay ninguna indicación acerca de la voluntad de trabajar armónicamente. Los instrumentos elegidos son de percusión, lo que favorece en primera instancia su asociación fortuita, y la generación de ritmos individuales y acoplables. La melodía, -si existe- es un emergente de la combinatoria de las acciones sonoras producidas. Es trabajo de quien escucha -si puede hacerlo-, significarlas.

La belleza de la pieza también es una condición emergente, una consecuencia de poner en relación acciones repetitivas que son, de alguna manera, generadoras de pautas que se debe aprender a reconocer, mecanismo éste indispensable para toda apreciación estética. “*Chi commanda il racconto non é la voce: e l’orecchio*”<sup>(40)</sup>

*Quad* propone la generación de un espacio habitable. Pero ¿cómo es habitado? ¿Qué espacio constituye?

Los actores, sin rostro, sexo ni edad, son reconocibles de acuerdo al color de sus trajes. Caminan sobre la superficie tan mecánicamente, que

(38). Adjunto al trabajo las pistas sonoras de la representación en la Università Mediterranea di Reggio Calabria, con estudiantes del Laboratorio de Teatro de Renato Nicolini, ninguno de ellos músico.

(39). (Thierry De Mey en su conferencia en Buenos Aires, en 2006, Teatro Margarita Xirgu).

(40). Calvino, I. 1993, :138 .





Y esta condición de provocación nos sitúa frente a una ventana a la mente del otro. O, si lo preferimos, frente a un espejo, donde se refleja con claridad el valor que vuelve hipnótica una obra como *Quad*.



## Capítulo 8. Importando Analogías.

Cuando una cosa se parece a otra. Analogías. Falsas Venecias con góndolas verdaderas. Lujo y Pensamiento Analógico como soportes de Diseño. Automóviles, celulares, lencería. Situaciones intermedias.

*No podemos tener similitud sin diferencia,  
ni tampoco diferencia sin similitud.*

Claude Levi-Strauss

### Cuando una cosa se parece a otra

Luego del desarrollo de la Primera Parte de este trabajo, la Digitalización del Mundo, surge la necesidad de desplegar ahora su contrapartida, su complemento, el cierre del ciclo que comenzara con los procesos que valoran y ponen en evidencia las estructuras sintácticas. *Quad*, de *Samuel Beckett*, nos muestra desde su representación y desde su simulación, dos maneras distintas de producir Traducciones Intersemióticas de una misma obra. El caso es que tanto en uno como en otro caso, cada una de las disposiciones designadas por *Beckett* tienen lugar, ya sea que la pieza es representada por actores o por cuadrados de colores, ambos en una pantalla de televisión.

De hecho, al analizar con mayor profundidad la vasta obra poética y teatral de *Beckett*, se nos hace más evidente cómo su mirada se posa una y otra vez sobre el mismo objeto, permitiéndole moverse desde un espacio a otro, desde una expresión a otra, desde un campo semiótico a otro. Parece que *Beckett* suscribiera este designio que declara que todo lo que comprendemos pertenece a -o proviene de- una experiencia previa.

Llevándolo al campo específico del Diseño que se basa en el campo Analógico, podemos decir que una Analogía es el mapeo de un conocimiento perteneciente a un dominio (origen), dentro de otro dominio (destino), capaz de transportar un sistema de relaciones que son “visibles” en el objeto base, y se sostienen en el objeto destino.

Para el diseñador, tanto como para el artista, el músico o el dramaturgo, una analogía es una operación profundamente abstracta, que hace foco en los denominadores comunes relacionales, independientemente de los objetos en los que estas relaciones se manifiestan.

Resulta entonces imprescindible diferenciar los distintos tipos de similitudes, entre los que se encuentra la Analogía, la Similitud Literal y la comparación de meras apariencias, para continuar con esta investigación.

*“Alrededor de la casa del señor Palomar hay una extensión de césped.  
No es un lugar donde debería crecer naturalmente el césped;  
el césped es, pues, un objeto artificial, compuesto de objetos naturales,  
esto es, de hierba.  
El césped tiene como finalidad representar la Naturaleza,  
y esta representación se opera sustituyendo la Naturaleza propia del lugar  
por una Naturaleza en sí natural, pero artificial en relación con ese lugar.*

Calvino, Ítalo. El Césped Infinito. (42)

(42) Calvino, I. 1990  
: 37

Figura nro 36. Pág 120.  
Li-Xiaofeng. Escultura.

Para escribir este capítulo, y en general como acuerdo general para todo el trabajo, voy a ceñirme a la clasificación que desarrolla la publicación de Cambridge University Press, *"Similarity and analogical reasoning"*, editada por Stella Vosniadou y Andrew Ortony (1989, New York). Allí, en el capítulo 7, *Los Mecanismos del aprendizaje analógico*, Dedre Gentner nos habla de las diferencias entre Analogía, Similitud Literal, y Comparación de meras apariencias. Este tipo de razonamiento se da entre dos entidades, una de origen y una de destino o predicado. De manera que para diferenciar si el traspaso de información entre dos entidades relacionadas corresponde a alguna de estas tres categorías, deberemos pensar en un cartografiado sobre la entidad de destino, de las características de la entidad de origen. Estos son, incorporados a mi desarrollo, algunos de los conceptos que enumera:

### Analogía

En este tipo de comparación, sólo los predicados relacionales son cartografiados. Cuando estamos frente a Analogía vemos que los "objetos" comparados (origen y destino), comparten solamente estructuras relacionales. Estas entidades "no se parecen" entre sí. Las piezas de ajedrez que Nathaniel Cooke junto con John Jaques realizaron en 1849: el modelo Staunton, son las más populares hoy en día, y las únicas permitidas para todos los torneos oficiales. (ver figura 37)



Josef Hartwig desarrolla en Bauhaus en 1924 un modelo de juego de ajedrez, basado en una iconografía bauhausiana que logra establecer, por una parte, las claras jerarquías entre las piezas que el juego requiere, y por otra, una relación de novedosa entre la forma de algunas piezas y el movimiento que ellas pueden desarrollar en el juego, como en el caso del caballo y del alfil. (Ver figura nro. 38)

Figura nro 37. El Ajedrez Staunton, (1849), fabricado hoy.



La analogía que planteo en este caso es la establecida entre el nuevo diseño y los anteriores diseños de ajedrez. Si bien la forma de las piezas del ajedrez de Hartwig es totalmente distinta a las de Staunton, las relaciones de tamaño, jerarquía y significado se mantienen intactas. El peón sigue siendo la pieza más pequeña y más simple de todas; la torre, la más maciza, la reina, la más curvada y “femenina”, el Rey, la más imponente. La pareja real es fácilmente reconocible como tal, igual que en el diseño *Staunton*, y no por sus atributos “funcionales”, como versan tantos textos, sino por sus marcas simbólicas, que aunque mínimas, existen con gran potencia (La Reina y el Rey son las piezas ostensiblemente más altas, y están ambas “coronadas”, con una esfera y un cubo).

Es cierto que el caballo y el alfil son particularmente atractivos y distintos a las otras piezas del tablero. Pero si lo pensamos en profundidad... ¿No sucede lo mismo en el ajedrez de Staunton, y en tantas otras variantes?

El ajedrez de Hartwig es un claro ejemplo de analogía, en el que sólo los predicados relacionales son cartografiados en la comparación. La apariencia formal no nos conduce a establecer relaciones entre los términos de la comparación ya que las piezas de los distintos juegos no se parecen entre sí; la forma solamente nos es útil en el interior de cada una de las “entidades”, esto es, en cada uno de los modelos de juego de ajedrez.

### Similitud Literal

Aquí son cartografiados ambos: Predicados relacionales y atributos del objeto.

*Figura 38.* El Ajedrez Hartwig, de Bauhaus, 1924.  
*arriba:* sobre el tablero  
*abajo:* en su caja

La Similitud Literal comparte estructura relacional más descripciones objetuales. Para llevar a cabo una operación de similitud literal debemos replicar el objeto original. Pero no solo replicarlo en su apariencia, sino que debemos ensimismarnos con el objeto. Como dice Lacan, debemos imitarlo, y la acción de imitar se apodera del ser de quien imita. El ejemplo más contemporáneo es la producción seriada de un objeto de consumo que hace referencia a un objeto prestigioso del pasado, como una libreta “Moleskine” que debe permanecer idéntica a la imagen de la libreta original, pero que al mismo tiempo es imitada (copiada) por otras marcas a la perfección. Recordemos que en todos los casos estamos hablando de aprendizaje por analogía. No debemos confundir este concepto con la producción seriada que genera ilimitadas copias de un mismo original inexistente, como en el caso de la fabricación de los automóviles. Un proceso de producción basado en la similitud literal entre dos objetos deberá tener en cuenta tanto los procesos de producción como las características de lo reproducido, como si pensáramos en construir una silla Thonet, tocar a la perfección un cover de The Beatles o clonar una oveja.

Cuando todos y cada una de las características, atributos, relaciones, funciones, procesos y objetos a constituir en el dominio de destino, provienen única y completamente de las características, atributos, relaciones, funciones procesos y objetos del dominio de base, entonces estamos en el campo de la similitud literal.

Volviendo al ejemplo del juego de ajedrez de Hartwig, existe un tipo especial de similitud literal entre la forma del alfil, el caballo y la torre, y sus movimientos en el juego, que puede ser interpretado no únicamente como una operación analógica. El alfil muestra en su segmento superior una “x” que enfatiza el sentido diagonal de sus recorridos; el caballo ostenta una forma de “camino quebrado en ángulo recto”, y la torre simplemente es un cubo, que opera simbólicamente dentro de la lógica de las dos direcciones dominantes, adelante-atrás e izquierda-derecha.

### **Comparación de Meras Apariencias.**

Principalmente son cartografiados los atributos del objeto. Este es el extremo opuesto a las analogías. En Macau, Las Vegas, o Epcot Center, se han construido “réplicas” de parte de la ciudad de Venezia, o de algunos de sus iconos. Todos los visitantes saben a ciencia cierta que no se encuentran en Venezia. Pero, como cuando estamos frente a la escenografía de un teatro o el decorado de un film, nos dejamos llevar por la ficción, por la fantasía que supone el estar allí. Las apariencias, lo que “aparece”, este conocimiento que para los griegos no era lo esencial, sino lo meramente ilusorio. (*Doberti, en el Seminario FADU: La Retórica nos hace parecer verdadero lo que es falso, la Cosmética nos hace ver bello lo feo, y la Culinaria, nos hace ver provechoso lo que puede enfermarnos*).

Cuando sólo las apariencias coinciden, estamos frente a una ilusión, una diversión, un signo que no logra llamar la atención sobre sí, sino sobre lo que señala. Cuando son cartografiados únicamente, (o en detrimento de las relaciones, funciones y procesos), los objetos y sus atributos, estamos en el campo de la comparación de meras apariencias.

Son ejemplos de comparación de meras apariencias

El “espacio urbano” en Macau, Shopping Center (Falsa Venezia) / Venezia, Italia.

El Césped sintético / El césped (Dichondra + Gramilla + Trébol).

El Césped / La imagen de la Naturaleza a la distancia.

Las imitaciones de Elvis Presley /Elvis Presley en concierto.

La Torre Eiffel en Tokio o en Las Vegas / La Torre Eiffel en París.

El cabello teñido de rubio / el pelo de los niños.  
El sabor y el color del jugo de naranja / el jugo de naranja.  
Las mejillas de rubor cosmético / el color de la Juventud.

**Falsas Venezia sin góndolas falsas,  
falsas góndolas en la Venezia verdadera.**

Existen varias Venecias falsas a lo largo y ancho del mundo. Macau, China; Xentutul Park, Guatemala; en Disney, Orlando; en Las Vegas, Nevada. Se trata de complejos comerciales y recreativos que utilizan como atractivo la reproducción de los iconos venezianos a escala "urbana". En Macau, el sudeste de China, existe un complejo comercial que "replica" algunos de los íconos venezianos, como los canales, el Campanile, el puente de Rialto (solo que en lugar de salvar el Gran Canal, cruza una avenida para ingresar a un hotel) y algunas de sus plazas. Es propiedad de Las Vegas Sands Corporation. Contiene un hotel que es en verdad el sexto edificio más grande del mundo, y cuenta con el mayor casino jamás construido.

Pero vayamos por un momento a la Venezia verdadera, la del origen de estas duplicaciones. En sus canales, además de taxis, vaporetti, barcos privados, lanchas ambulancia, lanchas obrador, lanchas policía, lanchas correo, regatas, barcazas para el transporte de mercaderías de todo tipo, navegan las icónicas góndolas. Las góndolas son barcos muy especiales, contruidos y tripulados de acuerdo a costumbres y regulaciones tan antiguas como específicas y severas.

Existe, no obstante, un servicio de paseos para turistas, en barcas que guardan cierta apariencia de góndolas, pero sin serlo.

No cabe duda de que una pareja de turistas que no esté familiarizada profundamente con el diseño y la construcción de una auténtica góndola, sus ornamentos o el indumento oficial de los gondolieri, no notará ninguna diferencia. Pero estas falsas góndolas, al servicio de tantos hoteles -incluso en el Canal Grande-, transportan incrédulos y románticos pasajeros entreveradas entre las otras, las góndolas verdaderas.



Las diferencias no son pocas para el ojo del diseñador atento. La góndola verdadera es una barca asimétrica, que flota de manera inclinada, fuertemente escorada a estribor. No posee un eje de simetría recto. En su lugar, una suave línea curva divide la embarcación en dos mitades desiguales. Se asemeja, por así decirlo, un poco a la forma de una especie

*Figura 39, izquierda.*  
Macau, Shopping  
Center, Bankgog.

*Figura 40, derecha.*  
Falsas Góndolas en la  
Venezia verdadera.

de gran banana cuyo eje es un arco con una suave flecha; ya no es una recta. En la góndola veneciana, el peso de los ocupantes es crucial, el remero se para sobre la popa, a babor, para remar, y equilibra con su gran remo haciendo palanca sobre la fórcola, los pesos de la barca, la dirección, la velocidad y la fuerza y los movimientos del agua de la laguna. El primer pasajero que suba a la barca, deberá sentarse siempre tendiendo al centro, de ahí en más, los pesos se irán distribuyendo de acuerdo a la cantidad y el porte de los ocupantes, de manera lo más simétrica posible.

En la proa, la góndola lleva invariablemente una pieza de acero o bronce cromado, como una especie de mascarón. En él, seis barras rectas apuntan horizontalmente hacia la proa: son la representación de los seis sestieri o barrios de Venezia. Una séptima apunta hacia la popa de la nave: Es la representación de la Giudecca. Todas estas particularidades faltan en las góndolas falsas. Ver Figuras nro. 41 y 42.

En Venezia hay otras barcas, también de madera negra, con detalles en acero y adornos similares a los de las góndolas verdaderas. Sin embargo, son barcas axialmente simétricas, con un diseño completamente diferente a una verdadera góndola. Tampoco el indumento de los marineros que guían estas barcas es el oficial, ni su sindicato o sus tradiciones son las mismas (Llegar a ser gondoliero en Venezia es un raro privilegio, solo reservado a unos pocos). Sencillamente estas barcas simétricas y sus marineros, no son ni gondole, ni gondolieri.

Me pregunto cuántos de los pasajeros que gozan de este servicio –y lo pagan como un verdadero servicio de Lujo- lo saben.

No obstante, este “lujoso” servicio de pasear en góndola, extrapolado a las falsas Venezias de Shopping Mall, como Macau, nos plantea una nueva inquietud. No hay en Macau góndolas falsas, sencillamente porque no hay necesidad de ellas. A nadie se le ocurriría replicar las auténticas falsas-góndolas venecianas, aunque constituyan uno de los rasgos legítimos de la legítima Venezia.

Fig 41. izquierda. Góndolas auténticas en Venezia, Italia, 2009.

Fig 42. derecha. Góndolas falsas en Venezia, Italia, 2009.

Figura 43. Pág 127, arriba izq. The Venetian, Macau, China.

Figura 44. Pág 127, arriba der. Epcot Center, Disney, Orlando, USA. Réplica en escala reducida.

Figura 45. Pág 127, centro. Las Vegas, Nevada, USA. Réplicas del Campanile, Palazzo Ducale, Rialto y S. Marco.

Figura 46. Pág 127, abajo. Venezia, Italia. Ponta della Dogana, la Salute y Il Rdentore. Vista desde el Campanile.







## Lujo y pensamiento analógico como soportes de Diseño.

Ambas son prácticas de *Diseño* consideradas extremas, como oportunidades únicas para comprender los límites del hacer y el pensar del proyectista.

En el caso del lujo, presente cuando en un objeto diseñado se concentran ilimitadas bandas de redundancia que lo constituyen en la más refinada y perfecta expresión posible de su clase; en el caso del pensamiento analógico, cuando la relación entre dos objetos entre los que hay un trasvasamiento de saberes proyectuales nada tiene que ver con sus formas, sino con las relaciones construidas a partir de sus estructuras sintácticas o significantes.

*"La experiencia del lujo es una experiencia espiritual, que hace mejores a las personas involucradas en dicha experiencia."*

(Prof. Susana Saulquin, seminario de doctorado FADU 2008) (43)

Es evidente que la palabra Lujo encierra más de una interpretación. El sentido de esta aproximación al posible significado de este concepto será intentar develar algunas aristas menos pensadas del término, contrapesando esa característica de "Banalidad" o de "Superficialidad", con aquella de "Espiritualidad", que sugería la Prof. Susana Saulquin durante el seminario de doctorado de 2008 en la FADU.

*"El mundo de las mercancías de lujo es un campo extremo del diseño, como el Espacio, los partidos de polo, las Fosas Marinas, el Everest, donde al hombre le es concedido experimentar condiciones particularísimas y donde los fenómenos se revelan con características totalmente enfatizadas o particulares para hacer aparecer más claras las reglas que los gobiernan; lugares donde se ejercita a volverse mejores, a no equivocarse, a comprender qué es lo central y qué es lo marginal, donde apuntar la energía, etc..."*

(Lusso versus Design, :38) Flaviano Celaschi prof. Regular de Diseño Industrial del Politecnico di Torino, Alba Cappellieri profesor asociado de la Facoltà di Design del Politecnico di Milano, y Alessandra Vasile arquitecta. (44)

La frase de Flaviano Celaschi sitúa al Lujo en un lugar muy preciso, al tiempo que comienza a librarnos de preconceptos: El Lujo es uno de los extremos del diseño. La comparación con las mayores alturas y profundidades conocidas, con sus misterios y desafíos, es difícil de igualar. El artículo de Lujo, pensado como el grado sumo de una clase de objetos, como el más brioso de los corceles de una manada, como la más hermosa mujer de un pueblo, congrega a las personas frente a un hecho, que si bien no es inobjetable (en el pueblo hay seguramente muchas mujeres hermosas), crea un acuerdo firme acerca del valor de algo, para alguien, en un contexto o condición dada.

(43). Saulquin, S. 2008

(44). Celaschi, F; Cappellieri, A; Vasile, A. :38

(45). Thomas, D. 2008 :24

*"La industria del lujo ha cambiado la forma de vestir de la gente. Y ha reorganizado nuestro sistema económico de clases. Ha cambiado nuestra forma de interactuar. Ha entrado a formar parte de nuestro tejido social. Para lograrlo, ha sacrificado su integridad, socavado sus productos, empañando su historia y engañando a sus clientes. Para hacer "accesible" el lujo, los magnates lo han despojado de todo aquello que lo hacía especial"*

Dana Thomas.Deluxe. How Luxury lost its luster.(45)

Pero una vez más, al comprender un determinado grupo social las bondades o ventajas de un bien entre otros bienes, de una persona entre otras personas, busca replicar estas características, pretendiendo obtener para todos, o al menos para cada individuo, lo que en el otro brilla o sobresale. Pero ¿Cuáles son esas características o esos objetos de los cuales es más difícil apropiarse, los que son más difíciles de replicar? Las razones por las cuales el hombre busca el grado sumo del diseño, o bien de la expresión de un material, o de su tratamiento artesanal, son por lo menos tan espirituales como mezquinas, tan altruistas como viles. Los museos del mundo están repletos de artículos de lujo, de todas las civilizaciones, y a lo largo de toda la Historia. Esos artículos pueden ser armas, vestimantas, objetos, pinturas, herramientas, utensilios o juguetes, poco importa.

*“Para cumplir con las previsiones de beneficios, las empresas del lujo han tenido que reducir gastos. Algunas usan materiales de inferior calidad, y muchas han trasladado discretamente su producción a países en vías de desarrollo.”*

Dana Thomas. Deluxe. How Luxury lost its luster (46)

Otro (y a la vez el mismo) es el problema del Lujo contemporáneo. Es distinto porque, como cita Dana Thomas, muchos de los artículos que consumimos son émulos, referencias, reflejos de esos artículos o costumbres pretendidamente “lujosas”. Para viajar en un asiento de 1ª. Clase desde Frankfurt a Milano es necesario comprar un ticket mucho más caro; no obstante, pese a la comodidad y la atención especial, no es una experiencia que pueda a uno cambiarle la vida. Es una opción onerosa, es verdad, pero la diferencia no va mucho más allá de este carácter. Existe hoy un fuerte crecimiento del Marketing del lujo, lo que es en verdad una manipulación de productos y servicios pretendidamente lujosos, destinados a la mayor cantidad posible de personas, haciéndoles creer que se trata de experiencias únicas.

### **Automóviles, celulares, lencería.**

Las campañas publicitarias de *La Perla* parecen ser la imagen misma del Lujo.

La *Bugatti Veyron* es tan perfecta que parece haber sido construida en una sola pieza, como si fuera de hielo.

Samsung y Motorola se esfuerzan por hacernos entender que un teléfono celular también puede ser una joya.

El mensaje del Lujo, una vez más, nos llega mezclado, entreverado.

Las sensuales jóvenes envueltas en lencería fina de *La Perla* nos hacen pensar en el lujo como un bien deseado, pero en definitiva, algo a lo que todos podríamos acceder.

Por más altos que sean sus precios, no dejan de ser bragas y sostenes. Algo parecido ocurre con los teléfonos celulares. (*Figura 48.*)

Bugatti plantea, sin embargo, otro problema. La *Veyron* es, sin más, la máquina de calle más veloz del mundo, con sus 450 Km./h; y sin duda, uno de los artículos más lujosos que el hombre produce hoy en día. (*Figura 47.*)

(46). Thomas, D. 2008  
:21

Lujo y prestación en Bugatti aparecen tan entrelazadamente asociados como lujo y deseo en la lencería –y su presentación comercial- de La Perla.

### El lujo y su residuo.

¿Cuáles son los alcances y posibilidades de expresión que el Lujo brinda a los diseñadores? ¿Existen distintas clases de Lujo? ¿Es el Lujo una categoría negativa del diseño? ¿Es posible el Lujo en Artes menos “materiales”, como la Música? ¿Y de qué manera es posible en la Arquitectura Contemporánea? ¿Qué entendemos por “Lujo verdadero”? ¿Es el Lujo una categoría únicamente subjetiva?

*“Entre 1922 y 1924, con la ayuda de sus amigos Louis Renault (el cofundador de los automóviles Renault) y Ettore Bugatti (el revolucionario constructor de coches italiano), Emile-Maurice lanzó productos para el automóvil tales como baúles adaptables a la parte trasera de una Bugatti o carteras de cuero para mapas. Contrató a artistas contemporáneos de la talla de Jean-Michel Frank, los hermanos Giacometti y Sonia Delaunay para diseñar productos; desarrolló nuevas líneas, concretamente la alta costura y los cinturones, y expandió la red de venta a centros de veraneo tan elegantes como Deauville, Biarritz y Cannes.”*

A propósito de la creación de la marca Louis Vuitton. Dana Thomas. Deluxe. How Luxury lost its luster.(47)

(47). Thomas, D. 2008 :55

Figura nro. 47. izquierda Bugatti Veyron, el automóvil mas rápido del mundo.

Figura nro. 48. derecha Celular, por Giorgio Armani.

El Lujo podría quizás, separarse del concepto de autenticidad, pero se encuentra sin duda fundido solidariamente al concepto de perfección. Como si aquello que, frente a nosotros, nos afecta, no pudiera ser producido de manera más excelsa o precisa. Y nos shockea de manera violenta, sacudiendo de un solo golpe todas nuestras categorías acerca de lo bello, lo perfecto, lo deseable.

Lars Lerup, decano de Rice University, USA, dice en su conferencia, señalando un panel de madera de la sala: *“Sabemos que esto nos afecta. Sin embargo, sabemos muy poco acerca de cómo, y cuánto nos afecta.”* (Fadu, conferencia magistral 26 de noviembre de 2008.)



Entonces, hemos encontrado algo más: El objeto de Lujo, al igual que todos los objetos diseñados, nos afecta. Y parece ser el grado sumo de esta afectación generada por un objeto.

Sin embargo no me refiero al “lujo” como aquella condición meramente contextual, por la cual un vaso ordinario de agua se constituye en lujo en medio del desierto, debido a un problema de carencia (Como lo muestra repetidamente Samuel Beckett en su obra Act without words I) .

El lujo al que me refiero, es aquel por el cual –aun cuando estuviéramos en el mismo desierto y faltos de las mismas carencias-, el vaso es en realidad un precioso y perfecto cáliz de oro.

Y es lujoso no por ser innecesario, ni perverso, ni tampoco por querer ser pura ostentación, ni por reemplazar con su material y su tratamiento una mera ocasión funcional por otra simbólica.

El objeto de lujo lo es más bien por anteponer, como todo objeto de diseño, su condición simbólica a la funcional, pero esta vez de un modo total, sin condicionamientos, sin concesiones de ningún tipo, de manera absolutamente extrema.

Hablo entonces, del Lujo como esa operación volitiva, necesaria, casi única, que liga la experta perfección de quien confecciona con la perfecta oportunidad que ofrece el material.

Pero además, es objeto de este estudio teorizar sobre la posibilidad que esta clase de objetos o tratamientos pueden tener, de producir alguna clase de “aprendizaje”, o transformación espiritual al observador.

*“El lujo contemporáneo se ha movido entre la opulencia de la exhibición material a la delicadeza de la emoción inmaterial, asumiendo las formas del “bello e ben fatto” del made in Italy: es cultura, cualidad, belleza, bien cultural, distinción, y trasciende los valores económicos típicos del lujo tradicional”.*

Flaviano Celaschi. Lusso versus Design.(48)

Una cañería termosellada, por más perfecta que sea la mano de obra de su terminación, no es un objeto de lujo. ¿Por qué no lo es?

Existe en el concepto generalizado de la palabra “Lujo” una componente negativa tan fuerte y tan falsa al mismo tiempo, como la componente positiva –y también falsa- que existe en la palabra “Funcional”. (Que el lujo es una pérdida de tiempo y de recursos, una característica innecesaria, una inutilidad, superficial, una banalidad ostentosa.)

Así, nuestra cañería termosellada es un bien acotado y justo, (noblemente funcional y virtuoso), sin embargo su extremo –el grifo de oro- es un escándalo ostentoso e innecesario.

Una montaña de diez mil billetes de 500 euros no es un objeto de lujo. Es una cantidad enorme de objetos corrientes. De calcos, de símiles, de copias exactas, perfectas, inútiles si no es para simbolizar su propio poder. Incapaces per se (en un contexto corriente), de belleza, de lujo o de perfección.

Sin embargo, mil aplicaciones de oro en un vestido de alta costura de un diseñador de renombre, convierten sin objeciones al vestido en un objeto de lujo.

(48). Celaschi, F. 2007 :11

Las circunstancias en las que aparece el lujo dependen de la factura del material, y no sólo de la calidad o el precio de sus componentes. La manera en que el material ha sido tratado, los caminos por los cuales ese material “escapa” a su propia esencia, “deja de ser” él mismo, para convertirse en una nueva versión -antológica- de sí mismo, la más perfecta, la más aislada y única.

Es entonces exactamente donde el Lujo roza la experiencia espiritual.

Experiencia que depende, como todas, del contexto.

Que el material utilizado sea el más buscado y apreciado por todos, es, desde luego, la primera condición contextual en la que nos encontramos inmersos. Pero que el tratamiento sea sublime también depende de los otros tratamientos, de los que precedieron la existencia de esta pieza.

Esa tecnología disponible, ese artesanato o manufactura, esa condición política es la que reverbera en este objeto, que de ahora en más será el más sobresaliente de los de su clase, el más perfecto y extremo de todos los diseños que lo precedieron -una nueva y perfecta pieza del museo del futuro-, forma parte indisociable del concepto de Lujo.

*“El lujo tal y como lo conocemos hoy está enraizado en las cortes reales europeas, que fueron las que establecieron los estándares de la vida suntuosa. (...) La esposa de Napoleón, la emperatriz Josefina, gastó en vestidos a lo largo de diez años la mitad de los 15 millones de dólares que Francia obtuvo en 1803 por la venta a Estados Unidos de Luisiana.”*

Dana Thomas. Deluxe. How Luxury lost its luster.(49)

Sin lugar a dudas, la apreciación de cualquier sistema de símbolos depende de la información que se tiene acerca de los códigos que ese sistema maneja. Esto es, de la educación recibida a tal efecto.

Muchas de nuestras escuelas de diseño se jactan de “comunicar ideas”, “actuar con sentido común”, “evitar la enseñanza del estilo”, “promover la buena arquitectura”, “ajustarse a la demanda programática”, “enseñar un oficio”, y tantas frases que a primera vista suenan tan bien intencionadas como inocuas.

Sin embargo, estos estereotipos suelen ser falsos condicionantes, simples destructores de conocimiento. Estilemas que interrumpen la búsqueda de los límites del diseño, aquellos extremos en los que el Lujo se posiciona y gobierna desde el primer instante. Es la producción y diseño de artículos de lujo, quizás, la que puede enseñarnos como diseñar mejor.

*“La producción está organizada de tal forma que tenemos una productividad increíblemente alta. El taller es un lugar con una asombrosa disciplina y rigor. Cada movimiento, cada paso en todos los procesos, está cuidadosamente planificado con la más moderna y completa ingeniería tecnológica. No es muy distinto de como se hacen los coches en las fábricas más modernas. Analizamos como hacer cada parte del producto, donde comprar cada componente, donde encontrar la mejor piel al mejor precio o que tratamiento debe recibir. Un simple bolso puede tener hasta mil intervenciones durante su manufactura y planificamos todas y cada uno de ellas”*

Bernard Arnault, Louis Vuitton

(49). Thomas D, 2008 :31

El texto de Bernard Arnault podría ser aplicado sin contradicciones a la construcción del Ford T, la Torre Eiffel, la Unidad de Habitación de Marsella, El Pabellón de Barcelona o el pequeño edificio de Chanel del Central Park de New York, diseñado por Zaha Hadid, o una lámpara de *Mariano Fortuny* en Venezia.

No obstante, no pretendo explicar el proceso de producción de un bien básico, sino de un objeto, como dice Chanel, necesario por su innecesariedad.

Oscar Niemeyer solía decir que los edificios públicos, aquellos construidos por el Estado tenían la obligación de ser Lujosos, porque eran los dineros eran del erario publico los que los habían posibilitado, y el brasilero más pobre que no tiene otra cosa debe gozar, al menos, de estos bienes de Lujo, que son públicos.

La oportunidad de estudiar el Lujo en sus diversas expresiones, y abordar este tema de manera completa y profunda nos hará, de seguro, mejores diseñadores, y acaso a raíz de esto, personas más sensibles o mejores.

**Mariano Fortuny, Isabelle de Borchgrave, El Anatsui, Li Xiaofeng.  
El problema de la materialidad, la innovación y el Valor.**

*"El lujo es una necesidad que empieza donde termina la necesidad"*  
Coco Chanel (50)

La mesa de trabajo de Isabelle de Borchgrave, expuesta en la sala central del Palazzo Fortuny, en Venezia durante julio de 2008, muestra escuadras de madera, tijeras, moldes, pintura. Herramientas o acaso émulos de las herramientas utilizadas para confeccionar los vestidos de Mariano Fortuny. Sin embargo esta vez, la exposición es de Isabelle de Borchgrave, quien ha reproducido en papel las formas y los estampados de los diseños de Fortuny. (Figura nro. 49)

Estos signos hacen referencia a las herramientas originales, -que seguramente no fueron dejadas para el contacto con el público durante la exposición- Y en lugar de los vestidos auténticos, una innumerable



(50). Thomas D, 2008 :27

Figura nro 49.  
Isabelle de Borchgrave, exposición de vestidos de papel en el Palazzo Fortuny, Venezia, Italia. 2008.



cantidad de magníficos vestidos de papel pueblan el espacio del Palazzo. Son abrumadoramente perfectos. Tan delicados y precisos que el residuo de su producción (el mantel de papel sobre el que se estamparon los diseños) está exhibido como una gran pintura abstracta sobre la pared, junto a maniqués de madera, lámparas, sillas y toda suerte de creaciones, innovaciones e invenciones del autor.

La sola contemplación de las lámparas del palazzo Fortuny las devela como auténticas. Los vestidos de Isabelle de Borchgrave, aún cuando sean “maquetas”, ni siquiera réplicas de los vestidos originales, también lo parecen. El contexto nos dice que todos estos objetos son “auténticos”, ¿Por qué?

¿Podría el papel que conforma cada prenda manufacturarse de manera más “lujosa”?

¿Podría la madera que forma la estructura poliédrica que muestra la fotografía ser más delicada?

Hace un par de años, la fachada del Palazzo Fortuny estuvo cubierta por la obra del artista de Ghana El Anatsui. Su trabajo, realizado con residuos de envases de aluminio cuidadosamente enhebrados, y compuestos bajo entramados muy precisos causa asombro y admiración. *Figuras 50, 51.*

No obstante, pese a conformarse como profundas experiencias espirituales, ninguna de estas expresiones artísticas podría ser definida, sin temor a equivocarnos, como Lujo.

Los vestidos son de papel, las escuadras son de madera corriente, el papel que protegía la mesa no es otra cosa que un papel manchado por el uso intenso, los hermosos maniqués articulados son antiguos y escultóricos, pero no lujosos.

*Figuras 50. izquierda*  
El Anatsui, el artista Gahnes cubre con su obra la fachada del Palazzo Fortuny, en Venecia.

*Figuras 51. derecha*  
El Anatsui. Trabajos desarrollados con un sistema análogo al del Palazzo Fortuny.

Los cielorrasos de Antoni Gaudí en el Parc Guell tampoco son lujosos. Están compuestos por materiales ordinarios, como restos de juegos de té, azulejos y piezas cerámicas maravillosamente encastradas en el estuco.

En cambio los cielorrasos de la Casa Fuster, de Domenech i Montaner en la misma Barcelona, laminados en oro, sí lo son. *Figura 52.*

Los vestidos de Isabelle de Borchgrave en la exposición de Mariano Fortuny en Venecia son de papel, no de seda.





Los poliedros, lámparas y maniqués de Fortuny no son de oro, sino de madera, tela y metal. (Figura nro. 53.)

Los vestidos y esculturas de Li Xiaofeng, que maravillosamente aluden al cuerpo que no se encuentra allí para darles sentido, están contruidos con precisas -y preciosas- articulaciones de pedazos de porcelana ordinaria china. Su valor comercial, al igual que tantas obras de arte contemporáneo es seguramente altísimo. ¿Se trata entonces de objetos de lujo? (Figuras nro. 36, 54.)

¿Existe entonces una relación insoslayable entre lujo y materialidad?

¿Sólo algunos materiales son capaces de portar el mensaje del Lujo?

¿Nuestro espíritu es afectado por el oro, el mármol o la seda de una manera más intensa que por el papel, la lata o la madera?



Figura 52. arriba izq. Interior del Casa Fuster, de Doménech i Montaner, Barcelona.

Figura 53. arriba der Lámpara Mariano Fortuny, Venezia, Italia.

Figura nro 54. abajo Li-Xiaofeng. Escultura.

## Situaciones intermedias

*“Analogía y Similitud Literal yacen en un campo continuo de grados de superposición de atributos. En ambos casos, el origen y el destino comparten una estructura relacional en común. Si esto es lo único que comparten, entonces la comparación es una analogía.”*

Vosniadou, S. y Ortony, A. Similarity and analogical reasoning<sup>(51)</sup>

Como suele ocurrir en otros campos del conocimiento y de la vida en general, las situaciones descritas anteriormente, raramente aparecen en estado puro. Atributos, Relaciones y Funciones replicadas se mezclan en un sinfín de grises que nos impiden clasificar con claridad el tipo de operación que se está desarrollando. Además, el contexto puede cambiar el significado de lo anteriormente actuado, bañando con una pátina de legitimidad lo que sonaba “falso” en un inicio, o revisando la autenticidad de una obra canónica, para reposicionarla como una obra de relativo valor (el caso de Carmina Burana, de Karl Orff, por citar un ejemplo).

El caso de la escenografía del Teatro Olímpico en Vicenza, (*Las cinco vías de Tebas*), obra de Vincenzo Scamozzi, que fuera diseñada y construida para la inauguración del Teatro, en 1580 es representativo de estas ambigüedades. La escenografía incluída en la obra palladiana proponía al público la visión escénica de cinco calles urbanas a través de los arcos que enfrentan a la platea. Estas calles representan la vida en la ciudad, su gente, sus amaneceres y atardeceres. ¿Analogía? ¿Comparación de meras apariencias? ¿Diversión? ¿Alusión? La perfección de la ficción llegaba a un punto tal, que niños y enanos vestidos como adultos, recorrían durante la función los fondos de la escenografía, haciendo aún más creíble la ficción de estar frente a una ciudad. Parece que estamos frente al caso de una *Comparación de Meras Apariencias*, en el ámbito de la escenografía. No obstante, cabe una pregunta: ¿qué ciudad es representada? Los edificios realizados en papel maché no nos remiten a una ciudad en particular. No se trata de Macau, replicando Venezia. Sin embargo, una visión desde el interior de la Basílica Palladiana hacia la ciudad de Vicenza, nos da una imagen muy emparentada relacionalmente con la escenografía de Scamozzi. Y si esta ciudad en el teatro fuera Vicenza, sería una Vicenza aludida por medio de los mecanismos de la Analogía, en donde los atributos de los objetos son dejados de lado en función de las estructuras relacionales, que es lo único que se replica. Los arcos del Teatro Olímpico y los de la Basílica comparten entonces el mismo lugar en la Representación, -la misma topología-, y la ciudad de Vicenza, junto a las *Cinco Vías de Tebas*, también.

## Un origen, múltiples comparaciones.

*Ni bien nos alejamos desde la coincidencia perfecta,  
nos enfrentamos con una multitud de decisiones difíciles:  
¿Cuanto corresponde a la perspicacia del comparador?  
¿Cuanta capacidad tiene para considerar factores contextuales actuales?  
¿Cuánta tolerancia a la ambigüedad?*

(51). Vosniadou, S;  
Ortony, A. 1989.

(52). Vosniadou, S;  
Ortony, A. 1989.

Vosniadou, S. y Ortony, A. Similarity and analogical reasoning<sup>(52)</sup>

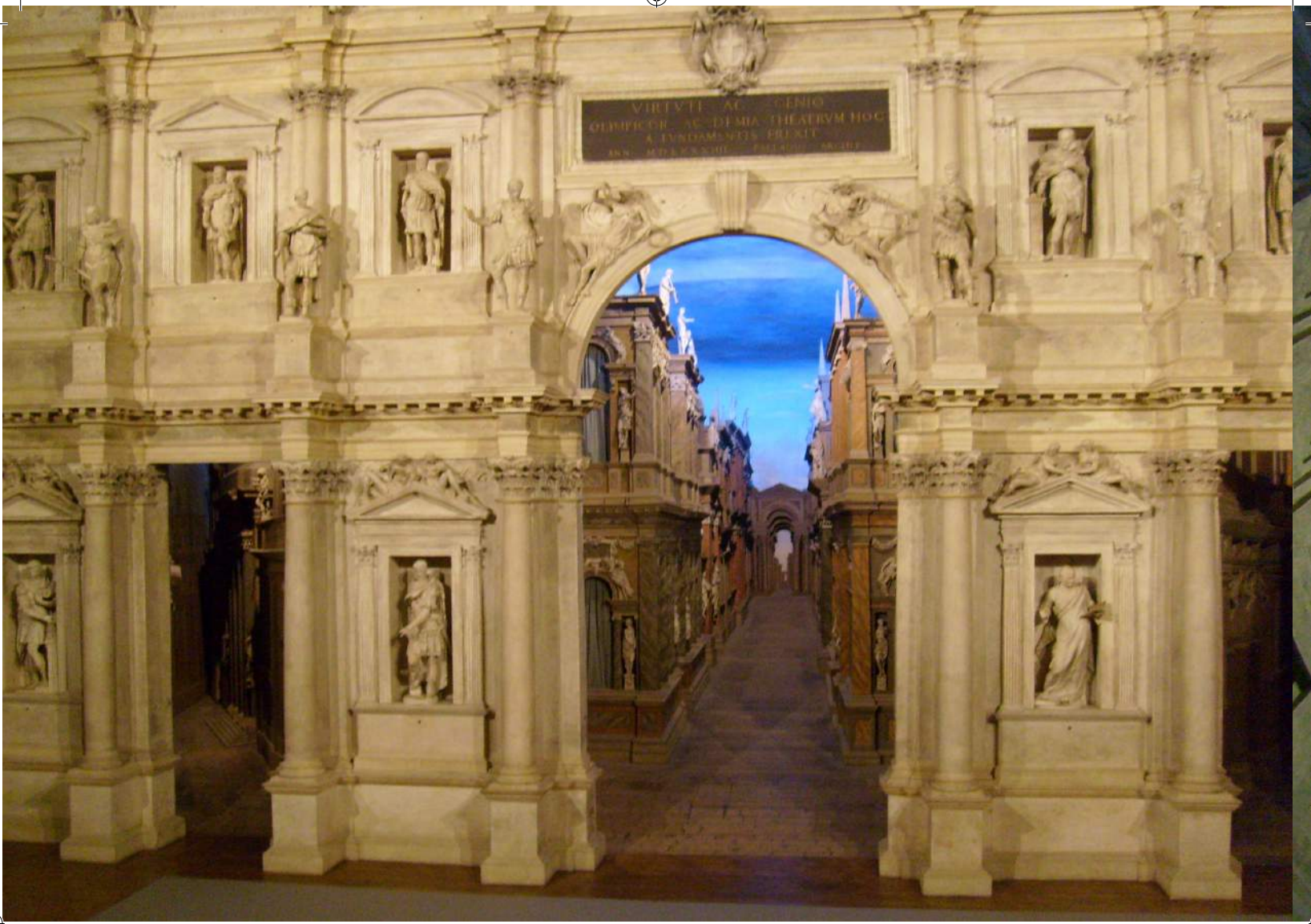
El Pantheon es para los cristianos de hoy una iglesia católica. Sin embargo, en su construcción fue concebido como un templo pagano. En lugar de linternón, un oculus, u ojo circular, desprovisto de techo corona la cúpula semiesférica, apoyada sobre un arquitrabe constante y circular. Desde la construcción de la cúpula de Santa Maria dei Fiori, por Brunelleschi en Firenze, decenas de edificios de altísimo valor histórico a lo largo de los siglos 16 en adelante, han utilizado al Pantheon como modelo. La lista no incluye necesariamente a San Carlino alle quattro fontane, no obstante, las analogías son todavía posibles a la luz de las imágenes.

La iglesia de San Carlino alle Quattro Fontane en Roma es una iglesia católica romana en Italia. Proyectada por el arquitecto Francesco Borromini, fue su primer encargo independiente (1634). Es un ícono, una obra maestra de la arquitectura barroca. La famosa cúpula, con su intrincado patrón geométrico de octógonos, hexágonos, cruces y otras figuras, descansa sobre un arquitrabe continuo y ondulante, apoyado a su vez en gruesos muros, y en dieciséis columnas. El linternón en la parte superior establece una jerarquía lumínica, plena de significados religiosos, reforzada por las otras entradas laterales de luz.

Es indudable la referencia de *Borromini* al Pantheon. Ya la relación establecida por *Brunelleschi* era potentísima, aunque no basada en criterios de *Similitud* sino de *Analogía Constructiva*. Borromini, no obstante, logra separarse del modelo, aludiendo constantemente a él. San Carlino Parece ser un Pantheon estirado, retorcido y curvado por fuerzas irrefrenables.

*Figura nro. 55. Página 138, arriba.* El espacio escénico del Teatro Olimpico

*Figura nro. 56. Página 138, abajo.* La Ciudad de Vicenza desde la Basilica.





### Analogía, Similitud literal y Comparación de meras apariencias en un pequeño valle en Suiza.

En Vals, Suiza, Peter Zumthor construyó un complejo de baños termales en un pequeño valle entre los Alpes. El conjunto estaba ya conformado por varios hoteles, restaurantes y servicios de existencia previa a su proyecto. El renovado complejo, hoy cuenta con piletas perfumadas, sonoras, duchas escocesas, sauna, masajes, y todo tipo de servicios, a cual más hedonista. Los turistas fatigan las reposeras sin descanso, fotografían infinitamente el edificio, filman secuencias de video. Los grandes paños vidriados que Zumthor instaló con precisión enmarcan la montaña de manera pulcra y perfecta; aun cuando hubieran sido abiertas casi en cualquier dirección, el efecto hubiera sido magnífico.



¿Qué pasa fuera de las Termas?

A ambos lados del valle se levantan cerca de cien pequeñas construcciones de madera y piedra. Pequeños establos de tamaño bastante constante, que parecen pertenecer a distintos propietarios, todos integrantes de la misma comunidad. Las semejanzas entre las construcciones son mucho mayores que el efecto de diferenciación producido por sus variaciones. El número de las variaciones, era al mismo tiempo incontable.

Las similitudes nos hablan del sentido de pertenencia a un lugar. El valle de Vals sigue a otro valle, y precede al próximo a lo largo del camino que los une. Todos ellos se encuentran delicadamente poblados por el mismo tipo de construcciones. No obstante, podemos detectar variaciones en la construcción de establos entre las distintas comunidades. Una vez que dejamos atrás el valle de Vals, un buen grupo de pequeñas características se pierde por completo. Al mismo tiempo, una buena cantidad de relaciones constructivas permanece inalterada a través de todo el cantón. Me ocupé organizadamente de listar las entidades constantes, objetos, atributos, relaciones (disposiciones sintácticas), funciones y procesos que definen esta singular forma de ocupación del

*Figura nro. 57. Página 139, arriba. Pantheon, Roma.*

*Figura nro. 58. Página 139, abajo. San Carlino, Roma.*

*Figura nro. 59. Vista de la montaña desde el interior de las Termas de Vals, de Peter Zumthor.*

espacio, a fin de identificar Analogías, Similitudes literales y comparación de meras apariencias.

Las construcciones están, en su mayoría, ligadas entre sí a través de un sendero que sube desde el valle. Ocupan la ladera de la montaña de manera uniforme, separándose a distancias más o menos regulares. Tienen, invariablemente, dos entradas: una pequeña puerta en el frente, acompañada por dos ventanas cuadradas, una a cada lado, colgando del mismo dintel. En el extremo opuesto, un gran portón doble para permitir la entrada del ganado.

También invariablemente se elevan sobre un basamento de piedra que nivela la construcción sobre la montaña. Sobre este basamento, cuatro ángulos de piedra soportan el techo de madera también revestido de piedra. Entre los pilares angulares la construcción se cierra con un entablamento rústico, que deja pasar la luz y el aire al interior.

De manera que todas –o casi todas– las construcciones presentan su eje de simetría paralelo a la pendiente de la montaña. La parte más baja de la construcción, la que tiene el portón para los animales, se vuelve hacia la cima, mientras que la más alta, la de la puerta y las ventanas, enfrenta la pendiente.

En cuanto se refiere a los laterales, uno de ellos recibe el sol de la tarde, y suele utilizarse para secar o almacenar la leña. Sobre este esquema, incontables adiciones y supresiones de forma, tamaño y carácter tienen lugar alrededor de la construcción.

Un breve paseo entre los establos revela inmediatamente su condición de colonizadores del espacio. Situados a la misma distancia entre ellos, escanden la montaña, uno a uno. Sus fachadas enfrentan la pendiente y el valle, el paso de los automovilistas, el espejo que conforma la montaña de enfrente. Sus laterales rozan el pasto o la nieve, según les toque.

Las construcciones se confunden aún a plena luz del día con las piedras de gran tamaño que también habitan la ladera de la montaña. Ya al atardecer, los establos pasan desapercibidos entre la oscuridad del pasto húmedo impregnado de estiércol. Los techos de piedra enmohecida por líquenes multicolores no logran imponer su condición geométrica. Todo se funde en un descender de pendientes de piedra y musgo, pasto y nieve, leña y rocas. A medida que atardece, las diferencias entre el paisaje y las construcciones ocupantes se van borrando cada vez más.

Sin embargo, por más integrados que estén estos establos con el contexto, no es posible dejar de notar su presencia desde la ruta en el fondo del valle, desde la villa, desde las termas, en cualquier dirección en que volvamos nuestra mirada.

Parece evidente, a juzgar por su imagen y por el discurso que fluye al pensar en ellos, que los establos de Vals representan un tipo. Obedecen no a una función mecánica (esto lo hacen todos los establos del lugar, aunque difieran mucho entre ellos), sino a una interpretación contextual, cultural, económica, constructiva, climática, política, material, histórica y temporal de una comunidad respecto de su territorio. (La oposición forma-función, tan mezquina y dañina para el diseño y la Arquitectura no existía en los tiempos en que los campesinos construyeron sus establos, ocupada su mente en otros menesteres menos lascivos). No obstante, la ocupación de la montaña es uniforme y muy precisa. Los establos definen a los campesinos de Vals, con todas sus diferencias y sus acuerdos. Del mismo modo, los Palazzi Veneziani definen a sus señores, mucho más a través de sus similitudes constructivas que a través de sus diferencias expresivas. (Los postigos, dinteles y chimeneas del Ca D'Or difieren en

poco y nada de los de un ignoto palazzo en una perdita fundamenta en el Cannareggio).

No obstante, los establos no solo duermen en la montaña de Vals. Bajan desde lo alto hasta el valle, donde se encuentra un pequeño asentamiento de piedra, casi medieval. Ocupan la ciudad bajo la forma de depósitos, almacenes, algunas casas pequeñas, diversas construcciones. Hasta un pequeño estudio de arquitectura, contemporáneo, recrea sus formas constructivas y relacionales.

Entre los establos, las viviendas, depósitos, almacenes y el pequeño estudio de arquitectura de Vals, se despliega un conjunto completo de operaciones relacionadas con la Analogía.

Una analogía es el mapeo de un conocimiento perteneciente a un dominio (origen) dentro de otro (destino), que transporta un sistema de relaciones que resalta entre los objetos base y también se sostiene entre los objetos de destino. Además, una analogía es una manera de hacer foco en los denominadores comunes relacionales independientemente de los objetos en los que esas relaciones se manifiestan. Se trata de una operación profundamente abstracta.

Mientras los establos de los campesinos buscan replicarse, concentrándose para eso en establecer similitudes literales que respondan de la misma manera a las mismas problemáticas y necesidades (acopiar la leña, entrar el ganado, guardar el queso, ventilar el depósito, proteger de la nieve, construir establos resistentes, etc.), al mismo tiempo la aparición de otras construcciones van estableciendo analogías que modifican o varían el patrón de repetición del tipo. Ahora en la ladera de la montaña, el conocimiento que se mapea en el dominio de destino no proviene de un único dominio base, como ocurre entre los establos. Y nuevas interpretaciones vienen a poblar la comunidad, convirtiéndose poco a poco ellas también en dominios de origen, reinterpretados, cartografiados o reproducidos en nuevos dominios de destino.

Este movimiento, de principios fuertemente endogámicos, logra sin embargo trascender los límites naturales -y políticos- del valle, afectando los tipos de otras comunidades, y permeabilizándose a la influencia de otros tipos vecinos.

*Figura nro. 60.  
pagina 143, arriba izq.  
Establos en la montaña.  
Vals.*

*Figura nro. 61.  
pagina 143, arriba der.  
Establos mezclados con  
viviendas. Vals.*

*Figura nro. 62.  
pagina 143, centro izq.  
Los muros de piedra  
y techos de pizarra de  
los establos se articulan  
con los cerramientos de  
madera,*

*Figura nro. 63.  
pagina 143, centro der.  
Variación con leñero  
lateral. Vals. Suiza.*

*Figura nro. 64.  
pagina 143, abajo izq. Un  
establo en la montaña,  
en Vals, Suiza.*

*Figura nro. 65.  
pagina 143, abajo izq.  
Establo con leñero.  
Vista frontal.*

*Figura nro. 66.  
pagina 143, abajo der. Un  
estudio de arquitectura  
en Vals.*







## Capítulo 9 La Componente Aleatoria.

Los componentes divergentes de una organización. La importancia de disponer de modelos.El movimiento Analógico-Analógico.

*“Jugar significa el placer que se experimenta en someterse a la suerte,  
hacer un proyecto la preocupación de no dejar nada al azar.  
Pero el placer y la preocupación tienen sus límites:  
el jugador combina sus apuestas,  
el hombre más razonable debe arriesgar.”*

Bataille, Georges. El límite de lo útil. (53)

La cita de Bataille nos incorpora como diseñadores y como proyectistas. ¿Es diseñar un juego? ¿Y lo es siempre, bajo toda circunstancia? ¿Es proyectar algo eludir sistemáticamente el Azar? La frase nos incomoda porque tiene mucho de cierto, aunque no hace gran cosa por aclararnos el panorama. Bataille combina ambos aspectos, pero no nos sugiere cuánto debemos arriesgarnos, ni cuándo es necesario esgrimir un plan.

Parece indiscutible que en el proceso de documentación de un diseño, gran parte de nuestras acciones se hallan regidas por nuestro lado racional, el diseñador, arquitecto, cineasta, actúa sobre su campo de abstracción del modo en que Bataille define proyecto. Existe un conjunto aún vasto de enigmas que plantear y resolver, y ese conjunto debe ser agotado de acuerdo a una construcción lógica del mundo antes de dar por terminada la tarea. Al mismo tiempo, cada enigma resuelto, cada proyecto terminado, cada objeto fabricado, cada incógnita develada acercan al proyectista a la necesidad de una nueva divergencia, a la formulación de un nuevo paradigma que no incluya necesariamente estas soluciones sino otras, a la necesidad una vez más, de un contacto con un material cuyas reglas de organización desconoce -al menos en parte-, al encuentro de un nutrido conjunto de nuevas incógnitas, a una vuelta a la Entropía que el sistema, cualquiera fuera, presentaba al inicio del proceso. Así, al volver “Cotidiano” al Mundo a través de estos procesos lógicos de Proyección, fatigando estas series nos aseguramos, al final del camino, la entrada a otro mundo; tal vez, al mundo “real”.

(53). Bataille, G. 2005 :61

Figura nro. 67. Página 144. Conformaciones aleatorias de un arroyo entrando al mar. Punta del Este, Uruguay. 2010.

## La Búsqueda de Aleatoriedad como Práctica Activa en la generación de Formas Complejas.

*I have nothing to say and I am saying it and that is poetry*  
John Cage<sup>(54)</sup>

*I have to say poetry and that is nothing and I am saying it  
I am and I have poetry to say and that is nothing saying it  
I am nothing and I have poetry to say and that is saying it  
I that am saying poetry have nothing and it is I and to say  
And I say that I am to have poetry and saying it is nothing  
I am poetry and nothing and saying it is to say that I have  
To have nothing is poetry and I am saying that and I say it  
Poetry is saying I have nothing and I am to say that and it  
Saying nothing I am poetry and I have to say that and it is  
It is and I am and I have poetry saying say that to nothing  
It is saying poetry to nothing and I say I have and am that  
Poetry is saying I have it and I am nothing and to say that  
And that poetry is nothing I am saying and I have to say it  
Saying poetry is nothing and to that I say I am and have it*

(54). Cage, J. 1996 :112

(55). Morgan, E. 1968.

Morgan, E. Opening the Cage.  
14 variations on 14 words (55)

(56). En los procesos determinísticos el resultado final coincide siempre que los parámetros y condiciones iniciales sean idénticos. De esta manera, aislando variables y creando las condiciones iniciales necesarias, obtenemos siempre el mismo o resultado final. Los procesos estocásticos también consideran, como todo proceso aleatorio, la necesidad de parametrizar con precisión los límites dentro de los cuales se producirá la respuesta. La diferencia radica en que aunque acotables, ni los caminos ni el resultado final son predecibles.

(57). Cheap Imitations” es una re-articulación sintáctica de la música compuesta por Erik Satie “Socrate”. Cage declara que en “Cheap Imitations” no compuso una sola nota. Todas las que allí podemos encontrar ya estaban en “Socrate”. Solo reorganizó su ordenamiento, haciendo clara referencia a la obra original.

Difícilmente podemos adjudicar a Edwing Morgan un arrebatado de “inspiración romántica” al escribir “Opening the Cage”.

Lo que Morgan propone es un mecanismo de combinatoria de 14 palabras, y luego un exhaustivo proceso de selección hasta hallar 14 frases que para él, y acaso para nosotros, tienen un determinado sentido, y les adjudicamos un valor. En esto consiste un sistema estocástico: un primer mecanismo de dispersión, de divergencia, de aleatoriedad, y un segundo mecanismo convergente, selectivo, de búsqueda de entropía negativa, de asignación de sentido.

En el poema estamos frente a una activación de un proceso -la combinatoria mecánica de las palabras-, y a un proceso de selección -voluntaria y consciente-, de los componentes del resultado final.

¿Quién o qué influye en la decisión de apartar o elegir cada una de las 14 soluciones? Si pensamos en una persona eligiendo las frases a su entero capricho, podríamos pensar en una organización determinista<sup>(56)</sup>. No obstante, el proceso de selección que atribuirá sentido al trabajo se encuentra fuertemente influenciado por parámetros culturales, gramaticales, sociales, que contribuyen a esta respuesta contextual que vuelve estocástico al sistema. En poesía, el sentido se reconstruye en cada lectura, una y otra vez.

Al igual que hace el mismo John Cage con “Socrate” de Erik Satie <sup>(57)</sup>, Morgan se limita a producir variaciones y a seleccionarlas según su interés. Es, en el fondo, un problema de gusto, como Pierre Boulez admite sin ambages ni vergüenzas en su libro “Puntos de Referencia”. Si el proceso de selección de frases hubiera estado sujeto también a aleatoriedad, no podríamos asegurar que las 14 frases tuvieran sentido alguno.

Entonces, el autor, al seleccionar las frases “adecuadas”, aplica de maneras mas o menos veladas, una forma de determinismo.

Pero ¿Qué pasa cuando la segunda componente del sistema estocástico es también librada al azar, cuando asumimos que la convergencia puede no portar una asignación de valor?

Muchas veces, cuando los *mecanismos* son tratados aleatoriamente, librados a su auto-organización, el mensaje o producto final, el emergente, vuelve a componerse de manera inteligible, ordenada, poética, estética. Podríamos eliminar por completo aquel atisbo de componente Determinística, la selección del autor.

**Aleatoriedad y Predeterminación. Intuición y Racionalidad. Determinismo e Indeterminismo. Azar o Planificación. Composición e Impredecibilidad.**

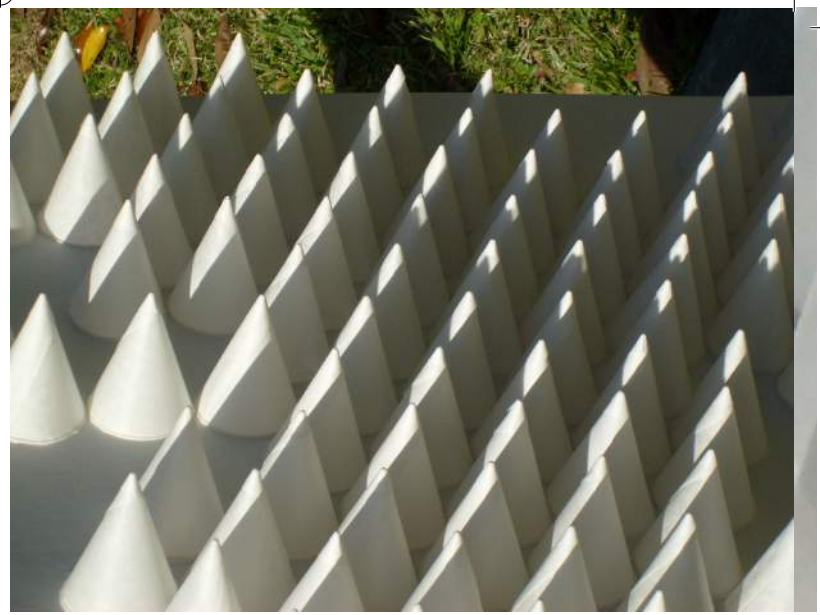
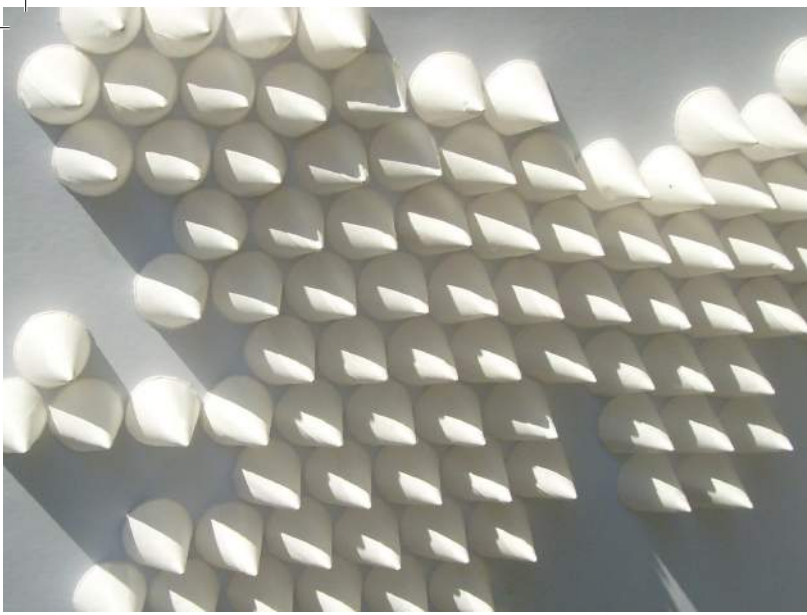
Hoy vivimos en una realidad cultural en la que no podemos, como hacían los newtonianos, equiparar a Aleatoriedad con Ignorancia. Entonces, si un proceso físico o natural se comportaba como incontrolable o imposible de predecir, desde una filosofía Determinística, se lo consideraba Aleatorio, que era una manera provisoria de clasificar a ese evento hasta tanto pudiéramos comprenderlo y controlarlo. El mundo del Diseño no fue -y en algunos casos no es- ajeno a esta forma de construcción del mundo. Asumir la complejidad del mundo y la aleatoriedad de los patrones que nos rodean a diario, "determinando" nuestra conducta, acciones, decisiones y devenires requiere para el diseñador de una fuerte reconversión de la personalidad. Ahora ya no más será el Diseñador quien decida sobre todo lo que ocurre, controlando y verificando cada una de las acciones y efectos deseados, corrigiendo aquellos que no considera deseados, haciendo desaparecer irregularidades y monstruosas malformaciones de acuerdo a su soberano deseo, al reino de su Yo gozoso, relajado, satisfecho y divertido en el mundo. Ahora, por el contrario, es el Yo quien debe dejar paso a la conformación incontrolable, a la mezcla del material -entendido en un sentido amplio-, de acuerdo a los parámetros que hayamos organizado, provocado o percibido (y seguramente también de acuerdo a unos cuantos que ni siquiera hemos tomado en cuenta), generando el contemporáneo fruto de la acción de diseñar: El Emergente, o como prefiero llamarlo, el Residuo, Descarte o Producto.

*"Nada nuevo puede surgir sin lo aleatorio"*  
Gregory Bateson "Mind and Nature".(58)

Así y todo, lo aleatorio no parece seguir recorridos tan inesperados como parece a simple vista.

Una disposición aleatoria es aquella de la cual no podemos predecir sus efectos con certeza, no una que no podamos programar, diseñar, provocar intencionalmente hasta sus últimas consecuencias. Cuando nos sometemos al azar, esperamos que tal cosa o tal otra sucedan, pero no

(58). Bateson, G. 1980  
:38



esperamos que ocurra algo que no estaba dentro de estas posibilidades. Cuando una organización aleatoria nos sorprende no ocurre debido a la “respuesta” que ha dado a un estímulo, ya que esta respuesta era estadísticamente previsible, sino al emergente no previsto que se ha desencadenado a partir de esa tal respuesta.

La pregunta es siempre, acerca del Orden, su pertinencia y su efectiva existencia en el campo en el que se mueve el diseñador.

El azar no se basa en el desconocimiento del acontecimiento, ni en un estar a ciegas, o a la deriva.

El azar se comporta siempre entre parámetros claramente prefijados. Si arrojamos una moneda al aire ésta caerá con una de sus caras hacia arriba. No tenemos manera de predecir cuál de las caras será. No obstante, sabemos que difícilmente la moneda caerá de canto, o seguirá girando ininterrumpidamente. Iniciamos el proceso, sabemos cómo terminará, sin embargo, no podemos dominar lo que ocurrirá en medio. La última posición de la moneda al tocar la mesa es un evento incontrolable, impredecible, que no obstante fue iniciado de manera totalmente voluntaria, precisa y acotada temporal y espacialmente. Sugiero que esta puede ser la actitud del diseñador: provocar la aleatoriedad como único mecanismo de control.

Cuando operamos basados en la mecánica del azar, (o quizás deba referirme a una “heurística” del azar), no intentamos desdeñar ni desembarazarnos -por indiferencia o desconocimiento- de las decisiones que intervendrán en la generación de la forma o el acontecimiento. Por el contrario, nos focalizamos en el modo en que esas decisiones serán abordadas.

### ¿Una Heurística del Azar?

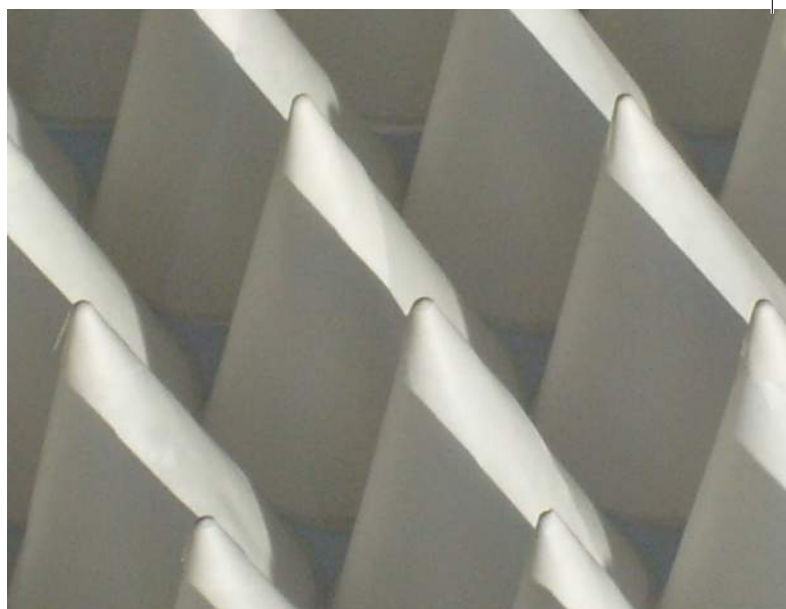
*“Arrojar una lanza en la oscuridad. Eso es Intuición.  
Ahora necesito un ejército para recuperar la lanza.  
Eso es Racionalidad”.*

Bergman, I. (1918-2007) (59)

(59). Bergman, I.  
Revista Ñ. nro. 14.  
2003.

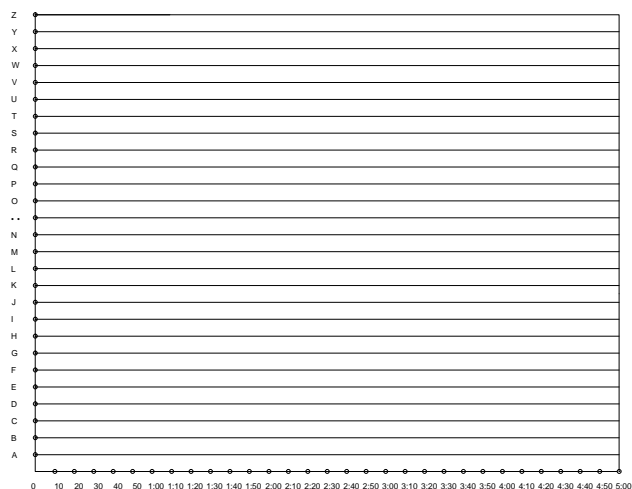
Figura nro. 68. Carlos Campos. África. Construcción aleatoria colectiva. Gainesville, Florida, 2007.

Aleatoriedad porta también, entre todas sus características, la virtud del orden.



La hipótesis de Steven Strogatz<sup>(60)</sup>, a través de la cual el mundo entra a menudo en sincronía, poniendo como ejemplo una colonia de luciérnagas, una bandada de aves o un cardumen, también actúa desde la parametrización simple de unos pocos y simples elementos, (distancia de vuelo o de navegación constantes entre los miembros, o respuestas inmediatas del movimiento de uno de los miembros por el resto del cardumen para evitar un peligro, etc.) capaces de generar formas y disposiciones de altísimo grado de belleza, complejidad y efectividad. Pero el cardumen o la bandada de pájaros no actúan ni piensan como tales. El comportamiento del todo de estas organizaciones es un emergente aleatorio y complejo de cientos o miles de comportamientos parametrizados a partir de reglas simples.

Citaré un ejemplo en el terreno musical: la obra “Entropía Celular” (Carlos Campos, 2006), que adjunto al presente trabajo en archivo de sonido. Se trata de una composición para 130 teléfonos celulares, organizados según el diagrama que muestro en las (figuras nro. 69 y 70.)



La Figura nro. 69 muestra en el eje de las x una línea de tiempo de 3 minutos de duración. En el eje de las y, el alfabeto completo. Las letras del alfabeto representan las iniciales de los apellidos de los intérpretes. De manera que si todos los asistentes-interpretes hicieran sonar sus ringtones durante todo el lapso de 3 minutos, la figura 1 mostraría el espacio sonoro máximo de esa disposición.

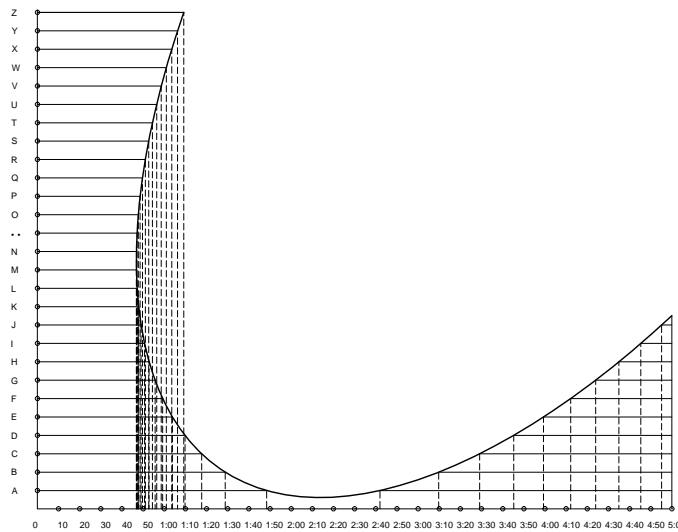
Figura Nro.69.  
Entropía Celular.  
Carlos Campos +  
Santiago Santero. UF,  
University of Florida  
USA. Diagrama  
del Espacio sonoro  
máximo.

(60). Strogatz, S. 2003  
:41

La figura nro. 70 muestra un socavado en forma de parábola en ese espacio sonoro máximo. Ahora cada ejecutante debe entrar y salir de acuerdo a una partitura que resulta de leer este diagrama.

Los componentes *aleatorios* o *divergentes* de la obra son: la ocupación del espacio por los interpretes, el sonido que cada uno de ellos producirá, el volumen de cada uno de los celulares, los apellidos de los interpretes – que rigen justamente los ataques temporales de cada uno de los sonidos tanto como su disposición espacial-, la precisión de cada uno de los teléfonos para ser activado y desactivado su tono de llamada, y por último, la ubicación del registrador sonoro que da origen a la pista.

Los componentes *previsibles* o *convergentes* de la obra son: Un inicio a máximo volumen y con todos los ejecutantes, una parábola que lleva a cero el volumen y las interpretaciones, para luego terminar en un crescendo que se interrumpe abruptamente.



(61). *“Usando mecanismos como Bloques de Construcción, podemos construir modelos que exhiban fenómenos emergentes de modo muy similar a la manera en que las estrategias de interacción en un juego producen patrones de interacción, difícilmente anticipables a través de la inspección de las reglas del juego.”*

Holland, J. 2008

Figura Nro 70.  
Entropia Celular.  
Carlos Campos+  
Santiago Santero, UF.  
University of Florida  
USA. Diagrama del  
ataque del Sonido.

La complejidad polifónica del primer minuto de la pieza, riquísima en matices y combinaciones, hace alusión a un espacio sonoro hiper-controlado, cuando en verdad se trata de una disposición sonora aleatoria.

Los procesos de racionalización son posteriores a aquellos del hacer. Una vez más, en el campo de la Proyección, los efectos no pueden preceder a las causas.

### La necesidad de disponer de modelos

*“Using mechanisms as building blocks, we can construct models that exhibit emergent phenomena in much the way that interacting strategies in a game produce patterns of interaction not easily anticipated from inspection of the game’s rules.*

John Holland. Emergence. From Chaos to Order.(61)



Los modelos posibilitan la aparición de *emergentes*, y éstos nos muestran la complejidad a la que el modelo nos permite llegar. Los emergentes no son predecibles por el simple hecho de conocer las reglas de interacción entre los componentes.

*La Figura 71* nos muestra el diseño aleatorio de una cubierta para un espacio arquitectónico, generada a partir de la deformación de una superficie laminar, de acuerdo con la disposición aleatoria en el espacio, de cuatro puntos (marcados como x en el dibujo). Estos puntos funcionan como atractores, rigen la conformación espacial y no han sido elegidos por otro mecanismo que una combinatoria totalmente aleatoria. Produje este diseño y un conjunto de cien iteraciones con el mismo espíritu del poema de Edwing Morgan que encabeza este trabajo.

Pierre Boulez, en el terreno de la Música Contemporánea, fue uno de los que ostentaba el máximo control de cada uno de los parámetros sonoros. Al dirigir a su orquesta, establecía códigos personales con cada uno de sus músicos, a fin de garantizar, desde el estrado de director, un control absoluto de todas y cada una de las ejecuciones de sus dirigidos. Esto redundó, por supuesto, en una altísima calidad de sus performances. Pero no es el único camino para abordar la complejidad.

¿Es posible pensar en Aleatoriedad como un motor pleno para la conformación arquitectónica?

¿Podremos volver a desembarazarnos del paradigma funcional que delimita, controla y determina la forma del hábitat?

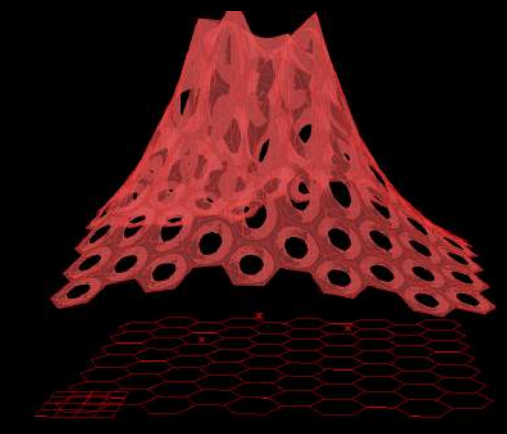
En definitiva, el Hombre es capaz de habitar muchos espacios distintos, nada está dicho acerca de la forma apropiada para la habitabilidad humana.

¿Por qué entonces no dejar en manos de Aleatoriedad, sin más, la constitución del hábitat humano, al menos como una posibilidad tan cierta, correcta y posible como las ya tan conocidas opciones deterministas?

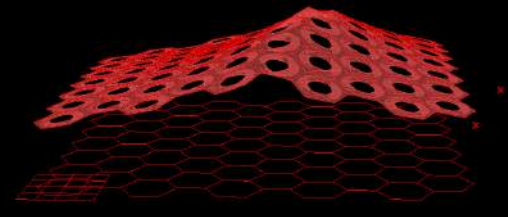
*Figura nro 71. Página 152.*  
8 de las 100 iteraciones aleatorias.

*Figura nro. 72. Página 153. Arriba.* Méndez, Pilar. Emergente Aleatorio. Render. RA Campos 2012.

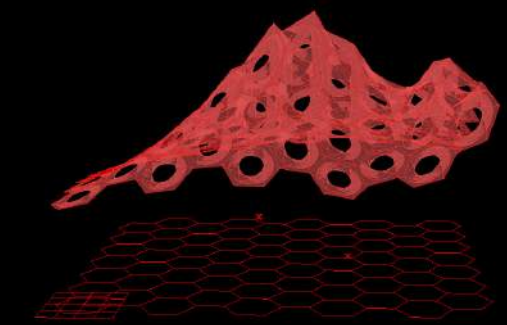
*Figura nro 73. Página 153. Abajo.* Wohlers, Ana. Emergente aleatorio. Render y Fotomontaje. RA Campos 2012.



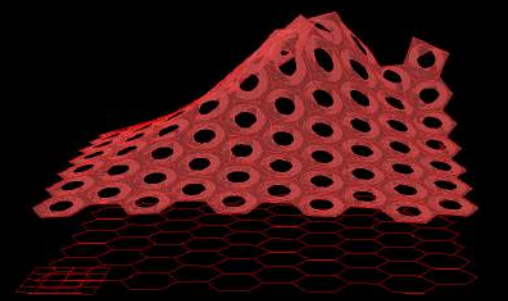
$\frac{r}{b}$



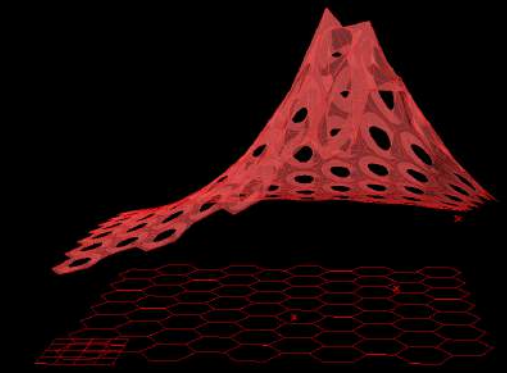
$\frac{r}{b}$



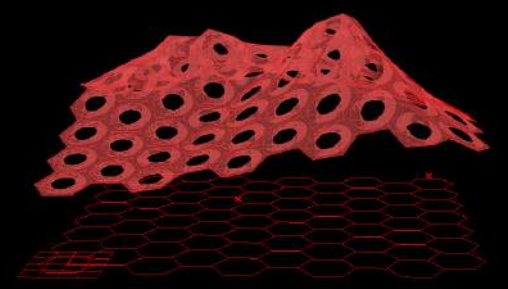
$\frac{r}{b}$



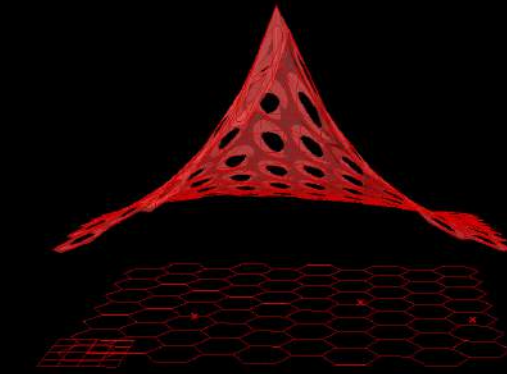
$\frac{r}{b}$



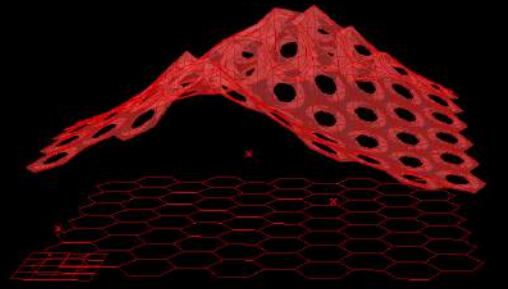
$\frac{r}{b}$



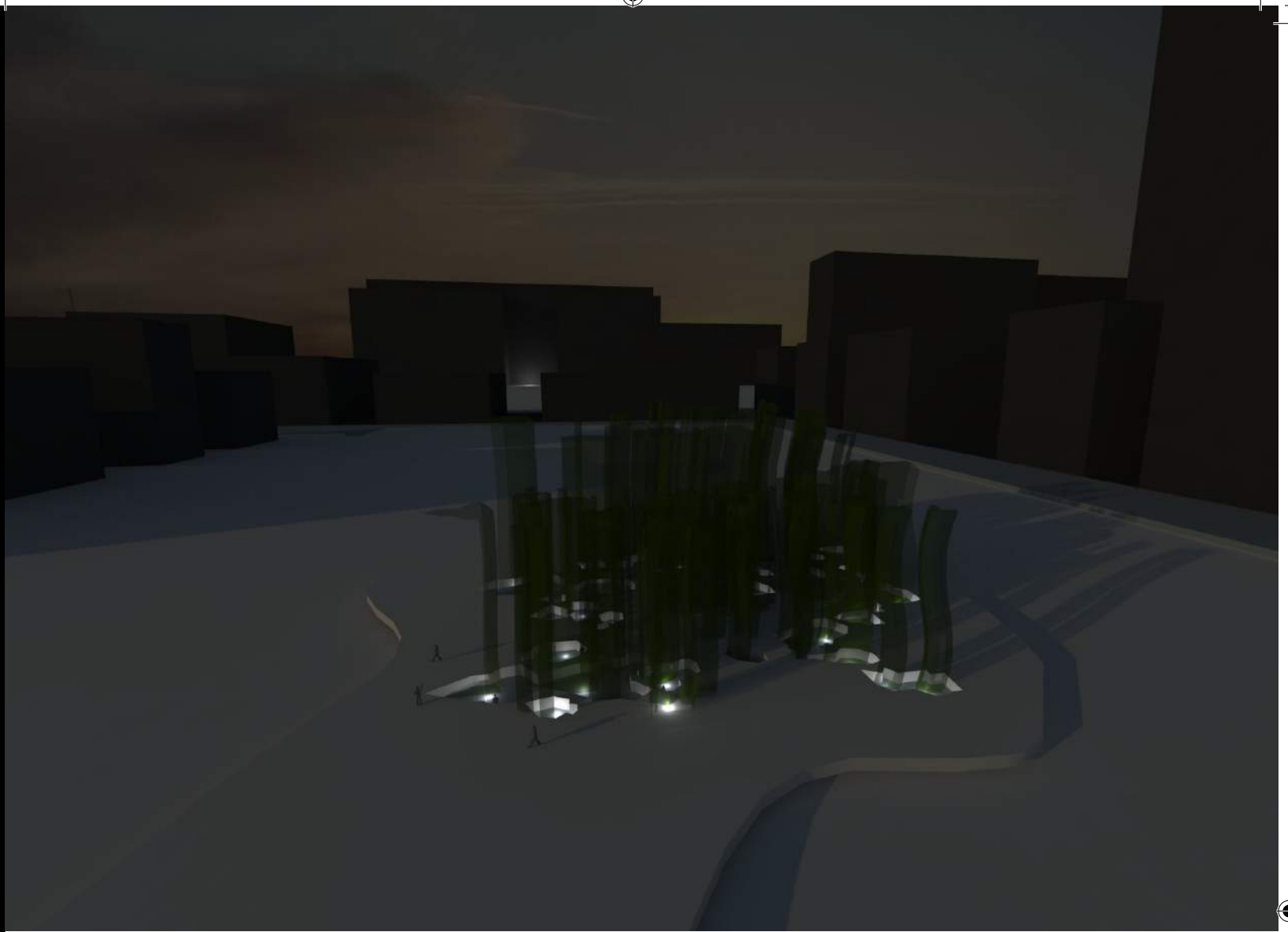
$\frac{r}{b}$



$\frac{r}{b}$



$\frac{r}{b}$



MOBY-DICK;  
OR,  
THE WHALE.

BY  
HERMAN MELVILLE,

AUTHOR OF

"TYPEE," "OMOO," "REDBURN," "HARDY," "WHITE-JACKET."



NEW YORK:  
HARPER & BROTHERS, PUBLISHERS.  
LONDON: RICHARD BENTLEY.  
1851.

## Capítulo 10. Moby Dick

La novela de Herman Melville, analizada como fuente de múltiples traducciones intersemióticas. Semiosis ilimitada. Moby Dick y un eventual Diagrama Sintáctico.

Moby Dick es una novela de Herman Melville, el escritor estadounidense, que ha sido publicada por primera vez en 1851. (*Figura nro. 74*)

*The sea Beast* (La Bestia del mar) es una película protagonizada por John Barrymore. Se trata de una película muda filmada en 1926 dirigida por Millard Webb basada en la historia de *Moby Dick*. (*Figura nro. 77*)

*The sea Beast* (La Bestia del mar) es una película filmada en 1930. Su protagonista es otra vez John Barrymore. Y la historia es, una vez más, la historia de Melville.

En 1956, John Huston filma *Moby Dick*, con Gregory Peck en el papel del Capitán Ahab. El guión original era del escritor estadounidense Ray Bradbury. (*Figura nro. 74*)

*Moby Dick: The Musical*. Northwest Children's Theatre. 26 de julio al 6 de agosto de 2006. New York basado en una producción escolar de la novela de Herman Melville.

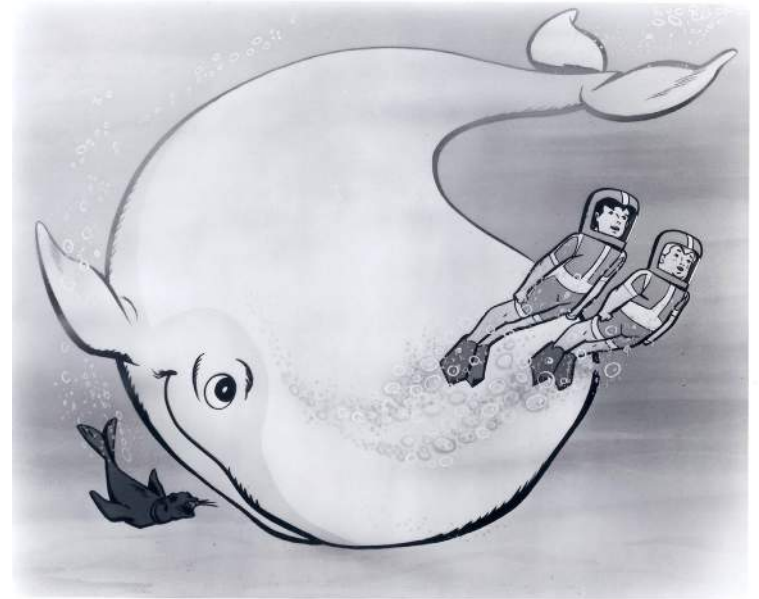
En 1998 Patrick Stewart protagonizó una versión televisiva de la obra *Moby Dick*.

Hanna-Barbera productions creó el cartoon *Moby Dick* en los años setenta. Si bien no es una historia basada en la novela de Melville, la ballena es blanca, y lleva el mismo nombre. (*Figura nro. 76*)

*Moby Dick* es, un libro "pop up" para niños ilustrado por Sam Ita (*Figura nro. 78*). Un libro de esta clase hace que al doblar cada página, una construcción en tres dimensiones aparezca en frente del lector. Consta de cuidados dobleces que se activan con el movimiento de abrir el libro, y se cierran al dar vuelta la página. Veamos que nos dice su fabricante acerca de las ventajas de contar una historia de esta manera:

*"Es la primera novela gráfica en tres dimensiones, la primera de su clase. Este sorprendente trabajo es la creación del multi talentoso artista Sam Ita, aprendiz de Robert Sabuda, uno de los más grandes maestros de la ingeniería de papel. Cada asombroso elemento es de una sobrecogedora inspiración: no es solo un pop-up para ser desplegado, sino varios, rodeados por paneles en un estilo comic llenos de color que transmite el drama de la historia. Algunos de los pop-up son enormes e increíblemente detallados, como el de Pequod, que se despliega gloriosamente de las páginas del libro, con su plataforma. Otros, más pequeños pero no menos maravillosos, esconden detrás lengüetas y dobleces. En un instante, los*

*Figura nro. 74. Página 154. Primera página de la edición original de Moby Dick, de Hermann Melville*



*lectores realmente llegan a ver a través de un periscopio 3D y ven a Ismael a través del "lente" derivando en el océano."*

Podemos citar muchas otras traducciones intersemióticas de Moby Dick, ya sea fragmentarias o totales. Solo para citar algunos casos:

El relato de alguien que nos cuenta *Moby Dick*. (Como lo hacen los protagonistas de "*Balzac y la pequeña costurera china*" de Dai Sijie. (Balzac et la petite tailleuse chinoise) Ellos viajan a la ciudad, ven una película y luego la representan para todo el pueblo a su manera.)

La escenografía de Moby Dick en la versión cinematográfica de John Huston,

La música de Moby Dick! en la versión musical de Nueva York.

Un fotograma de la película muda de Barrymore.

La ilustración de la tapa de un libro impreso en Argentina.

El póster de la promoción de la película de Gregory Peck.

El avance de la misma película por Warner Brothers studios, en Hollywood, USA.

El nombre de un restaurante en Napoli, Italia. Figura nro. 63.

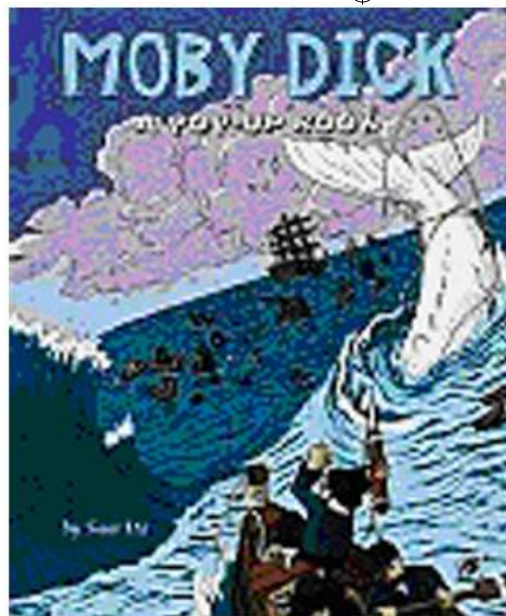
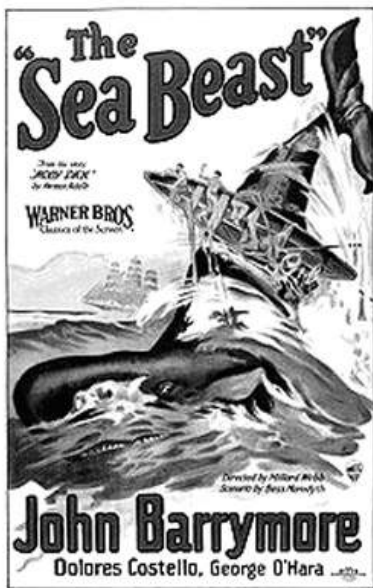
La canción de Led Zeppelin llamada "Moby Dick", es una canción instrumental y solo de batería de la banda inglesa, lanzada en su álbum de 1969 llamado Led Zeppelin II.

Desde muy pequeños estamos acostumbrados a vivir entre traducciones intersemióticas. Hasta este punto de este capítulo no he hecho más que enumerar algunos de estos ejemplos alrededor de tan solo una obra literaria. Parece ser muy importante para los seres humanos traducir las historias según diversos medios. A nadie parece alarmar la idea de que un libro se convierta, mas temprano que tarde, en una película o una serie de televisión.

Es precisamente por eso que me resulta tan extraño que no se dediquen más publicaciones, tesis, programas televisivos, artículos especializados o el dictado de materias en los distintos niveles de la educación de las personas acerca de cómo llevar a cabo una traducción intersemiótica. Es cierto que muchas escuelas de Arquitectura o Diseño suelen "estimular" a sus estudiantes proponiendo ejercicios en los que el "disparador" suele ser un texto, una imagen o una obra poética. Pero también es cierto que el modo de trasvasar y las decisiones sobre que trasvasar y que dejar de lado permanece en la esfera de lo desconocido.

Figura nro. 75. Izquierda. Fotograma de "Moby Dick", con Gregory Peck como el Capitán Ahab

Figura nro. 76. Derecha Moby Dick en versión de Hanna-Barbera



Mas nocivas resultan aun ciertas didácticas que se esmeran en instalar "referentes" (mero material canonizado) como supuesto punto de partida -cuando en realidad se trata de una meta-, para el trabajo a desarrollar. Bajo esta mirada, el proyecto no logra constituirse en una verdadera traducción intersemiótica, ni en una producción genuina. Pero volvamos mas acá del problema del proyectar, instalando la discusión en la intención de comunicar.

Los seres humanos nos contamos historias en distintas claves, a través de distintos medios, según la tecnología disponible, los intereses predominantes, el público al que nos dirigimos. Aceptamos o rechazamos distintas versiones de una misma historia, de acuerdo a ciertos criterios personales, a nuestra cultura, nuestra historia, nuestra rigidez o flexibilidad para aceptar los cambios.

Al ejemplo de Moby Dick pueden sumarse miles. Llevar "Pinocchio" al cine, o "El Principito" a una puesta de Teatro, o "Lohengrin" a una micro-ópera de Salvatore Schiarrino, o de ponerle letra a "Adiós Nonino", como intento hacer Eladía Blázquez (¿Qué características debe tener la letra de una música que ya lo dice todo "per se" si no es la de una traducción?)

Algunas obras no permiten en absoluto una intervención por el estilo. Simplemente están cerradas, acabadas o son aun demasiado intocables contextualmente hablando.

Durante las páginas de este trabajo, no sólo ejemplificaré algunas de estas empresas llevadas a cabo por audaces o incrédulos, listando algunas de las que, seguramente han logrado llegar a buen puerto, o por lo menos han sido aceptadas por la crítica o por el público. En algunos casos, la traducción llega a convertirse en un ícono, superando en calidad al original, como en el caso de "Solaris", de Tarkovsky, sobre el libro de Stanislav Lem. En otros, como "12 monos" de Terry Gilliam, la fuente de la traducción permanece velada. "La Jetée" solo circula en ambitos especializados, a pesar de que Chris Marker trabajó como asesor de la película de fines de siglo.

En otros casos, la traducción se convierte en ícono llevada de la mano de un conjunto de estrategias de mercado que logran ocultar la malversación de las características de la obra original. Disney es, particularmente, una maquinaria muy aceiteada a la hora de lograr este objetivo. Recordemos al Jorobado de Notre Dame junto a las gárgolas Hugo y Víctor escudriñándolo todo desde lo alto de la catedral.

Figura nro. 77. Izquierda. Afiche de la película "The Sea Beast". 1926.

Figura nro. 78. Medio. Pop-up book de "Moby Dick" para niños.

Figura nro. 79. Derecha. Cartel en el acceso a un popular restaurante en Napoli, Italia.

Mas allá de rechazar o aceptar, tolerar o convivir con buenas, mediocres o malas traducciones, el misterio de cómo se arriba a una traducción intersemiótica sigue aún vigente. El mismísimo Umberto Eco, en su libro "*Decir casi lo mismo*" promete hablar, desde el prólogo y en varios momentos del libro, sobre este tema. Incumple luego, sistemáticamente la promesa.

Por otra parte, sostengo que el hecho de llevar a cabo una mala, acaso una pésima traducción intersemiótica de *Moby Dick*, -como sospecho deben haber sido varios de los ejemplos aquí expuestos-, no hace menos interesante el problema de explicar cómo se lleva a cabo tal empresa. Y el hecho de que no aceptemos la traducción como una posible explicación de *Moby Dick*, esto es: que los nexos entre los enunciados expuestos por la obra (ya sea enunciados textuales o visuales o de cualquier índole), no alcancen a satisfacernos, tampoco nos dice mucho acerca de cuales hubieran sido las elecciones correctas.

Esta encrucijada no hace más que confirmar la necesidad de encarar el tema, acaso, fijando un modo posible y explicable de abordar una traducción intersemiótica.

A propósito de las traducciones, cabe recordar que Eco nos aclara firmemente, y con afilado discurso, que lo que traducimos de un idioma a otro no son palabras, sino textos. No intercambiamos términos, sino resguardamos sentidos. No necesitamos ser fieles a una mecánica de exacta correspondencia, debemos en cambio librarnos a lo que él define como un arte.

Quizás éste sea, precisamente el problema. Bautizar algo "arte" es un poco una licencia para no explicar nada más. Para dejar todo librado a casi cualquier posibilidad, pero sobre todo, a la acción del contexto, que lo ensalzará o lo condenará, pero en ningún caso explicará nada acerca de los modos, pasos, estaciones y procesos que implica un trabajo de este género.

### ¿Qué demonio es *Moby Dick*?

Aceptamos la explicación de *Moby Dick* bajo la forma de un musical de New York, porque responde a un esquema de "llave y cerradura" que concuerda con nuestro estrato sociocultural. Obviamente, la lucha entre una ballena y el obstinado capitán de un barco nos remite a la historia. O acaso a lo que se ha instalado como el nudo de la historia. Leí *Moby Dick* siendo ya un adulto, y elegí para hacerlo una buena traducción de la versión completa.

Me sorprendió el hecho de que a la lucha con la ballena solo le fueran dedicados un par de capítulos, en el final del segundo tomo.

Acaso *Moby Dick* no hable de una ballena, pensé.

Es que los pasajes que han quedado más firmemente fijados a mi memoria tienen que ver con la vida de los balleneros, su trabajo, la espera, la masacre, los riesgos de volver a casa con el barco sobrecargado, la extracción del *esperma* de la parte frontal de la cabeza del animal, el peso de su cráneo.

Recuerdo vivamente el comienzo de la historia, donde el narrador asume que el mar es el último destino del hombre. Las ciudades se establecen frente a las costas, porque el mar tiene este poder hipnótico de hacernos detener con la vista fija en el horizonte, y no poder volver atrás.

Si yo tuviera que encarar la ardua tarea de traducir intersemióticamente *Moby Dick*, prestaría mucha atención a la asignación proporcional de páginas dedicadas a la espera sobre el barco, a los pensamientos que provoca el estar en alta mar, a la vertiginosa acción contra la bestia.



¿Cuál es el papel que ocupan estas recurrencias en la estructura sintáctica? ¿Cómo traducir la espera? ¿y el vértigo de la acción? ¿Y el horizonte? ¿Y el miedo a no volver a casa?

La primera condición para desarrollar una traducción intersemiótica es aceptar que el traductor pondrá en juego su propia intencionalidad, leyendo la obra de manera personal.

La traducción intersemiótica se basa sobre un idiolecto, en el eterno fluir de la conciencia, en el misterioso fenómeno de la formación de imágenes mentales. *Moby Dick* estuvo en el fluir de Melville, y ha estado en el fluir de quienes hemos leído la obra o visto la película o el musical, de alguna manera.

La novela transmite climas, cadencias, personalidades, relaciones, idiosincrasias, paisajes, reflexiones.

La novela transmite descripciones, explicaciones, reflexiones.

La novela transmite el estilo del autor, su posición política, su visión del mundo.

La novela transmite equívocos, costumbres, prejuicios, mitos.

Traducir intersemióticamente no implica extraer lo que consideramos el nudo central de la historia. Mucho menos creer que lo que nosotros consideramos el nudo central de la historia es algo que compartiremos con el resto de las personas. Traducir intersemióticamente implica dejarse afectar profundamente, de manera personal y única, por la obra. Inmerso en las características de la obra y seguramente también en su contexto, seleccionaremos algunos de sus componentes a fin de utilizarlos como piedras sobre las cuales atravesar el río.

¿pero qué piedras? ¿Cómo seleccionarlas? ¿Hacia donde ir?

Traducir intersemióticamente implica desnudar una estructura que yace detrás de la existencia de la obra y reproducirla bajo otras circunstancias. Creo que esta estructura –que sigue al sistema general que es la obra– tiene la cualidad de ser una estructura sintáctica.

Porque si nos fijáramos exclusivamente en las características morfológicas de los personajes (*Moby Dick* es un cachalote enorme y así lo quiere ver Hanna & Barbera) las mismas no alcanzarían para re-articular la obra.

En todo caso, sería mucho más útil pensar en la blanca enormidad de *Moby Dick* como si fuera un paisaje, o en la frecuencia con que aparece fugazmente en la obra; estableciendo un ritmo, y una espera.

*Moby Dick* es más una obra de divulgación científica que una historia de monstruos marinos.

Para *Ismahel*, en tanto marinero, *Moby Dick* es un animal a diseccionar, para fundir su grasa y meterla en barriles, una bestia de arponear y arrastrar mar afuera. Para el capitán *Ahab* es un monstruo marino, una obsesión, el objeto de su venganza. Para el propio *Melville*, *Moby Dick* es un modo de transmitir el estado general –y moral– del mundo.

Cuando *Moby Dick* se transforma en un monstruo marino, pierde el nexo existencial que tiene con el hombre. Ese ballenero que separaba la grasa de la piel de la ballena con un cuchillo con mango de hueso de ballena. Melville reflexiona a este respecto: “Es como añadir una calumnia a una infamia”.

Traducir intersemióticamente implica empaparse de las consecuencias que provoca la relación entre el autor y su contexto.

Por eso muchas veces los actores, aun cuando no se trate de personas culturalmente preparadas al nivel de un filósofo o un escritor, son

capaces de llevar adelante interpretaciones -literales traducciones intersemióticas- utilizando todo su cuerpo como maquinaria de traducción.

Abundan los ejemplos en los que los directores de cine hacen de ciertos actores sus fetiches, porque seguramente solo algunos son capaces de llevar delante de una manera aceptable lo que murmuran sus conciencias.

(62)

Traducir intersemióticamente no es captar lo esencial de una obra, en detrimento de lo accesorio. Muchas veces es exactamente lo contrario: determinar de que manera los elementos accesorios de una obra influirán a través de su interrelación, en la credibilidad de la traducción.

La sintaxis es la medida de estas interacciones. Podemos pasar de un libro a una película no sin dificultad. O de una obra de teatro a un pop-up book. Pero no podemos dejar de lado la cadencia de la aparición de los sucesos.

El orden en que se desarrollan, por más que decidamos alterarlo para contar la historia de atrás hacia adelante.

La sintaxis estará siempre presente, actuando desde la concepción del mundo de quien escribió la obra tanto como desde la inevitable re-articulación de quien traduce, fatalmente, desde otro tiempo histórico.

En suma, podremos pasar de cachalote a beluga u orca albina no sin pagar un precio, por supuesto. Podremos cambiarle el color de pelo o ponerle mas arrugas al capitán Ahab. Seguramente hablara distintas lenguas alrededor del mundo, no parece importante. Su historia podrá ser contada de a fragmentos o de atrás hacia adelante. Sin embargo, no podremos obviar las dimensiones -no físicas, sino significantes- de los personajes y su precisa interacción.

Esto es, el lugar que ocupan y como lo ocupan. La relación con sus propios temores, el enfrentamiento entre los personajes, el tamaño de las acciones. Todas estas condiciones son de un altísimo nivel de abstracción, y ocupan el tiempo del relato de maneras diversas. Maneras que pueden medirse, compararse, traducirse, a través de sistemas métricos y para-métricos.

### **Acerca de Moby Dick y la posible generación de Diagramas Sintácticos.**

Yo mismo, si tuviera que traducir intersemióticamente "*Moby Dick*", generaría como primera acción, un diagrama que denotara gran cantidad de espacios vacíos, o grandes distancias entre signos. De esta manera, intentaría representar lo que para mí constituye un factor sintáctico importantísimo en la obra: La espera que se produce una y otra vez dentro de la barca. La espera por el viento, la espera por una ballena que cazar y faenar (acciones éstas mucho menos extendidas en el tiempo narrativo que la espera misma), espera por el fin de la tormenta, espera por el momento de zarpar, espera por la muerte.

Esta espera para mí no es sólo importante desde un punto de vista metafórico, sino "métrico", mensurable", "presente". Gran cantidad de páginas en relación al número total, se desarrollan en la infinita quietud del Océano. Durante estas páginas, las reflexiones y descripciones acaparan el pensamiento del lector y del autor. Son grandes pausas, literalmente espacios vacíos. Naturalmente que no podemos pretender que todos los lectores estén de acuerdo con esta explicación de *Moby Dick*. Y en este desacuerdo parcial reside la importancia de una lectura idioléctica.

Entonces: ¿Qué traducir? ¿Qué enviar a la Interfase? ¿Cómo constituir la? ¿Qué y como sustituir? En primer lugar, el material dispuesto a ser

(62). Pareciera que esta comunicación entre ese fluir de las conciencias ha unido a directores como Truffaut con actores como Leod, o a compositores como Salvatore Schiarrino o Morton Feldman con intérpretes como Oscar Pizzo y Joan la Barbara respectivamente.

traducido intersemióticamente hacia una instancia digital –una interfase– debe ser identificado claramente por el traductor. Si se trata de una obra de Arquitectura, la traducción podría comenzar con elementos, colores, temperaturas, brillos, sombras, materiales, sonidos, presencias, ausencias, o todo aquello que de alguna manera pueda ser al mismo tiempo representado y percibido como un objeto o sus atributos. Ese es el punto de partida de la construcción de los Diagramas Sintácticos.

Diagramas sintácticos, Topografías abstractas. Asociaciones Sinestésicas, Deícticas, Idiolécticas, Performances, Sonidos, Movimiento, Píxeles, Indumento, Poesía, Coreografías, Pintura, Modelización. Ahora estamos una vez más frente a Moby Dick, en cualquiera de sus representaciones. Las mismas no son otra cosa que “explicaciones” de Moby Dick. Incluso Melville pensando en Moby Dick está desarrollando su propia explicación de Moby Dick en el momento de escribir la novela. Las explicaciones pertenecen a la esfera del pensamiento, al igual que los conceptos. Son concatenaciones causales que arriban a un punto determinado en un momento determinado.

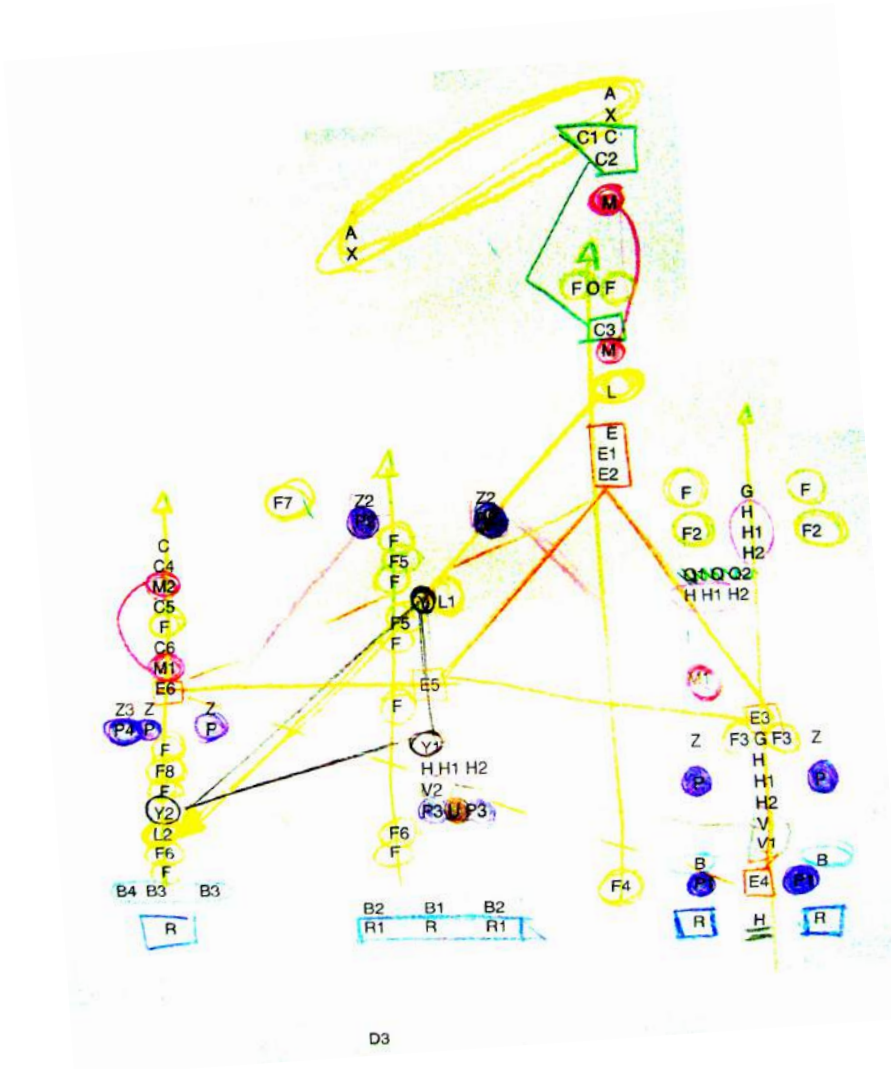
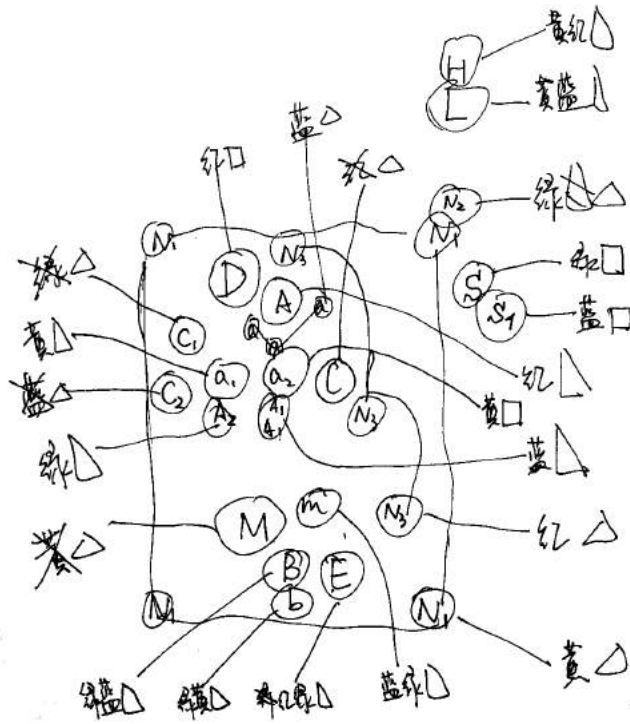
Ahora estamos en un teatro para niños. Moby Dick es una comedia llevada adelante por una decena de actores disfrazados con trajes de brillantes colores, contra un fondo negro que nos muestra olas, fragmentos de un viejo barco y colas y cabezas de ballena, mientras los actores cantan y bailan frente a un auditorio excitado y ruidoso. Podemos aceptar o no la versión musical para niños de Moby Dick. De hecho, el criterio para validar una explicación es la aceptabilidad en el interior de una comunidad determinada. Este punto parece importante si nos proponemos comprender por qué una determinada traducción intersemiótica parece ser dominante en cierto periodo por sobre las demás. Esto explicaría, además, la necesidad de volver a representar, de explicar una y otra vez a través de nexos distintos entre conjuntos de secuencias o de hechos, la misma obra, una vez que la comunidad en cuestión haya cambiado sus criterios de validación de una explicación. Las distintas “explicaciones” de Moby Dick, resultados de análogas traducciones intersemióticas, se acumulan en la esfera del pensamiento acerca de Moby Dick, transformando el concepto de Moby Dick, la imagen de Moby Dick, su carácter.

Estas nuevas explicaciones se acumulan también como nuevos referentes del propio Moby Dick de Melville, reforzando también la esfera de los referentes. De esto ha dado cuenta antes que nadie el propio Cervantes, en Don Quijote de la Mancha, al convertirlo en la segunda parte, a él mismo en objeto de parodia de su propia novela.<sup>(63)</sup>

Ahora debemos sumar, en lugar de elegir a la hora de hablar de Moby Dick. Porque Moby Dick ya no es sólo un libro editado por primera vez en 1876, sino la suma de todas las Traducciones Intersemióticas e Intrasemióticas de que ha sido objeto hasta el día de hoy.

Las que nos complacen, y también las otras.

(63). Recordemos que al inicio de la segunda parte, Don Quijote se da cuenta de que debe incluirse entre los personajes de las novelas de caballería que toma como ejemplo para constituir su propia identidad y comportamiento.



## Capítulo 11. Espacios entre PARS DESTRUENS y PARS CONSTRUENS

Un análisis del Proyecto en tanto Transformación; un movimiento alternativo entre Digitalidad y Analogía. El fenómeno del Emergente, como resultado de esta Transformación.

La didáctica de La Primera y La Segunda Traducción Intra o Intersemiótica está lejos de constituirse como un mecanismo autónomo. Depende siempre de una componente indeterminada, aportada por el traductor. Y si bien el traductor vuelca, ora en Pars Destruens, ora en Pars Construens, su interpretación de la constitución del Mundo, existe una buena parte de material que queda a mitad de camino, sin ser contenido por ninguno de los dos recipientes.

¿Qué hacer con esta información? ¿Es necesario clasificarla? ¿A qué nos referimos cuando hacemos alusión a nuestra autocomunicación, basada principalmente en componentes deícticos, indescifrables para terceros, volátiles en la propia memoria?

Recordemos brevemente los extremos de esta didáctica, y veremos que existe en las fotografías, un interesante cúmulo de material que no pertenece a ninguna de las dos esferas. Todas estas notaciones, ya sea en forma de ideogramas chinos, vectores de colores, triángulos, tachaduras, líneas de puntos, recuadros y nuevas letras manuscritas nos hacen pensar en una traducción intermedia, en un proceso infinito de resemantización, en una característica propia de lo inacabado del signo.

¿Es diseñar “pensar”? (¿cuando? ¿Antes, durante o después?)

¿Es diseñar “hacer”? (durante)

¿Es diseñar “corregir errores”? (después)

¿Es pensar digital?

¿Es pensar analógico?

### Movimiento de la Analogía hacia la Digitalidad

En el presente trabajo, este movimiento se representa en *Pars Destruens*. La Primera Traducción Intersemiótica es claramente un movimiento que tiende hacia la Digitalidad, partiendo desde la Analogía. No obstante, no es el único ejemplo que podemos citar, tanto en Arquitectura o Diseño como en Música. Cada vez que un arquitecto genera los planos ejecutivos de una obra con objeto de construirla, partiendo desde croquis o bocetos predominantemente analógicos, está en efecto constituyendo un pasaje desde hacia la digitalidad. El plano de obra no se parecerá en nada, o en muy poco, plagado de signos como estará, a la experiencia de percibir el espacio resultante de la construcción. Los signos digitales, altamente convencionales que poblarán la representación se constituirán, finalmente, en la expresión dominante. Vayamos ahora al campo de Música. No solamente el momento en el que el compositor escribe en un papel los sonidos que está organizando o componiendo a través de los sonidos que emite su instrumento puede ser considerado como un pasaje de la analogía a la digitalidad. Imaginemos un laboratorio de experimentación musical, o de diseño de instrumentos musicales, o de técnicas extendidas.<sup>(64)</sup> En todos estos casos, existe en primer lugar un

(64). Las Técnicas Extendidas son aquéllas que investigan y proponen nuevos modos expresivos para un instrumento musical, y notacionan su lectura para su interpretación. Por ejemplo: sonidos espurios en una flauta o un clarinete, sonidos que no son notas, cuartos de tono, etc. Como su nombre lo indica, “extienden” el rango sonoro del instrumento, demostrando su carácter experimental.

Figura nro. 80. Página 162. Arriba. Diagrama Sintáctico. Yanana Liu. The Role of Syntax. DIA Dessau Institute of Architecture 2010.

Figura nro. 81. Página 162. Abajo. Diagrama Sintáctico. Cinzia D'Emidio. Piccoli Universi. IUAV. Istituto Universitario di Architettura di Venezia. 2008.

hecho sonoro, que más tarde será volcado a una convención digital para su posterior reproducción o representación.

### **Movimiento de la Digitalidad hacia la Analogía**

También este trabajo se ocupa particularmente de este movimiento: lo llamo “Pars Construens”, y es el pasaje de un código previamente establecido hacia una conformación material o formal, que vuelve a exhibir características fuertemente analógicas. Una vez más, este pasaje no es exclusivo de las Traducciones Intra o Intersemióticas, sino que se puede encontrar en muchas de las prácticas del diseñador. Un caso muy común en la enseñanza de la Arquitectura es la modelización o maquetización. Un estudiante traduce un conjunto de disposiciones planas, como plantas, cortes y vistas, en una organización tridimensional. Y aunque es cierto que la información de origen guarda aún un buen cúmulo de disposiciones analógicas, no puede negarse que una buena cantidad de códigos fuertemente digitales como por ejemplo, *el corte* deben ser previamente descifrados. Y que ensamblar en tres dimensiones lo que está codificado en dos, es, sin lugar a dudas, un desplazamiento desde lo digital hacia lo analógico.

Si establecemos una comparación con el campo musical, el ejemplo resulta más claro: La lectura, base de la Interpretación Musical, es una tarea que esencialmente se mueve desde el campo digital al analógico. La información escrita debe ser decodificada y transformada en sonido. Pero Música tiene aún más ejemplos para ser analizados: La aparición, junto con la Música Contemporánea, a mediados del Siglo XX de nuevas propuestas notacionales produjo una literal revolución que Arquitectura aún hoy se encuentra en los albores de encarar. Las posibilidades de generación de lo nuevo en Música Contemporánea se vieron enriquecidas también por la posibilidad de trasponer, de trascender, de ultrapasar los límites del pentagrama. Entonces, nuevos modos de notacionar, de convencionalizar lo que luego sonará, se convierte en una nueva manera de moverse desde lo digital hacia lo analógico.

### **Movimiento de la Analogía hacia la Analogía**

Este es quizás el más arcaico de todos los sistemas de aprendizaje y comunicación. Mirando y copiando. Imitando movimientos, destrezas, disposiciones, enclaves. Los cachorros aprenden a cazar de esta manera, lo hemos visto en cientos de documentales desde que éramos niños. Previo a la escritura, este desplazamiento era capaz de hacer que un novato aprendiera una artesanía.

La enseñanza canónica del Proyecto, la llamada “vieja escuela”, que basa el aprendizaje no en una metodología de exploración y experimentación, sino en el trasvasamiento directo de los valores que considera positivos, desde la obra canonizada hacia el ejercicio que la debe reconocer como “referente”, es un claro ejemplo de este movimiento.

Otro ejemplo claro es el del Design Lab, o Laboratorio de Diseño. En él, a diferencia de la “vieja escuela”, la experimentación matérica y material genera un conjunto de saberes y disposiciones a las que el estudiante tiene acceso de manera personal e idioléctica, y que sólo puede transmitir a sí mismo durante el proceso de proyecto, de manera déictica, esto es, mucho más vinculada a una expresión analógica que a un código convencional digital.

Por último, la búsqueda de emergentes aleatorios en el proceso de diseño, comparte la condición de ser un movimiento de lo analógico hacia lo analógico. Dada la ausencia de referentes canonizados y de una materialidad concreta, el proyectista que se entregue a esta disposición no tiene otra opción que seguir las reglas lógicas que propone el emergente aleatorio, basándose para eso en proyecciones que se relacionan con la disposición analógica de este emergente.

En Música también encontramos las raíces de este movimiento en el aprendizaje popular o “de oído”, sin partituras de por medio. O la imitación de los “enclaves” (posición de las manos sobre un instrumento a fin de producir cierto sonido o conjunto de sonidos), para el aprendizaje analógico - analógico.

### **Movimiento de la Digitalidad hacia la Digitalidad**

Imaginemos ahora una manera de transmitir conocimiento desde un campo digital hacia otro. Tendríamos que pensar en un saber que se encontrara únicamente codificado, sin una contraparte analógica. Este *Texto* entonces debería ser comprendido y transcrito a otro sistema de códigos digitales que vuelvan a reproducir de la mejor manera posible el mensaje que portaba esta disposición digital. En verdad no estamos ante una situación extraña ni excepcional en absoluto. Cualquier traducción de un libro de una lengua a otra cumple con esta condición. Las Traducciones Intrasemióticas, esto es, las que se hacen entre un texto escrito en una lengua a otra, como traducir “Le Petit Prince” al español bajo el nombre de “El Principito”, se ajustan perfectamente a este esquema.

¿Cómo puede darse este pasaje de lo Digital a lo Digital en el Diseño o en Música? Si atendemos al hecho de que tanto las argumentaciones, teorías sobre proyecto, crítica y ensayos estéticos se encuentran escritos y no dibujados o contruidos, comprenderemos que la circulación de estos saberes transforma y enriquece el campo del proyecto y la composición musical. Miles de estudiantes saben “algo” que no se ve en las fotografías de la Villa Saboye, porque lo han leído en libros de historia. El artículo “Música como un proceso gradual” de Steve Reich ha motivado a generaciones de músicos, y sostengo que es revelador para el campo del proyecto.

Este movimiento desde lo digital hacia lo digital, basado fuertemente en la abstracción, no sólo nos habla de lo que se ha proyectado; nos habla también de lo que se ha hablado acerca de lo proyectado.

### **¿Cómo aparecen estos movimientos en Pars Destruens, Pars Construens?**

a. Digitalizando el mundo. La coreografía de los fragmentos discontinuos. Aprender a través de la exploración abstracta.

Diagramas Abstractos. El campo de la Abstracción relacional

Objetos/ Relaciones / Atributos / Funciones

El mismo campo de origen (el mismo diagrama abstracto digital) puede generar diversos mapeos analógicos (distintas segundas traducciones) dependiendo en como coincide con el dominio objetivo. (Relación entre materialidad, ensamblaje, contexto u otros)

b. Importando Analogías. Todo lo que comprendemos pertenece siempre a una experiencia previa. Aprender a través de la reconstrucción sensible.

El proceso analógico de pensamiento siempre produce una interpretación. La Segunda traducción debe satisfacer al mismo tiempo un criterio estructural (en términos relacionables), y un criterio pragmático (funcional)

Un mundo de fragmentos es un mundo digital.  
La partitura del proyecto, es la digitalización. La partitura de la geometría del pensamiento del diseñador.

El mundo digital es el mundo de  
Asociaciones  
Relaciones  
Yuxtaposiciones / Adiciones  
Discontinuidades

El mundo analógico es el mundo de  
Transformaciones  
Uniones / Conexiones / Juntas  
Continuidades.

Figura nro. 81b.  
Cuadro comparativo  
de atributos  
correspondientes a la  
Sustitución Digital y a  
la Restitución Analógica  
(*Pars Destruens*,  
*Pars Construens*),  
respectivamente.

## PARS DESTRUENS PARS CONSTRUENS

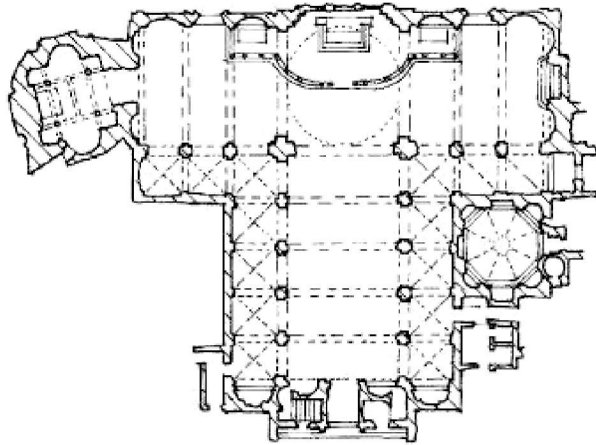
Digital **Analógico**  
Relacional **Relacional**  
Nominativo **Conectivo**  
Deíctico **Indicial**  
Inteligible **Sensible**  
Número **Cantidad**  
Extensivo **Intensivo**  
Temperatura **Calor**  
Medición **Movimiento**  
Alarma **Tendencia**  
Nota **Sonido**  
Tiempo **Duración**  
Programas **Acción**  
Discontinuidad **Continuidad**  
A escala de nuestro Conocimiento **Nuestro Umbral de la Percepción**  
Representación Cultural **Señal Háptica**  
SI NO **Sentimientos**  
Patrón **Operación**  
Diagrama **Texto**  
Mapa **Territorio**  
Repetición **Intensidad**



## Emergentes complejos

La lógica del diseñador como una manera de volver a pautar el mundo. Reorganizándolo, sin intentar prefigurar lo que se supone que será la respuesta de ese mundo a nuestro accionar. El caso de Bramantino en Santa Maria Presso san Sático en Milano.

*“El cuadro (la pintura) no rivaliza con la apariencia, rivaliza con lo que Platón, más allá de la apariencia, designa como La idea”.*  
Lacan, J. Seminario 11 (65)



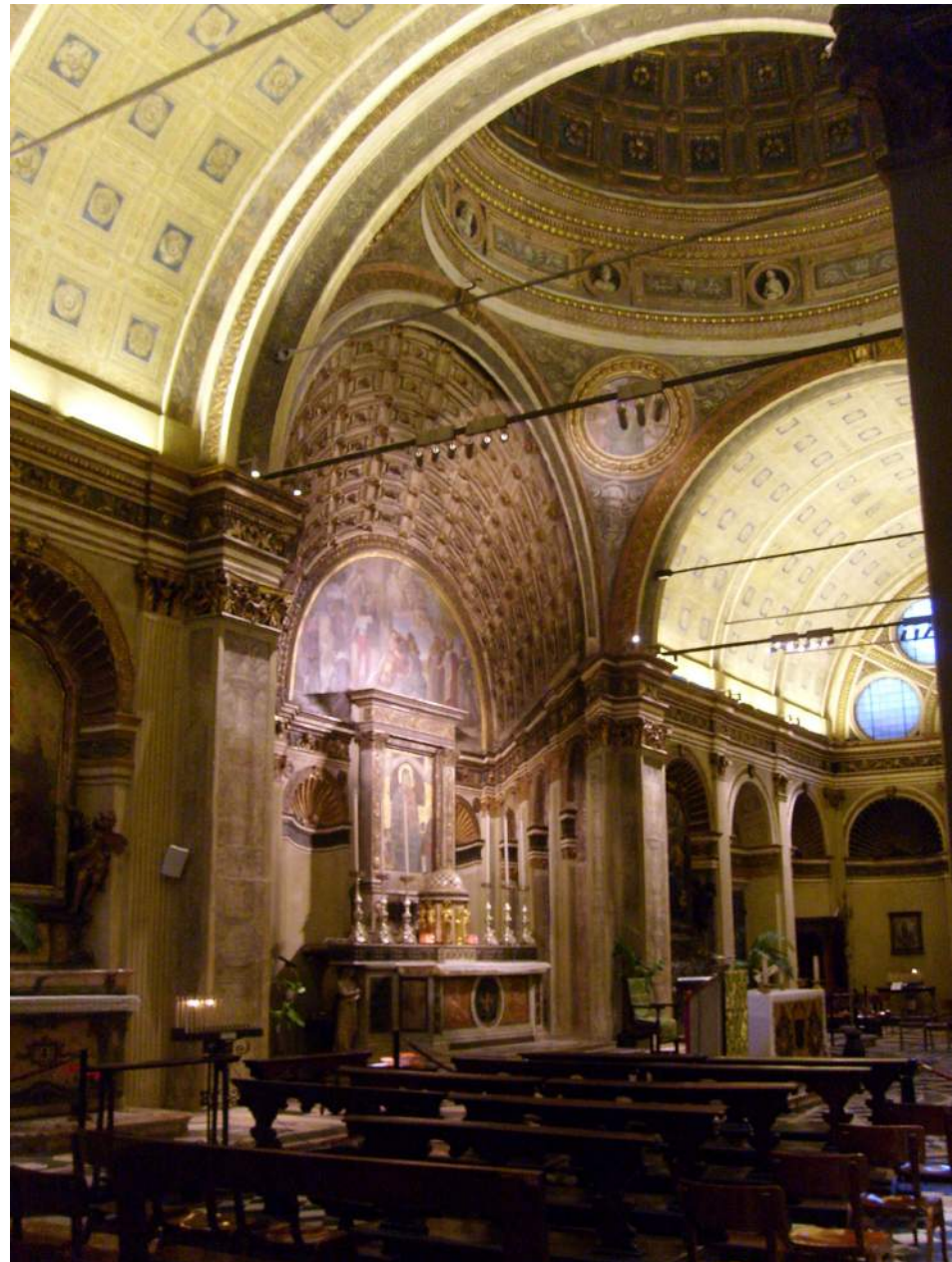
(63). Lacan, J. 1974.

*Figura nro 82.* Planta de la iglesia de Santa María presso San Satiro, Milano, Italia. Bramante.

*Figura nro 83.* Nave Central, desde el acceso, de la iglesia de Santa María presso San Satiro, Milano, Italia. Bramante.

En Milano, Italia, Bramante diseña la iglesia de Santa María presso San Satiro, también adjudicada a Bramantino, su discípulo y seguidor. Esta iglesia, que podemos ver en las figuras nro. 83 y 84, sugiere una implantación de cruz latina, con un brazo mayor compuesto por una nave central y dos naves laterales, un crucero de nave única, y una cabecera detrás del altar. Tanto las fotografías del interior del edificio como la imagen que tenemos al entrar a la iglesia confirman esta disposición. Sin embargo, como podemos ver en la planta, el espacio de la cabecera, o ábside, existe físicamente. El arquitecto ha dispuesto una perspectiva forzada -, para hacernos percibir el espacio de manera ideal.

Podríamos decir que se trata de un caso especial de Traducción Intrasemiótica. Aquel que se convierte en una imitación. Si así fuera, las palabras de Lacan le calzan como un guante: "Sin duda, imitar es reproducir una imagen. Pero, para el sujeto, intrínsecamente, es insertarse en una función cuyo ejercicio se apodera de él"



*Figura nro. 84.* Crucero de la iglesia de Santa María presso San Satiro, Milano, Italia. Bramante. Aquí puede observarse con claridad el trabajo perspectivo de la falsa cabecera, comprimida en un socavado de 30 centímetros en el muro.

Esto pone de manifiesto un segundo razonamiento: La imagen producida por Bramantino es una imagen engañosa per se. Quiere hacernos creer en las apariencias. Tendemos a reconocer algo que no es exactamente lo que creemos estar viendo. Un cañón corrido detrás del altar, dos ábsides, columnas, vigas, rosetones, piso, profundidad. Pero sobre todo, completitud. Este engaño es incapaz de sostenerse por mucho tiempo. Ni bien comenzamos a recorrer el pequeño templo, descubrimos el artificio. Buscamos entonces con morbosa alegría el punto más desfavorable de la perspectiva (*ver figura nro. 84*). Y retornamos al punto de inicio, sabiendo que es una construcción ficcional, y aun así no podemos volver a percibirla ciento por ciento como tal. Algo ha quedado del lado del engaño. Aunque hagamos el recorrido varias veces, terminamos por aceptar con indulgencia (sería difícil encontrar una palabra mas apropiada para este contexto), la existencia de otro espacio, un espacio que yace de todas maneras detrás de la pantalla.

Detrás del altar hay un bajorrelieve de escasos treinta centímetros de profundidad. Pero a los efectos de la construcción mental del espacio no hay diferencia alguna con un cañón verdadero. Colocamos con gran precisión cada uno de los elementos estructurales y decorativos de esta ficción, exactamente en el mismo lugar en el que lo colocaríamos si fuera real.

### Post racionalización

No obstante, el proceso de atención, listado de características y enunciación, pertenece a la esfera de la post-racionalización. El objeto es el de establecer un paralelo con el ejercicio de llevar al nivel de la conciencia los procesos de *orden primario*, que el diseñador o proyectista persigue con el fin de producir *lo nuevo*.

Debemos como proyectistas, seguir a nuestros procesos primarios o inconscientes, *-donde sea que estos nos lleven-* si queremos desarrollar procesos proyectuales de manera completa.

O si queremos hablar de una característica esencial, hermenéutica, misteriosa y vital del acto de proyectar.

Encontramos como proyectistas, las relaciones que unen, de manera personal y de acuerdo a un objetivo *-muchas veces de naturaleza práctica-*, un conjunto de objetos aparentemente inconexos.

Estas maneras son inventivas, teñidas de valoración y afecto. (La Heurística es una disposición siempre positiva hacia el mundo, con voluntad de organizarlo, resolverlo o cambiarlo para bien, sin desgano ni desidia). No estoy diciendo que las intenciones del diseñador sean siempre loables y puras: solo sostengo que puestos a trabajar, los proyectistas nos servimos de las heurísticas para avanzar, para progresar, para ir hacia adelante, para evolucionar, cualquiera sean nuestras intenciones al proyectar.

La reflexión del diseñador, o debería decir: La reflexión del epistemólogo del diseño, es la reflexión de aquél que puede ver más allá de la mera acción de proyectar o ejecutar una práctica social.



## Capítulo 12

### 16. Precisiones acerca de Pars Construens.

#### *Pars Construens* / El Proceso de Restitución Analógica

##### ¿Qué restituir?

El proceso de Restitución Analógica es, una vez más, un proceso de sustitución. Sólo que esta vez el camino cambia de dirección. Partimos desde una hoja de papel, plena de signos y a la espera de nuevas articulaciones.

Para transitar este camino (la senda que desde la *Ká* lleva a la casa de destino), es necesario “dejar atrás” la etapa de la Primera Traducción: *8*, *A*, *q*, etc., ya no tendrán relación alguna con el objeto traducido. Si en el diagrama sintáctico sustituían una voluta, un pliegue, un silencio o bien un color o una textura, una disposición radial, o el giro de la aguja de un reloj (según corresponda a la traducción de un objeto, un atributo, una relación o una función respectivamente), estas asignaciones originales perderán todo su valor y sentido en el proceso de la *Segunda Traducción*. El proceso de *Segunda Traducción* es un proceso de re-asignación de sentido. De manera que es posible, incluso, traducir un diagrama sintáctico producido por otra persona, ya que es necesario, en esta etapa, generar un “nuevo acuerdo” entre los signos y las cosas.

La figura nro. 81 nos muestra diagramas intervenidos durante el desarrollo de esta práctica. El diseñador tiene la necesidad de establecer y fijar, a medida que los va promoviendo, los nuevos vínculos, relaciones, conexiones y decisiones que va tomando paso a paso. Ahora *A* se ha convertido en una varilla de metal, un orificio sobre una superficie plana, la repetición de toda una serie de plegados establecida con anterioridad, la ausencia de un avío, o su duplicación, un indicador de volumen, la adición de una pieza estructural, un color.

Al mismo tiempo que el diseñador va “sustituyendo”, o mejor: “restituyendo” la abstracción del diagrama digital hacia una organización “física”, “plástica”, “espacial”, “sonora”, “coreográfica”, o por cualquiera de las combinaciones que estas u otras organizaciones puedan sugerirse como acercamientos materiales a la problemática del diseño y del proyecto, comienzan a manifestarse los primeros obstáculos, problemas, temáticas y contradicciones.

El Proyectista toma sus primeras decisiones sin poder tener una visión final del conjunto, e invariablemente, las primeras restituciones entrarán en conflicto rápidamente con las que le sigan.

El diagrama sintáctico no presentaba, dentro de su propia dificultad, semejantes contradicciones. Bastaba elegir otra letra o número, un subíndice o un nuevo par de caracteres para salvar posibles superposiciones o incongruencias. En este sentido, *Pars Destruens* no deja de ser el aspecto más sencillo de la didáctica. Comprometido con la abstracción, el proceso de sustitución se “aleja” del mundo, adentrándose en una explicación idioléctica, basada en muchos casos en expresiones

*Figura nro. 85.*  
*Página 170. Pars*  
*Construens. Diagrama*  
*de Precisiones.*

deícticas, de las que el proyectista no tiene por qué rendir demasiadas cuentas a nadie, ni siquiera a sí mismo.

Pero en el proceso complementario, el proyectista se encuentra cara a cara con el mundo. El mismo mundo del que se había alejado placenteramente y libre de toda culpa, como un niño que chapotea en un charco en medio de la tormenta, lo espera para golpearlo con toda la fuerza de su entropía.

El mundo se deja desarmar, descomponer, desensamblar, “destruir” fácilmente; no obstante, se resiste firmemente a ciertas formas de reconstrucción. El Proceso de Restitución Analógica es, entonces, una oportunidad que se le brinda al proyectista, de comprender en qué medida, y hasta qué punto una estructura Sintáctica puede atravesar el mundo “material”.

Naturalmente que restituir “objetos” es una tarea relativamente simple, casi automática. El desafío se encuentra en los niveles superiores (atributos, pero principalmente relaciones procesos y funciones).

### ¿Cómo Restituir?

Hemos desarrollado, en el capítulo 5, “Digitalizar el Mundo”, el concepto de que el diagrama sintáctico es una pieza gráfica abierta a la interpretación. Sus límites son claros: no va más allá de las medidas de una hoja de papel tamaño A4, y sobre ella, los caracteres se encuentran impresos en tinta negra, y no son “infinitos” ni “incontables”. No hay superposiciones que alteren su legibilidad, ni tonos tan bajos o cuerpos tan pequeños que la impidan. Por lo tanto, es relativamente sencillo establecer criterios de continuidad y discontinuidad a propósito del diagrama sintáctico.

Si una Q representa, por ejemplo, un sonido de glissando ascendente de violín, puedo determinar dónde (y también cuándo), esa Q comienza en la pieza sonora que estoy “componiendo”. Indicadores de volumen, timbre o duración pueden existir o no, dependiendo de la traducción llevada a cabo. No obstante, esa letra Q que generaba una discontinuidad de tinta negra sobre el blanco del papel, ahora se ha transformado en una discontinuidad sonora en forma de glissando ascendente de violín, en medio del silencio.

Al mismo tiempo, esa Q o bien ese glissando, se constituyen como una continuidad mientras son leídos o escuchados. *Existen*, de una manera única para cada una de las lecturas que hacemos de ellas.

De esta manera, podemos imaginar de un vistazo, un posible (o infinitos posibles) entramados sonoros (o espaciales, o físicos, o plásticos, o coreográficos) a partir de un diagrama sintáctico, dependiendo de una traducción o sustitución analógica, un pasaje de vuelta al mundo y su empaste.

Queda además claro que esa traducción está muy lejos de ser totalmente aleatoria, casual o caótica. Tan lejos como lejos está de ser totalmente racional, predecible y controlada.

La *Segunda Traducción* es un choque entre fuerzas entrópicas (del material, del diseñador), y negentrópicas (del diagrama, del diseñador), que dará como resultado un emergente complejo. Este emergente podemos considerarlo como un resultado o respuesta posible a un sistema estocástico creado ex-profeso (El proceso de Primera y Segunda Traducción)

El proceso de *restitución analógica* es ilimitado, porque ilimitado es el proceso de la semiosis; ilimitadas las variaciones, porque vivimos en un mundo polisémico. Y al mismo tiempo es limitado, porque responde a un

*Diagrama Sintáctico* y no a otro al mismo tiempo. Y porque el *Diagrama Sintáctico* mismo es limitado. Se encuentra constreñido a una hoja de papel A4, y puede, de acuerdo a una determinada escala en la cual es interpretado, ser *agotado*. Esto es, puede ser traducido en su totalidad, sin dejar ninguno de sus aspectos sin conectar.

### **Producción de Continuidades y Discontinuidades Operacionales**

De manera que es posible, en el interior de esta lógica, relacionar una discontinuidad (o una continuidad) material perceptible en un objeto diseñado (la voluta de una columna jónica), con el signo que la representa en el diagrama digital o de *Primera Traducción*, (la letra X), con la operación de Restitución correspondiente a la *Segunda Traducción*. (Soplar un clarinete, lijar un trozo de madera, perforar una placa de acrílico, dar un paso hacia atrás, aplicar un color a una superficie, repetir una secuencia de acciones previamente ejecutadas, omitir una acción, etc.).

En la lógica de la *pasta general del mundo* una continuidad material es consecuencia de una continuidad operacional. Y viceversa: una discontinuidad material es producto de una discontinuidad operacional. Lo mismo ocurre con las continuidades.

En la lógica de la *Primera Traducción*, esta regla se aplica taxativamente. La letra X representa la curva de la voluta de la columna jónica y sólo a esta curva, mientras dure, mientras exista, mientras sea percibida por alguien.

En la lógica de la *Segunda Traducción*, esta regla debe ser reinterpretada. Una continuidad, devenida signo, puede luego generar una discontinuidad. Porque entre la asignación de sentido que propone la *Primera Traducción* y la que propone la *Segunda Traducción*, debe necesariamente haber una ruptura, un cambio, una pérdida de la conciencia del origen.

### **Carácter Asociativo**

Una vez que tenemos entre nuestras manos un Diagrama Sintáctico y un conjunto de Materiales (entendiendo la palabra materiales en un sentido amplio, no solamente objetos físicos, sino material de trabajo), comenzamos a traducir. La tarea entonces es asignar objetos, atributos, relaciones, funciones, procesos, en correspondencia con unidades o grupos de signos de la conformación digital.

Entonces "D" significará para nosotros "un paso adelante", o "un glissando de violín", o "una abertura en el muro". Hemos dicho con anterioridad que cada vez que aparezca una "D" en el diagrama, deberemos generar la misma acción en nuestra *Segunda Traducción*. No obstante, el problema real no es siempre la cantidad de veces que debemos repetir esa acción, sino la relación entre las distintas asociaciones entre caracteres digitales y sus respectivas traducciones.

El *Diagrama Sintáctico* está listo para las conexiones, no obstante, no ofrece las soluciones a los problemas que las asociaciones que el diseñador ha propuesto generan. Puede ocurrir, y ocurre frecuentemente, que las asociaciones elegidas para el signo "D", sean incompatibles con las elegidas para el signo "p". Imaginemos, en nuestro ejemplo, que en un lugar del diagrama se encuentran "D" y "p" juntas. Esto significaría que debemos encontrar una solución para conectar, o al menos afectar mutuamente las asignaciones de sentido de "D" y "p". Imaginemos que hemos dado a "p", siguiendo nuestro ejemplo, "un paso

atrás”, “abandonar la sala”, “un muro ciego”, según corresponda a una conformación coreográfica, musical o arquitectónica. La superposición de asignaciones genera un conflicto que pone a prueba la capacidad de asociación y propuesta del diseñador. Al mismo tiempo, debemos recordar que la asociación entre signos alfanuméricos y entidades “materiales” es absolutamente transitoria y mutable durante todo el proceso de proyecto.

### **Carácter Prescriptivo**

Una vez que establecemos una asignación “material” para un signo determinado, ese par se convierte en una indicación precisa. Debemos ejecutar esa indicación con la mayor precisión posible. Una vez que terminemos de asignar en el Diagrama Sintáctico cada uno de los objetos, atributos, relaciones, funciones y procesos, estaremos en posesión de una “partitura” que es capaz de guiar la totalidad de la ejecución del proyecto.

El *Carácter Prescriptivo* de esta práctica es, entonces, la capacidad que generamos nosotros mismos de establecer un código, un acuerdo, una partitura que nos diga *qué debemos hacer*.

Complementariamente con lo que ocurre en el proceso de *Primera Traducción*, donde al diseñador se le fijan los límites respecto de lo que *no debería hacer* para producir el Diagrama, (no utilizar otra cosa que letras y/o números, utilizar el espacio de una hoja de papel A4, no variar tipografías, generar un diagrama legible, etc.), en esta oportunidad, y una vez establecido el conjunto de relaciones que guiarán la construcción, la performance o el proceso final de generación del proyecto, el tramo final se constituye como una fase de *Acción*.

Es importante destacar que un proceso de *Segunda Traducción* puede incluir *cualquier* tipo de material. Relaciones contextuales, interacción con personas extrañas al proyecto, Vínculos con la Historia, Indicadores económicos, relaciones sociales, teorías propias o ajenas sobre el tema abordado, y no solamente características físicas de los objetos; en suma: cualquier cosa que para el diseñador es material de trabajo para su proyecto.

### **Carácter Automático**

Como consecuencia de lo explicado hasta aquí, se evidencia que uno de los objetivos principales de esta práctica es el de la generación de emergentes, que pongan al diseñador cara a cara con *lo nuevo*, con lo que él, casi sin saberlo, es capaz de generar.

De manera que el modo de desarrollar una *Segunda Traducción* es siguiendo automáticamente los pasos propuestos en el *Diagrama Sintáctico*. Los procesos de racionalización y reflexión deberán esperar a contar con una conformación ya establecida.

Situada en las antípodas de tantas didácticas que nos instaron, y nos instan aún, a *pensar* antes de *hacer*, esto es: a definir racionalmente (un pensar únicamente mental, que no incluye a la inteligencia emocional ni mucho menos corporal), y a definir los rápidamente “aspectos principales” de un proyecto para luego llevarlos a cabo materialmente; la didáctica de la *Primera y Segunda Traducción* genera un torrente de material que luego debe ser interpretado, interpelado, transformado.

No obstante, durante su desarrollo, los procesos de asignación de sentido dirigidos tanto hacia la digitalidad como hacia la analogía deben valerse de las cualidades heurísticas del diseñador así como de su capacidad para operar de acuerdo a sus propios automatismos.



## Entropía

La Restitución Analógica busca la Entropía de su propio sistema. Aún cuando el sistema todavía no existe, la vinculación entre los componentes, su *conectividad*, en conjunto con la mano y la mente del diseñador, colaboraran para generar un todo interdependiente, irreductible a la suma de las partes, y en el cual los fragmentos que se utilizaron para construirlo (esos materiales asignados a cada signo), pierdan su carácter de piezas individuales para fundirse en una totalidad en las que los artificios pasen a un plano irreconocible, y la obra adquiera un sentido que no puede ser limitado al conteo de la suma de sus elementos.

Esta transformación es, en realidad, un proceso que activa el diseñador, pero del que no puede ostentar el control absoluto. De alguna manera el mundo se ordena a sí mismo, absorbiendo en esa "*pasta general del mundo*" a un nuevo objeto, que pasa a formar parte de ese gran significativo, ese *Gran Otro* del que hablaba Lacan.

Ese Contexto, en tanto fuerza entrópica que aglutina y devora todas las obras del hombre y al mismo tiempo las conserva intactas, más allá del paso del tiempo, a la espera de nuevas interpretaciones.

La Entropía, como expresión del "rendimiento óptimo", o "posible", o "económico" de un sistema o agregado de partes, no debe asimismo reducirse en nuestro pensamiento a una característica material. Me atrevo a afirmar que cuando el diseñador actúa, lo hace bajo la influencia de una "Entropía de la Historia", o de una "Entropía del Lenguaje" (que se basa en sus bandas de redundancia), o de la entropía de sus preexistencias, o de las reglas del arte, de lo que él considera "innovación", del estilo, y por qué no, de la funcionalidad, esta vez entendido el término en su acepción más corriente, la del uso o destino de las cosas que el hombre fabrica.

*Pars Destruens, Pars Construens* es un ejercicio estocástico.

Y como en todos los sistemas estocásticos, no es posible encontrar un estado en el que los eventos que tienen lugar en esa determinada "fotografía" del proceso, sean exclusivamente convergentes, o exclusivamente divergentes. En el clásico ejemplo de la flecha apuntada al blanco (*Bateson*), intervienen desde el primer momento factores convergentes que intentan que la flecha dé en el centro (factores aportados por el arquero, pero también por el contexto), y factores divergentes que permitirán o no que esto ocurra. (Factores aportados por el contexto, pero también por el arquero).

## Generación de Conexiones y Emergentes

Por más que el material sea propicio para generar nuevas conexiones (esto es, que su conectividad sea alta, como puede ocurrir en música con materiales sonoros pertenecientes a la esfera de la percusión, que son notablemente más fáciles de conectar que los materiales sonoros ligados tradicionalmente a una disposición armónica o polifónica), es el proyectista quien debe asumir la tarea de llevarlas a cabo.

La operación de conectar materiales es la que genera la aparición de los emergentes. Esta conexión, no está de más decirlo, no tiene por qué ser física, ni debe necesariamente mediar contacto entre sus partes.

Una conexión es una relación. Y una relación puede ser una función. Las funciones pueden ser mecánicas o simbólicas. Los órdenes jerárquicos que se establecen entre los componentes de un sistema agregado de partes, son también redes de relaciones, conexiones y funciones.

Imaginemos una construcción arquitectónica, algo simple para empezar, como una torre de observación, un atalaya, un mangrullo o un faro. Sabemos de antemano que existen ilimitadas cantidades de versiones

de estas conformaciones arquitectónicas. Debemos tener en cuenta, obviamente, que en todos los casos, existe una demanda que determina que *algo* debe ser instalado *allá arriba*, y *de alguna manera*. Pero si hubiera en la definición de la demanda algún otro dato extra acerca de cómo diseñar o construir alguno de estos artefactos, sencillamente todos serían idénticos. Quiero decir que no existen en lo absoluto mandatos programáticos que nos digan *cómo* debe ser resuelto en el mundo de los objetos, dicho encargo. Y el hecho de que muchos faros “se parezcan” entre sí, no responde al problema de cómo diseñar un faro, sino a cuestiones más básicas que tienen que ver con la manera de reproducir técnicamente, universalizar o economizar recursos a la hora de establecer un ícono. De manera que las conexiones a desarrollar por el diseñador son, en potencia, nuevas, originales, personales. Y para que algo nuevo surja, no podemos dejar de lado la componente aleatoria. La conectividad de los materiales, interpretada por un diseñador siguiendo las pautas prefijadas de un diagrama de *Primera Traducción* que recupera y resimboliza la estructura sintáctica de otro objeto con valor de diseño, persigue incansablemente la posibilidad de incrementar desde lo aleatorio, la generación de nuevos emergentes para el diseño.

### **Cartografiado** (Movimiento del Mapa al Territorio)

Puestos a desarrollar una *Segunda Traducción*, deberemos confrontar ese diagrama abstracto con algún –o algunos– aspectos de nuestra “pasta general del mundo”. En otras palabras, deberemos tomar contacto con el “territorio”, desde la posesión de un “mapa”.

Veamos un ejemplo: En el mapa del camino, la negra y asfixiante experiencia de atravesar un varias veces kilométrico túnel excavado en la montaña, es sencillamente representada a través de un cambio de color en la línea de la carretera, lo que podríamos definir como la traducción en un estímulo visual agradable de una experiencia al menos inquietante, cuando no claustrofóbica y plena de incertidumbre.

El cambio de color es una operación de abstracción del mundo (como lo es la letra T para sustituir, por ejemplo, una ventana), la experiencia del Túnel es, en cambio, un fragmento del mundo a la espera de una explicación humana.

El proceso de Segunda Traducción implica necesariamente la restitución de un signo perteneciente al Mapa, dentro de un Territorio que no es el que le pertenece, que no es el que dio origen a la cartografía, sino otro distinto.

### **Patrón**

La palabra “*Patrón*” será en este trabajo lo más equivalente posible a la palabra inglesa “*Pattern*”, aunque deberíamos, creo, popularizar en los ambientes académicos relacionados con *Diseño*, en lugar de ésta, la castiza “*Pauta*”. Creo que la palabra “Patrón” (Patrón de comportamiento, Patrón de movimiento, Patrón de reconocimiento, Patrón estadístico, etc.), lleva al diseñador a pensar que existe “algo” en la conformación que está observando, que yace en la constitución del mismo objeto, y no fuera de él. Como si el “Patrón” existiera verdaderamente en el mundo, y nosotros fuéramos quienes tenemos el deber o el arduo honor de descubrirlo.

El patrón, su existencia o su detección, se ha constituido en uno de los tres vehículos contemporáneos de la Producción y el Pensamiento Proyectual. Al hablar de él, pensamos en un sistema de abstracción de regularidades o recurrencias. “Descubrimos” el Patrón en las ondulaciones del agua de la figura nro. 67. El segundo vehículo, el Mapa, es un sistema de señales

levantadas del terreno, para ser usadas en el mismo terreno del que provienen. (A nadie se le ocurriría tomar el mapa del camino Buenos Aires - Rosario, y usarlo para ir a Chubut). El tercer instrumento, el Diagrama, puede también ser un mapa, pero para ser utilizado en otro campo de abstracción (en otro terreno).

Encuentro a la palabra "pauta", mucho más adecuada para describir una perspectiva acertada acerca de estos procesos. Pautar involucra al observador, mientras que "Patrón" lo aleja. "Pauta" nos aparece como una clara consecuencia de la acción de "Pautar", sin embargo, "Patrón" guarda una relación más alejada con el verbo que le corresponde (que es acaso también pautar), como si no fuera necesaria una intervención humana para la detección, representación, reproducción o alteración de un "Patrón".

Es verdad que en toda confirmación repetitiva natural o artificial (la construcción de un hormiguero, el movimiento de las mareas, la estratificación de las capas geológicas, un gato que se lame las patas, la caída del granizo en un municipio del Gran Buenos Aires, el canto de los pájaros, el movimiento de un cardumen, el vuelo de una bandada, el nivel de azúcar en sangre, o de alcohol, o de grasas, la aparición del arco trilobulado en las ventanas de la Ciudad de Venezia, la transformación de los faros delanteros de los automóviles de calle durante los últimos diez años, etc.), requiere de la artificialidad de una mirada humana que descubre o inventa una "Pauta" en ellas.

He visto bellísimas construcciones de hormigueros, nidos o panales, pero hasta el momento, no he encontrado ningún tratado escrito por una hormiga, un hornero o una avispa que nos lo explique.

No obstante esto, sugiero que "Pauta" nos habla de la lectura humana del panal, pero también de la acción no humana (ecológica) que la origina. Pautar es, en todo caso, iniciar una secuencia de explicación de un suceso desde un punto de vista determinado, y siempre bajo una óptica determinada.

La abeja construye celdas hexagonales sin saber que lo son. Entre todas construyen un panal que pautará su ecosistema de manera particular. O acaso lo construyen en el exacto lugar que el ecosistema ha pautado para ellas.

Pauta el hombre, que fue antes pautado por el mundo.

Será necesario entonces, "pautar" el diagrama Sintáctico o de Primera Traducción, a fin de convertirlo en *algo más de lo que es* en el momento en que es depositado en nuestras manos.

## Praxis

La Praxis es en este caso, la herramienta que permite el desplazamiento, el ocultamiento, la representación. La interpretación de un diagrama sintáctico, a través del proceso de restitución Analógico, es la praxis que posibilita el acercamiento a *lo real*. No estoy hablando de un acercamiento a lo cotidiano, sino a lo real, en palabras de Lacan, "*aquello que no cesa de no inscribirse en lo simbólico*".

## Movimiento de lo Simbólico a lo Real

Consecuencia directa de la definición de Praxis pensada por Lacan en el Seminario XI presentada en el párrafo anterior, esta posibilidad de "*tratar lo real mediante lo simbólico*" me lleva a pensar en ese adverbio de relación: la palabra "mediante". Ocupa en ese pensamiento aquél lugar de la Ká, el espacio común de la aldea de los Kraho, en Brasil que utilizo como imagen metafórica de nuestra *Aldea Epistemológica*.

El camino de una casa a otra, en la aldea de los Kraho, tiene un punto de inflexión, un denominador común a todas las casas, un lugar que pertenece a todos, un espacio sagrado.

El Diagrama Sintáctico, aquella disposición que nos permite disponer lo simbólico a fin de tratar *lo real*, debe necesariamente producir discontinuidad, ruptura, abstracción.

*Pars Construens*, o la posibilidad de lidiar otra vez con la “pasta general del mundo”, mediante una interfase sintáctica que hablaba de la disposición analizada, y ahora habla de nosotros mismos, nos traslada de un espacio a otro, de una expresión a otra, de un universo simbólico a otro siguiendo un camino que muestra un punto de inflexión. *Pars Construens* se constituye como un movimiento desde lo *Simbólico* hacia *lo Real*. O dicho de otro modo, un movimiento que desinscribe lo simbólico bajo la forma de un nuevo objeto o diseño que ocupa, por un instante acaso, el espacio de lo real.

### **Proceso fundado en el Hacer, intuitivo o lógico.**

Resulta clave comprender la importancia del carácter volitivo, activo, abierto y divergente de esta práctica. Un proceso fuertemente fundado en el *Hacer* no se subsume a un plan previo convergente como una idea rectora, una imagen previa a la que queremos llegar o un precedente histórico o material de referencia. Es el *Hacer*, guiado por procedimientos prefijados o por mecanismos automáticos lo que transforma el material elegido en una Traducción Intra o Intersemiòtica. Este *Hacer*, intuitivo o consciente, debe opacar y acaso suspender por el lapso que dure el trabajo de Restitución que propone *Pars Construens*, las acciones tendientes a racionalizar los resultados obtenidos.

Pensaremos más adelante, racionalizaremos más tarde, teorizaremos una vez acabado el trabajo, y no antes de emprenderlo.

### **Producción de Analogías**

Mientras *Pars Destruens* busca Similitudes Literales en la conformación a traducir, *Pars Construens* establece Analogías entre los signos escritos y la nueva conformación “material” que una vez concluida será parte de la “pasta general del mundo”.

Relaciones de identidad, diferenciación, familiaridad o semejanza (no entre signos, pero sí entre disposiciones de signos), descubiertas en el diagrama sintáctico, crearán analogías (no similitudes literales) en el seno del objeto diseñado.

Si un signo  $t$  es afectado por otro  $2$ , podremos comprender a la asociación  $t2$  como una entidad traducible. Entonces,  $t2$  tiene un efecto particular y único en la Restitución Analógica. Digamos, por ejemplo, que corresponde a un objeto ( $t$ ), y a un proceso ( $2$ ) que afecta a ese objeto. Si en otra parte del diagrama aparece un signo  $v$  asociado al signo  $2$ , es de esperar que se establezca una analogía con el signo  $t2$ , a través, y en el signo  $v$ . O sea, que el signo  $v$  sea afectado por el proceso  $2$  de la misma manera, no importa qué haya representado  $v$  o  $t$  en el pasado.

### **Pars Construens se alimenta de Conformaciones Aleatorias**

No obstante, en el momento en que decidimos que  $t$  será un objeto y  $2$  un proceso que lo afecta, y elegimos para ellos mecanismos o procedimientos lógicamente aplicables y al alcance de nuestras manos,

no podemos tener en cuenta (al menos conscientemente), la totalidad de las iteraciones que se producirán.

Esto es: proponemos la traducción para  $t_2$ , pero no podemos prever  $v_2$ . Desde este punto de vista, la aparición de  $v_2$  favorece la aparición de la componente aleatoria del sistema; componente que deberemos incorporar y resolver paso a paso, y que muchas veces nos hará cambiar la restitución que pensamos inicialmente para  $t_2$ . Estas combinaciones aleatorias, que nos instan a resolver de manera heurística situaciones propuestas por nosotros mismos, pero no *controladas* por nosotros mismos, son el alimento del sistema.

Y el conjunto de todas ellas, la condición emergente.

### **Multiplicidad de Procesos / Abiertos / Relacionales / Ilimitados / Divergentes.**

A diferencia de lo que ocurría con *Pars Destruens*, y como puede confirmarse en los párrafos que desarrollé en este análisis, *Pars Construens* está compuesto de un buen número de procesos, y no de uno dominante. Estos procesos son claramente divergentes o abiertos hacia un grupo de posibles respuestas que si bien pueden entrecruzarse, no pueden definirse o anticiparse con anterioridad al momento de completar el proceso.

El carácter de estos procesos es relacional, ya que al ser divergentes, tienen en cuenta un sinnúmero de factores contextuales, (la contrapartida no previsible del sistema estocástico), que constituyen la “solución” o conformación final del diseño, proyecto u obra.

Esta multiplicidad de procesos divergentes es ilimitada en su accionar. Es el diseñador quien delimita e interrumpe el proceso, que de otro modo, continuaría indeterminadamente, transformando una y otra vez el resultado final.



## Capítulo 13

### Emergentes del Proceso de 1ª. y 2ª. Traducción.

Desde un primer proceso completo de 1ª. y 2ª. Traducción, generado y activado por el autor de este trabajo. (Labelle abstract topography + maquetas + pieza musical), un recorrido por las instancias en que la didáctica ha tenido lugar en distintas escuelas de Arquitectura en USA, Italia, Alemania, Rusia y Argentina. Resultados y características. Emergentes y distintas disciplinas.

He llamado a cada uno de los pasos de esta didáctica, Traducciones. La **Primera Traducción** es la detección de un ordenamiento abstracto en la obra material, y su transcripción a un código alfanumérico (un idiolecto). La **Segunda Traducción**, es la aplicación de este código alfanumérico a otro material, con el fin de transformarlo según ese ordenamiento abstracto. Esa transformación puede devenir en Espacio, Textura, Coreografía, Composición Sonora, Indumento, o lo que el traductor diseñador juzgue conveniente o de su interés. Así como no hay limitaciones para elegir el Sistema Semiótico de Origen, tampoco las hay para elegir el de Destino.

Desde el punto de vista de la asignación de Sentido, los objetos diseñados no pueden portar las características que logran evocar. En el mundo de la connotación y la denotación, estas funciones (portar y evocar) existen en campos de abstracción bien determinados, y necesariamente aislados, a la espera de una conexión humana. La Estructura Sintáctica, como esqueleto que yace detrás de las formas canonizadas tanto como de las disposiciones aleatorias o naturales, puede así devenir herramienta proyectual, al extraerla de su contexto significante, y aplicarla a otro material, en otras condiciones. El mundo se comprende así, como una cadena de evocaciones, un sinfín de traducciones en las que el objeto se convierte en una interfase, un tránsito, un vehículo que porta el mensaje que se refiere siempre a algo que no puede estar allí.

Y el diseñador, que por lo general suele creer que otorga a su obra un conjunto de mensajes morales, éticos, significativos, adheridos a la materialidad de su obra en franca relación de diferencia con el contexto que al mismo tiempo lo cobija, se encuentra ante un mundo inesperado. Un contexto que rechaza la eterna "personalidad" de su diseño y lo hiere de fragilidad, de neutralidad, volviéndolo efímero y transitorio.

*Figura nro. 86. Página 180. Abdumalik, Saer. DIA. Dessau Institute of Architecture. Workshop "Pars Construens, Pars Destruens". Carlos Campos. 2011.*

## El proceso de Restitución Analógica

*¿Sabes lo que me parece a mí? Pues que la mayor parte de la gente vive creyendo que la vida y el mundo son, aunque con excepciones, básicamente coherentes. (Deberían serlo, claro). He llegado muchas veces a esta conclusión hablando con los que me rodean. Cuando ocurre algo, ya sea en el terreno social o en personal, siempre hay uno que dice "O sea, que ha pasado esto porque aquello era así y asá". "Ah, claro!", y se quedan tan campantes, pero yo no acabo de entenderlo. Decir cosas del tipo "Aquello es así", "Por eso ha pasado lo que ha pasado", es como meter en el microondas un chawan-mushi<sup>(64)</sup> instantáneo, pulsar el botón y, cuando suena el 'tin', abrir la puerta y ¡ya está listo el chawan-mushi! Y ¿Dónde está la explicación? O sea, no sabes nada de nada de lo que ocurre, con la puerta bien cerrada, desde el instante en que pulsas el botón y hasta que la campanita hace "tin". Quizás en la oscuridad, el chawan-mushi instantáneo se convierta, primero, en macarrones gratinados y, solo luego, vuelva a ser, otra vez, chawan-mushi, sin que sospechemos siquiera lo ocurrido ¿no? Puesto que hemos metido chawan-mushi instantáneo en el microondas, creemos que, como consecuencia lógica, ha de salir chawan-mushi. Pero eso no es más que una suposición. Yo, la verdad, me quedaría más tranquila si alguna vez, al abrir la puerta, salieran macarrones gratinados tras haber puesto chawan-mushi instantáneo en el microondas y pulsar el botón. Me sorprendería, no hace falta decirlo, pero, al mismo tiempo, me quedaría más tranquila. Creo que, al menos, no me sentiría tan confusa. Porque, en cierto sentido, eso me parecería mas "realista"*

Chawan-mushi y macarrones gratinados  
Crónica del Pájaro que da cuerda al Mundo. Haruki Murakami. : 680

El trabajo de la *Primera Traducción* es un trabajo descriptivo, pre proyectual.

El trabajo de la *Segunda Traducción*, el trabajo específicamente proyectual, se vale de este análisis, para producir una explicación, una representación.

La actividad proyectual es aquella que sabe, que necesariamente debe moverse en la incertidumbre. Por eso define con tanta potencia el signo del mundo en que vivimos.

Comprender, señalar y representar la estructura sintáctica de una condición arquitectónica o espacial, es en cierto punto, retraerse, moverse hacia atrás, migrar hacia un lugar neutro, abstracto, arcaico. Un lugar donde la expresión analógica cobra una importancia clave. La de ser objeto de una traducción hacia una estructura puramente sintáctica.

En lugar de utilizar el lenguaje aprendido en la Escuela de Arquitectura (el dibujo), los alumnos deben organizar una representación utilizando un sistema elemental de signos, quizás el más antiguo de los lenguajes gráficos aprendidos. El alfanumérico.

La enorme potencia de estos signos, enraizada profundamente en la construcción de la realidad de cada uno de los proyectistas se constituye en el principal material de trabajo. Una interfase que es capaz de actuar como vehículo del valor que porta el objeto canonizado, y hacerlo reaparecer en objetos nuevos, contextos nuevos, nuevas realidades.

(64). Huevo cocido al vapor dentro de una taza acompañado de verduras, carne, etcétera.

Murakami, H. 2001 :680



### **Apuntes a propósito de la experiencia.** El trabajo de campo.

Cada vez que esta pedagogía es puesta en práctica en una unidad académica, un particular conjunto de emergentes se manifiesta rápidamente entre los estudiantes. Este conjunto es bastante difícil de definir, ya que una buena parte de confusión (una confusión buscada y administrada conscientemente) se mezcla con un apetito voraz por curiosear, desmenuzar, despiezar, jugar un poco como niños sin culpa, y una sensación como de salto al vacío, una sensación de que no parece posible dar pasos premeditados, que debemos entregarnos a lo que suceda en el futuro, sin saber bien qué es lo que sucederá. Debemos transitar el camino de la restitución para llegar al proyecto final, pero no podemos tener noticias de antemano acerca de cómo se desplegará ese camino, ni acerca de cómo serán las condiciones finales de lo que haremos.

El proyectista entra de pronto en una crisis que hemos buscado y producido, conscientes de que debe apelar a lo mejor de sí mismo para salir airoso, o al menos, para avanzar.

Esta condición de relativización de otros saberes, o de otras seguridades que antes nos guiaban en el proceso proyectual ocurrirá cada vez que se aborde el problema de la Traducción, no tiene que ver con la experiencia de haber hecho ya el ejercicio; Pars Destruens, Pars Construens no se vuelve más fácil con el tiempo.

Al principio, la solución es casi siempre la misma: fraccionar el mundo y rearticular esas fracciones con un grado de agregación aún fragmentario. Es fundamental no interrumpir el trabajo en este momento, ya que finalizar el proceso de manera fragmentaria no es la única manera de actuar. Pars Destruens, Pars Construens no excluye el abordaje del problema de la Unidad; sino que enfrenta el problema de la complejidad, incluso en la constitución de esa Unidad.

Son tantos los caminos que van desde la Unidad a la Fragmentación, como los que recorren el camino a la inversa. La didáctica de la 1ª. y 2ª. Traducción no tiene por qué generar objetos fragmentados, fragmentarios o atomizados, hiper-articulados, craquelados o rompecabezas.

Una vez comenzado el proceso de 2da. Traducción, es necesario hacer comprender al estudiante que el diagrama aun esconde mecanismos de fusión, sustitución, amalgamado, integración, unificación, alisado, geometrización, accesibilidad, endurecimiento, despliegue, reorganización, llenado, colado, vaciado, destrucción, reconstrucción,... A estos acontecimientos debemos sumar todos aquellos en los cuales la "maqueta" se comporta como "instrumento" capaz de producir otros objetos, y queda destinada a ser perdida. Estos procedimientos, o mecanismos, tienen que ver con la impresión, el moldeado, las transformaciones químicas o físicas irreversibles como la destrucción o la combustión.

Más aún: la exploración fotográfica, como meta-proceso, del cual emergerán disposiciones ocultas, ya sea reales o ficticias, escondidas en la micro escala del grano de la fotografía, o generadas por la pixelación del medio digital.

Recién entonces, cuando hayamos atravesado la posibilidad de la Unidad Compleja, el ejercicio de la 1ª. y 2ª. Traducción comenzará a dar señales de convertirse en un objeto pleno de representación. un objeto capaz de asumir no solo las cualidades intrínsecas de su propia constitución sintáctica (tomada prestada en primera instancia de otra

configuración), sino que será capaz también de actuar, de incidir en un contexto, enfrentado o asociado a otros objetos que portarán, o habrán portado previamente, estas mismas características que hacen a la complejidad del mundo.

### La (necesaria) desarticulación de Sintaxis.

John Cage dijo en una entrevista radial publicada luego en *M: Writings*

*"Syntax, like government, can only be obeyed. It is therefore of no use except when you have something particular to command such as: Go buy me a bunch of carrots."*

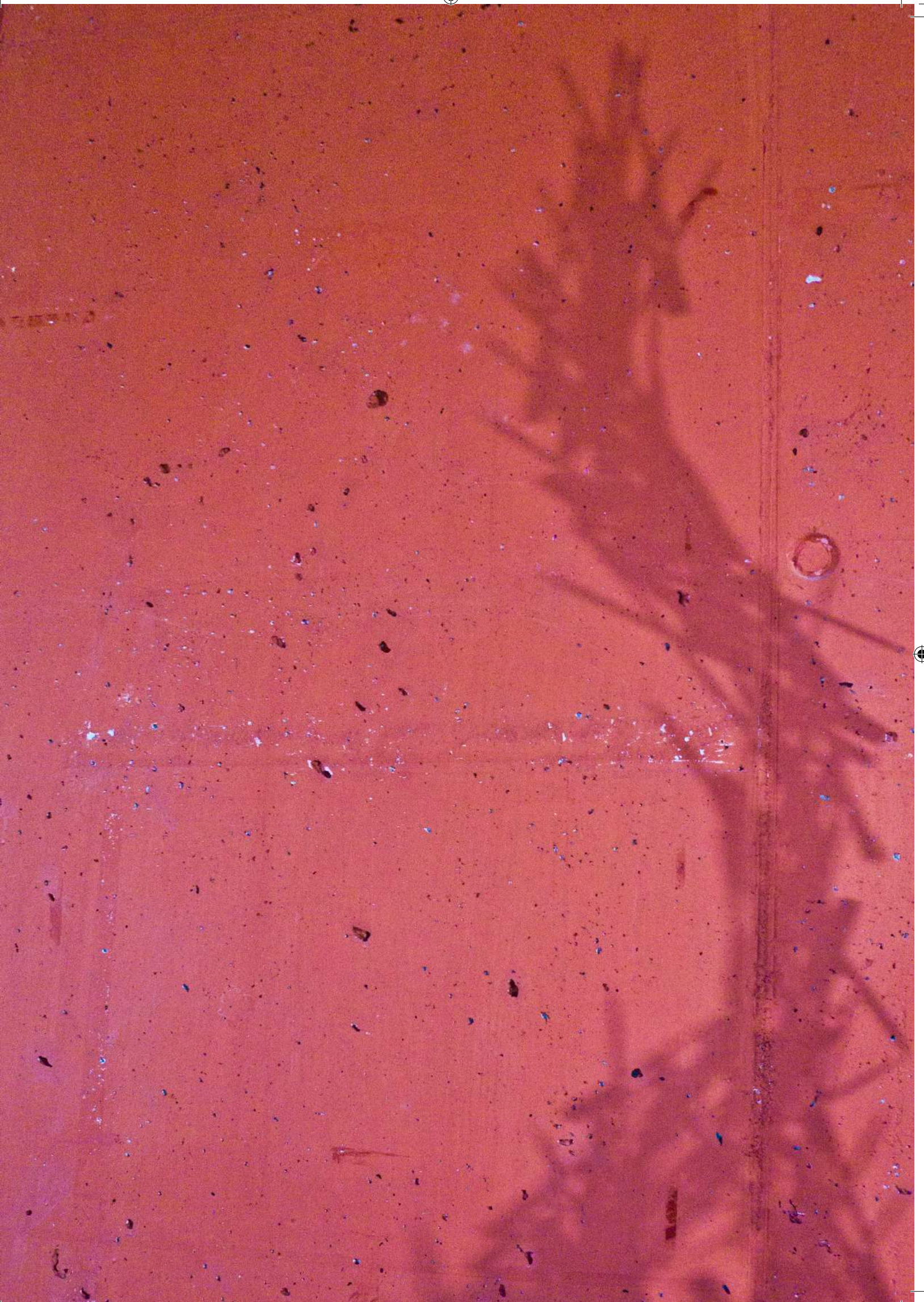
Para él, *Sintaxis* es siempre *militar*. También *Beckett* sabía al igual que *Cage* que *Sintaxis* debía ser trascendida, destruida, desarticulada, silenciada, rearticulada. Que es esta la única puerta que nos conduce a la poesía, y por extensión nos conduce a una posible renovación no estilística, profunda de *Arquitectura y Diseño*. *Cage* comprende y declara que en tanto *Sintaxis* se utilice para hacer inequívocos los mensajes, sólo servirá a propósitos de empobrecer el lenguaje. Un mundo en el que cada palabra significa una y sólo una cosa sería un mundo sin poesía.

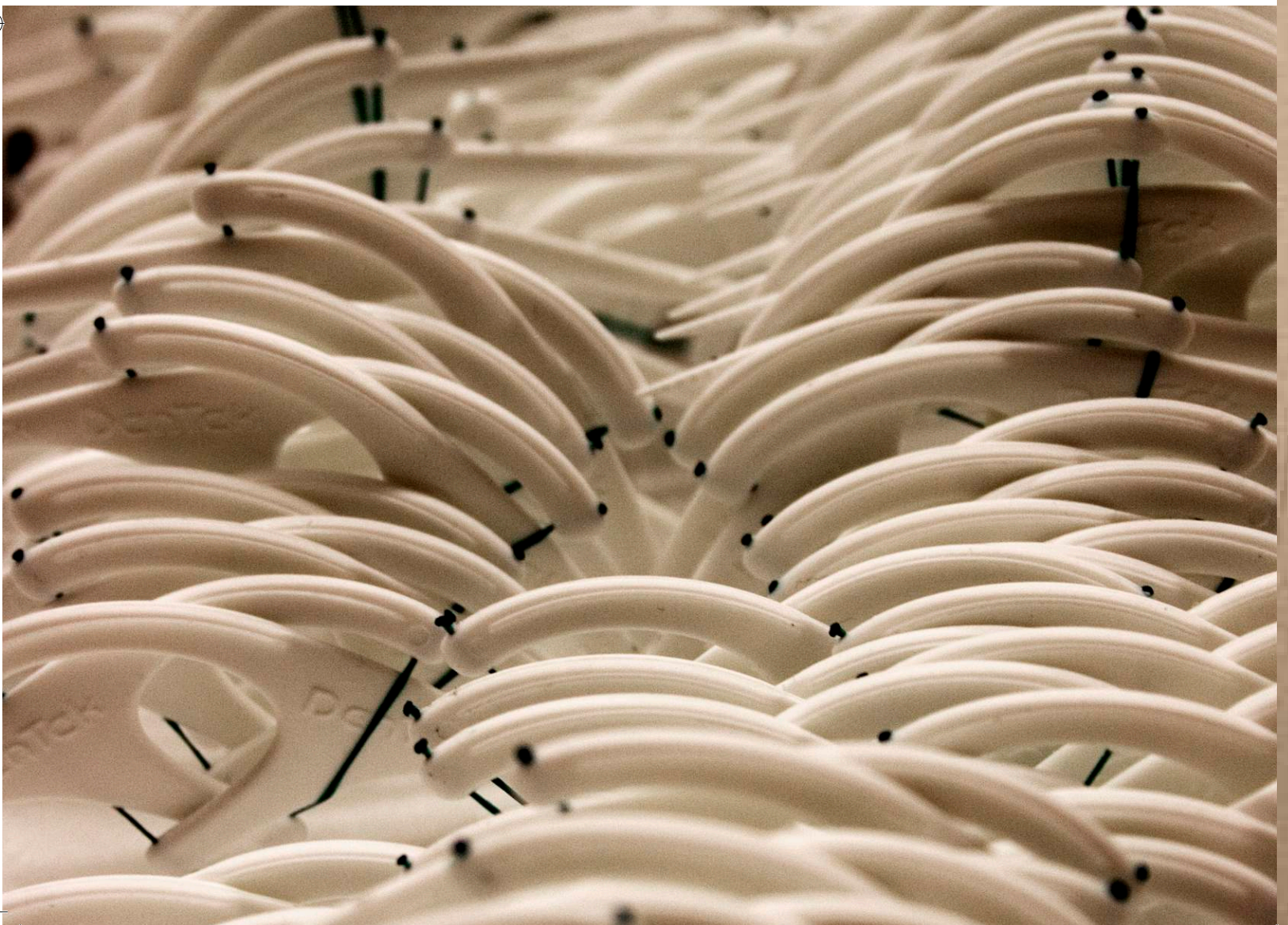
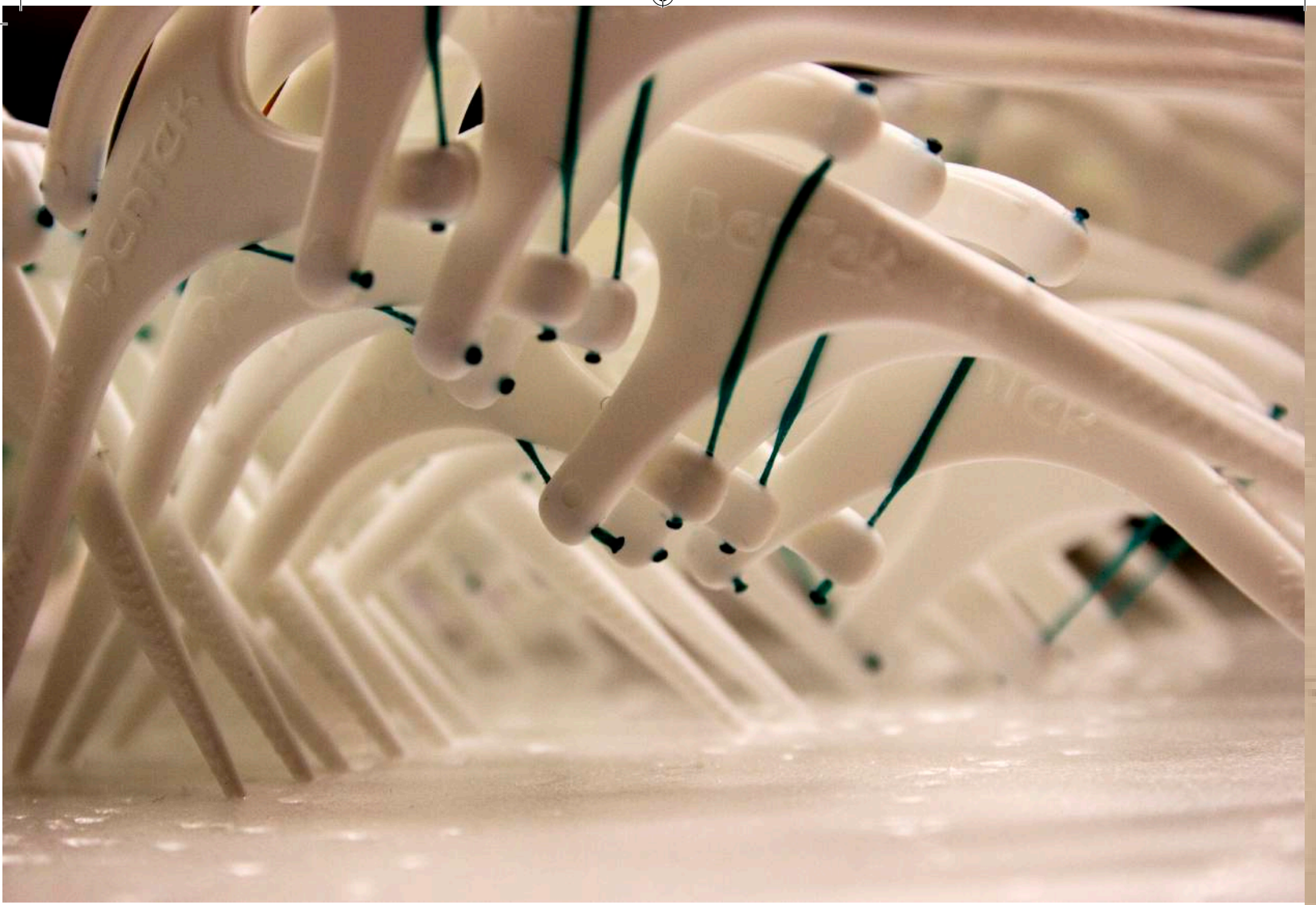
Insta entonces a los artistas de su tiempo a la destrucción, la desarticulación de las estructuras sintácticas. Solo a través de esta operación consciente es posible acceder a un mundo poético.

Los esfuerzos de *Beckett* por perseguir el eterno fluir de la conciencia en su obra poética, surgen asimismo del hecho de haber comprendido que *Sintaxis* fija y bloquea este devenir. *Beckett* comprende esto como una gran paradoja, en la cual es necesario activar los dos sistemas al mismo tiempo. Sistemas -el fluir de la conciencia y su fijación en palabras- profundamente antagónicos. "*Comment dire*", su último poema, habla a las claras de este problema.

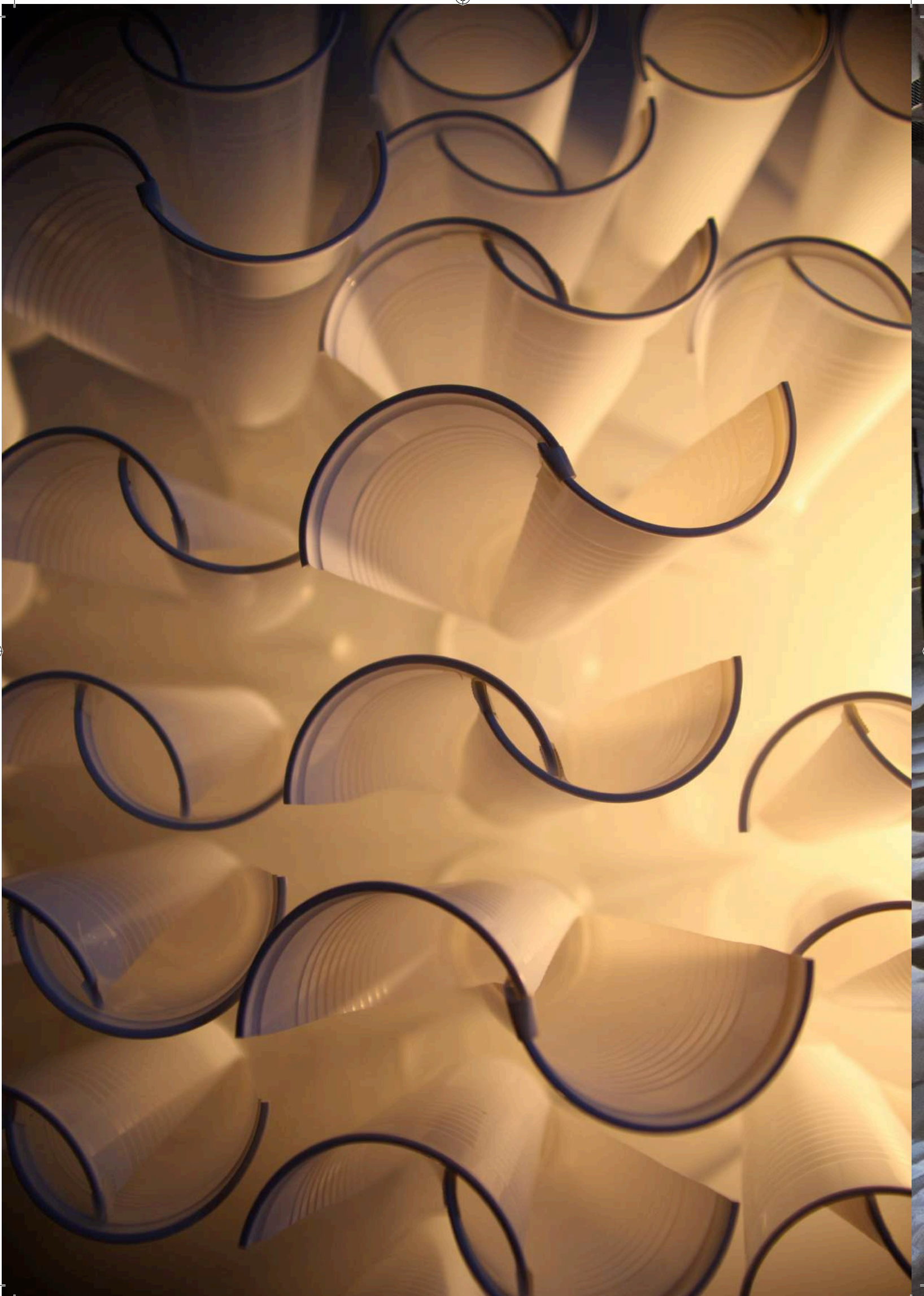
Recién entonces -cuando nos volvamos conscientes de esta paradoja-, podremos revincular, reciclar, reconectar estos elementos individualizados en una manera nueva, volviendo a representar, a revitalizar, a recomponer una nueva *Sintaxis*.

¿Los significados? Vuelvo entonces a referirme a *Beckett*, en su obra "*Esperando a Godot*": "Signifique el que pueda"







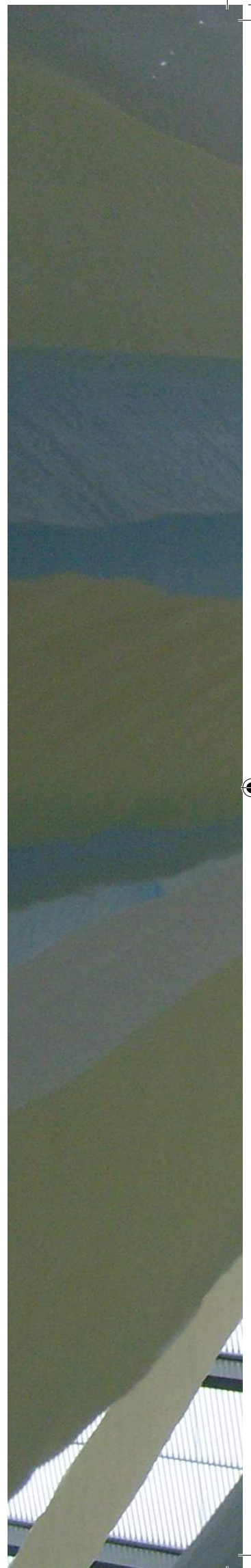




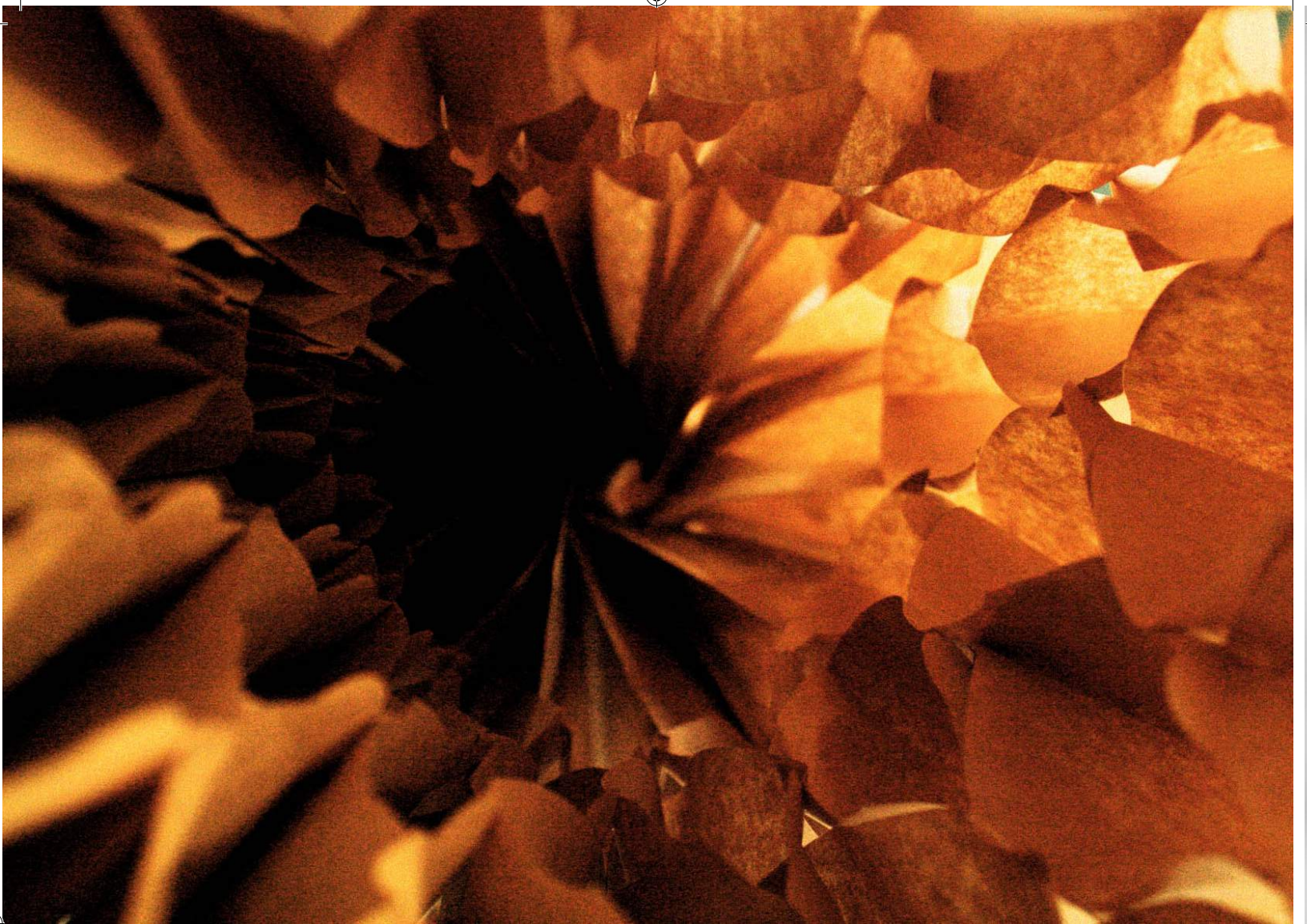








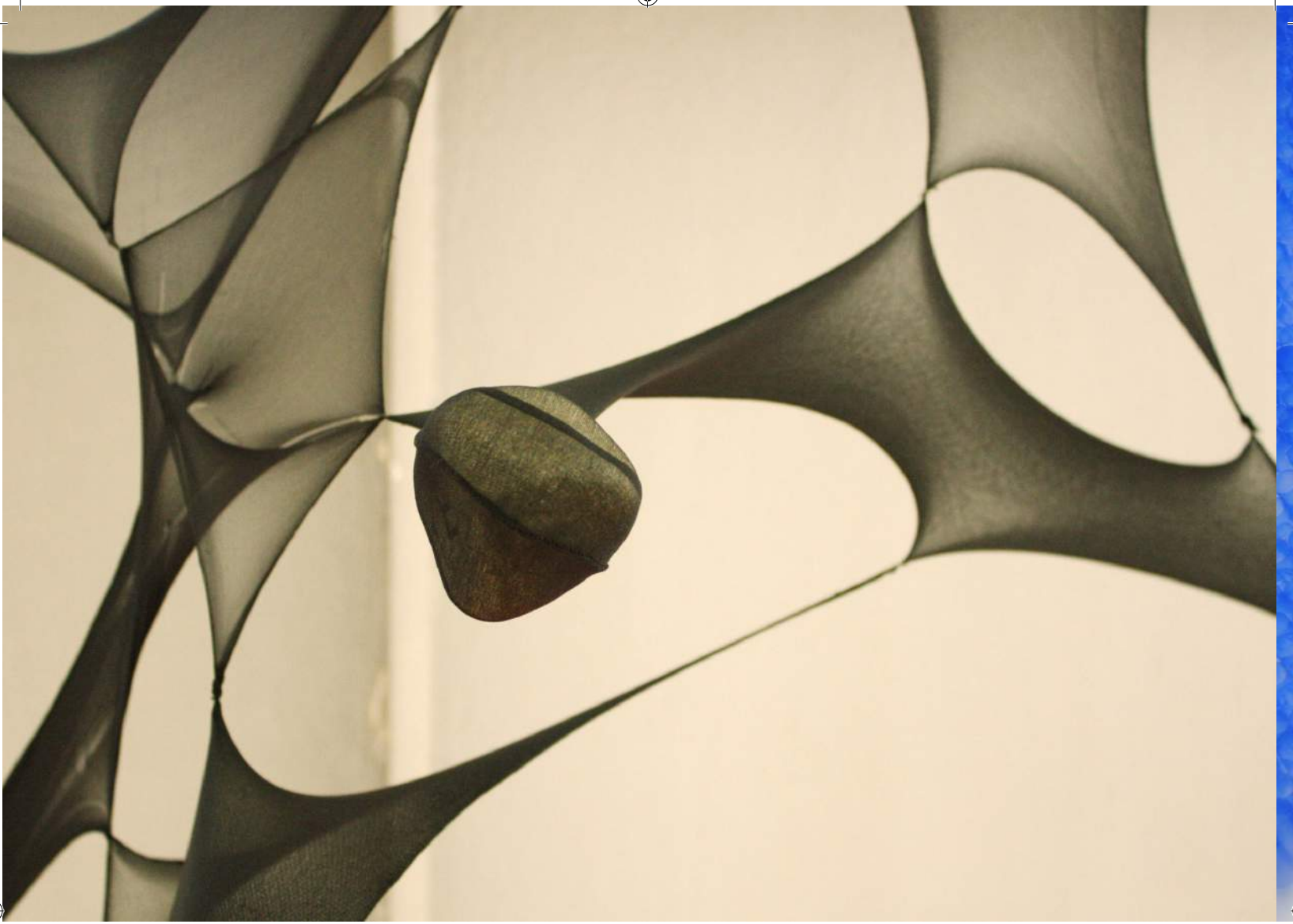




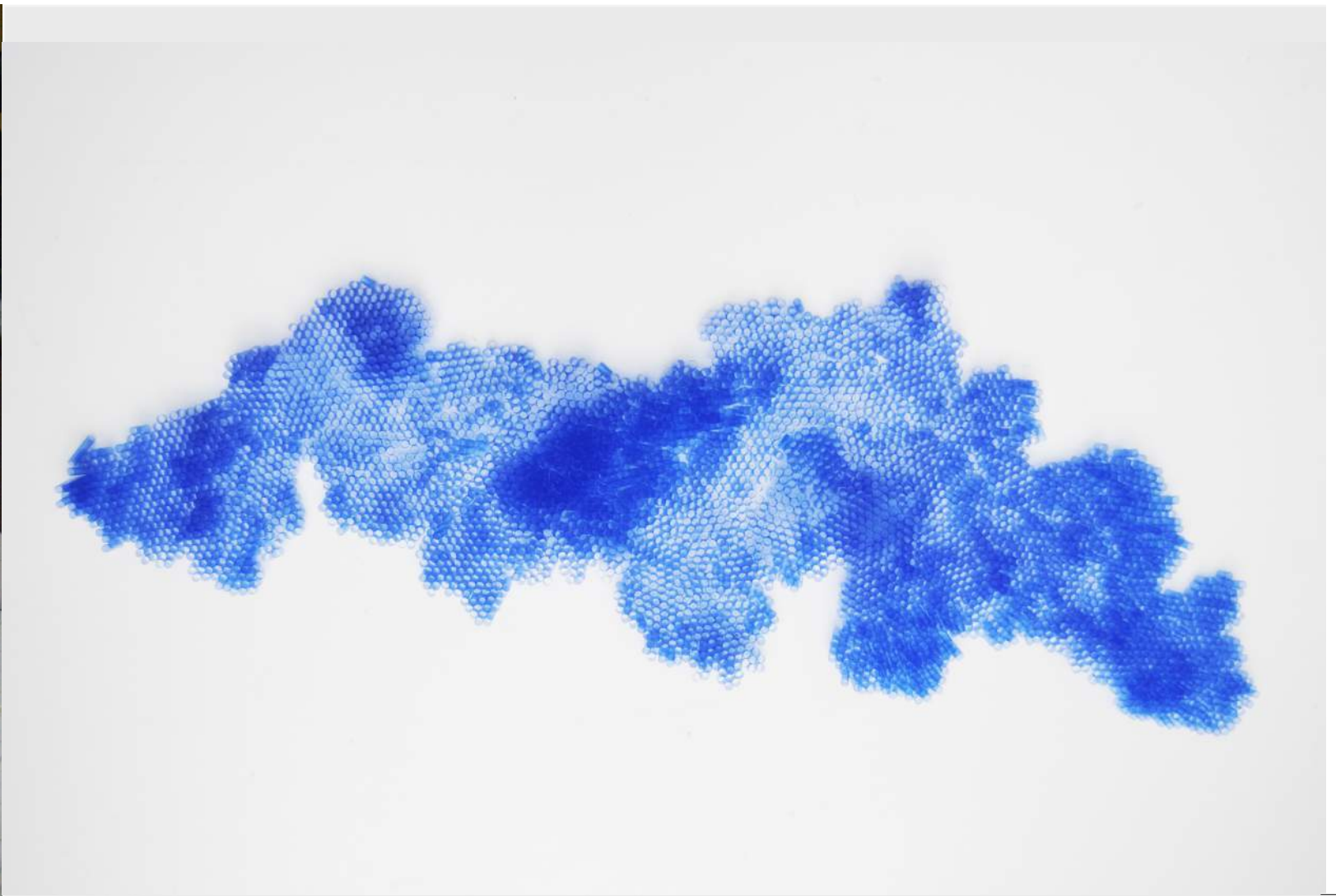
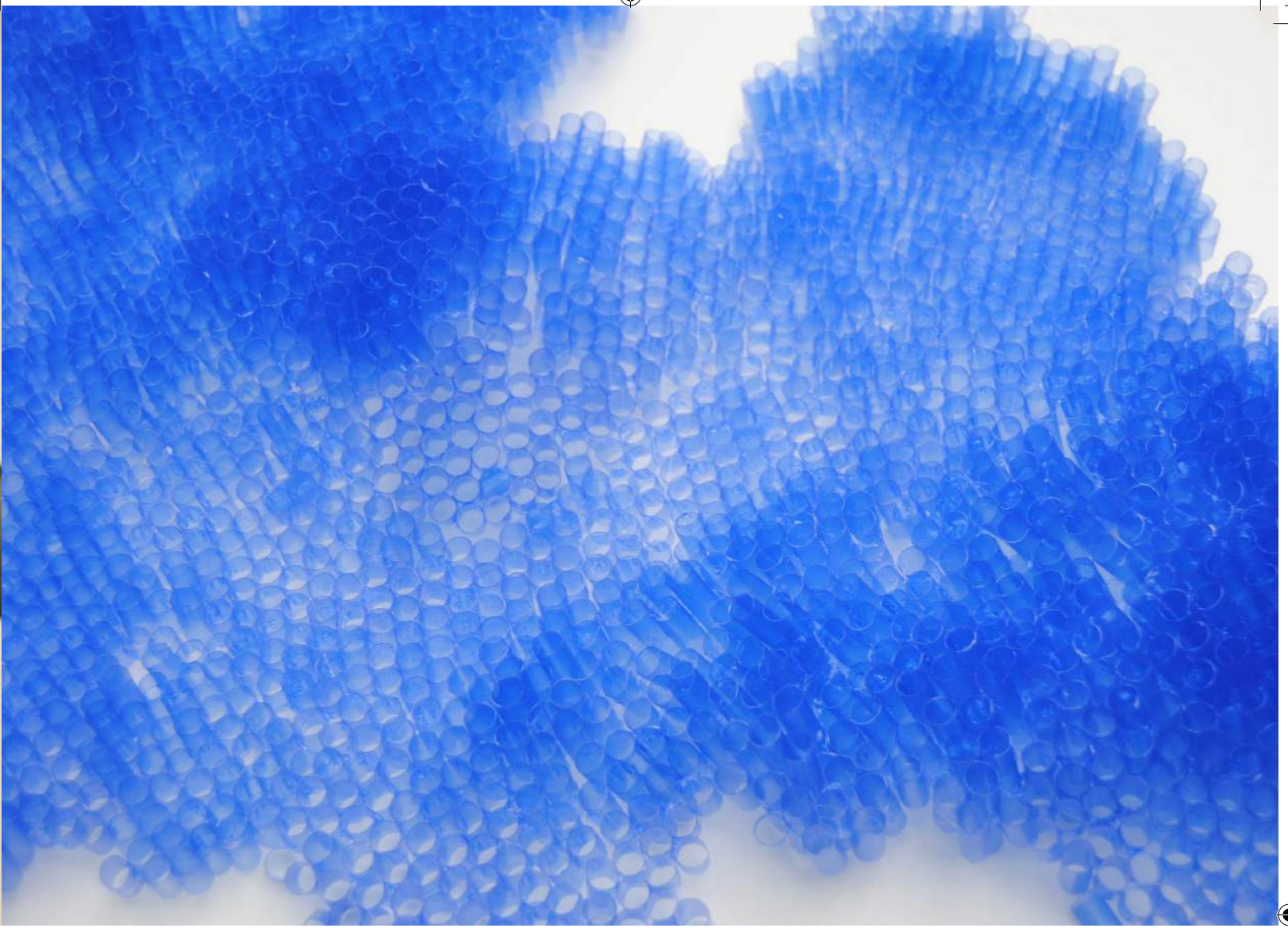


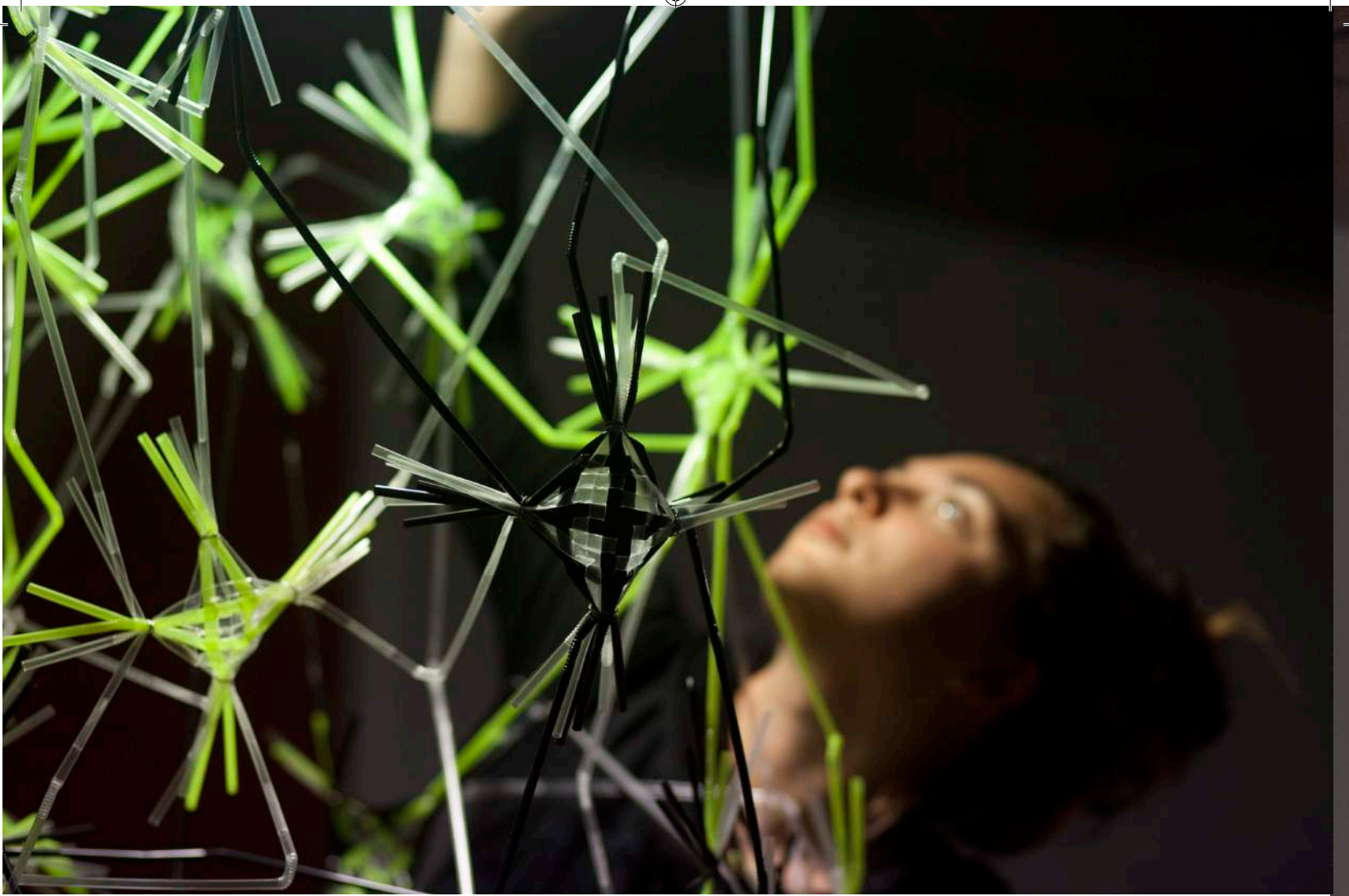




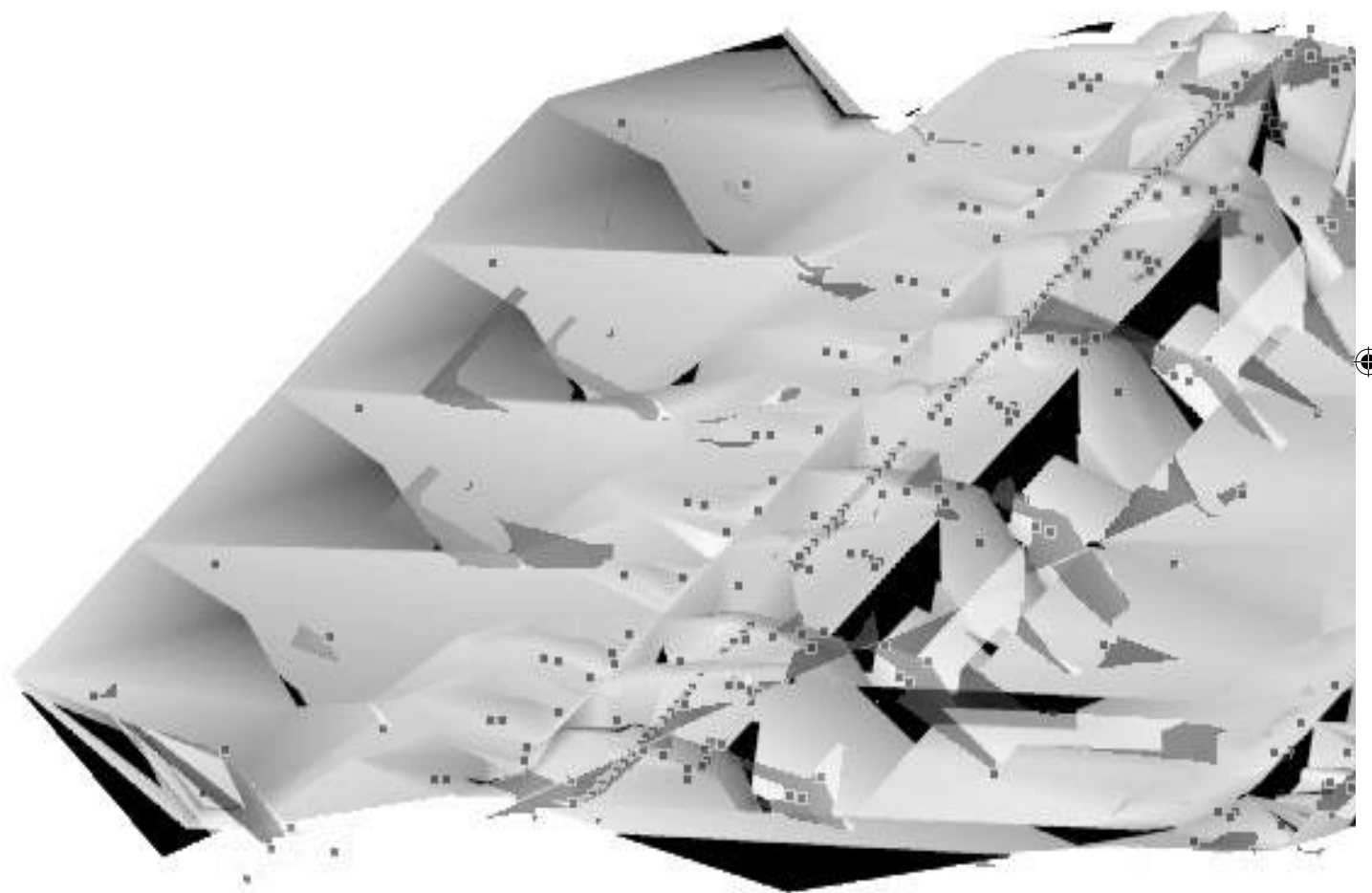


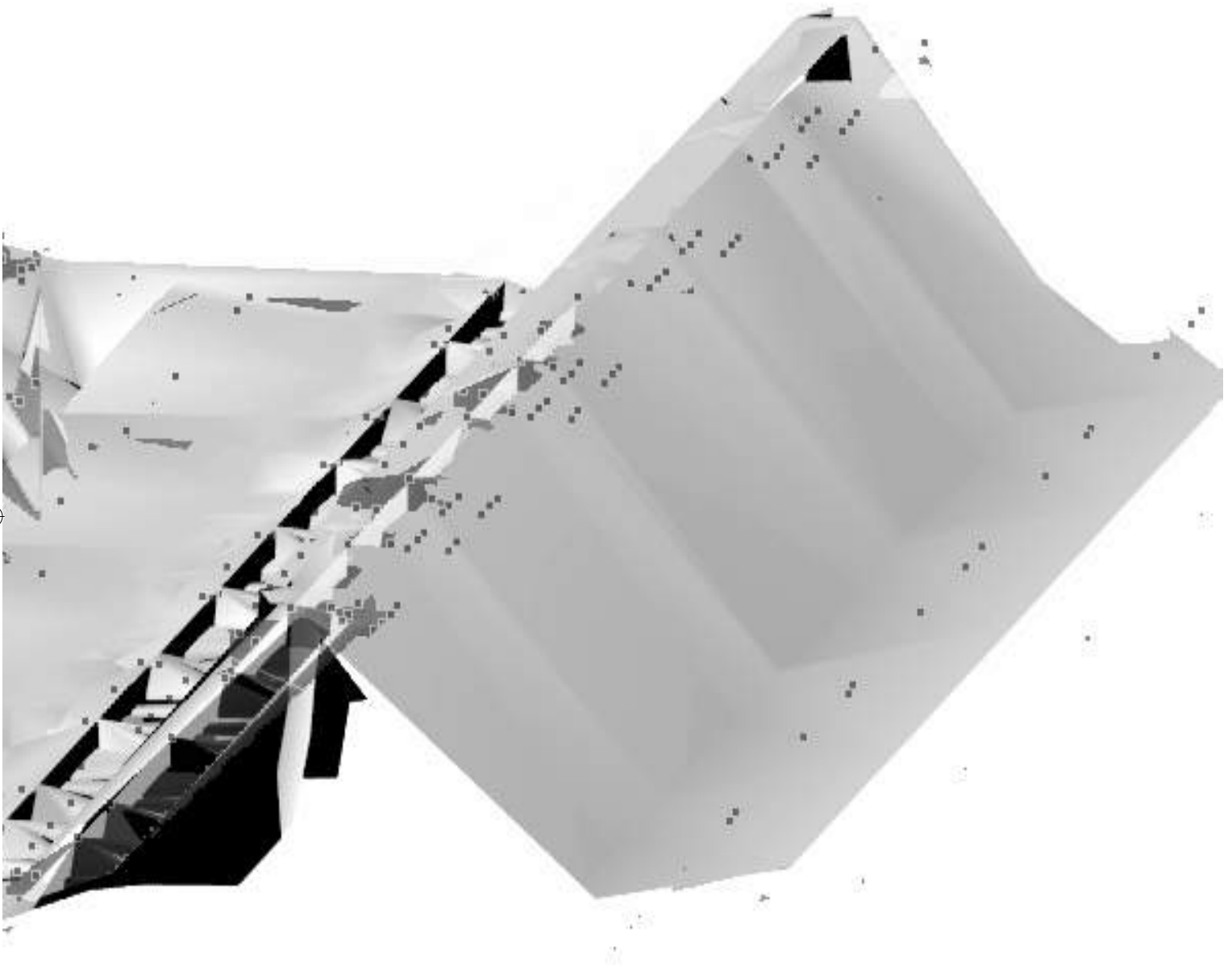




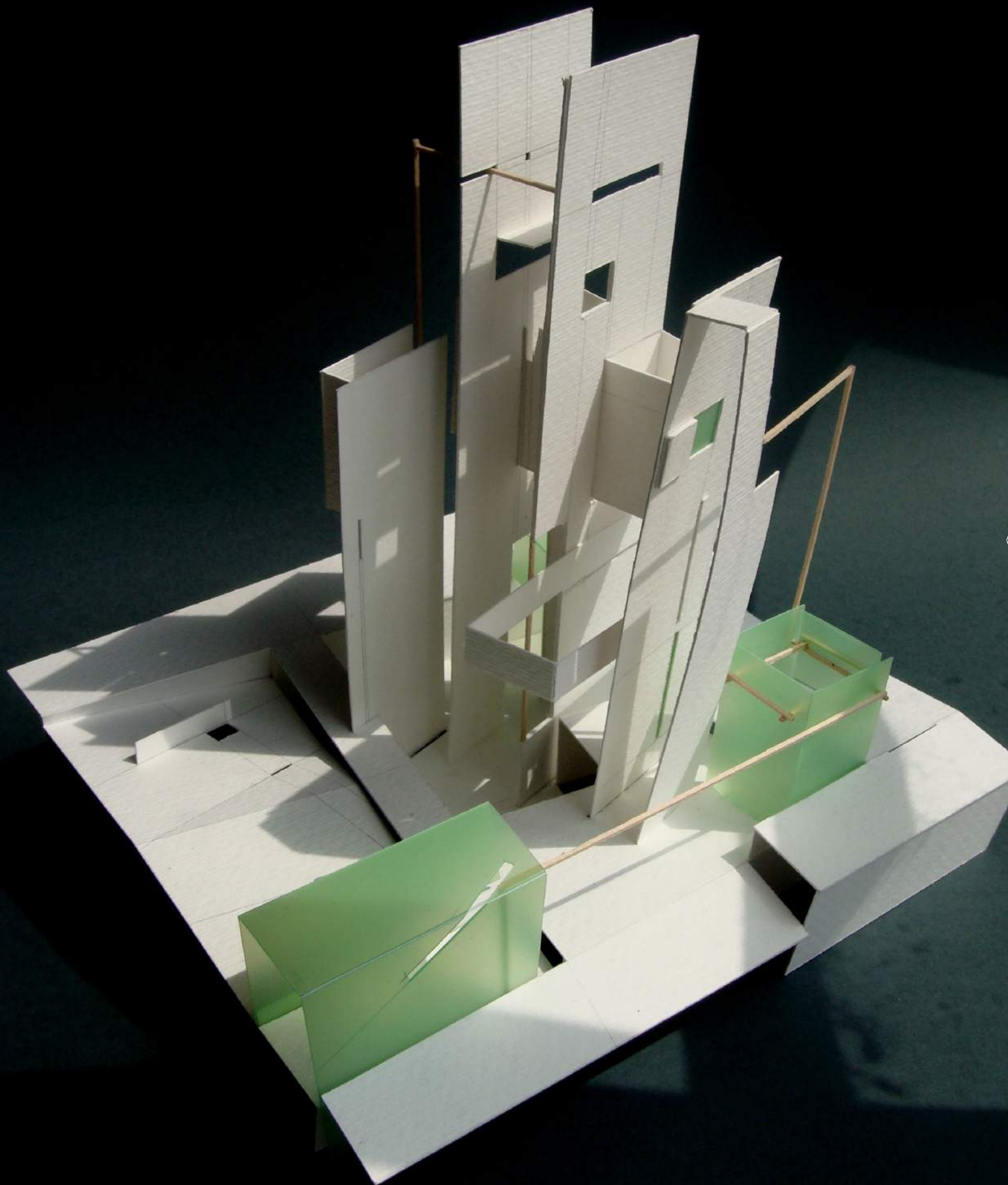


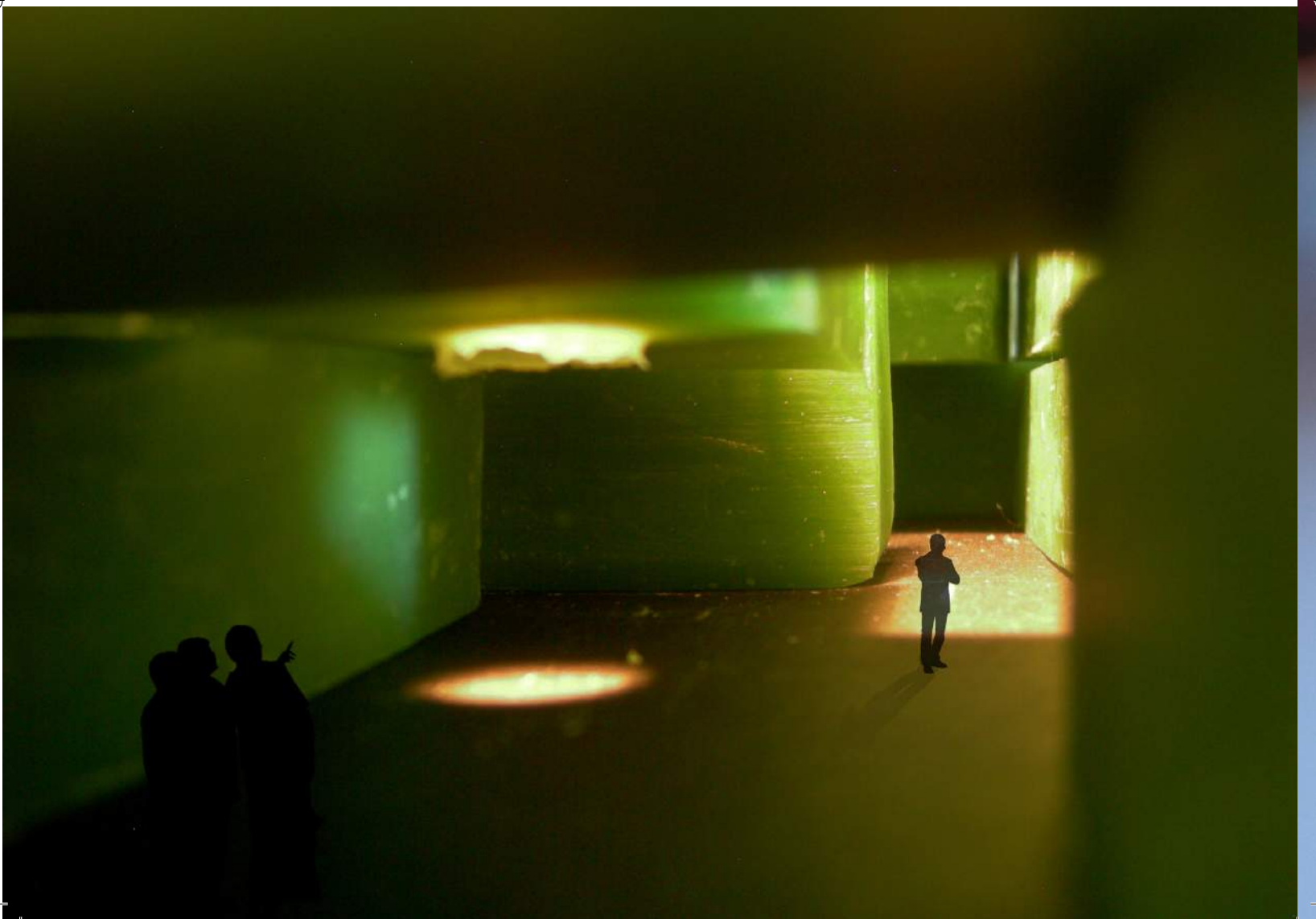
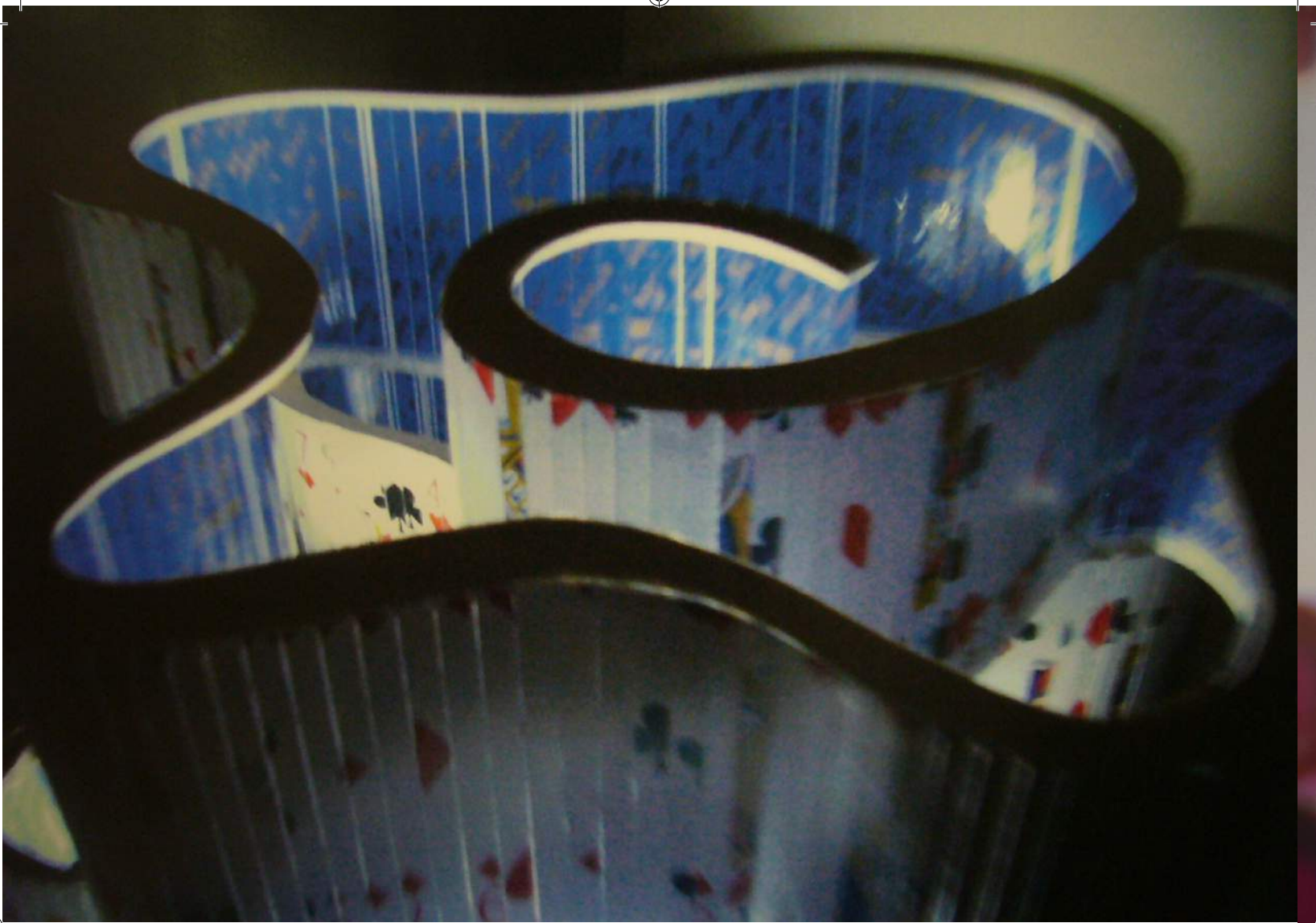




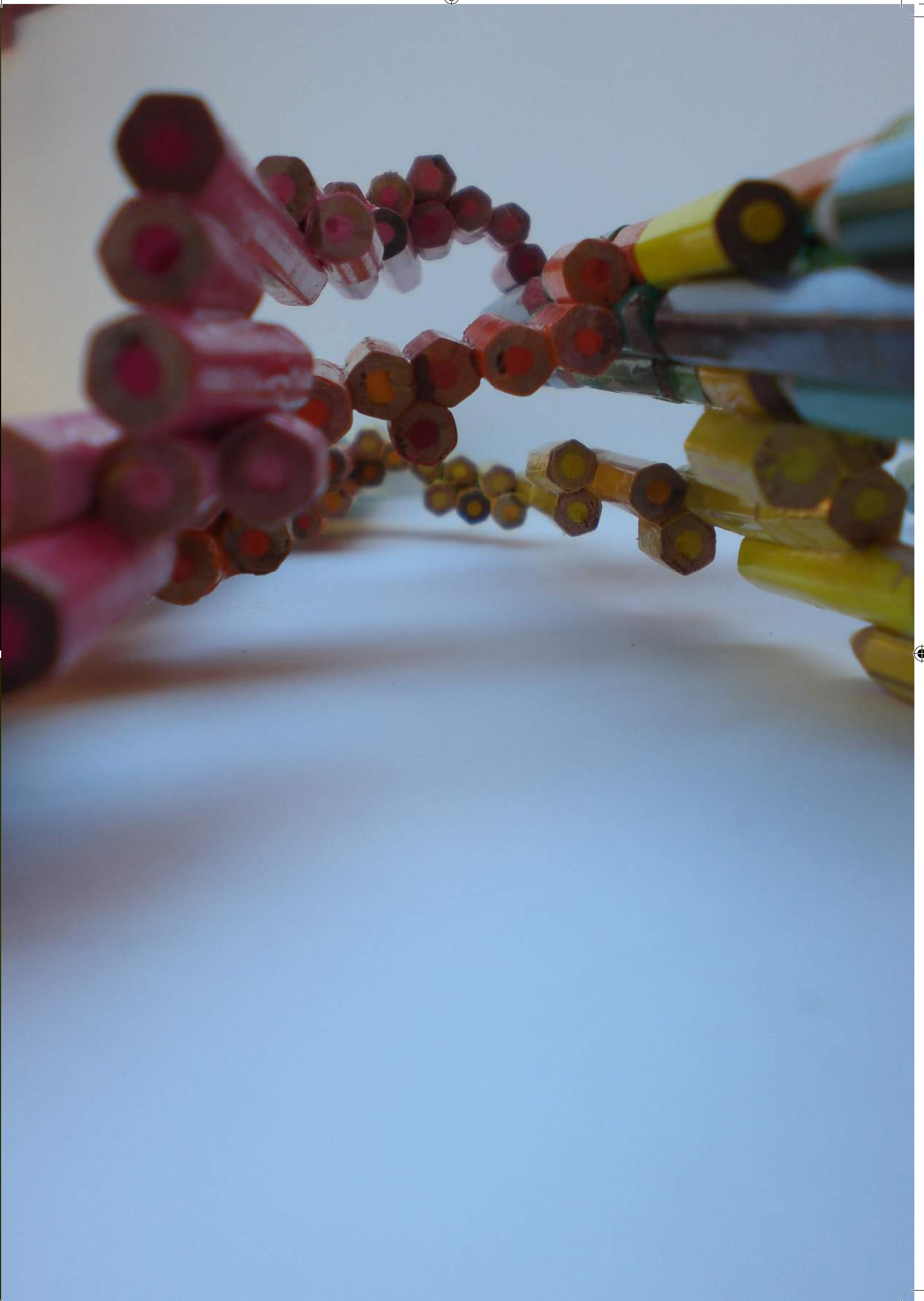




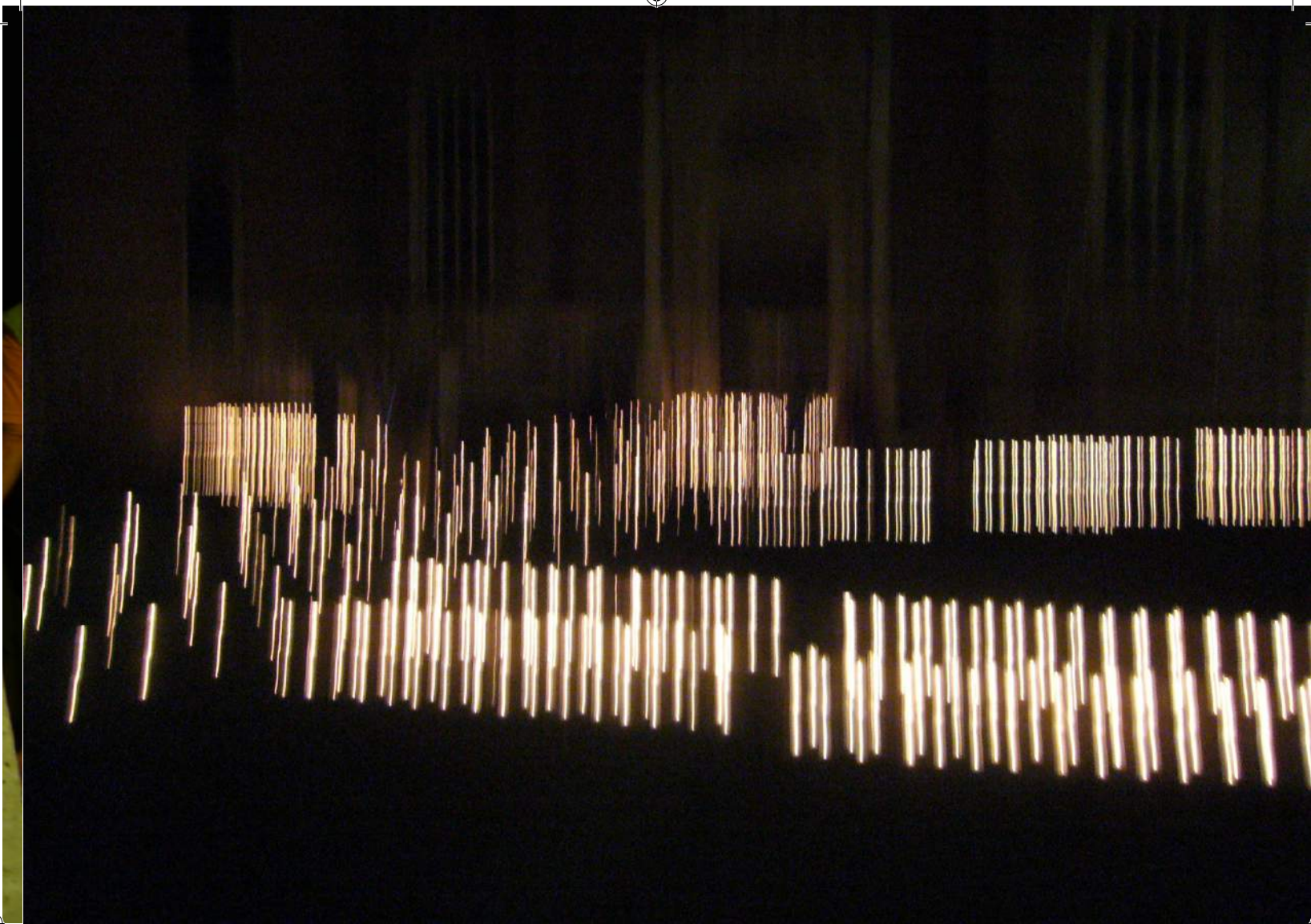






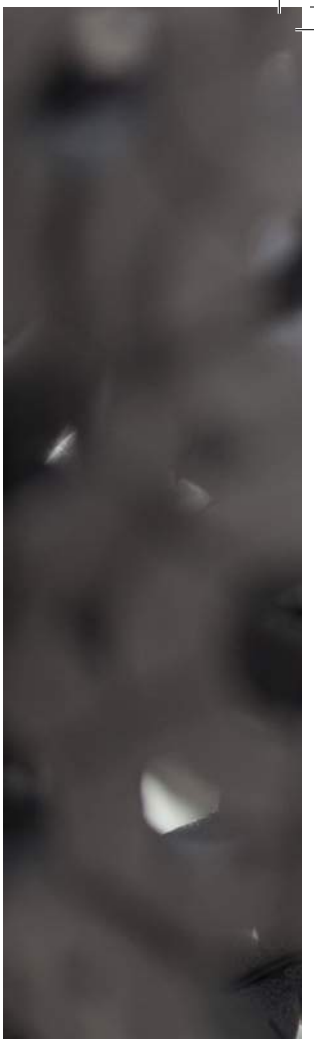
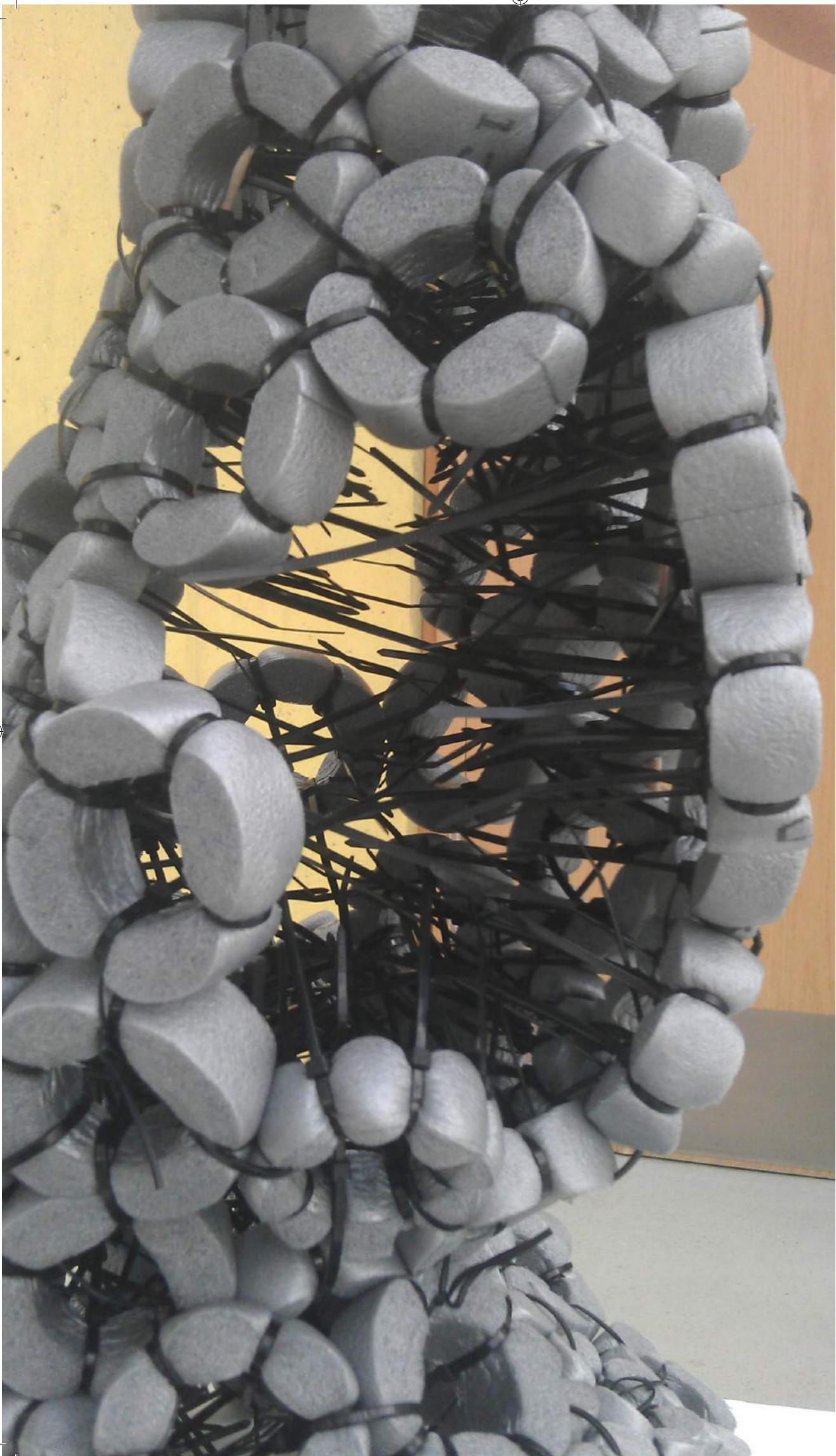


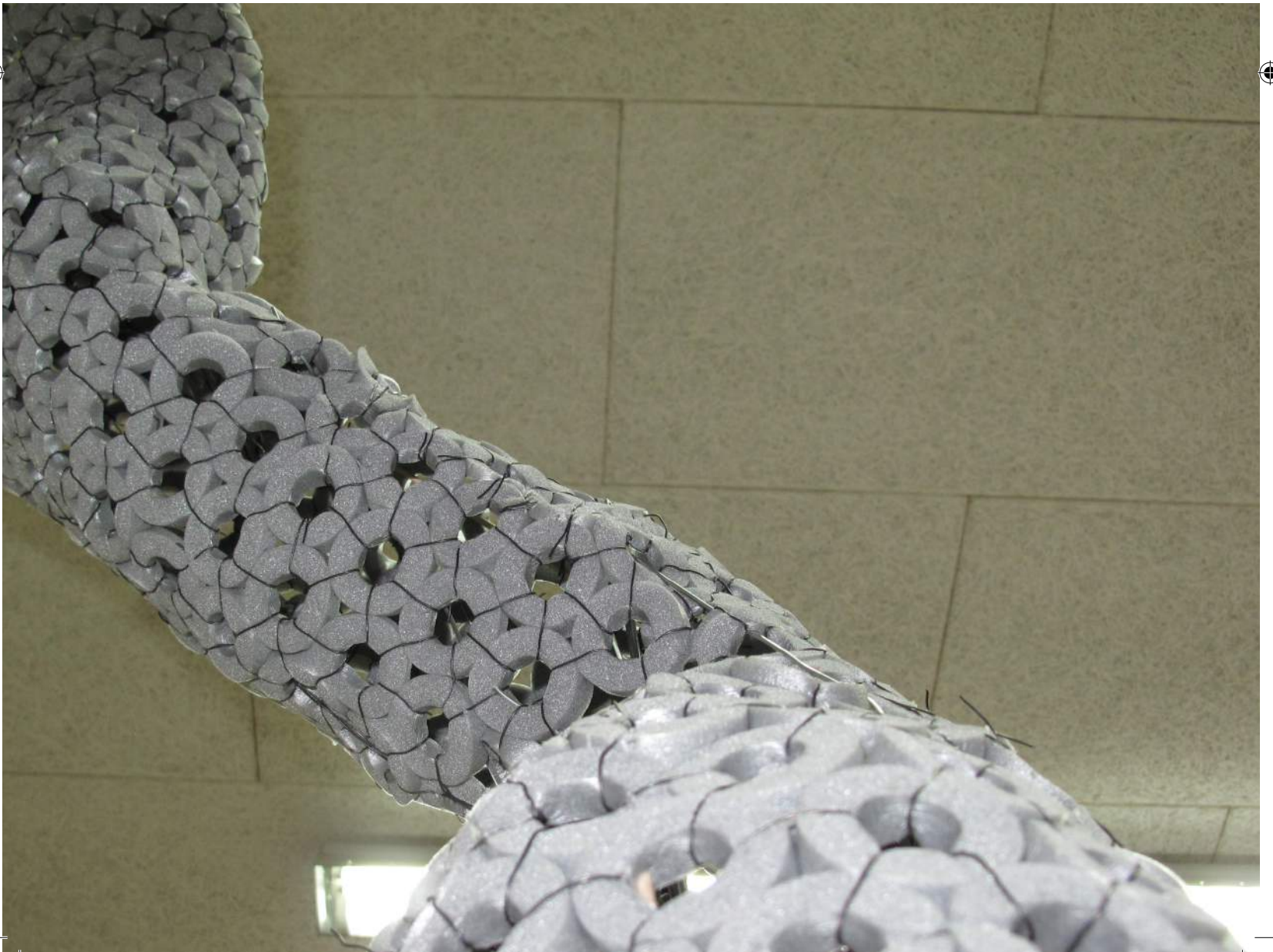
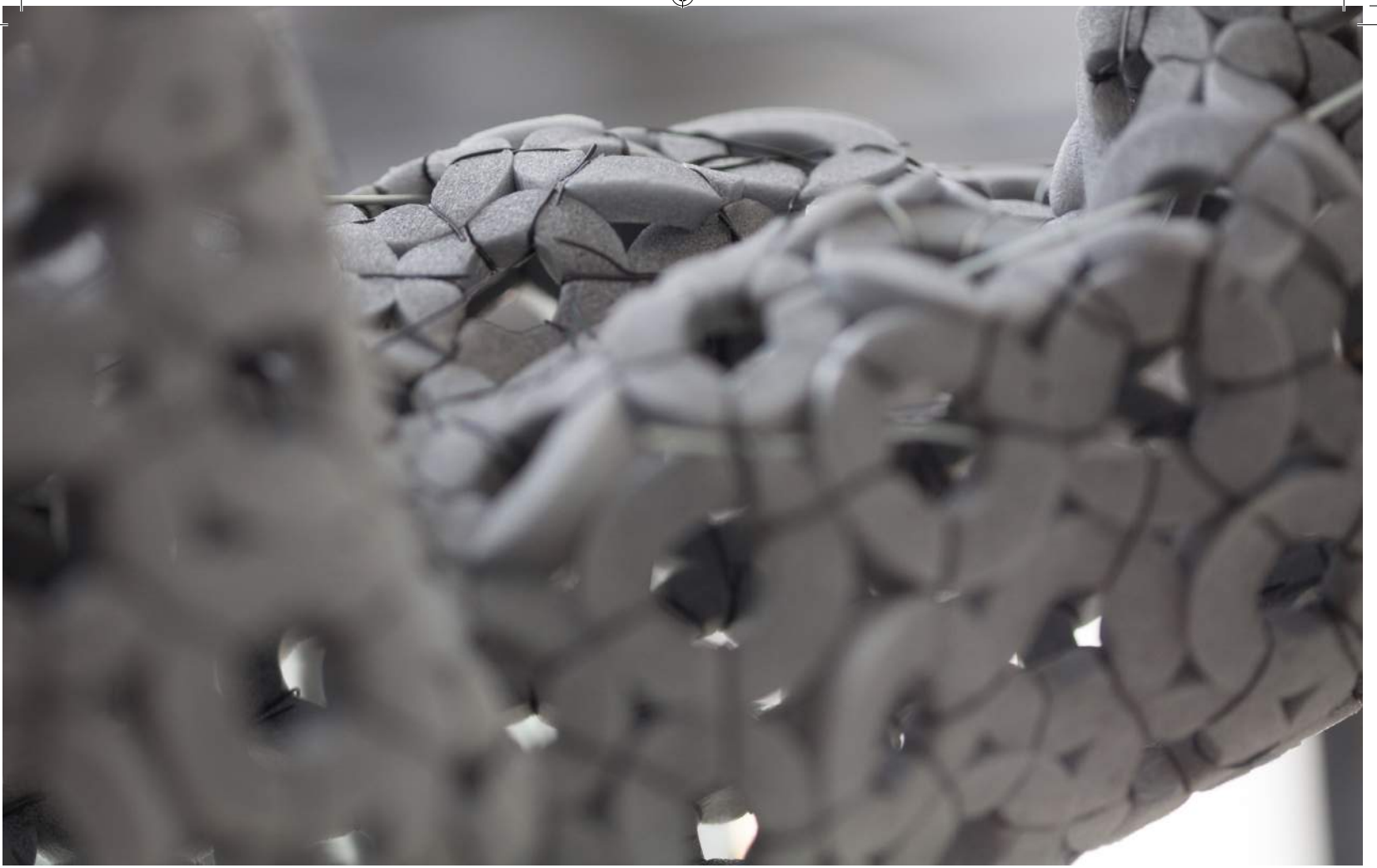






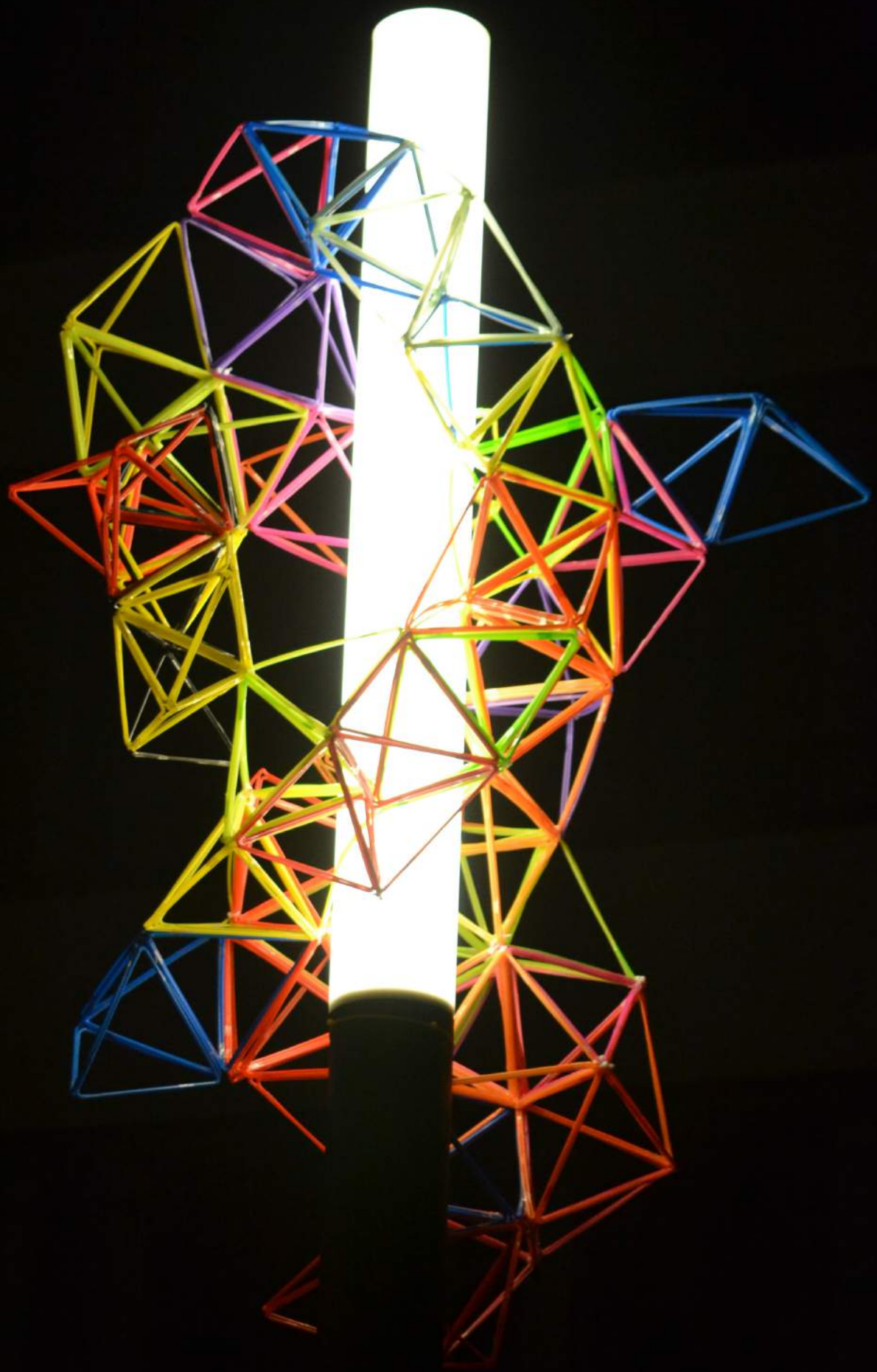








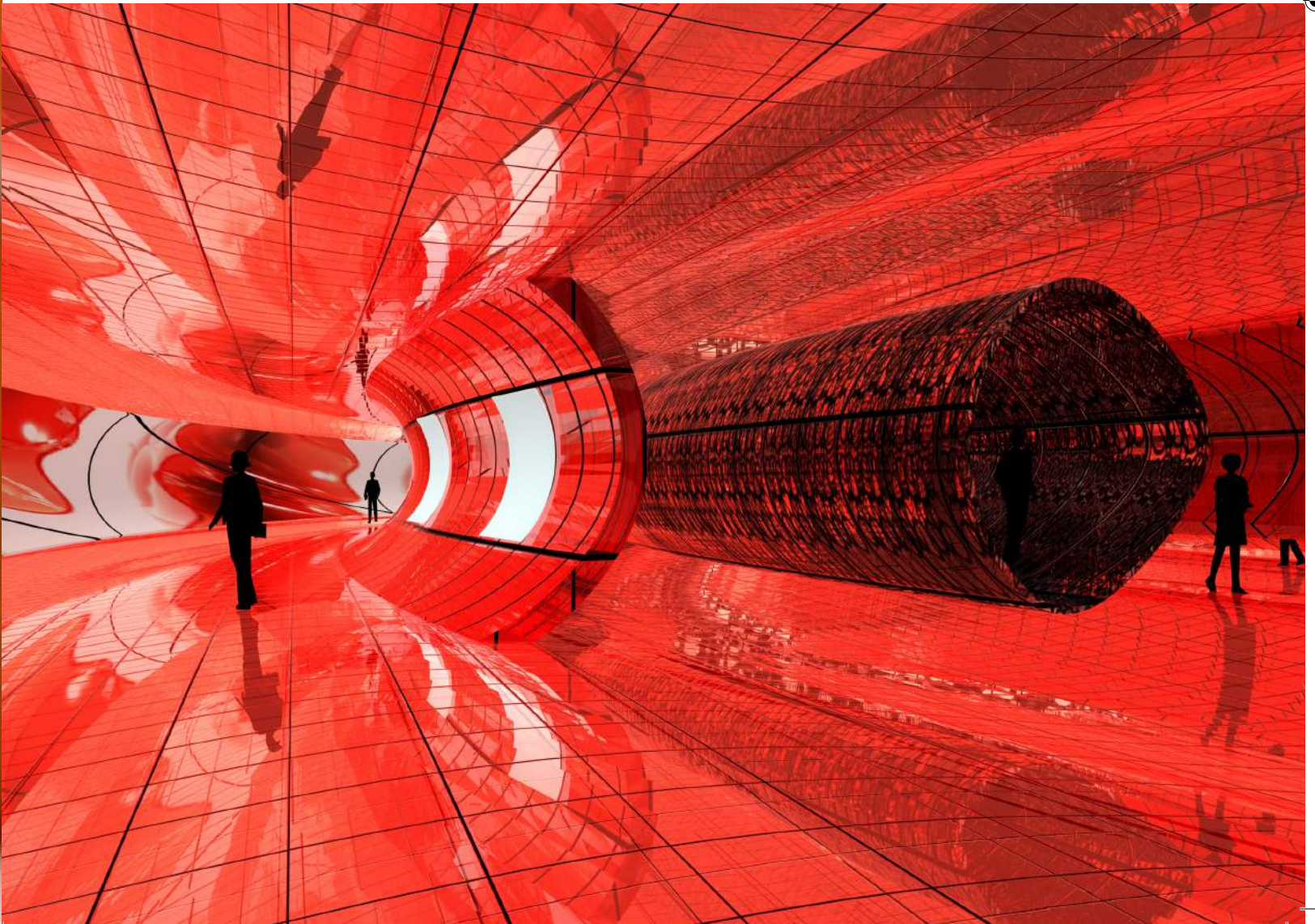
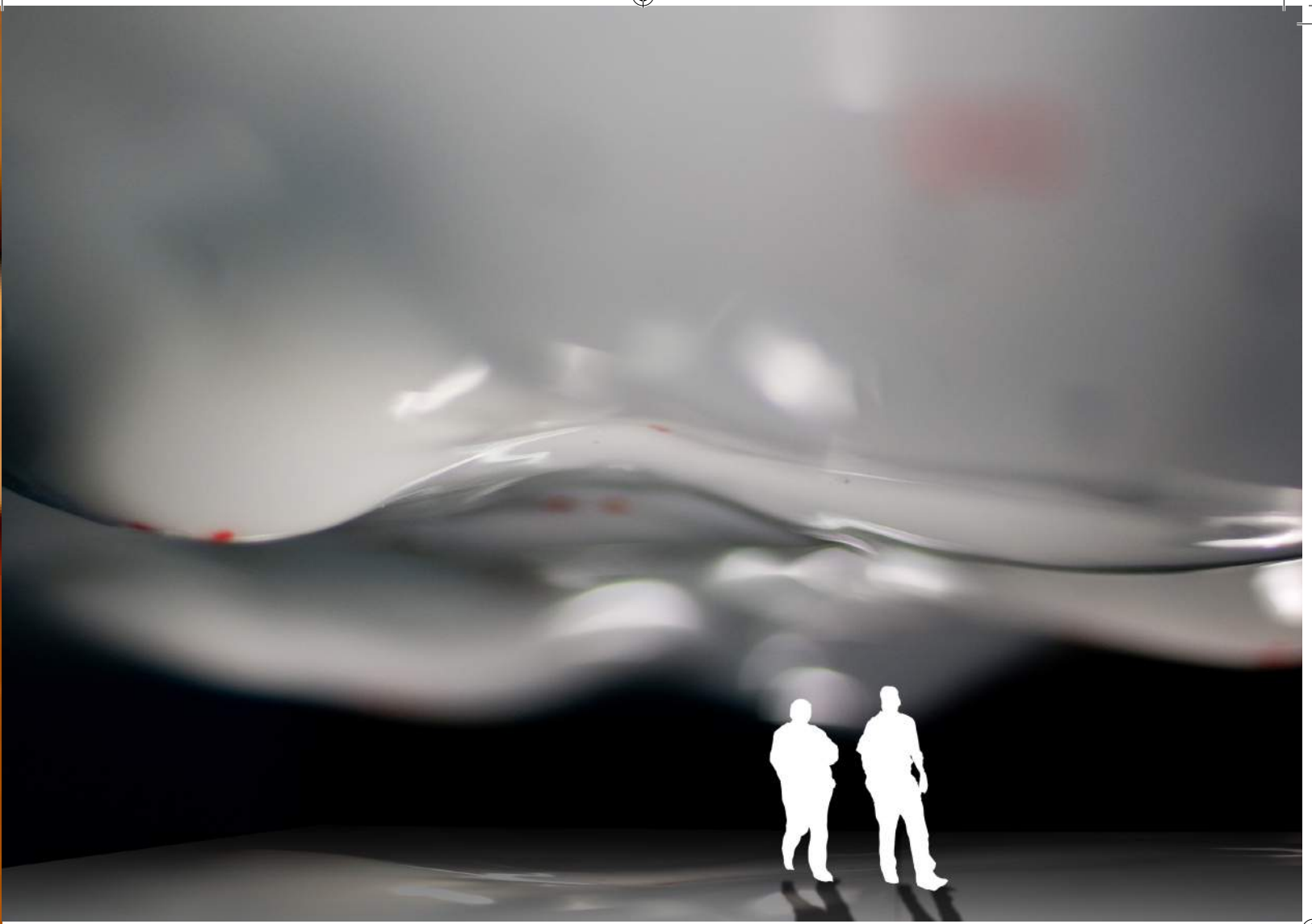












# La experiencia

La música de Morton Feldman, es peculiar desde muchos puntos de vista. El clímax de muchas de sus piezas parece un tanto extraño, excesivo, sobre todo si consideramos que la instrumentación, los ritmos y de la melodía, siempre tan parecida y al mismo tiempo tan diferente al arte norteamericano de los años 50 y 60, creo que no es difícil comprender la duración de "For Philip Guston" (1984): 4 horas y 25 minutos. En las grandes superficies pintadas que utilizaron Pollock, Rothko y Kline, la textura parecida en toda la obra y, sin embargo en pequeños detalles mutatis mutandis - podemos hallar en el colorido, ese particular modo de formar que dio origen a pinturas de Rothko y también otros momentos de gran intensidad cromática. Feldman, amigo de muchos de estos pintores, especialmente de Philip Guston, su abuelo, su abuelo materno, su abuelo materno materno, más directo, más inmediato, más fácil de entender que existió anteriormente. Para mí, mi partitura es mi tela, mi espacio. Lo que siento es ser y habitar esta zona, este espacio-tiempo". ¿Cuáles son las raíces de la música para llegar a este nuevo mundo sonoro? ¿Cuáles son sus miedos? Al comienzo de los años cincuenta, Morton Feldman compuso unas "piezas gráficas indeterminadas", estas, unas piezas en las que sólo se indicaban de una manera precisa los timbres y los registros, dejándose los ritmos y las notas concretas a la elección del intérprete. Fue un primer paso hacia la liberación, puesto que la tradición marcaba la primacía jerárquica de alturas y ritmos sobre los demás parámetros del sonido. Ya desde la mitad de los años cincuenta, Feldman abandona la "música gráfica" y vuelve a la notación tradicional, pero no a la concepción tradicional de la música - con el deseo de una mayor precisión. Poco a poco, a lo largo de los años, el compositor llega a unas simplificaciones radicales y con "Why patterns?", al final de los años 70, inaugura su último y espléndido periodo de obras de grandes dimensiones, construidas con un mínimo de material sonoro. En esta última obra Feldman halla una original solución al problema de "crear una dimensión global que sostenga los elementos" (4) - como él mismo decía - creando un máximo de distancia entre la microforma y la macroforma. Me explico: el tema grandioso y la orquestación poderosa del comienzo de la "Segunda" de Mahler, nos hace entender una seguida que hay música para rato. Sin embargo, "For Christian Wolff", por ejemplo, que dura más que la "Segunda" de Mahler, está construida a partir de pequeñas células melódicas de dos o tres notas y tiene una orquestación de cámaras: flauta y piano. De este modo resulta imposible definir partes, o relacionar algo ni siquiera con el comienzo y el final. Resulta también imposible relacionar lo que oímos en cada instante con lo que acaba de suceder, o esperar algo de lo que vendrá. Sólo queda un trozo de tiempo estriado en el que podemos habitar por la escucha, exactamente como se habitan las grandes telas de Rothko. El propio compositor sugiere esta analogía en una entrevista: "Me interesa la dimensión global de Rothko, que anula el concepto de las relaciones entre proporciones. No es la forma lo que permite a la pintura de emerger; el descubrimiento de Rothko ha sido el de definir una dimensión global que sostiene los elementos en equilibrio... Soy el único que compone de esta manera, como Rothko: en el fondo se trata solamente de mantener esta tensión, o este estado, a la vez helado y en vibración." Por otra parte la reducción del "tema" clásico a una célula de dos notas impide que haya ese plus de sentido que hace de los temas clásicos unos "personajes con carácter"; pensemos en el tema heroico de la "Tercera" de Beethoven, y hasta en "la pequeña frase de Vinteuil" en Proust. La célula está tratada como un pequeño módulo repetitivo "de evolución lenta". Más que de un proceso de variación, se podría hablar

## OBRAS

- 1950 Intermissions
- 1952 Extensions
- 1961 The Soft Walls of Salagan
- 1963 Vertical
- 1967 First Principles
- 1969 False Relationship
- 1969 Extension Ending
- 1970 Viola in my life I, II, III, IV
- 1972 Chorus and Orchestra
- 1979 Diring Quartet

## 1926 NY BIO.

Estudio piano con Madame Maura Press (alumna de Ferruccio Busoni) y más tarde, composición con Wallingford Riegger y Stefan Wolpe, al que dedica posteriormente una de sus más destacadas obras. A pesar del aprecio que sentía hacia sus profesores, discrepaba acerca de sus teorías sobre el arte musical, y solía discutir con ellos durante largas horas. Fue un compositor muy de su tiempo, que sin embargo cultivó un estilo personal y diferente con respecto a la mayoría de los compositores de su entorno.

piezas que se alejaban de las formas musicales clásicas y modernas  
piezas gráficas indeterminadas  
teoría de las probabilidades

## 50'

## INFLUENCIAS John CAGE

POLLOCK  
GUSTON  
O'HARA  
BECKETT  
ROTHKO

## 1955

A mediados de los años 50, y por necesidades de precisión en su música, vuelve a la notación tradicional.

## 70' 1971 Rothko Chapel

1973 Frank O'Hara

1977 Neither

## 80'

oscuras

1987 muere

# La liberación de los sentidos

- DISONANTE
- REPETITIVO
- SILECIOSO
- EXIGUO
- SINESTÉSICO
- INNOVADOR
- TENSO
- IMPREVISIBLE
- VARIABLE
- REPETITIVO
- ANSIOSO



## LA LIBERACION

Morton Feldman comenzó a escribir piezas que se alejaban de las formas musicales clásicas y modernas (como las técnicas seriales, tan en boga por aquellos años). Experimentó con sistemas alternativos de notación musical, como sus "piezas gráficas indeterminadas", donde sólo especificaba los timbres y el registro, dejando el ritmo y las notas a elección del intérprete. En esta época, también trató de aplicar elementos de la teoría de probabilidades a sus composiciones, inspirándose principalmente en obras como Music of Changes, del citado John Cage. A mediados de los años 50, y por necesidades de precisión en su música, vuelve a la notación tradicional.



"Yo continuo

pensando que los sonidos están destinados a respirar... y no a ser puestos al servicio de una idea. Creo que la música no debería nunca ser concebida en función de intereses extramusicales; no debería saberse como está hecha, ni si está construida a partir de un sistema".

La música de Morton Feldman es peculiar desde que partió de un mundo clásico al que sólo se refiere de modo indirecto. Para otra parte la reducción del tema clásico a un simple hilo que compone de esta una cada vez más impalpable, más inmediato, más físico que todo lo que existía anteriormente. climax de muchas de sus piezas parecer un tanto extraño. La duración, que supera a menudo las dos horas, sin interrupción, también, me parece excesiva, sobre todo, si consideramos que, en este espacio-tiempo, los pasajes de los que intento sensibilizar esta zona, de interés extramusicales, no debían saberse como cada exigua. Finalmente, a lo mejor nos va a desasosugar un poco la conclusión. El arte norteamericano de los años 50 y 60, creo que no es difícil percibir las analogías con otras problemáticas. Consideremos, por ejemplo, la cuestión de la duración de "For Philip Guston" (1984): 4 horas y 25 minutos. Una duración de estas dimensiones se puede considerar como una versión temporal de las grandes superficies pintadas que utilizaron Pollock, Rothko y Kline, por no citar más que alguno. O consideremos, por otra parte, la ausencia de crisis dramática, la textura parecida en toda la obra -y sin embargo en perpetuo movimiento-, la austeridad de los medios empleados; todas son características que *mutatis mutandis* podemos hallar en el all-over, ese particular modo de formar que definió la pintura de Pollok y también de Rothko. El mismo Morton Feldman, amigo de muchos de estos pintores y amigo íntimo de Philip Guston, subrayaba estos parentescos:

La nueva pintura me hizo desear un mundo sonoro, más directo, más inmediato, más físico que todo lo que existía anteriormente. Para mí, mi partitura es mi tela, mi espacio. Lo que intento es sensibilizar esta zona, este espacio-tiempo". ¿Cuáles son los caminos de la música para llegar a este nuevo mundo sonoro? ¿Cuáles son sus medios? Al comienzo de los años cincuenta, Morton Feldman compuso unas "piezas gráficas indeterminadas": esto es, unas piezas en las que sólo se indicaban de una manera precisa los timbres y los registros, dejándose los ritmos y las notas concretas a la elección del intérprete. Fue un primer paso hacia la liberación, puesto que la tradición marcaba la primacía jerárquica de alturas y ritmos sobre los demás parámetros del sonido. Ya desde la mitad de los años cincuenta, Feldman abandona la "música gráfica", y vuelve a la notación tradicional - pero no a la concepción tradicional de la música - con el deseo de una mayor precisión. Pero a poco

no a desasosego la construcción de ritmos siempre en constante y a. mismo tiempo TAN parecido

a sí mismo

inmediato

dentro

PASADO

FUTURO

No celebramos un acto de violencia  
todo lo que decimos es...

DAME

LIBERTAD  
LIBERTAD  
LIBERTAD  
LIBERTAD  
LIBERTAD  
LIBERTAD  
LIBERTAD  
LIBERTAD  
LIBERTAD  
LIBERTAD

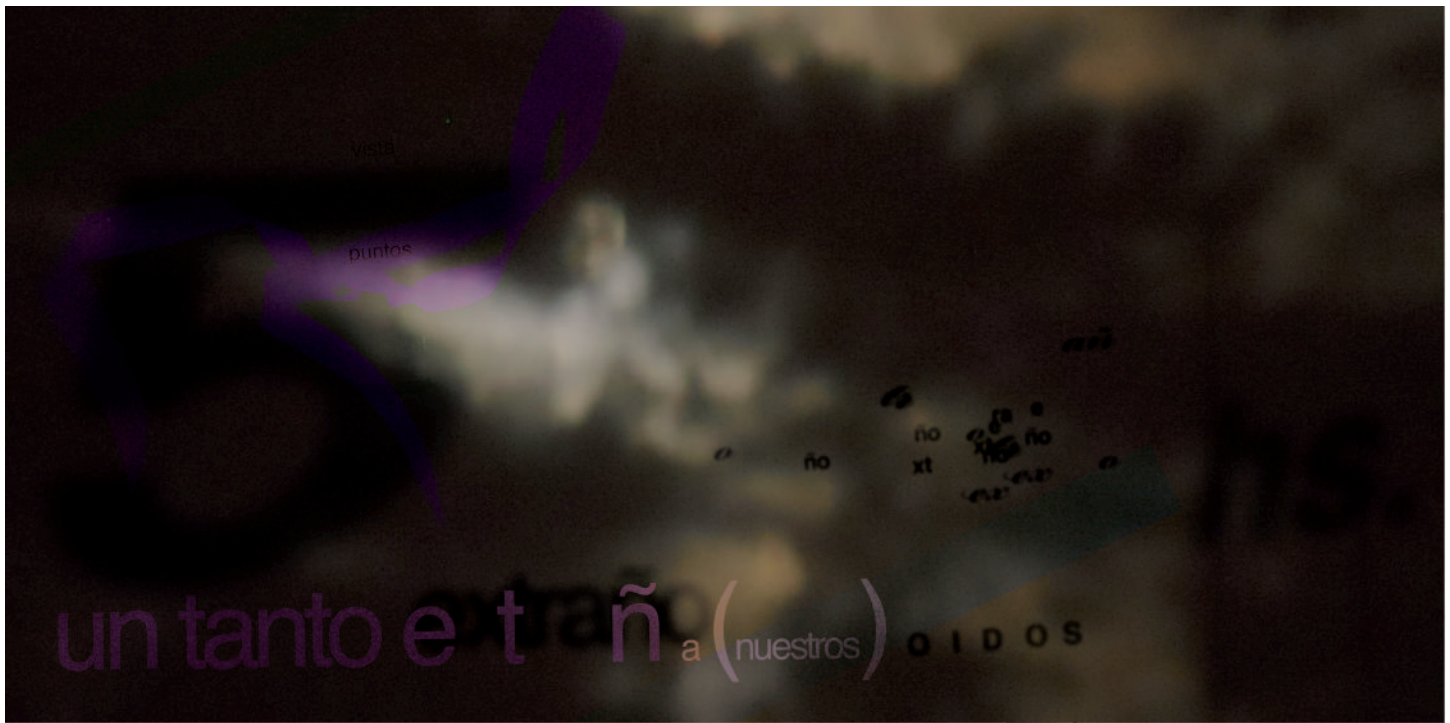
O DAME MUERTE

ALGÚN SITIO  
el sonido no conoce su historia

& el silencio

[ ]





un tanto e t ñ a (nuestros) O I D O S



926  
nace  
NY

Estudió piano con Madame Maurin-  
res (alumna de Ferruccio Busoni) y  
más tarde, composición con  
William Walton y Stefan Wolpe, al  
que dedicó posteriormente una de sus  
obras más destacadas. A pesar del  
hecho que sentía hacia sus  
pares, discrepaba acerca de sus  
teorías sobre el arte musical, y solía  
discutir con ellos durante largas  
sesiones. Fue un compositor muy de su  
tiempo, que sin embargo cultivó un  
estilo personal y diferente con  
respecto a la mayoría de los  
compositores de su entorno.

TEORÍA DE LAS PROBABILIDADES  
JOHN CAGE

POLLOCK  
ROTHKO  
O'HARA  
BECKETT

A mediados de  
los años 50, y  
por  
necesidades  
de su vida  
en su país,  
vuelve a la  
realización  
profesional.

Rothko Chapel  
5  
String Quartet II  
hs.

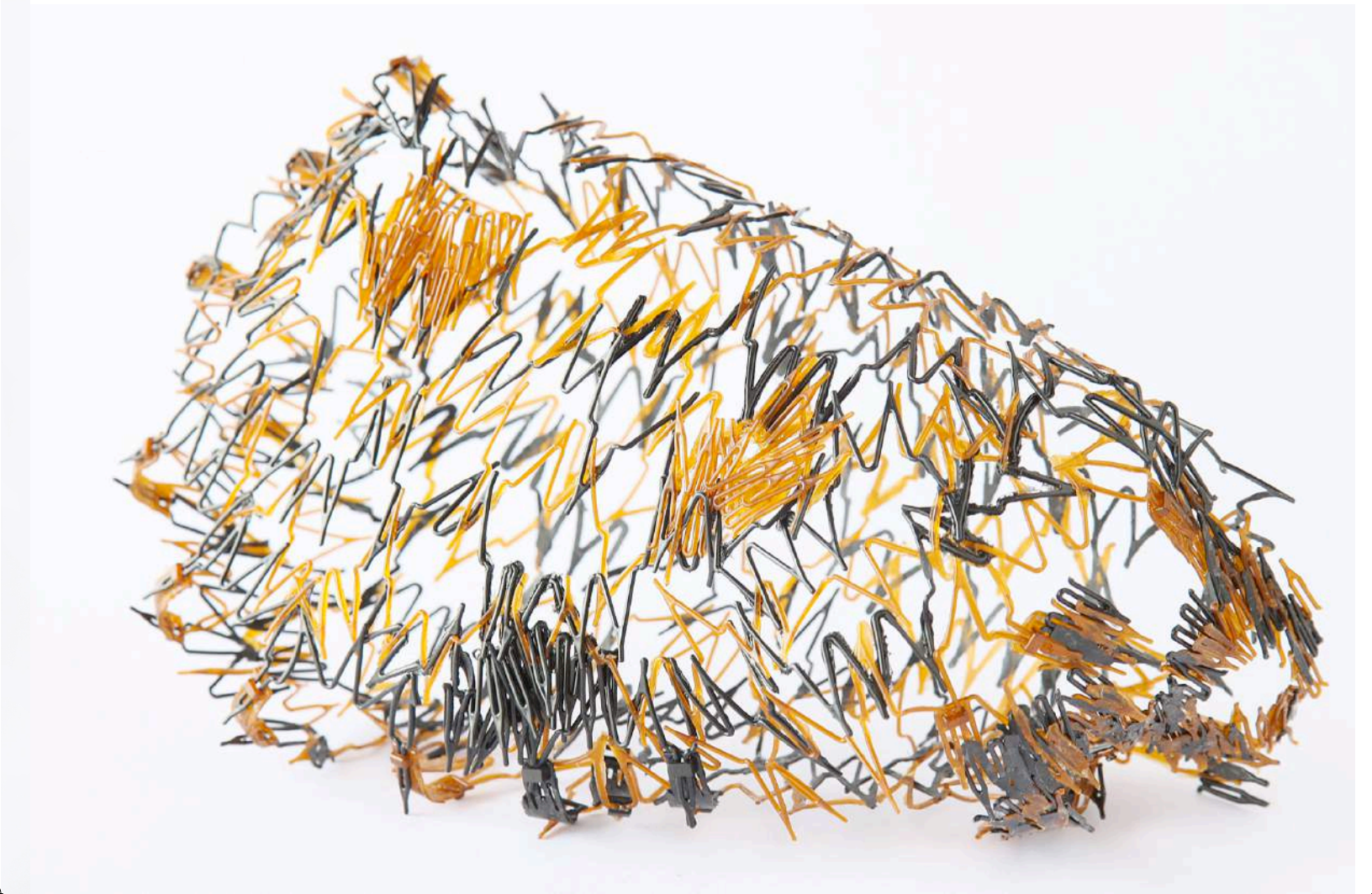
DENSO &  
OSCURO

muere  
BUFFALO  
1987



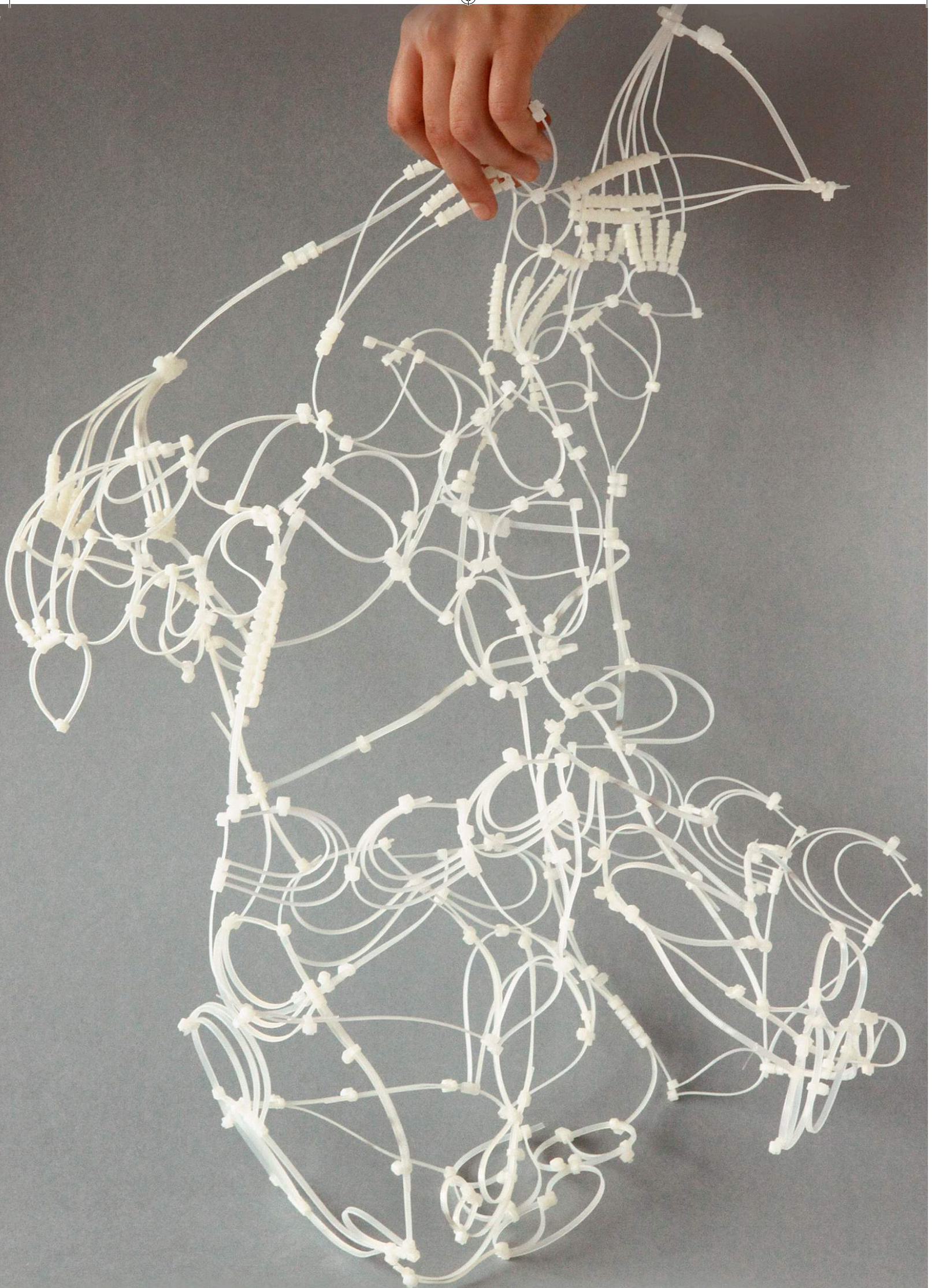
vista  
puntos  
musical  
es peculiar a (nuestros) O I D O S  
extrano

































## El misterio en los tigres

Que muera con  
rio que está e  
tigres. Quien  
universo, qui  
universo, no  
un hombre,  
dichas o des  
ese hombre  
ituras, aunque

Ese hombre  
no le importa.  
la suerte de  
importa la  
otro, si él,  
eso no pron  
por eso dej  
los días, ac  
dad.   
o en la oscuri-

*El aleph - Jorge Luis Borges*





Felizmente, al cabo de unas noches de  
insomnio, me trabajó otra vez el olvido

# Dar otro volumen

Hoja 13

El Banquete de  
Severo Arcángelo

La Biblia  
(Nueva Versión Internacional)

que no quedara una sola cosa capaz de sorprenderme, temí que no me abandonara jamás la impresión de volver.

E.

E.

E.

E.

E.

E.

E.

## MILLONES Y MEDIO DE EBRIOS

# SED

-Mi amigo el zorro..., me dijo...

-Mi pequeño hombrecito, ¡ya no se trata más del zorro!

-¿Por qué?

-Porque nos vamos a morir de sed...

### No comprendió mi razonamiento y replicó:

-Es bueno haber tenido un amigo, aún si vamos a morir. Yo estoy muy contento de haber tenido un amigo zorro.

"No mide el peligro -me dije- Nunca tiene hambre ni sed. Un poco de sol le basta..."

### El principito me miró y respondió a mi pensamiento:

-Tengo sed también... vamos a buscar un pozo...

Tuve un gesto de cansancio; es absurdo buscar un pozo, al azar, en la inmensidad del desierto. Sin embargo, nos pusimos en marcha.

**Después de dos horas de caminar en silencio, cayó la noche y las estrellas comenzaron a brillar. Yo las veía como en sueño, pues a causa de la sed tenía un poco de fiebre. Las palabras del principito danzaban en mi mente.**

-¿También tú tienes sed? -le pregunté. Pero no respondió a mi pregunta, diciéndome simplemente:

No comprendí sus palabras, pero me callé; sabía muy bien que no había que interrogarlo.

El principito estaba cansado y se sentó; yo me senté a su lado y después de un silencio me dijo:

-Las estrellas son hermosas, por una flor que no se ve...

Respondí "seguramente" y miré sin hablar los pliegues que la arena formaba bajo la luna.

Al costado del pozo había una ruina de un viejo muro de piedra. Cuando volví de mi trabajo por la tarde del día siguiente, vi de lejos al principito sentado allí arriba, con las piernas colgando.

trescientos once millones de vanidosos, es decir, alrededor de dos mil millones de personas mayores.

(sin olvidar, sin duda, los reyes negros), siete mil geógrafos, novecientos mil hombres de negocios, siete millones y medio de ebrios,

Era el octavo día de mi avería en el desierto y había escuchado la historia del comerciante bebiendo

Entonces, no te paseabas por casualidad la mañana que te conocí, hace ocho días así, solo, a mil millas de todas las regiones habitadas. ¿Volvías hacia el punto de tu caída?

**Hice notar al principito que los baobabs no son arbustos, sino árboles grandes como iglesias y que aun si llevara con él toda una tropa de elefantes, la tropa no acabaría con un solo baobab.**

E.

E.

E.

E.

E.

E.

(sin olvidar, sin duda, los reyes negros), siete mil geógrafos, novecientos mil hombres de negocios, siete millones y medio de ebrios,

Entonces, no te paseabas por casualidad la mañana que te conocí, hace ocho días así, solo, a mil millas de todas las regiones habitadas. ¿Volvías hacia el punto de tu caída?

**UN DÍA LA FLOR HABÍA VISTO PASAR UNA CARAVANA**

*El principito sonrió: -No eres muy poderoso, ni siquiera tienes patas..., ni siquiera puedes viajar. -Puedo llevarte más lejos que un navío -dijo la serpiente.*

**EL AGUA PUEDE TAMBIÉN SER BUENA PARA EL CORAZÓN**

¡Confundes todo!

E.

E.









## Bibliografía

- Bataille, Georges. El límite de lo útil. Losada. Madrid. 2005.
- Bateson, Gregory. Espíritu y Naturaleza. Amorrortu. Buenos Aires. 1980.
- Bateson, Gregory. Pasos hacia un ecología de la mente. Lohlé-Lumen. Buenos Aires. 1998.
- Beckett, Samuel. Obra completa de poesía. Edición y traducción de Jenaro Talen. Hiperión Madrid, 2000
- Beckett, Samuel. Pavesas. Obra completa de Teatro. TusQuets, Barceona, 2000.
- Boulez, Pierre. La escritura del Gesto. Gedisa. Barcelona. 2002.
- Boulez, Pierre. Puntos de referencia. Gedisa. Barcelona 2001.
- Boulez, Pierre. Un Paese Fertile. Paul Klee e la Musica. Abscondita, Milano. 2004.
- Brater, Enoch. Beyond Minimalism. Shades for Film and Video. Capítulo de libro acerca de la obra de Samuel Beckett.
- Cage, John. Lettera a uno sconosciuto. Edizioni Socrates. Roma 1996.
- Cage, John. A Year from now/ M.
- Calvino, Italo. Las Cosmicómicas. Minotauro, Buenos Aires. 1979.
- Calvino, Italo. Palomar. Siruela. Madrid, 1990.
- Calvino Italo. Le Citta Invisibili. Mondadori, Milano. 1993.
- Calvino Italo. Ti con zero. Oscar Mondadori. Milano. 1995.
- Campos, Carlos. Antes de la Idea. BE Ediciones. Buenos Aires. 2007
- Campos, Carlos. La Performance Arquitectónica. BE Ediciones. Buenos Aires. 2011
- Casaccia, Alessandro. Lusso e Potere. Bruno Mondadori. Milano 2004.



- Celaschi, Flaviano. *Lusso vs. Design*. Franco Angeli Editor. Roma 2007.
- Cixous, Helene / Derrida, Jacques. *Velos*. Siglo XXI editores. Buenos Aires, 2001.
- Collaer, Paul. *Erik Satie and the Six. (A history of Modern Music)*. World Publishing Company. New York 1961.
- Curran, Alvin. *Music from the center of the Earth*. Artículo.
- Dal Co, Francesco. *Carlo Scarpa. Villa Ottolenghi*. Electa Ediciones. Milano, 2007.
- Didi-Huberman, Georges *Lo que vemos, lo que nos mira*. Manantial. Buenos Aires. 2010.
- Didi-Huberman, Georges *Ante el tiempo*, Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2006.
- Eco, Umberto. *Decir casi lo mismo*. Sudamericana. Montevideo 2008.
- Eco, Umberto. *La Estructura Ausente*. Lumen. Barcelona 1999.
- Dimendberg, Edward. *Film noire and the spaces of modernity*. Harvard University Press. Cambridge, Massachusetts, 2004.
- Feldman, Morton. *Revista Las Ranas*. Buenos Aires, 2011
- Feldman, Morton. "Give my regards to Eight Street". *Collected writings of Morton Feldman*. Edited by B H Friedman. Exact Change, 2000.
- Girondo, Oliverio. *Persuación de los días*. Losada. Buenos Aires. 1968.
- Gardner, Howard. *Arte, Mente y Cerebro*. Paidós. Barcelona 1982.
- Holland, John. *Emergence. From chaos to order*. Oxford University Press. New York 2008.
- Labelle, Brandon. *Radio territories*. Errant Bodies Press. Los Angeles. 2007.

## Bibliografía

Labelle, Brandon. The Specific Sound. Errant Bodies Press. Los Angeles 2010

Labelle, Brandon. City of Sound Errant Bodies Press. Los Angeles 2009.

Lacan, Jacques, Seminario 11. Paidós. Barcelona 1987.

Lacan, Jacques, Seminario 17. Paidós, Barcelona 1989.

Margarit, Lucas. Samuel Beckett. Las Huellas en el vacío. Atuel - La avispa. Madrid. 2003.

Morgan, Edwin. The second life. Edinburgh University Press. 1968.

Murakami, Haruki. Crónica del pájaro que da cuerda al mundo. TusQuets. Buenos Aires. 2001.

Nono, Luigi - Piano, Renzo. Il Prometeo. Artículo.

Nono, Luigi. La Nostalgia del Futuro. Il Saggiatore. Milano, 2007.

Passolini, Pier Paolo. La Divina Mímesis. El Cuenco de Plata. Buenos Aires 2011.

Reich, Steve. Música como Proceso gradual. Artículo.

Reiser + Unemoto. Atlas of Novel Tectonics. Princeton Architectural Press. New York. 2005.

Satie, Erik. Cuadernos de un mamífero. Acantilado. Barcelona, 2006.

Sontag, Susan. Contra la Interpretación. Alfaguara. Buenos Aires. 2005.

Strogatz, Steven. Sync. The emerging science of spontaneous order. Penguin Books, New York. 2003.

Strogatz, Steven. Sync El mundo comprendido a través de las pequeñas fuerzas en sincronía. Artículo.

Thomas, Dana. Deluxe. Hoy Luxury lost its luster. Urano Ediciones. Barcelona, 2008.

Tzonis, Alexander. Classical Architecture. The MIT Press. London, 1999.

Vanderlei, Mendes de Oliveira. Turismo, Territorio e Modernidade. Um estudio da populacao indígena kraho, estado do Tocantins. (Amazonia legal brasileira). Universidade de Sao Paulo. Faculdade de Filosofia, Letras, Ciencias Humanas. Programa de Pos-graduacao em geografia humana. 2006.

Vosniadou Stella y Ortony Andrew. Similarity and analogical reasoning, 1989, N Y.



# APÉNDICES



## Apéndice nro. 1.

### El Lenguaje nace de la Ausencia (I)

El uso de Paratextos como Práctica Activa en la formación del Discurso.

*“Y además, no-verse-a-sí-mismo es algo de paz.  
Nunca había tenido que soportar su propio rostro.  
Se ponía el rostro amado como rostro, no es que no tuviera uno, pero no lo veía.  
Salvo de muy cerca. De muy cerca veía su boca, su mejilla, pero no su rostro.  
¿Ver de cerca es ver? El rostro del amado era su rostro.” (II)*

### Introducción (III)

El siguiente trabajo parte, una vez más, de un conjunto de limitaciones autoimpuestas. Entre ellas, la limitación acerca de utilizar *tan solo* palabras para expresar todo contenido, sin hacer uso alguno de imágenes impresas, surge un problema a considerar. Y es que por más que utilice tan solo palabras, esto no significará que aspectos analógicos queden ausentes de la representación. Es verdad que las imágenes, constituyéndose en el principal vehículo analógico de un texto, al acompañarlo, representan este papel de manera inequívoca. No obstante, al abandonar esta sociedad de antemano, y privilegiar la comunicación digital por sobre la complementariedad de la dupla texto-imagen a la que estamos tan acostumbrados incluso en este trabajo, evidenciamos otras características fuertemente analógicas que siguen conviviendo en la comunicación.

Es que las palabras estarán dispuestas, de una manera u otra, en una hoja de papel, o en un espacio digital que imita a una hoja de papel. Varias hojas formarán un cuadernillo, -y aquí estamos hablando ya de un objeto que trasciende las palabras- ¿Cómo escapar a las trampas

---

(I) Frase de Roland Barthes. Fragmentos de un discurso amoroso. Si bien Barthes se refiere al carácter evocativo de las palabras, que denotan la ausencia de lo que nombran, en este caso utilizaré palabras ausentes, evocadas por la presencia de otras palabras, reunidas en paratextos.

(II) Helene Cixous. Sa(v)er.

(III) “El comentario conjura el azar del discurso al tenerlo en cuenta: permite decir otra cosa aparte del texto mismo, pero con la condición de que sea ese mismo texto el que se diga, y en cierta forma, el que se realice. La multiplicidad abierta y el azar son transferidos, por el principio del comentario, de aquello que podría ser dicho, sobre el número, la forma, la máscara, la circunstancia de la repetición. Lo nuevo no está en lo que se dice, sino en el acontecimiento de su retorno” Michel Foucault. El Orden del Discurso. Lección original pronunciada en el College de France el 2 de diciembre de 1970

que este objeto nos tiende al situarnos frente a él? En nuestros días, un objeto sumido en su contexto no puede no esconder un significado, aunque pueda bien significar que no significa nada (Eco, *La Estructura Ausente*).

¿Deberían estas características pasadas por alto sin más? No existe tal cosa como una “tipografía neutra”. El mensaje puramente digital (esto es: puramente constituido por palabras en tanto mensajes digitales) no puede existir, no puede separarse de su contraparte analógica mínima: el dibujo de las letras sobre el papel real o virtual. ¿Cómo entregar las palabras sin este soporte, que, por otra parte, constituye inevitablemente un mensaje *estético, filosófico, político, epistemológico, literario, historiográfico*?

Herman Melville rechazó la prueba de galera de la primera edición de *Moby Dick* porque estaba impresa en tipografía *Roman*. Él quería *Garamond* para Ishmael. No es un detalle menor. Su extenso relato debía establecer una relación con el lector de una manera particular, a través de una tipografía particular, y no de otra; del mismo modo en que el pintor, el músico o el cineasta eligen sus procedimientos, tampoco el escritor o el ensayista están a salvo de ellos. (IV)

Apoiado en esta condición, imaginé primero un texto sin palabras. No un texto dicho, u oído. No un texto recordado, evocado en tradiciones orales. Tampoco la posibilidad, o el oxímoron, de un texto ágrafo. Pensé en la existencia, en la reflexión y los comentarios acerca de un texto vacío.

¿Qué otros componentes pueden hablarnos de un texto, mas allá de las palabras? ¿Cuánto podemos saber acerca de un texto sin entrar en contacto con ese texto? ¿Cómo nos condicionarían las formas paratextuales que se refirieran a él?

El trabajo se fundamentará únicamente en estos paratextos, de manera que: título, subtítulo, prefacio, introducción, prólogo, postexto, índice, notas al pie, notas bibliográficas, notas del editor, comentarios, tapa y contratapa, junto con el uso de adecuadas tipografías para indicar lo “importante” y lo “accesorio”, nos darán información acerca del tema que nunca se abordará. El objetivo del trabajo es investigar acerca de *a qué tipo de información estética* podemos acceder a través de estos instrumentos. Como puede un discurso articularse, ordenarse, relacionarse meta o hipertextualmente, a pesar de no enunciar palabra alguna, desde el blanco, el vacío, la ausencia.

El presente trabajo constará entonces de un prefacio y tres capítulos totalmente vacíos de texto.

Las referencias a 4'33'' o a otras obras silenciosas de John Cage, como “Silent Prayer”, o 0'0'' surgen como inevitables. Sin embargo, una vez más, no son para mí un punto de partida. No me he propuesto de ninguna manera establecer una relación de antemano entre estos trabajos y el mío. Por el contrario, es al final del recorrido, cuando me encuentro con la posibilidad de una comparación, de un trasvasamiento, de un desplazamiento en el que una obra puede hablar de la otra. No obstante esta declaración, ni siquiera podemos estar seguros de saber qué es lo que significaban las obras silenciosas para John Cage. Y este es, quizás, el punto de coincidencia más firme que encuentro entre los dos trabajos.

---

(IV) “Están allí las marcas, las huellas voluntarias del procedimiento, que la versión pictórica de Onement I empujará hasta una afirmación decisiva del inacabamiento del cuadro.” Georges Didi Huberman. Ante el tiempo, a propósito de la obra de Barnett Newman, Onement I.



## Prefacio (V)

---

(V) “El prefacio no expone la fachada frontal o preambular de un espacio. No exhibe la primera cara o la superficie de un desarrollo que se dejaría pre-ver y presentar. Es el adelanto de un habla (praerfatio, prae-fari). A tal anticipación discursiva, el protocolo sustituye el monumento de un texto: primera página pegada por encima de la apertura –la primera página- de un registro de un conjunto de actos. En todos los contextos en que interviene, el protocolo reúne las significaciones de la fórmula (o del formulario), de la precedencia y de la escritura: de la prescripción. Y mediante su “collage”, el protocolo divide y deshace la pretensión inaugural de la primera página, como de todo incipit. La Diseminación Jacques Derrida. Editorial Fundamentos. 1975

## Capítulo I

(VI)

(VII)

---

(VI) *“Quisiera narrar a todo correr, narrar deprisa, historiar cada página con tantos duelos y batallas cuantos bastarían para un poema, pero si me paro e intento releer advierto que la pluma no ha dejado marca en la hoja y las páginas están en blanco.*

*Para contar como quisiera, haría falta que esta página blanca se erizase de rocas rojizas, se exfoliase en una arenilla densa de guijarros, y creciese en ella una hirsuta vegetación de enebros. Por el medio, donde serpentea un mal trazado sendero, haría pasar a Agilulfo, erguido en la silla, lanza en ristre. Pero amén de comarca rocosa esta página debería ser al mismo tiempo cúpula celeste achatada aquí arriba, tan baja que en medio solo haya sitio para un vuelo graznate de cuervos. Con la pluma tendría que lograr grabar en el papel, pero con ligereza, porque el prado debería figurar recorrido por el arrastrarse de una culebra invisible en la hierba, y el brezal atravesado por una liebre que ahora sale al claro, se detiene, olfatea a su alrededor con sus cortos bigotes; ya ha desaparecido.*

*Cada cosa se mueve en la lisa página sin que nada se vea, sin que nada cambie en su superficie, como en el fondo todo se mueve y nada cambia en la rugosa corteza del mundo, porque hay solo una extensión enorme de la misma materia, exactamente como la hoja donde escribo, una extensión que se contrae y coagula en formas y consistencia diversas y en diferentes matices de colores, pero que puede imaginarse embadurnada sobre una superficie plana, incluso en sus aglomeraciones peludas o emplumadas o nudosas como una concha de tortuga, y tal pilosidad o emplumamiento o nudosidad a veces parece que se mueve, o sea que hay cambios de relaciones entre las diversas cualidades distribuidas en la extensión de materia uniforme alrededor, sin que nada se desplace sustancialmente. Podemos decir que el único que con seguridad realiza un desplazamiento aquí en medio es Agilulfo, no digo su caballo, no digo su armadura, sino ese algo solitario, preocupado por sí, impaciente, que está viajando a caballo dentro de la armadura. En torno a él las piñas caen de la rama, los riachuelos corren entre guijarros, los peces nadan en los riachuelos, las orugas roen las hojas, las tortugas renquean con el duro vientre pegado al suelo, pero es sólo una ilusión de movimiento, un perpetuo ir y venir como el agua de las olas. Y en esta ola va y viene Gurdulú, prisionero de la alfombra de las cosas, embadurnado también él con la misma pasta que las piñas, los peces, las orugas, las piedras, las hojas, mera excrescencia de la corteza del mundo.*

*¡Cuánto más difícil me resulta marcar en este papel la carrera de Bradamante, o la de Ramboldo, o la del sombrío Turrismundo! Tendría que haber en la superficie uniforme un levísimo afloramiento, como puede obtenerse rayando por debajo el papel con un alfiler, y este afloramiento, esta tensión, tendría que estar siempre cargado y bañado con la general pasta del mundo, y en ello estaría justamente la belleza y el dolor, y en ello el verdadero roce y el movimiento.”*  
*Ítalo Calvino. El caballero inexistente*

## Capítulo II (VIII)

---

(VII) *En la constelación de los “blancos”, el sitio de un contenido sémico queda casi vacío: el del sentido “blanco” en tanto que es referido al no-sentido del espaciamento, al lugar en que no tiene lugar más que un lugar. Pero ese “sitio” está por doquier, no es un sitio fijo y determinado, no solo, como hemos observado ya, porque el espaciamento significativo debe reproducirse siempre (“indefectiblemente lo blanco vuelve”), sino porque la afinidad sémica, metafórica, temática, si se quiere, entre el contenido “blanco” y el contenido “vacío” (espaciamento, entre, etc.) hace que cada blanco de la serie, cada blanco “pleno” de la serie (nieve, cisne, papel, virginidad, etc.) sea el tropo del blanco “vacío”. Y reciprocamente. La diseminación de los blancos (no diremos la blancura) produce una estructura topológica que circula infinitamente sobre sí misma mediante el suplemento incesante de una vuelta de más: más metáfora, más metonimia. Volviéndose todo metafórico, no hay ya sentido propio, y por lo tanto, metáfora. Volviéndose todo metonímico, siendo la parte cada vez más grande que el todo, el todo más pequeño que la parte, ¿Cómo detener una metonimia o una sinécdoque? ¿Cómo detener los márgenes de una retórica? La Diseminación Jacques Derrida. Editorial Fundamentos. 1975*

(VIII) *“La ausencia dura, me es necesario soportarla. Voy pues a manipularla: transformar la distorsión del tiempo en vaivén, producir ritmo, abrir la escena del lenguaje (el lenguaje nace de la ausencia: el niño se agencia un carrete de hilo, lo lanza y lo recupera, imitando la partida y el regreso de la madre: se crea así un paradigma). La ausencia se convierte en una práctica activa, en un ajeteo (que me impide hacer cualquier otra cosa); en él se crea una ficción de múltiples funciones (dudas, reproches, deseos, melancolías). Esta escenificación lingüística aleja la muerte del otro: un momento muy breve, digamos, separa el tiempo en que el niño cree todavía a su madre ausente y aquel en que la cree ya muerta. Manipular la ausencia es aplazar este momento, retardar tanto tiempo como sea posible el instante en que el otro podría caer descarnadamente de la ausencia a la muerte.” Roland Barthes. Fragmentos de un discurso amoroso.*

(IX)

---

(IX) Aspecto que presenta la **Carta Oceánica**, con la que Lewis Carroll ilustra su libro *La caza del Snark*, muestra exactamente este aspecto: un rectángulo en blanco como el de esta página, rodeado de las siguientes leyendas: /**Lado superior**: arriba **NORTE**, a la derecha **ECUADOR**, a la izquierda **LATITUD**. /**Lado izquierdo**: Al Centro **ESTE**, arriba **ZENITH**, mas arriba **LONGITUD**. Abajo **EQUINOCCIO**, mas abajo **POLO SUR**. / **Lado derecho**: Al centro **OESTE**, arriba **MERIDIANO**, mas arriba **ZONA TORRIDA**. Abajo **POLO NORTE**, mas abajo **NADIR** /**Lado Inferior**. Donde debería decir “SUR”, no hay leyenda alguna, solo una pequeña escala grafica sin números ni unidades de medida.

## Capítulo III (X)

(XI)

---

(X) “Justo el lugar para un Snark!”, exclamo el campanero,  
Mientras desembarcaba a su tripulación con cuidado,  
Sosteniendo a cada hombre sobre la cresta de las olas  
Agarrándolo de un mechón de cabello.

“Justo el lugar para un Snark”. Lo he dicho dos veces:  
Esto debería bastar para animar a la tripulación.  
“Justo el lugar para un Snark!”. Lo he dicho tres veces

**Lo que digo tres veces es verdad.”**

(XI) La ley del Tres del Campanero satiriza el procedimiento de fabricación de la “realidad” por medio de la Palabra, que alcanzo su apogeo en nuestros días: aquello de lo que no se habla no existe, lo que se dice muchas veces (o lo que muchos dicen), se vuelve “real”. Gracias al método, en el que se destacaron Hitler y sus secuaces, la propaganda moderna enroló legiones de lunáticos unánimes para cuyo dominio no hacen falta látigos, fusiles ni campos de concentración (las funciones de estos últimos fueron reemplazados por el televisor y los shoppings, en los que las víctimas se autoconcentran y pasan la vida.)

El Campanero solo necesita tres repeticiones (en tiempos de Carroll tres repeticiones ya eran muchísimas, hoy no le

---

alcanzarían). Acciones que se repiten tres veces para cristalizar un sueño o el éxito de una empresa sobran en las historias fabulosas; el tres fue considerado fundamental desde tiempos remotos: para los chinos era el número perfecto (ch'eng), al que nada se le puede agregar, y también lo consideraba número perfecto Pitágoras; tres son los pliegues del Tiempo; pasado presente y futuro; tres los Hombres Sabios; tres las Virtudes Teológicas: la Fe, la Esperanza, la Caridad (...); tres los elementos utilizados por los alquimistas en la Obra Magna; tres las monedas que hay que arrojar a las fuentes que satisfacen deseos; tres son los cuerpos del Trinacria (pez que tiene, sin embargo, una sola cabeza). Los ingenios físicos y metafísicos fundados en el número tres no son tres sino innumerables: el triángulo equilátero, el trigrama, la trinidad, el tridente de Poseidón (y el de Satán), los sefirot de la cábala, que son las emanaciones, propiedades y atributos de Dios, y que se agrupan en tres triadas, y son concebidos en tres columnas; los psicoanalistas no dejaron de observar que el pene y los testículos suman tres, y consideran a este número, como a casi cualquier otra cosa, un símbolo sexual; tres son los Tres Chanchitos, los Tres Reyes Magos, los Tres Mosqueteros, y los picos del Sombrero de Tres Picos. Lewis Carroll. La caza del Snark. Traducción anotada de Eduardo Stilman. Prologo de Jorge Luis Borges

## Postexto

Los paratextos que constituyen este trabajo fueron seleccionados de acuerdo a su valor, siempre aproximativo, siempre provisional, al problema del blanco, de lo difuso, de lo no explícito, de lo evasivo, de aquello que ronda lo que de otra manera sería un concepto definitivo, evitando abordarlo nunca de manera terminante.

Cixous, a través de su personaje, en el que se reconoce explícitamente, pierde la miopía a causa de una intervención quirúrgica. Y con la recuperación de la vista, recupera también el anhelo por no ver, por lo difuso, por lo no explícito. Anhela desde entonces esa facultad perdida, la de verse sólo en el otro, en el ser amado, manteniendo su propia imagen en el campo de lo difuso.

Derrida y el blanco, un blanco que no define nada, que es ausencia, vacío, lo no dicho, pero que reina por doquier. Que se constituye en la superficie de todo aquello que deberá ser escrito, ocupado, contado. O mejor: el espacio blanco se extiende de tal modo de ocupar todo el espacio, todo el blanco se vuelve retórica, los alcances de la metáfora son infinitos, la extensión del blanco es imposible de detener.

Calvino atribuye al blanco de la hoja inusitadas cualidades de narrar, sugiriendo rasguños, caricias o elevaciones sobre la superficie del papel, para decir. Son sin más, las huellas, las marcas del procedimiento de Didi Huberman, las que definen a sus personajes. Para Calvino el mundo sigue siendo pre-textual. En tanto hombres, no podemos por medio de nuestras palabras, nombrar los rasgos verdaderos de una historia. Deberíamos rasgar el papel.

En el Capítulo II de este trabajo, el blanco nuevo nos pone frente a la generación de redundancia, de ritmo. El vacío vuelve, confirma lo no dicho -y todo lo dicho- en el capítulo I. Lewis Carroll, una cartografía vacía, blanca, rodeada asimismo de pistas que no sirven de mucho nos muestra un sistema basado en la redundancia de la nada, en la diseminación del blanco.

No obstante, el Capítulo III también está vacío, tampoco puede dejar de decir. Dice que no ha dicho nada una vez más. Por tercera vez. Dice y concluye, no enuncia, no presenta como lo había hecho I, páginas atrás. No predice, solo retorna, vacío, blanco. Confirma el ritmo, la redundancia, pero sin embargo, dictamina un fin. El blanco abierto, provocado, duplicado, desdoblado y examinado ha dejado de ser vacío. Se ha vuelto discurso. Un discurso que será interrumpido al final de III.

No obstante, nada haya sido dicho, esta nada es ahora una discontinuidad contra la pasta general del mundo. La Ausencia ha durado, debemos soportarla.

No obstante el discurso fue enunciado, comienza ahora a diseminarse, instalándose en otras páginas blancas, en otros comentarios, otros títulos, otros índices y prefacios, esforzándose cuanto está a su alcance, por permanecer en su ser. (Spinoza. Ética, Parte III, Proposición VI (G. II, p. 146: A., p. 181)

Intentando ocupar el menor espacio posible dentro de otros textos, pero como declara Sontag, ese espacio minúsculo es el espacio del sentido.





## Apéndice nro. 2.

### Sonatas e Interludios. John Cage. Un proceso completo de Traducción Intersemiótica.

#### a. Diagramas Sintácticos.

<b>X</b>	<b>x1</b>	<b>m1</b>	<b>X</b>	<b>x1</b>	<b>m1</b>
	<b>o</b>			<b>o</b>	
<b>X</b>	<b>x1</b>	<b>o</b>	<b>X</b>	<b>x1</b>	<b>o</b>
<b>1</b>	<b>o</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>o</b>	<b>1</b>
<b>1</b>	<b>o</b>	<b>s</b>	<b>1</b>	<b>o</b>	<b>s</b>
<b>1</b>	<b>m</b>	<b>1,1</b>	<b>1</b>	<b>m</b>	<b>1,1</b>
<b>X</b>		<b>1</b>	<b>X</b>		<b>s</b>
<b>X</b>	<b>o</b>	<b>o,o</b>	<b>X</b>	<b>o</b>	<b>o,o</b>
	<b>1</b>	<b>s,s</b>		<b>1</b>	<b>s,s</b>
<b>m1</b>	<b>o</b>		<b>m1</b>	<b>o</b>	
<b>o</b>	<b>1</b>	<b>s</b>	<b>o</b>	<b>1</b>	<b>s</b>
<b>1,1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1,1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>
<b>mo</b>		<b>m1</b>	<b>mo</b>		<b>m1</b>
	<b>m1</b>			<b>m1</b>	
<b>1</b>		<b>1</b>	<b>1</b>		<b>1</b>
<b>m1</b>	<b>X</b>		<b>m1</b>	<b>X</b>	
		<b>1,1</b>			<b>1,1</b>
<b>s</b>	<b>X</b>		<b>s</b>	<b>X</b>	
<b>m</b>			<b>m</b>		
<b>o</b>	<b>X</b>	<b>m1</b>	<b>o</b>	<b>X</b>	<b>m1</b>

Diagrama Sintáctico. Sonata nro. 1

m1		m1	
m1,m1		m1,m1	
m1	m1	m1	m1
m1,m1		m1,m1	
m1		m1	
o		o	

T1	T1
T1	T1
m,T1	m,T1
1,1	1,1
T1	T1
m1,T1	m1,T1
1,1	1,1
m	m
T1	T1
1,1,	1,1,
T1	T1
T1	T1

mx	
mo,mo	
m	
mo,mo	x,x
mo	m1
m	
mo	g,m1
m	
mo	

mx	
mo,mo	
m	
mo,mo	x,x
mo	m1
m	
mo	g,m1
m	
mo	

g	o
1,1	
o	m,m
m,mo	
m	o
g	m,o
mo	
m	o
mo	
o,o	

g	o
1,1	
o	m,m
m,mo	
m	o
g	m,o
mo	
m	o
mo	
o,o	

Diagrama Sintáctico. Sonata nro. 2

Diagrama Sintáctico. Sonata nro. 3

m,m
1
m1
o
mo
m
o,o
1
mo
m1
o
s
1.1
1.1
mo
1
mo
s
m1
1
mo

m,m
1
m1
o
mo
m
o,o
1
mo
m1
o
s
1,1
1.1
mo
1
mo
s
m1
1
mo

M
m
M
M
mo
m,mo
mo
Mo
m,m
m
mo
m
mo
M,M
m
m

Diagrama Sintáctico. Sonata nro. 4

Diagrama Sintáctico. Interludio nro. 1

m, Mo  
m, Mo  
m, Mo  
m, Mo  
m, Mo

x1, Mo  
x1, Mo

m, Mo  
m, Mo  
m, Mo  
m, Mo  
m, Mo

x1, Mo  
x1, Mo

m1, m1  
m1, m1  
m1  
m1, m1  
m1  
m1  
m1  
m1, m1  
M1  
x1  
m1

m1, m1  
m1, m1  
m1  
m1, m1  
m1  
m1  
m1  
m1, m1  
M1  
x1  
m1  
m1  
x1  
m1  
m1

x1, mo

x1, mo mo m1, mo  
x1, mo mo m1, mo  
x1, mo mo  
x1, mo mo x1  
x1, mo x1  
x1

x1, mo

x1, mo mo m1, mo  
x1, mo mo m1, mo  
x1, mo mo  
x1, mo x1  
x1, mo x1  
x1

Diagrama Sintáctico. Sonata nro. 5

Diagrama Sintáctico. Sonata nro. 6

m1, o  
m1, o  
mo, m1  
m1, o  
m1; o,x,1  
x1  
x1

m1, o  
m1, o  
mo, m1  
m1, o  
m1; o,x,1  
x1  
x1

m  
m  
m  
m  
x1  
m1  
x1  
x1  
x1  
m  
x1  
xo

m  
m  
m  
m  
x1  
m1  
x1  
x1  
x1  
x1  
m  
x1  
xo

m1, mo  
m1, mo  
m1, mo  
m1, mo  
m1, o  
m1  
m1

m1, mo  
m1, mo  
m1, mo  
m1, mo  
m1, o  
m1  
m1

m  
g  
g  
m  
m  
m  
m

m  
g  
g  
m  
m  
m  
m

Diagrama Sintáctico. Sonata nro. 7

Diagrama Sintáctico. Sonata nro. 8



mo	mo	f		x1	x1	mx
m,mo	m,mo	x1		mx1	mx1	Mx
x1	x1	mo,m		m	m	x,Mx
x	x	x1		mx1	mx1	x,Mx
mx	mx	mo		x,x	x,x	x,Mx
mo	mo	m		x,o	x,o	x,Mx
x	x	x1	x1	mx1,o	mx1,o	x,Mx
m,x1	m,x1	mo	mo	mx1,o	mx1,o	x,Mx
m,x1	m,x1	x1	x1	mx1,o	mx1,o	x,Mx
m,x1	m,x1	x1	x1		mx,o	x,Mx
x1	x1	x1,mo	x1,mo		mx1	x,Mx
mo,x1	mo,x1	x1,mo	x1		mx1	x
mo,x1	mo,x1	x1,mo	x1		mx1	mx1
mo	mo	x1,mo	x1			x
mo	mo					x1
	Mo					
	x1					
	mo					
	mo,m					
	mx1					
	mo					
	mx1					
	mo					
	mx1					
	mo					

Diagrama Sintáctico. Sonata Nro. 11

Diagrama Sintáctico. Sonata Nro. 12

Mx, mo	x1, Mo	M	Mx, o	Mx, o
	m1	m,g	m,mo	m,mo
Mx, mo	x1, mo	m,g	mx1,x1	mx1,x1
	m1	m,x1	mx1	mx1
	m1	x1	mx1	mx1
	m1	mx1	mx1	mx1
	8,mo	mx1		
	m,o	mx1		
	m	o	x1	x1
	m	x1		
	m			
	8			
	m		x1	x1
	m		x1	x1
			x1	x1
			x1	x1
			mx1	mx1
			f	f
			Mx1	Mx1
			x1	x1
			x1	x1
			x1	x1
			mx1	mx1
			mx1	mx1
			mx1	mx1

Diagrama Sintáctico. Interludio Nro. 4

Diagrama Sintáctico. Sonata Nro. 13

x1,mo	x1,mo	mx1,mo	mx1,mo
m1x	m1x	mo	mo
x1,mo	x1,mo	mx1,mo	mx1,mo
m1x	m1x	mo	mo
x1,mo	x1,mo	mx1,Mo	mx1,Mo
m1x	m1x	mx1,Mo	mx1,Mo
x1,mo	x1,mo	x1	x1
m1x	m1x	mx1,mo	mx1,mo
x1,mo	x1,mo	x1	x1
m1x	m1x	mx1,mo	mx1,mo
x1,mo	x1,mo	x1	x1
		mx1,mo	mx1,mo

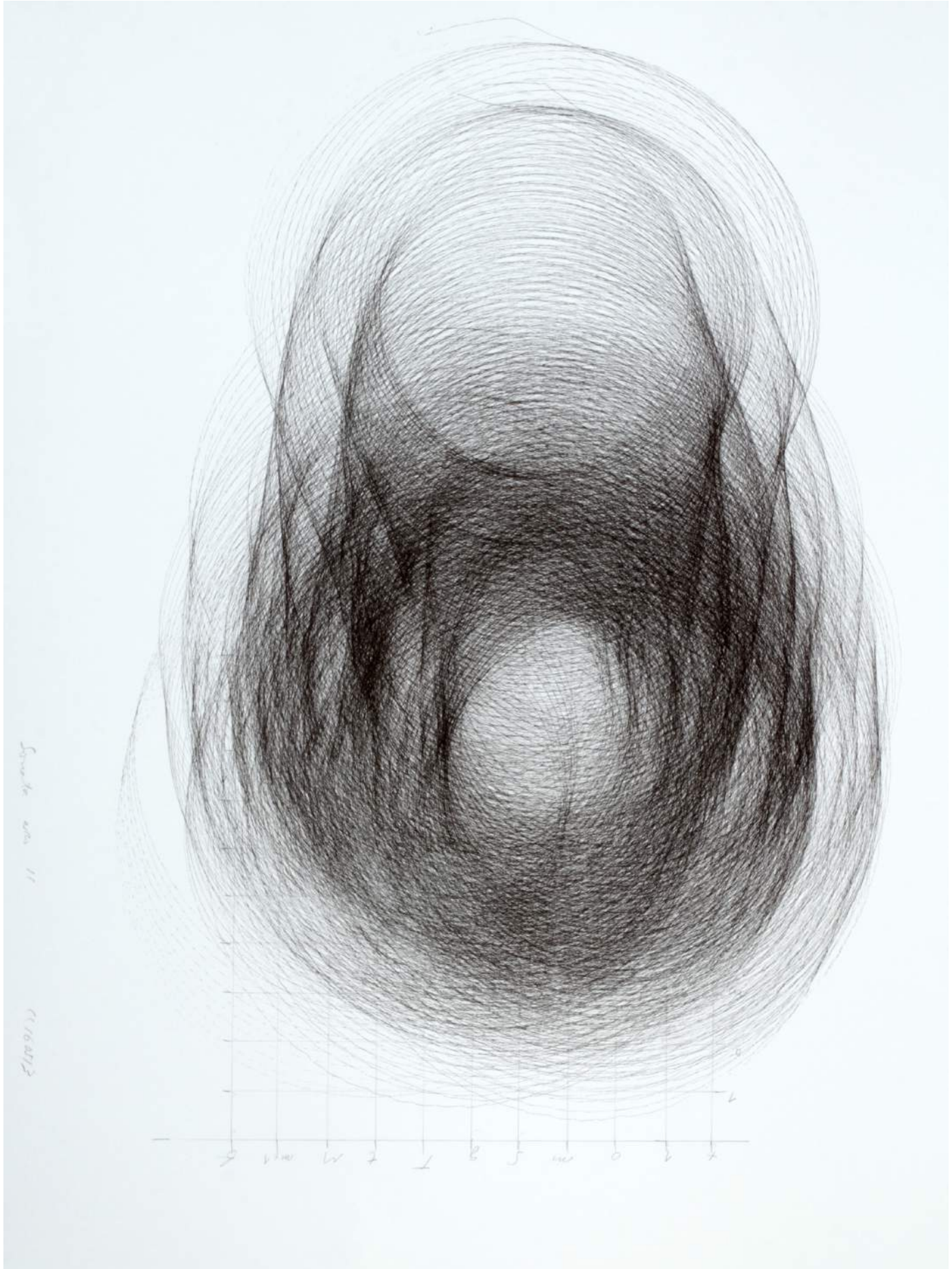
x1,x1	x1,x1	mx1,mo	mx1,mo
x1,x1	x1,x1	mx1,mo	mx1,mo
mo	mo	mx1,mo	mx1,mo
x1,mo	x1,mo	mx1,mo	mx1,mo
x1	x1	mx1,mo	mx1,mo
mo	mo	mx1,mo	mx1,mo
x1	x1	x1	x1
mx1	mx1	mx1,mo	mx1,mo
mx1,mo	mx1,mo	x1	x1
mx1,mo	mx1,mo	mx1	mx1
mx1	mx1		

Diagrama Sintáctico. Sonatas Nro. 14/15

Mx1	Mx1
x1	x1
mx1,mo	mx1,mo
x1	x1
mx1,8	mx1,8
x1	x1
mx1,8	mx1,8
x,mx1	x,mx1
mx1	mx1
mx1	mx1
mx1	mx1
mx1	mx1
o	o
x1	x1
x1	x1
x1	x1
mx1	mx1
mx1	mx1
mx1	mx1
mx1	mx1
mx1	mx1
mx1	mx1

Diagrama Sintáctico. Sonata Nro. 16

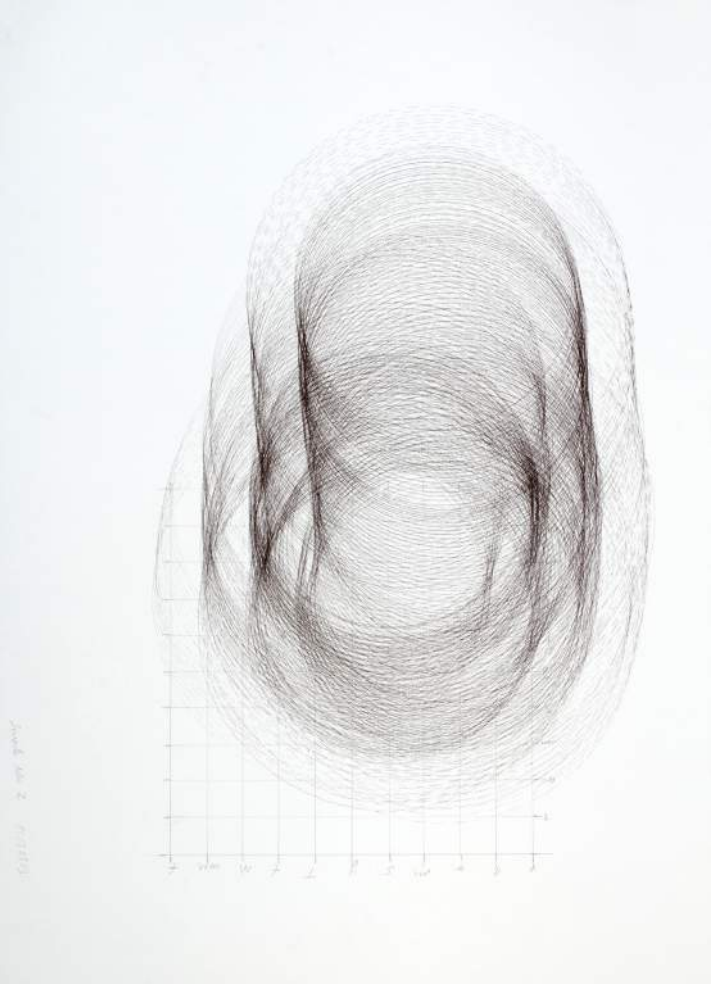
b. Proceso de Segunda Traducción (Máquinas de dibujar).



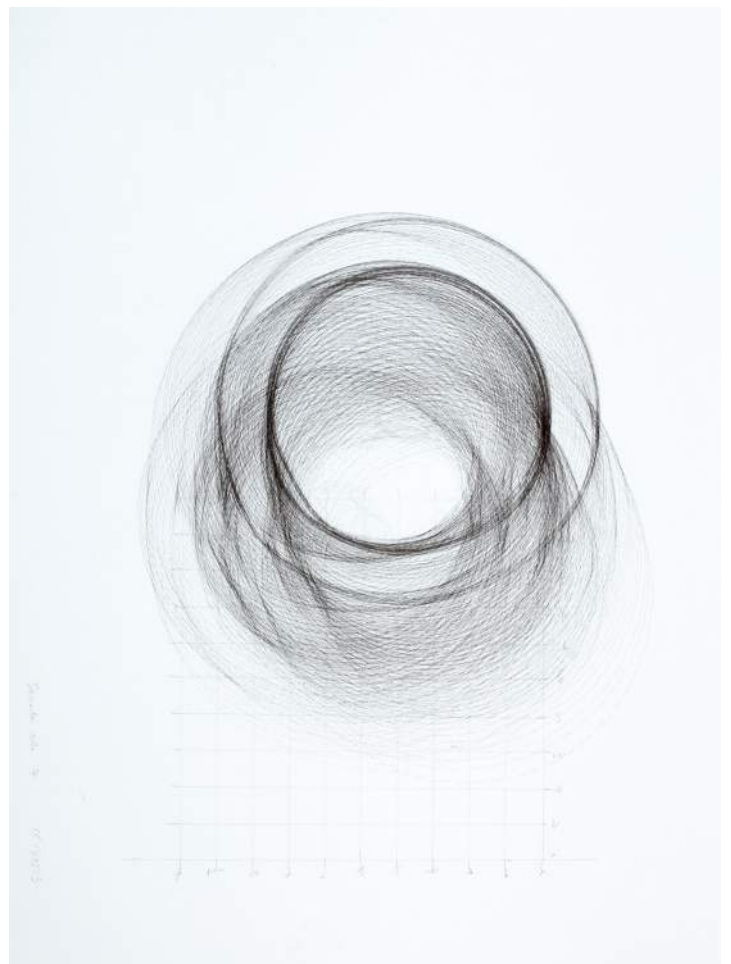
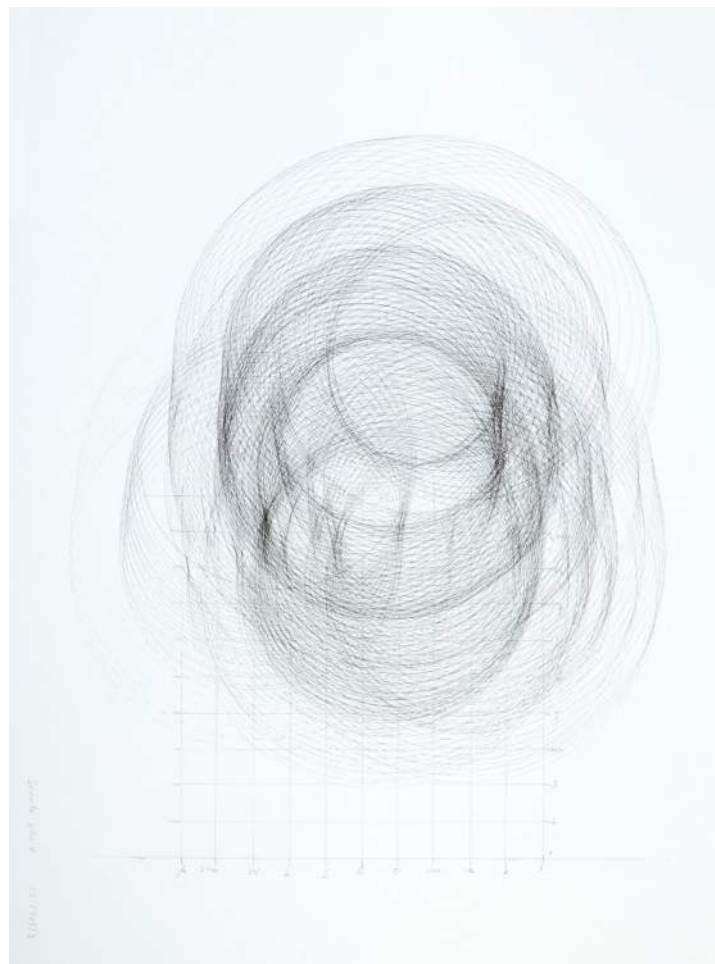
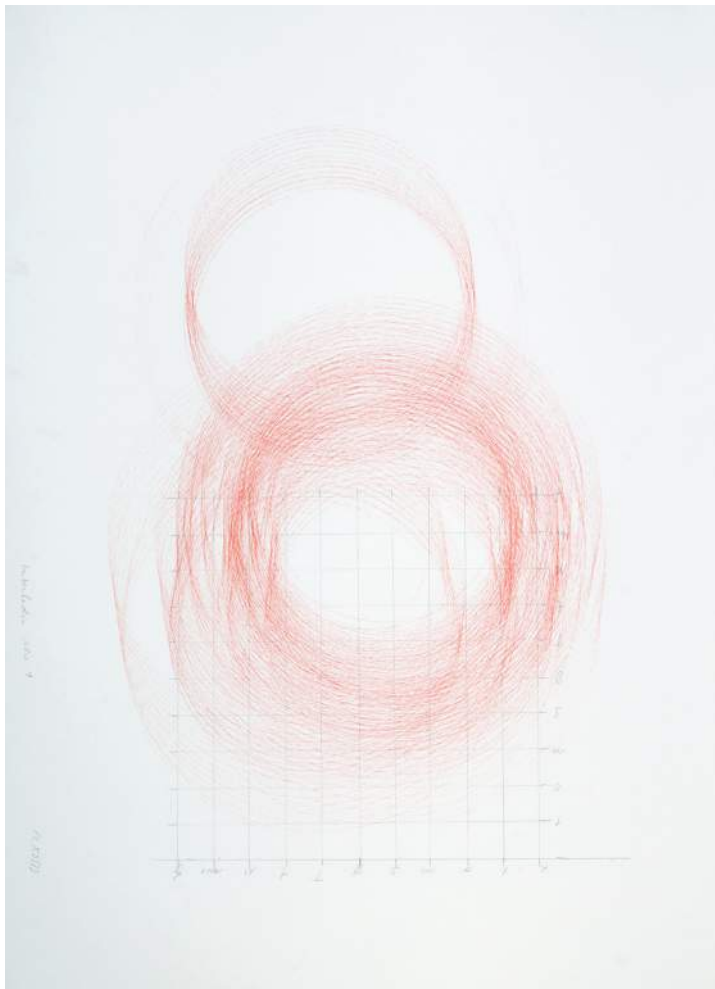
Sonata nro. 11  
11/10/12

4 3 2 1 0 m 5 8 T T M m 5

Sonata Nro. 11





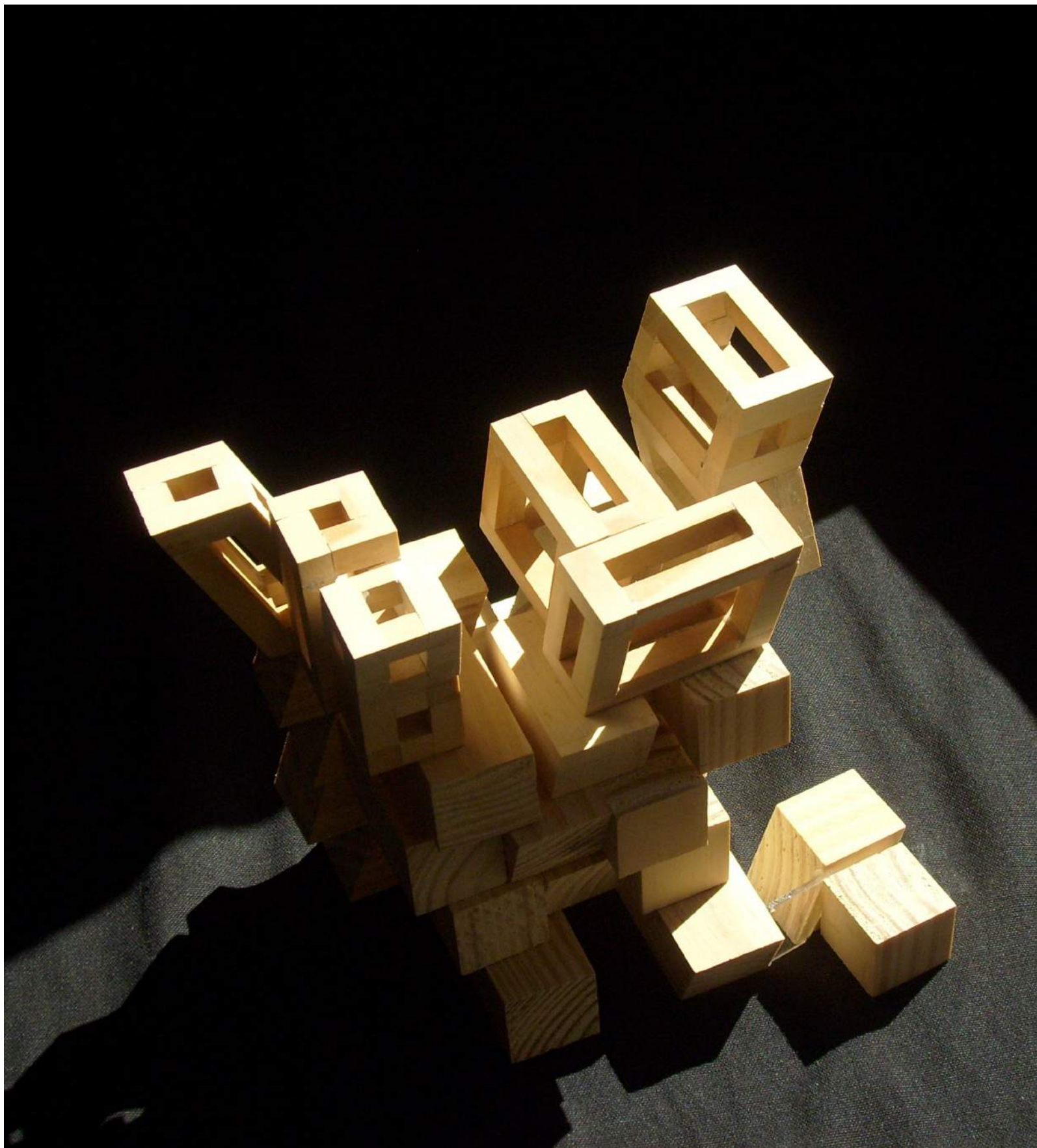




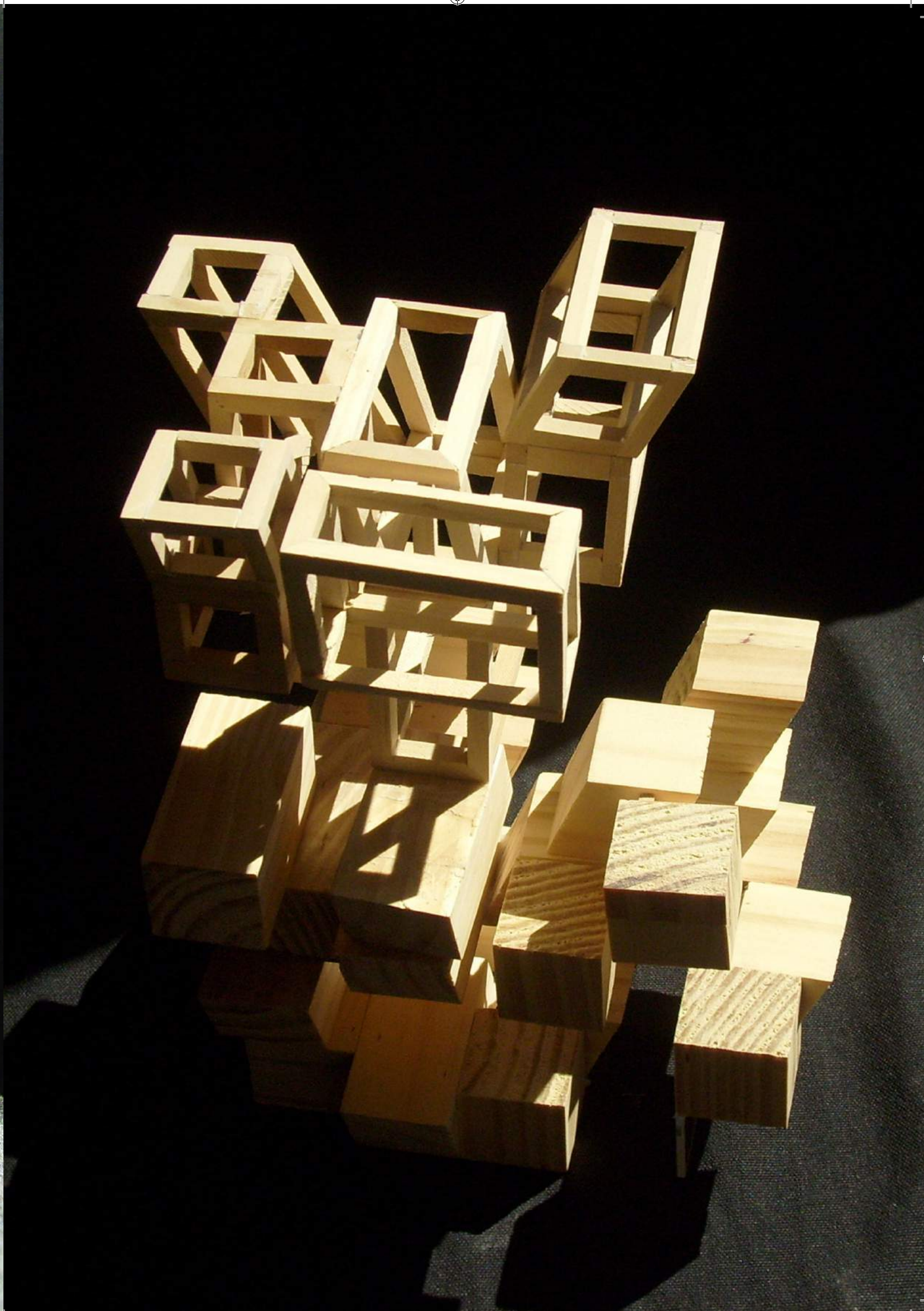




c. *Proceso de Segunda Traducción (Maqueta).*

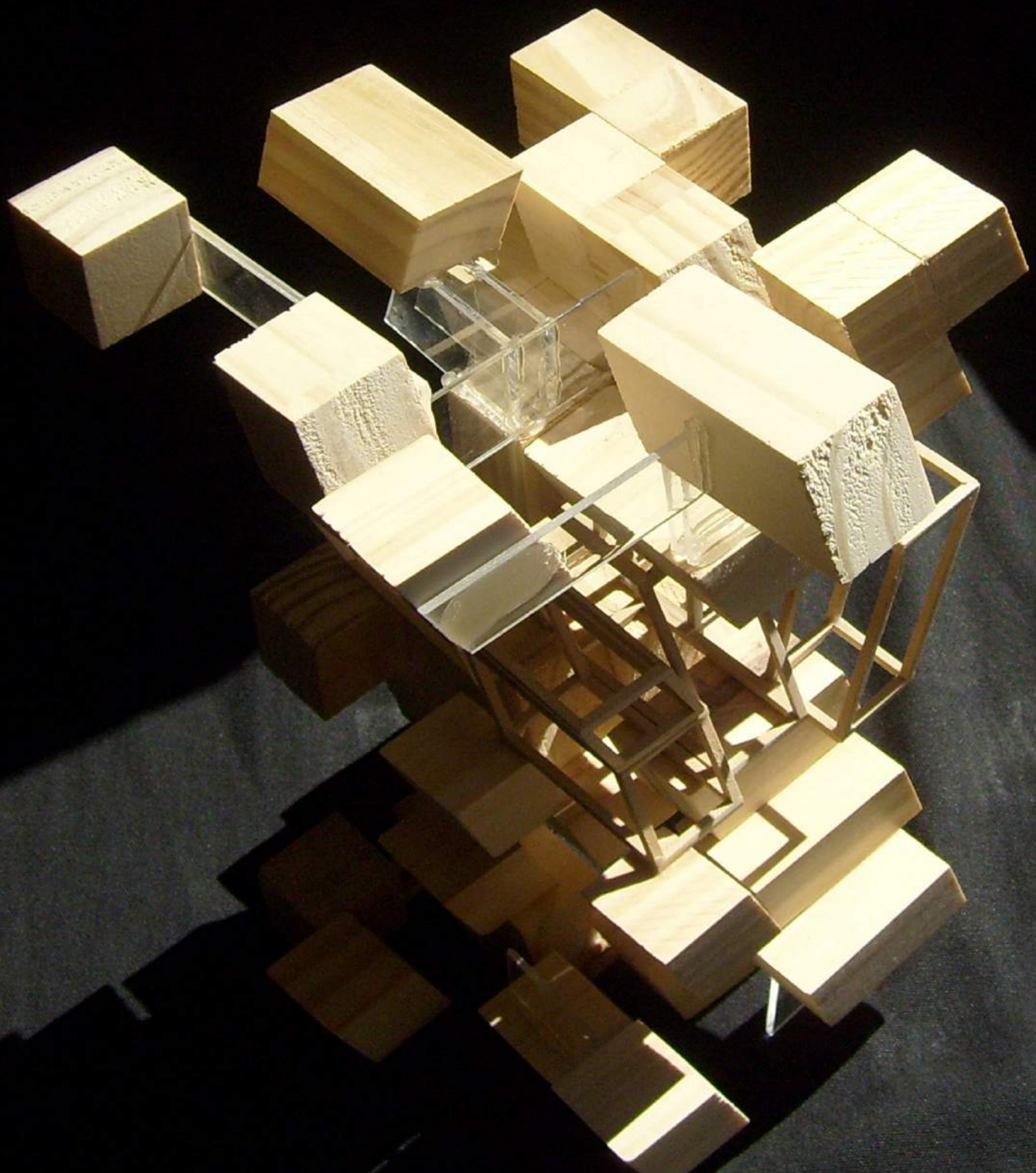








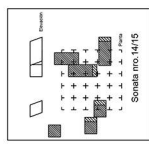
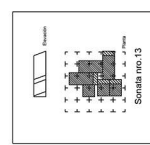
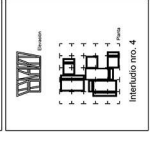
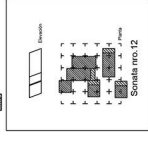
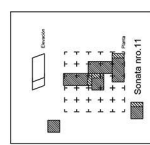
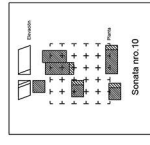
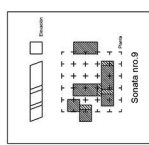
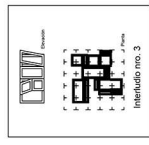




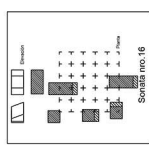
d. Proceso de Segunda Traducción completo (Planos).



Introducido nro.3  
 Introducido nro.2  
 Sonata nro.7  
 Sonata nro.6  
 Sonata nro.5



Sonata nro.16  
 Sonata nros. 14 y 15  
 Sonata nro.13  
 Introducido nro.3  
 Sonata nro.12  
 Sonata nro.11  
 Sonata nro.7  
 Sonata nro.9



## Bibliografía del presente Apéndice.

- Barthes, Roland. Fragmentos de un discurso amoroso. Siglo XXI. Buenos Aires. 2004.
- Carroll, Lewis. La caza del Snark. Traducción anotada de Eduardo Stilman. Prologo de Jorge Luis Borges.
- Cixous, Helene / Derrida, Jacques. Velos. Siglo XXI editores. Buenos Aires, 2001.
- Derrida, Jacques. La Diseminación. Editorial Fundamentos. 1975.
- Calvino, Ítalo. El caballero inexistente. Siruela. Madrid. 2001.
- Didi Huberman, Georges. Ante el tiempo, a propósito de la obra de Barnett Newman, Onement I. Adriana Hidalgo Editora. Buenos Aires, 2006.
- Foucault, Michel. El Orden del Discurso. Lección original pronunciada en el College de France el 2 de diciembre de 1970. Tusquets. Madrid. 1998.
- Sontag, Susan. Contra la Interpretación. Alfaguara. Buenos Aires. 2005.
- Spinoza. Ética, Parte III, Proposición VI (G. II, p. 146: A., p. 181)

## Agradecimientos.

A todos aquellos que colaboraron de una u otra manera en el desarrollo y constitución de este trabajo. Estudiantes, Profesores, Autoridades de diversas escuelas en Argentina, Italia, USA, Alemania y Rusia. A mis amigos, asistentes y colegas, esperando sinceramente que este trabajo pueda serles útil en algún momento. A mi Directora de Tesis, Prof. Arq. Dora Giordano, a mi Co-Director Prof. Mús. Santiago Santero. A Martín Bauer, Prof. Arq. Ilaria Valente, Prof. Alberto Marradi, Prof. Dra. María Ledesma, Prof. Dra. Marta Zatonyi, Brandon LaBelle, Antonio Caggiano, Jean-Luc Hervé, Prof. Jolanda Capriglione, Prof. Giancarlo Carnevale, Prof. Arq. Martha Kohen, Prof. Arq. Martin Gold, Prof. Arq. Alfred Jacoby, Prof. Arq. Carmine Gambardella, Prof. Arq. Bill Tilson, por sus numerosos y generosos aportes al presente trabajo.

A mis asistentes y colaboradores, Arq. Silvana Ovsejevich, Arq. Elena Giacomello, Arq. Vinicio Buonometto, Arq. Adriana Guevara, Arq. Vasilina Konyuk, Arq. Cinzia D'Emidio, Arq. Alexander Kalachev, Arq. Cesar Jaimes, Arq. Yamila Zynda Aiub, Arq. Fernando Yaben, Arq. Ignacio Savid, Pedro Magnasco, Max Nikolaiev, Irina Efremova, Pooya Sanjari, Petrit Pasha, Andrea Tubert.

A los estudiantes de los distintos cursos en los que la didáctica de Primera y Segunda Traducción Intersemiótica ha sido experimentada, probada y aplicada: Taller Laboratorio FADU UBA 2008, Design 8 VIA Vicenza Institute of Architecture, Piccoli Universi, Università IUAV di Venezia 2008, 7 Lid'A Università Mediterranea di Reggio Calabria 2008, DIA Dessau Institute of Architecture, durante los cursos The Search of Entropy 2009, The Role of Syntax 2010, Pars Destruens, Pars Construens 2011 y Roofless Architectures 2012. Cátedra de Accesorios, Kweitel-Kohon, FADU UBA, durante los cursos 2011 y 2012, MARCHI, Moscow Architecture Institute, Vkhutemas Gallery, Moscú, Rusia, durante el curso Urban Micro-Scopes, 2012. Representación Arquitectónica, Cátedra Campos. Cursos 2008, 2009, 2010. FADU UBA





