

El traductor de sueños

Manuel de Rivero

La arquitectura como proceso crítico de investigación

“Nada es más importante hoy en día que la educación de los arquitectos, una afirmación que puede sonar pretenciosa pero que está respaldada por la simple realidad que a través de las fuerzas de reestructuraciones económicas y tendencias demográficas, nueve de diez personas en el futuro vivirá en ciudades. La cuestión es si es que la vida en estas ciudades (y el área rural que las rodea) estará determinada por edictos burocráticos deslucidos y sin inspiración o si es que el proceso de la arquitectura conducirá hacia un libre, democrático e inspirado lugar para vivir.”

Daniel Libeskind¹

En la sociedad moderna, nacemos en edificios y morimos en edificios. Entre tanto, nos movemos de la casa a la oficina, es decir, de una arquitectura a otra. Estadísticas recientes revelan que, por ejemplo, en Estados Unidos el habitante promedio pasa sólo 72 minutos cada día en el exterior. Eso significa que si no están en el exterior, entonces tienen que estar adentro, en edificios. En otras palabras, el espacio arquitectónico se ha convertido en nuestro hábitat natural.

Por lo tanto, la arquitectura debiese ser una disciplina popular, apreciada y entendida por todos, sujeta a debates públicos y preocupación general. Los colegios debiesen incluir un curso de arquitectura así como existen cursos de ciencias naturales, matemática e historia. Sin embargo, se mantiene en un misterio cómo es que se crean esos edificios y cuál es el trabajo que realizan los arquitectos.

Se cree comúnmente que, como si se tratara de algún tipo de quiromancia, los arquitectos mágicamente invocan a sus espíritus creativos e imaginan un edificio, así las escuelas de arquitectura devienen en centros de transmisión de los secretos saberes ancestrales (estilos) para concebir obras de arquitectura.

El común de la gente no sabe qué es lo que hacen realmente los arquitectos, sólo sabe que hacen planos, o sea que dibujan lo que los clientes les piden que hagan, y en los casos en que los clientes “ya saben lo que quieren”, o que no quieren “algo muy complicado”, ni siquiera creen que es necesario llamarlo, o por último se da el caso típico del “¿cómo me vas a cobrar tanto, sólo por dibujarme un par de planitos (sic)?

“Si piden a alguien que describa qué es o qué hace un arquitecto, la respuesta es generalmente la misma. Los arquitectos son gente creativa. Les gusta el vino tinto y dibujar en servilletas, o cargan por ahí rollos de planos bajo sus brazos para hablar con el constructor. Aquellos más experimentados dan una respuesta algo más cínica. El arquitecto es alguien que se queda toda la noche despierto dibujando y cae al día siguiente dormido en su escritorio debido al cansancio. No pueden cumplir con las fechas de entrega porque no saben cómo organizar su tiempo o dibujar detalles correctamente”.

Craig Dykers²

Tiene mucha razón la gente en creer lo que cree, porque en muchas escuelas se creen lo del misterio de hacer arquitectura, se les dice a los estudiantes que tienen que inspirarse (para que lo que hagan quede bonito, pero no les dicen cómo) y organizar el programa que les da el profesor. Una maqueta y listo. Se hizo arquitectura y el secreto se mantiene. Conforme van ejercitándose, van adquiriendo oficio en organizar mejor los programas y lo de la inspiración se va poniendo difícil “porque profesor no es nada fácil ser original cada vez que se tienen en frente la hoja en blanco (o la pantalla negra), sobretodo porque para tener buenas ideas hay que estar bien inspirados y a veces no se puede”. Finalmente resultan unos “arquitectos” entrenados simplemente para armar el rompecabezas del programa, que además desarrollan su lado artístico al aumentar

unos cuantos palitos y una buena curva en la fachada. Los *anatectos*.

Si arquitectos por definición etimológica son los que conocen y manejan todas las técnicas, en las facultades de arquitectura se están formando muchos *anatectos*, ignorantes de su propia disciplina e incapaces de abordar los proyectos a partir de sus verdaderas complejidades.

¿Pero qué es eso, porqué se cobra por ese “par de planitos”? ¿qué hacen realmente los arquitectos?

¿Qué es ser realmente un arquitecto?

“Yo afirmo lo siguiente: hay que llamar arquitectura no a unos objetos construidos de acuerdo con unas ciertas técnicas y materiales, sino a un modo de imaginar.”

J.Quetglas³

Efectivamente ser un arquitecto es una manera de usar la inteligencia con una estructura mental concreta, la estructura mental de un arquitecto. Cualquier actividad que se realice posteriormente (sea lo que sea) siempre estará condicionada por el funcionamiento de esa estructura. Se es arquitecto cuando se ha podido hacer de nuestra mente un instrumento para la conciencia arquitectónica; cuando uno realmente está entrenado para percibir el presente y apreciar las cosas desde una inteligencia elaboradamente refinada y la sensibilidad más fina, de tal manera que se puedan comprender el funcionamiento del espacio y el origen de las cosas. El pensamiento del arquitecto es un ejercicio de sincretismo constante entre la realidad y las posibilidades de mejorarla.

“Soy un arquitecto. Antes de llegar a ser arquitecto fui a la escuela durante tantos años que aprendí –y probablemente con ello, alterase mi propia naturaleza– a hacerlo todo con mi cabeza. De la cabeza, los pensamientos van hacia las manos.”

Jacques Herzog⁴

Un arquitecto debe ser curioso, desprejuiciado, creativo, enterado, sensible, reflexivo, sintético y seguro.

El arquitecto es como un compositor en el sentido que no trae sus creaciones al mundo por sí mismo, pero debe conocer íntimamente cada instrumento. Tiene la habilidad del fotógrafo con la luz; el sentido del ritmo del músico (Goethe llamó a la arquitectura “música congelada”); el sentido de la forma y de la masa del escultor, el ojo para el color del pintor. Diseña para cada sentido –cómo se siente un edificio al tacto, cómo suena el eco a través de él, la forma cómo un cuarto te lleva al siguiente, si es que los techos son muy altos o se cierran como una caverna. Debe ser un esteta, con la habilidad del antropólogo de leer los ritmos de una época.

Desde los orígenes de nuestra civilización, los antiguos arquitectos proyectaban los edificios basándose en temas meta-arquitectónicos: intereses cosmológicos, religiosos, narrativos, etc. La función, la calidad espacial, la tectónica, la estética, la economía y la pertinencia al entorno son implícitos al hacer arquitectura. Son los medios, que evidentemente deben estar resueltos en toda arquitectura, pero no los grandes objetivos. Los grandes objetivos que debe cumplir la arquitectura están vinculados con las motivaciones que generan los encargos. La motivación, por ejemplo, de hacer un museo es la de mostrar un hecho cultural, la motivación de hacerse una casa es formalizar una identidad personal, la motivación de hacer un monumento es de contar una historia, etc. Cuanto más refleje la arquitectura la motivación que la hizo necesaria, se habrá cumplido con el objetivo.

No puede pensarse, pues, del arquitecto como alguien que simplemente resuelve problemas evidentes, está claro que puede hacerlo, pero está formado para ir más allá. Decía Louis Kahn «*El cliente ideal no es el que sabe lo que quiere sino el que sabe lo que aspira*». El arquitecto está formado para usar su mente como un instrumento para encontrar las aspiraciones que originan los encargos. Ellos contienen los problemas reales que tienen que resolverse. Eso es lo difícil de aprender, eso es lo difícil de enseñar, eso es lo que la gente no sabe.

En el fondo, un arquitecto es un traductor de sueños, traduce sueños en lugares.

¿Cómo es que se hace esta traducción?

¿Cómo se hace la arquitectura?

El proceso de hacer arquitectura comienza y se desarrolla en el cerebro del arquitecto, en aquella mente instrumento que hemos mencionado anteriormente.

Podemos entender el proceso que se produce en nuestra mente de la siguiente manera: pensemos en el encargo como si fuese una gran piedra tosca y sucia.

Pensemos en la mente del arquitecto como un recipiente conteniendo un ácido.

Cuando se produce el encargo al arquitecto, el recipiente vierte todo el ácido sobre la piedra y la limpia pudiendo incluso derretirla en ciertas partes. Cuanto mayor cantidad y calidad de ácido tenga el recipiente, más limpia quedará la piedra. El ácido es el conocimiento almacenado en nuestra memoria.

En este punto resulta difícil determinar qué figura podemos obtener y en qué posición la veríamos al esculpir esa piedra. Necesitamos develar la piedra aún más. Esculpimos (investigamos) con cuidado, poco a poco vamos encontrando las vetas y la piedra nos va insinuando los caminos a seguir. Conforme vamos avanzando

empezamos a reconocer una figura en cierta posición. Ya sabemos qué vamos a hacer finalmente, ¡tenemos la idea! De ahora en adelante nos dedicaremos a limpiar la figura retirándola de su prisión

“En cada proyecto empezamos con información y desorden, confusión del objetivo, ambigüedad en el programa, una infinidad de materiales y formas. Todos estos elementos, como un humo cegador, se arremolinan en una atmósfera inestable. La arquitectura es el resultado de actuar en esta indeterminación.»

Steven Holl⁵

La gran cantidad de variables que intervienen en un proyecto de arquitectura y la complejidad que representa el hecho de conjugarlas todas, hace necesario entender que la arquitectura se hace a través de un proceso. Como tal está sujeto a una serie de etapas. Es un proceso crítico.

Hacer arquitectura es hacerse las preguntas justas.

- ¿Qué nos encargaron realmente?
- ¿Cómo es el sitio?
- ¿Cuáles son los problemas?
- ¿Qué ideas tuvimos?
- ¿Cómo las resolvimos?

Para luego, responderse todas las preguntas de la forma más profunda. La calidad de la arquitectura estará dada en cómo se hayan planteado las preguntas y la destreza en que se sinteticen todas las respuestas conformando el lugar. No pueden hacerse respuestas ligeras, debe haber un sustento. La educación de un arquitecto debe darse en ese sentido general, a través de un proceso de investigación, no simplemente de trabajar una intuición hasta que pueda generar una forma.

Aunque la arquitectura no es un proceso lineal unidireccional, sino en todo caso una espiral en que los conocimientos que se van adquiriendo retroalimentan el sentido de la dirección y lo elevan a otro nivel, podemos –con fines pedagógicos– mostrarlo de una manera fraccionada.

El proyecto de arquitectura evoluciona a partir de estas etapas

- Memoria
- Investigación proyectual
- Diagnóstico de problemas y oportunidades
- Estrategia
- Diseño coherente

Memoria

Todo proyecto de arquitectura se inicia mucho antes que el encargo mismo. Empieza con nuestra cultura, con nuestro conocimiento, con nuestras experiencias... con nuestra memoria.

“La memoria es la alacena de nuestro pen-

samiento. En ella se almacenan nuestras legumbres, nuestros embutidos, nuestras latas, nuestras carnes y nuestras verduras frescas. La hemos ido aprovisionando a base de pasearnos dubitativos por delante de cientos de estantes exuberantes de mil tiendas y mercados, y acudimos a ella cuando tenemos hambre.

El ingenio es este hambre. Actúa primero evocando gástricamente nuestros platos más memorables y hurga entre los ingredientes posibles de nuestra alacena, algo que colme nuestro deseo y nuestra necesidad.

Hace falta tener una buena alacena si tienes hambre. Y hace falta tener siempre hambre para poder tener una buena alacena. La memoria suministra, el ingenio cocina, y la obra, producto de esa magnífica unión, nutre.”

Daniel Freixes⁶

Cuando nos encargan un proyecto de arquitectura, inmediatamente entra en funcionamiento la memoria para mostrarnos todos los conocimientos y experiencias asociadas al problema en cuestión. En ese momento empezamos a asociar imágenes al proyecto.

Es muy importante ser consciente de eso. La mayor riqueza de un arquitecto es su memoria. Pero hay que cultivarla, acostumbrarnos a obtener toda la información posible y sobre todo saber clasificarla ordenadamente en nuestra mente para poder usarla. Lamentablemente, heredera de influencias religiosas, nuestra sociedad no privilegia el conocimiento, avala constantemente la intuición como sustento creativo suficiente y aún podemos encontrar en las facultades de arquitectura estupideces como que no deben leerse libros o revistas de arquitectura porque ¡podemos influenciarnos! ¡tenemos que ser originales! ¿Es eso acaso admisible en cualquier disciplina?

Decía el extraordinario músico Charlie Parker: *“Aprende todo sobre la música y tu instrumento, luego olvídale y toca como quieras”*. No se puede hacer buena arquitectura si no se conoce toda la arquitectura. Debemos conocer toda la arquitectura que podamos, aunque sea para saber que no somos los peores arquitectos.

“(Trabajando para Peter Behrens) Estaba preocupado en qué era la arquitectura. Le pregunté a alguien, ¿qué es la arquitectura? Pero no me contestó. Me dijo, “olvídate, sólo trabaja. Tú vas a averiguar eso, por ti mismo, más tarde”. Yo me dije, ‘Ésa es una buena respuesta a mi pregunta. Pero quería saber más. Quería averiguarlo. Por esa razón es que yo leía tanto. Por nada más, quería averiguar las cosas, quería estar claro. Qué está pasando. Cuál es nuestro tiempo y de qué se trata todo.

De otra forma, no creía que podíamos hacer algo razonable. De esta manera leía mucho. Compraba todos estos libros y pagaba por ellos. Leía libros de todas las materias.

Mi filosofía arquitectónica salió de leer libros filosóficos. No puedo decirte ahora dónde lo leí, pero sé que lo leí en algún lado, que la arquitectura pertenece a la época y ni siquiera al tiempo, a una época real. Desde que entendí eso, no estaba en la arquitectura por moda. Buscaba los principios más profundos. Buscaba cuál es la esencia de la época. Y eso es lo único que realmente podemos expresar, y que vale la pena expresar”.

Ludwig Mies Van der Rohe⁷

Resulta indispensable cultivar nuestro conocimiento, no sólo leyendo sino también viajando, no sólo en arquitectura o en artes sino en todos los ámbitos de la cultura, porque es así como entendemos la esencia de nuestros tiempos y de dónde alimentamos nuestra arquitectura.

“Yo quiero que la gente que aprende conmigo sea consciente del momento en que está y no qué arquitectura tiene que hacer. Tienen que ser conscientes del momento en que están y de las posibilidades que haya a su alcance y tener una cierta conciencia crítica de lo que hacen. Yo creo que ésta es la mejor manera de acercarse a la profesión antes de pensar que una cierta referencia estilística les puede dar el camino de entrada”

Enric Miralles⁸

Investigación proyectual

“La arquitectura es un trabajo fundamentalmente curioso”

Enric Miralles⁹

Si bien la memoria nos abre la primera puerta en el proceso de hacer arquitectura, resulta fundamental la investigación proyectual. La memoria nos da respuestas generales pero la arquitectura necesita respuestas específicas. La memoria nos refina la investigación. Cuanto más sepamos del problema por resolver, menos preguntas tendremos por responder y más rápidamente encontraremos las respuestas.

La investigación proyectual es esa parte del proceso de la arquitectura que más nos enriquece como personas, pues nos hace conocer profundamente situaciones muy diferentes, de hecho, diseñando un hospital aprendemos de medicina, diseñando un museo de arte aprendemos de arte, diseñando un aeropuerto aprendemos de aviación, etc. Omitir esta etapa es perderse de una de las grandes satisfacciones que brinda el ejercer la arquitectura. Lamentablemente, existe la tendencia que muchos arquitectos hacen esta etapa demasiado corta y

no se le da la importancia debida porque se está preocupado en producir rápidamente una respuesta al problema planteado o porque se cree que con los conocimientos almacenados en la memoria es suficiente para armar el proyecto, y nunca es suficiente.

“Lo que siempre me ha preocupado es cómo en la típica carrera del arquitecto hay un comienzo inicial con ideas, luego un esfuerzo enorme por hacer realidad las ideas y luego al final de este esfuerzo una especie de condición exhausta y vacía en que ya no existen ideas”

Rem Koolhaas¹⁰

La investigación proyectual es esa fase de la creación arquitectónica en que afrontamos el encargo, establecemos todos los aspectos que deben ser tomados en cuenta para desarrollar el proyecto y los estudiamos profundamente. De aquí salen los fundamentos en los que se apoyará el proyecto.

La investigación proyectual se da simultáneamente en dos grandes ámbitos: en la comprensión del tema encargado y en la lectura del lugar a intervenir.

Comprensión del tema

Resulta un paso fundamental en el proceso del proyecto la reflexión sobre cuál es la real naturaleza del encargo. Esta etapa se inicia preguntándonos ¿qué es realmente lo que tengo que diseñar? ¿cómo debería ser, qué antecedentes tiene, cómo funciona, para quién es?

“Un arquitecto, cuando recibe un programa de un cliente, debe empezar desde el comienzo diciendo, ¿cuál es la naturaleza de esta institución? Su primera obligación es ésta”

Louis I. Kahn¹¹

Debemos encontrar las potencialidades del programa. Es en este momento en que buscamos encontrar cuáles son las aspiraciones o los anhelos que originan el proyecto. Los sueños que tendremos que traducir en lugares.

Si es que no se cumple con resolver correctamente este paso, existe el grave peligro de no saber claramente la razón de ser del proyecto en cuestión... se diseña a ciegas.

La investigación proyectual es el proceso de darse cuenta.

Lectura del lugar

“Un edificio está siempre ligado a un lugar en el paisaje, con todos sus trazos culturales. Es bueno saber de estas cosas. Yo trato de pensar en un espacio siempre en su relación con el espacio del costado y con el paisaje. Este nunca es igual, sólo hay respuestas específicas. Si hubiese respuestas generales no me sentiría cómodo. Quizás es bueno ser inteligente y

conocer un montón. No sólo necesito ese tipo de conocimiento, también necesito ese tipo de conocimiento, también necesito saber si construyo aquí o allá”

Peter Zumthor¹²

Efectivamente, no solo debemos investigar profundamente todo lo relacionado con el tema que vamos a diseñar, sino que debemos “leer” el sitio donde vamos a proyectar.

“Un edificio es una forma puesta entre la tierra y el cielo. Entonces te preguntas, ¿cuál es la mejor maldita forma de ponerla entre estos dos?”

Eero Saarinen¹³

Debemos pensar siempre que el lugar en que vamos a construir es un espacio que nos ha cedido la ciudad (o el campo) la cual nos brinda una serie de cosas y que nosotros debemos a su vez devolverle algo positivo. Reciprocidad. El arquitecto debe ser muy responsable con este tema porque uno no está obligado a leer un mal libro o a oír una mala canción, pero no puede dejar de ver un edificio espantoso en frente de nuestra casa.

La lectura del lugar consiste por un lado en encontrar las situaciones obvias que tenemos que manejar para emplazar nuestro proyecto, situaciones como el área, el clima, las vistas o características del entorno. Pero sobretodo, la lectura del lugar consiste en encontrar las situaciones que no son evidentes, esas que sólo pueden percibirse con ojos de ver, con ojos de arquitecto.

“Tenemos ojos dados a nosotros por la naturaleza, pero tenemos que aprender a ver”

Walter Gropius¹⁴

Tensiones, conflictos, paisajes, relaciones, trazos, protagonismos, luces, etc. no se muestran claramente a un observador poco entrenado. Es parte de la labor del arquitecto encontrar las potencialidades del lugar, lograr que la gente descubra lo que hace especial un lugar. Hacer visible lo invisible.

“Tenemos que descubrir la novedad mágica, el carácter singular de las cosas obvias”

Alvaro Siza¹⁵

Identificación de los problemas y las oportunidades

“Al inicio de cada operación tratamos de hacer un inventario de todas las posibilidades, y dejar fuera lo menos posible”

Rem Koolhaas¹⁶

Luego de haberse estudiado todas las consideraciones que intervienen para definir el proyecto que se debe trabajar, de haberse encontrado cuáles son los problemas que la arquitectura debe resolver y con qué oportunidades

cuento para poderlas explotar, se hace una clasificación que los ordena, de los más importantes a los menos, de tal forma que no nos desviemos de los principales objetivos del proyecto. Este momento resulta muy parecido al momento en que el médico realiza un diagnóstico y determina la enfermedad que se tiene que combatir. Es un momento corto pero importante para fijar las ideas. Cuando no se hace correctamente este proceso se pierden los objetivos y resultan arquitecturas gratuitas o inoportunas.

Estrategia

Muy bien, el arquitecto ya sabe cuáles son exactamente los problemas que tiene que resolver en el diseño, sabe qué oportunidades puede explotar para ello, pero ¿cómo lo hace?

“La idea no es un golpe solitario de genialidad, tampoco una palabra susurrada en tu oído por la musa. Es una síntesis de todos los esfuerzos que ha habido en la investigación, en la experimentación; es el ‘tratar una y otra vez’, del que Galileo solía hablar. La idea deriva en una forma tan natural del proceso que es realmente difícil reconocer el momento en que aparece”

Renzo Piano¹⁷

En este momento del proceso creativo, el arquitecto, actúa como un general antes de la batalla, ya tiene toda la información sobre las fuerzas del enemigo así como la información de las características del terreno en que se va a combatir, ya sabe cuál puede ser el punto débil del enemigo y el mejor lugar para llevarlo a pelear. La forma en que hará el ataque aparece naturalmente, casi como una cosa obvia. Quizás el ataque sea por medio de una guerra de guerrillas o quizás atacando en un solo punto de la extensa línea desplegada. Esto equivale en la arquitectura a lo que se denomina la definición del partido, del concepto o de la idea. Pero no puede el general gritarle a sus tropas simplemente ;ataquen en un solo punto de la línea! o ;ataquen en guerrillas! Debe determinar toda una estrategia en la que defina las acciones que se llevará a cabo, quiénes participarán en cada una y de qué manera. En el caso de hacer una película, puede el director tener el argumento, pero con eso solamente no puede hacer una película, no puede decirle a los actores “actúen que la película es así”, a los camarógrafos, “filmen que la película es así”. Tiene que establecer un guión primero.

Así, en la arquitectura, encontramos que los problemas los resolveremos de una manera determinada (concepto, idea, partido, fundamento) que consistirá en una serie de acciones coordinadas que le darán una lógica a nuestro proyecto. Definimos el argumento y el guión.

Resulta muy importante que la estrategia esté orientada a resolver los problemas fundamentales y no problemas menores o peor aún problemas que no existen. Es muy claro el caso en que, por ejemplo, se pide que se diseñe un acuario y viene el arquitecto y dice que su idea es “el pescado”(¿?) entonces su proyecto tiene forma de cojinova (¡!) ¿Es acaso el problema de un acuario el que tenga forma de pescado? ¿tiene acaso el mar o una laguna o un río, la forma de pescado porque contienen pescados? ¿el problema por resolver en un acuario no es acaso el de cómo mostrar el funcionamiento del mundo submarino? ¿no es eso, entonces, lo que debe estar representado?

Recientemente en un concurso arquitectónico se pudo ver algo parecido. Se pidió diseñar un parque que conmemorara los 150 años de la inmigración china al Perú. El jurado premió las propuestas que se basaban en la representación de elementos relacionados con la cultura china: el dragón, el arco chino, la pagoda o el wantán. ¿Acaso el problema no es contar la historia de la dolorosa inmigración? ¿no debiera basarse la propuesta en hablarnos de mestizajes, de desarraigos, de sacrificios, de superaciones, de adaptaciones?

De la estrategia depende, al menos, un 50% la calidad del proyecto. Resulta muy importante que sea lo más clara posible, ya que todo el proyecto se configurará a partir de ella. La estrategia resulta en una especie de constitución del proyecto, en las reglas del juego.

“La organización que abarca toda la forma depende de un concepto central al cual otros elementos se mantienen subordinados”

Steven Holl¹⁸

Diseño coherente

“Buscamos coherencia en el proceso de diseño como un todo, de la primera idea hasta el último detalle en el sitio. La intención tiene que mostrarse en cada momento. La

representación y las herramientas que usamos tienen que estar al servicio de la idea, y también ser los mecanismos que conducen el proceso”

Carme Pinós¹⁹

Con una estrategia clara podemos recién empezar a plantear un proyecto de arquitectura. Este debe estar circunscrito a las condiciones establecidas en la estrategia para que resulte un diseño con coherencia.

Partiendo de la estructura funcional en que se distribuyen los diferentes componentes del programa, cada cosa ocupa su sitio en la lógica del proyecto, cada acción que tomamos, cada línea que trazamos, responde a un plan determinado. Esto no limita para nada la plasticidad del diseño, sino todo lo contrario, lo sustenta. Ese ejercicio se convierte en una aplicación metódica de la razón humana a un problema determinado. Empieza la verdadera libertad creativa. Es la naturaleza quien nos da lecciones al respecto cuando vemos el comportamiento de los fractales, que al repetir un motivo incesantemente produce ese diseño maravilloso que nosotros llamamos mundo.

La coherencia en el diseño nos permite aspirar a la famosa frase de William Blake: ver el universo en un grano de arena.

“En un pequeño planeta en que todo ya ha sido descubierto, diseñar es aún una de las más grandes aventuras posibles”

Renzo Piano²⁰

El diseñar es una aventura, que no es lo mismo que una locura, porque implica una preparación para que las cosas salgan como pensamos, aún cuando estas no resulten. El que se tira al vacío es un loco, no un aventurero.

El arquitecto se aventura en búsqueda de nuevos lugares, los lugares que generan nuestros sueños.

El arquitecto es un traductor de sueños, traduce sueños en lugares. ■

Notas

- 1 Discurso en la inauguración del nuevo edificio del Instituto Berlage, Amsterdam, 1996.
- 2 Conferencia de Snohetta en San Francisco, 1999.
- 3 J. Quetglas, “No te hagas ilusiones”, *El Croquis* 42, Madrid, 1991.
- 4 Entrevista a Jacques Herzog, por Fredy Massad y Alicia G. Yeste.
- 5 Artículo “El fenómeno y la idea”. Página web del autor.
- 6 En el prospecto del curso: “Enunciar el proyecto”. III Bienal de Arquitectura Española, 1995.

- 7 Entrevista realizada por John Peter, 1964.
- 8 Entrevista a Enric Miralles, por Fredy Massad y Alicia G. Yeste.
- 9 Entrevista a Enric Miralles, por Fredy Massad y Alicia G. Yeste.
- 10 Entrevista realizada por Tom Fecht, en la revista de arte *KunstforumInternational*, junio 1997.
- 11 Entrevista realizada por John Peter, 1961.
- 12 Entrevista con Peter Zumthor, Instituto Berlage, Amsterdam.
- 13 Entrevista realizada por John Peter, 1956.

- 14 Entrevista realizada por John Peter, 1964.
- 15 A. Siza, *Profesión poética*, Gustavo Gili, Barcelona, 1988.
- 16 *The critical landscape*, 010 Publishers, Rotterdam, 1997.
- 17 En el libro *Logbook* de Renzo Piano, 1997.
- 18 Artículo “El fenómeno y la idea”. Página web del autor.
- 19 En el libro *Carme Pinós, algunos proyectos desde 1991*, Barcelona, 1998.
- 20 En el libro *Logbook*, de Renzo Piano, 1997.