



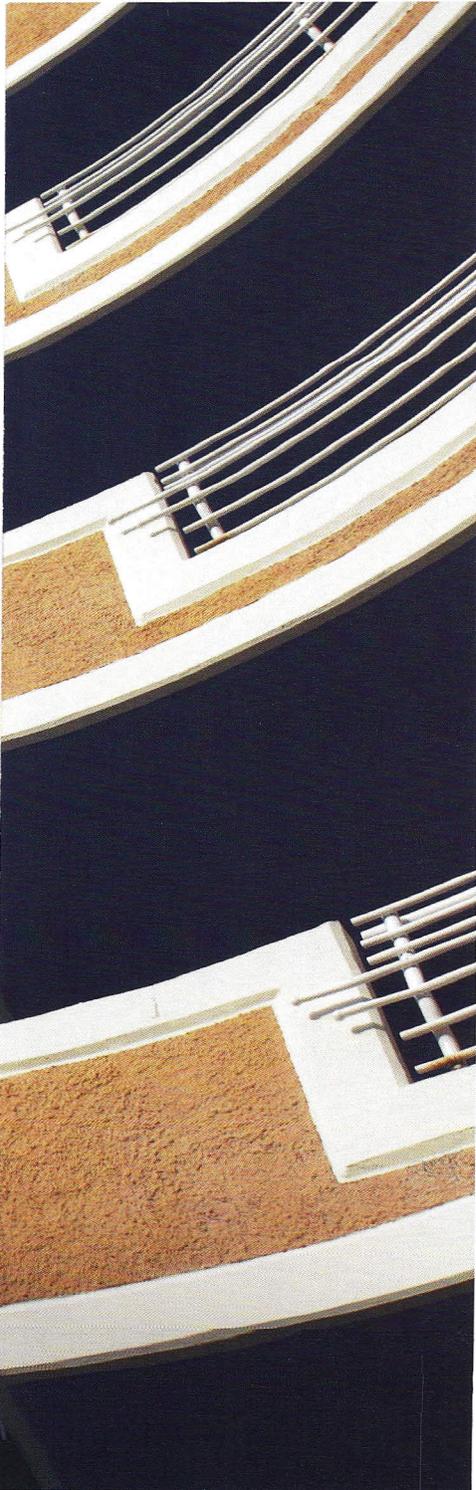


conversando con...

PAOLO PORTOGHESI

*Angela García Codoñer
Marina Sender Contell
Manuel Gimenez Ribera*





Paolo Portoghesi (nacido 2 de noviembre de 1931 en Roma) es un importante arquitecto italiano, teórico, historiador y profesor de arquitectura en la Universidad de La Sapienza en Roma. La carrera académica de Paolo Portoghesi comenzó en 1962 con la tarea de profesor de Literatura Italiana en la facultad de arquitectura de la universidad de Roma "La Sapienza". Desde 1967 a 1977 estuvo enseñando historia de la arquitectura en el Politécnico de Milán, donde es nombrado director en 1968.

Desde 1995 enseña diseño de la arquitectura en la Universidad de Roma. Siempre ha trabajado compaginando la investigación histórica y el ejercicio como arquitecto, teniendo en cuenta la rehabilitación de la memoria histórica en la tradición de la arquitectura moderna.

Ha dirigido la edición de la revista "Controspazio" desde 1969 hasta el año 1983.

En 1979 fue nombrado director del sector de la arquitectura de la Bienal de Venecia. En su puesto, encargó a Aldo Rossi construir el Teatro del Mondo, un teatro flotante de madera fuera de Venecia que navegó a través del mar, y en 1980 organizó la exposición Presencia del Pasado en la que, junto con diecinueve arquitectos de renombre mundial (como Robert Venturi, Charles Moore, Hans Hollein, Frank Gehry, Ricardo Bofill, Robert Stern, Franco Purini, Oswald Mathias Ungers y Paul Kleihus), construyó la Strada Novissima.

Paolo Portoghesi se ha especializado en la enseñanza y la investigación de la arquitectura clásica, en especial la arquitectura barroca y, en particular de Borromini.



Su interés por la arquitectura contemporánea ha estado basado siempre en la defensa de una forma orgánica de la modernidad. Esta actitud ha seguido en toda la carrera de Portoghesi, y es claramente visible en su arquitectura. También es evidente su preocupación por los estudios de la naturaleza, teoría que expone en su más reciente libro de "Naturaleza y Arquitectura" (2000). Ha sido premiado en numerosas ocasiones. En 1963 se le concedió el IN/Arch premio nacional de Crítica Histórica italiana. Es miembro de la Accademia Linguistica (Genova) y del Arti del Disegno (Florenia), es miembro honorario de la Accademia di Brera, miembro extranjero de la Academia Rusa de Arquitectura, Instituto Americano de Arquitectos. Miembro honorario de la República de Italia y Gran Croce di Cavaliere, Académico de San Luca y Lincei.

Se le concedió la laurea honoris causa por la Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne, y el otro por la Université de Genève, la Legión de Honor, el título de Comendador de l'Ordre des Arts et des Lettres por el secretario francés de la cultura y las comunicaciones Fritz Lang, Cultori di Roma la medalla de oro, el Universum y el premio Galileo Galilei Orden decoración, Sun clase, por el Gran Oriente de Italia, Gran Maestro.

Desde 1998 es vicepresidente de Green Cross Italia. Ha recibido el premio 2005 Campidoglio para la cultura Paolo Portoghesi es un arquitecto al que le caracteriza la justificación teórica en todo lo que hace. Él combina en sí mismo el talento de un historiador y de un crítico, así como la de un arquitecto creativo.





El pasado mes de febrero de 2008, estuvimos conversando con él, sobre el uso de las nuevas tecnologías en el proceso gráfico arquitectónico....

Como docentes de expresión gráfica arquitectónica, se nos plantea constantemente la problemática de la coordinación de las nuevas tecnologías con la representación gráfica manual. Coincidimos con Paolo Portoghesi en el que el dibujo

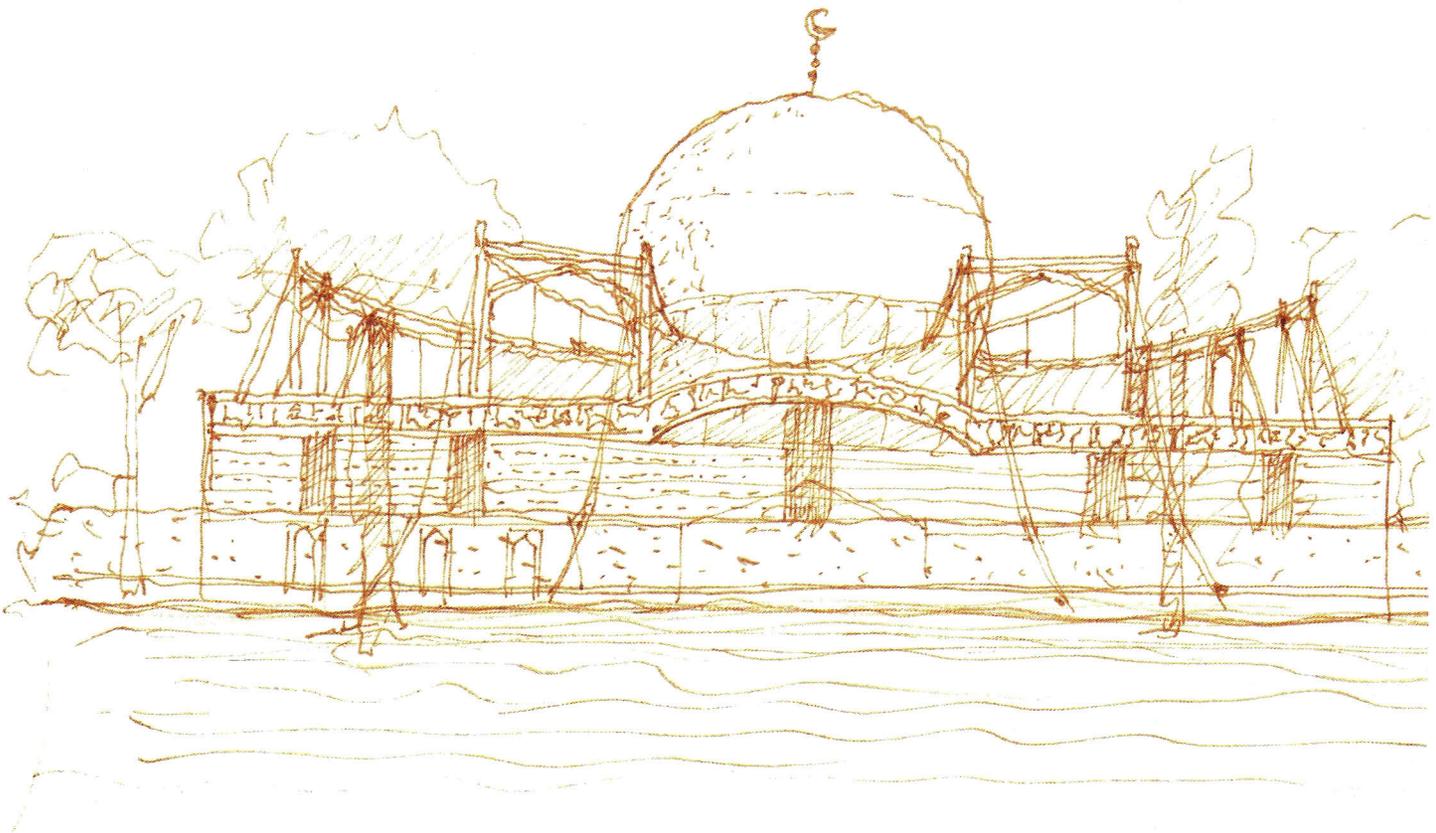
de arquitectura es "antes que un conjunto de líneas trazadas sobre un pedazo de papel, un conjunto de operaciones establecidas por la mente humana".

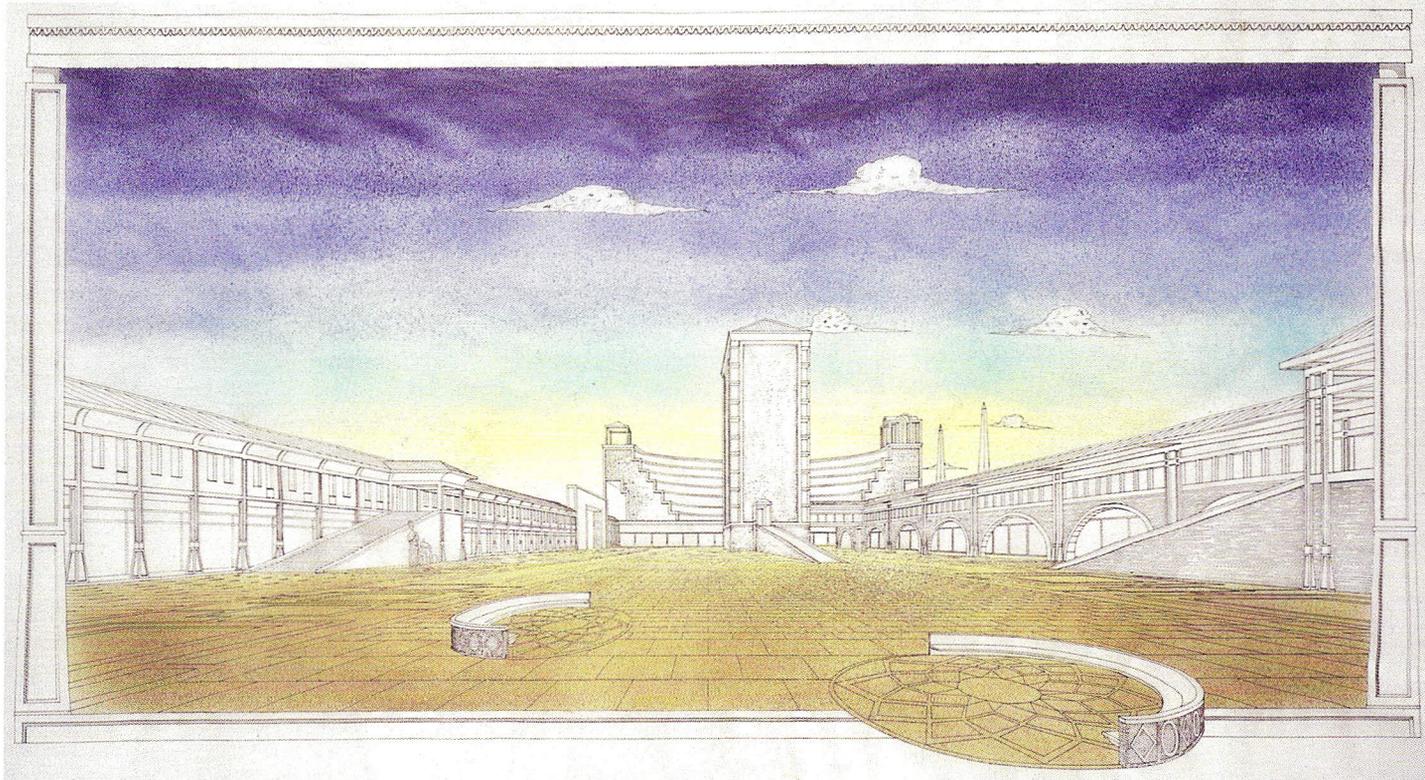
Consideramos, por esto, que se debe valorar la importancia del dibujo de croquis, del dibujo de boceto, en el que se centra su valoración como recurso en el proceso de diseño, como instrumento de diálogo y monólogo del arquitecto consigo mismo. ¿Que opina de la influencia de las nuevas

tecnologías gráficas a la hora de entender y proyectar arquitectura?

Considero importante poner directamente en relación el cerebro y la mano, el pensamiento arquitectónico y el dibujo. Si no existe esta relación directa, se pierde uno de los momentos fundamentales del proyecto. Y se corre el riesgo de sustituir este momento por un proceso analítico que intenta sustituir

la moschee sul fiume





a un proceso sintético. Así pues, inevitablemente, existe una pérdida, completamente negativa.

Por ejemplo, yo, a mis estudiantes de proyectos les doy la tarea de rellenar un cuaderno con bocetos. Si no presentan este cuaderno, no llevan a cabo el examen. Y, justamente, a través de este método, intento hacerles comprender la importancia de expresarse directamente a través de la mano. Porque el alumno, al volver a ver sus bocetos, puede, en cierto sentido, reconstruir la historia de su proyecto. Así, yo intento hacerles entender la importancia de que esta historia suceda de manera documentada.

Paradójicamente, el ordenador esconde una fase proyectual que es funda-

mental. Yo no soy un enemigo del ordenador, porque considero que la posibilidad de proyectar en tres dimensiones, en dimensiones reales, es un elemento muy importante y muy positivo, pero considero que, sobre todo los jóvenes, deberían empezar a usar el ordenador después de haber ejercitado la mano, después de haber dedicado una parte de su trabajo al dibujo.

Y ¿no puede influir el utilizar el ordenador en el proceso gráfico del diseño? ¿No va a cambiar mucho, Ud. que es historiador, la arquitectura?

Digamos que éste es el problema: ¿puede tener el ordenador un papel creativo o, de alguna manera, puede tener el or-

denador una influencia a través de su metodología, sobre el proyecto?

Yo no creo en la posibilidad de que al ordenador le corresponda un papel creativo y que pueda desarrollarlo. Creo, sin embargo, que el uso del ordenador ya ha influido, y seguirá influyendo, de manera determinante, en la historia de la arquitectura. Y ésto, tanto en sentido positivo, como negativo. ¿Cuál es el sentido negativo? Lo vemos en una buena parte de la producción arquitectónica que, digamos, ha perdido el contacto con la realidad y es un juego formal, en el que asistimos, con frecuencia, a la gratuitad del proyecto arquitectónico. Son movimientos continuos de elementos cuyo objetivo es solamente el de crear un conjunto caótico o armonioso, tiene po-





ca importancia, un conjunto que ya no tiene las características de la arquitectura, porque no responde a ninguna exigencia humana, y no contribuye a mejorar la vida del hombre.

Estoy convencido de que la arquitectura, en su historia, tiene un sentido en relación con la vida del hombre. Y cuando pierde el contacto completamente con la vida, la arquitectura acaba en un papel formal. En la mejor de las hipótesis, puede ser escultura, pero ya no arquitectura en el pleno sentido de la palabra.

Quiere decir que los estudiantes tienen un poco de miedo a los dibujos a mano libre, porque existe mucha ignorancia hacia el lenguaje gráfico. En cambio la máquina les resulta... Les da menos miedo, el ordenador les aporta seguridad.

Pero los alumnos pierden el gusto por el dibujo. Y para nosotros, como docentes, nos preocupa como transmitirle al alumno, precisamente, que siendo importante la destreza a la hora de manejar las nuevas tecnologías, no se puede perder el dibujo a mano para un arquitecto.

Claramente se entiende porqué los jóvenes a menudo no dibujan. Porque, al empezar a trabajar inmediatamente con el ordenador, no sienten la necesidad, y tienen miedo a abandonarse a un medio en el que es muy importante la ha-

bilidad. Ante todo, yo hago un esfuerzo con mis alumnos para mostrarles que la habilidad no tiene mucha importancia. Es decir, los arquitectos que saben dibujar bien, con frecuencia, tienen dificultad a la hora de realizar las obras. Naturalmente hay excepciones en la historia: Filippo es un gran dibujante. Pero normalmente, no es por la habilidad del dibujo por lo que se destaca un arquitecto, un verdadero arquitecto. El lenguaje gráfico es un lenguaje que no tiene necesidad de cualidades estéticas, es una transcripción del pensamiento, y es suficiente conseguir dar una idea general de este pensamiento para que obtenga su resultado. Explicándoles ésto, los estudiantes cogen más confianza, empiezan a garabatear. Porque, en efecto, el garabato es un modo de aprender a dibujar.

Yo estudié el "Liceo Classico" (Letras), cuando empecé en la universidad no sabía dibujar en absoluto. Poco a poco aprendí, haciendo el esfuerzo de representar lo que pensaba. Naturalmente, nunca he llegado a realizar buenos dibujos, como los que hacían algunos compañeros míos de clase, pero luego ví que los buenos dibujos acababan ahí: no eran un instrumento para proyectar bien. Por tanto, lo que es cierto es que el ordenador, por ejemplo, permite, una

vez separado un objeto, deformarlo en mil modos diferentes. Hasta ahora, esta posibilidad ha sido, no sólo usada, sino abusada. en el sentido de que deconstructivismo no es más que, digamos, una forma imaginada, primero en una cierta manera, y luego descompuesta. Parece que el ordenador está hecho adrede para ésto.

Es un juego, una frivolidad..."

Exacto. Es lo contrario de construir. Construir quiere decir poner juntas cosas según una lógica, según un pensamiento... También, al menos en ciertos límites, teniendo en cuenta los vínculos de la línea, del peso...

El dibujo es un instrumento indispensable. Es también un instrumento que da un gran placer a quien lo ejerce porque podría decir, que una de las características del dibujo es ser ya, de alguna manera, un fenómeno estético.

Por tanto, digamos, y la persona que dibuja lo sabe muy bien, es una actividad que tiene un aspecto, ¿cómo se podría decir?, fascinante. Coger un folio, que primero es de un vacío absoluto, y luego, poco a poco, se enriquece, se convierte en un objeto...

En definitiva, pienso que la tarea de los profesores es hacer que los estudiantes se enamoren del dibujo.

