

Marco Frascari

(*)Originalmente "The Tale-the-late detail", publicado en: *Theorizing a New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory 1965-1995*, Nesbitt, Kate editor. Princeton Architectural Press, New York 1996.

Traducción del inglés por
Fernando Pérez Villalón.

La comunidad arquitectónica ha adjudicado tradicionalmente a Mies Van der Rohe la frase "Dios está en el detalle"¹. La versión alemana del dicho, *Der liebe Gott steckt in Detail*, tal vez la fuente original de la máxima de Mies, fue utilizada por Aby Warburg para describir el método iconográfico de investigación en historia del arte. La versión francesa ha sido atribuida a Gustave Flaubert, en cuyo caso la máxima se refiere a un modo de producción literaria². El denominador común de estas diferentes formas y usos tiene que ver con una concepción del detalle como expresión del proceso de significación: es decir, la atribución de sentido a objetos producidos por el hombre. Los detalles son, por tanto, los *locii* en los que el conocimiento se constituye como un orden en el cual la mente ve reflejados sus propios procesos, es decir, *logos*³.

El objetivo del presente trabajo es indicar el rol de los detalles como generadores, un rol que generalmente se asigna a la planta, y mostrar que la tecnología, con su presencia ambivalente, en tanto que "*techné del logos*" y "*logos de la techné*"⁴, es la base para la comprensión del rol de los detalles. En otras palabras, tanto la construcción [*construction*] como la concepción [*construing*] arquitectónicas están en el detalle, es el detalle lo que se utiliza para construir, en el sentido físico pero también semántico, gramatical, de la palabra. Difícil de aprehender en una definición dimensional tradicional, el detalle arquitectónico puede definirse sin

embargo como la unión de la construcción material, resultado del *logos de la techné*, con la construcción gramatical, resultado de la *techné del logos*.

Los detalles son mucho más que elementos subordinados; pueden ser considerados unidades mínimas en la producción arquitectónica de sentido. Estas unidades han sido aisladas en núcleos espaciales o elementos composicionales, en módulos o medidas, en la alternancia de vacío y solidez, o en la relación entre interior y exterior⁵. La propuesta de que el detalle es la unidad mínima de producción es más fructífera debido al doble rol de la tecnología, en la que se unen lo tangible y lo intangible de la arquitectura. Como señala Jean Labatut, un profesor de arquitectura de Princeton formado en la tradición de Beaux Arts, "Sean cuales sean los espacios y dimensiones involucrados, es el estudio preciso y la buena ejecución de los detalles lo que confirma la grandeza arquitectónica: 'El detalle cuenta el cuento' "⁶. En los detalles se hallan posibilidades de innovación e invención, y es por medio de ellos que los arquitectos pueden dar armonía a los ambientes más desordenados o difíciles que genera una cultura⁷. La noción de que la arquitectura es resultado de la resolución, sustitución y diseño de detalles subyace siempre en las reflexiones de los arquitectos. En otras palabras, algo hay de verdad en el clásico lugar común: "Eso podría ser gran arquitectura si alguien se hubiera preocupado de resolver los detalles..." La atención prestada a los detalles es el medio más importante para

evitar que un edificio fracase, en las dos dimensiones de la profesión arquitectónica: lo ético y lo estético. El arte de los detalles consiste en reunir los materiales, elementos, componentes y partes constitutivas de modo estético y funcional. La complejidad de este arte del reunir es tal que un detalle que funciona satisfactoriamente en un edificio puede no resultar en otro por razones muy sutiles⁸.

Desarrollaré la discusión del rol de los detalles en el proceso de significación arquitectónica en dos partes, analizando sucesivamente la comprensión del rol del detalle en dos ámbitos diversos pero interrelacionados, lo teórico y lo empírico. La primera parte de este artículo consiste en la búsqueda de una comprensión del concepto del detalle en diferentes niveles de la producción arquitectónica. El resultado de esta indagación es la identificación conceptual del detalle con la junta y el reconocimiento de que los detalles mismos pueden imponer un orden al conjunto por medio de su propia ordenación. En consecuencia, la comprensión y ejecución de detalles constituye el proceso básico por el cual la práctica y las teorías debieran desarrollarse.

La segunda parte es un análisis de la arquitectura de Carlo Scarpa (1906-1979), un arquitecto de la región del Veneto. En la arquitectura de Scarpa, como señaló Louis Kahn, "el detalle es la adoración de la naturaleza." La producción arquitectónica de este arquitecto, en la que la adoración de la fabricación de juntas es casi obsesiva, permite una interpretación empírica del rol del detalle en el proceso de significación, considerándolo como parte de los procesos tanto físicos como semánticos de construcción cultural. En la obra de Scarpa, las relaciones entre el todo y las partes y las relaciones entre técnica y dibujo permiten que la identidad de los procesos de percepción y producción se concrete *in corpore vili*, es decir, uniendo en la realización física y en el uso de los detalles la construcción física y semántica de una obra.

El diccionario define "detalle" como una pequeña parte en relación con un todo más amplio. Sin embargo, para la arquitectura esta definición es contradictoria, si no carente de sentido. Una columna es un detalle, pero también un conjunto más amplio puede serlo, y un templo clásico redondo completo es a veces un detalle, como cuando es usado como una linterna en el remate de una cúpula. En la literatura

arquitectónica, las columnas y capiteles se clasifican como detalles, pero también los *piani nobili*, vestíbulos y pérgolas. El problema de la escala y dimensión en clasificaciones de ese tipo, así como la relación entre pequeñas edificaciones y edificios vuelve inútil la definición de diccionario en arquitectura. Sin embargo, es posible observar que cualquier elemento arquitectónico definido como detalle es siempre un encuentro, una junta. Los detalles pueden ser "encuentros materiales", como en el caso de un capitel, o "encuentros formales", como en el caso de un vestíbulo que conecta el espacio interior y el exterior. Los detalles son en tal caso, un resultado directo de la realidad múltiple de las funciones arquitectónicas. Son las expresiones mediatas o inmediatas de la estructura y el uso de los edificios⁹. La etimología de la palabra "detalle" no ayuda para nada a comprender el uso arquitectónico del término¹⁰. En la literatura arquitectónica, el término comenzó a aparecer en las obras teóricas francesas del siglo dieciocho y desde Francia se difundió por toda Europa. Esta difusión fue debida a la vinculación del término con el concepto de "estilo" y a la influencia activa de la crítica literaria y la teoría francesas en los arquitectos neoclásicos de esa nación. En 1670, Despreaux Nicolas Boileau, en la primera parte de su *Ars Poétique*, advirtiendo contra el uso de detalles superfluos en poemas, propuso una analogía entre un edificio y un poema exageradamente detallistas¹¹. En el siglo dieciocho, esta analogía era ya un lugar común y, atribuyéndosela a Montesquieu, Giovanni Battista Piranesi la atacó como trivial en defensa de su teoría arquitectónica de edificios detallistas¹².

Fueron los teóricos franceses de la *architecture parlante* quienes consolidaron formalmente el rol del detalle en la producción arquitectónica. En la analogía de la "arquitectura parlante", los detalles se equiparan a las palabras que conforman una frase. Y, tal como la selección de las palabras y el estilo dan carácter a la frase, la selección de detalles y el estilo dan carácter a un edificio. También Joan Soanne, en una de sus conferencias sobre arquitectura, señaló el importante rol del detalle como generador del carácter de un edificio: "Nunca es demasiada la atención que se presta a la producción de un Carácter distintivo, no sólo en los grandes rasgos, sino también en pequeños detalles; incluso una moldura, por ejemplo, por muy

diminuta que sea, contribuye a aumentar o disminuir el carácter del conjunto del que forma parte"¹³.

En la tradición Beaux Arts, la comprensión del rol de los detalles como generadores de carácter determinó medios gráficos sumamente singulares para su estudio, la *analítica*. En esta representación gráfica de un edificio al diseñarlo o estudiarlo, los detalles tienen un rol predominante; están compuestos en diferentes escalas con la intención de poner de relieve el diálogo entre las partes en la configuración del texto del edificio. A veces el edificio completo se halla presente en el dibujo, generalmente representado en una escala minúscula, de modo que parezca un detalle más entre los otros. El origen de la analítica y su rol en la construcción semántica de la arquitectura puede retrotraerse a la técnica de concepción gráfica y composición desarrollada por Piranesi en sus croquis que daban testimonio de la *magnificenza* de la arquitectura romana. Se trata de interpretaciones gráficas, con mayor inclinación viquiana, de la comprensión por parte de Carlo Lodoli del ambiente construido como una suma de detalles inadecuados que debieran ser sustituidos por otros más apropiados¹⁴. Otra forma de la *analítica*, como ilustración de la arquitectura italiana, puede verse al reverso de los billetes de las liras italianas hoy en día.

Es importante notar que la *analítica* como análisis gráfico de detalles, se desarrolló en un período en el cual los arquitectos no necesitaban preparar dibujos de trabajo para mostrar la construcción de los detalles. Los dibujos no incluían casi detalles ni dimensiones. El diseñador podía depender casi por completo de sus artesanos. Los constructores no necesitaban dibujos que les mostraran detalles cuya ejecución era bien conocida por todos. La construcción de los detalles se dividía entre los diversos proveedores, quienes proporcionaban el conocimiento necesario para ejecutarlos. Los mismos artesanos que proporcionaron la información para la *Encyclopédie* de [Denis] Diderot y [Jean le Rond] D'Alembert eran capaces de construir el dibujo con el ojo exacto del artista, y la *analytique* fue simplemente la fuente de comprensión del rol ordenador de un detalle en la composición total¹⁵.

La producción de los detalles, como estaba organizada antes del desarrollo de la sociedad industrial y motivada por necesidades culturales distintas, se

volvió problemática en una sociedad de orientación primordialmente económica. Los edificios comenzaron a ser considerados ya no como depósitos socioculturales duraderos, sino como inversiones económicas de existencia planificadamente breve. Dos reacciones extremas se derivaron de este cambio en el rol de los edificios. Una de las reacciones fue que los diversos participantes en la tarea constructiva ya no inferían los detalles de los planos de diseño. Los detalles se estudiaban y resolvían en los tableros de dibujo. La mano de obra artesanal fue remplazada por el diseño planificado, y el desarrollo de los detalles “reales” fue reemplazado por procedimientos “virtuales”. Desde este punto de vista, el detalle dejó de ser parte del edificio. El detalle no se consideraba ya como un encuentro, sino como un dibujo de producción. En un glosario de construcción norteamericano, el término “detalle” se define como la “delineación a escala real o grande de cualquier porción de un diseño arquitectónico”¹⁶. Un glosario francés fue aún más específico en definir esta comprensión del detalle: “Detalle: especificación o descripción del trabajo que debe realizarse en la ejecución de un edificio”¹⁷. Según esta interpretación, los “detalles” son medios verbales y gráficos de controlar el trabajo de equipos variables de trabajadores sin vocación que no están preparados para lo que hacen y que son posiblemente deshonestos en lo financiero. La segunda reacción al cambio que ocurrió en el rol de los detalles puede ejemplificarse con la arquitectura producida por el Movimiento *Arts and Craft*. El detalle, en este movimiento, era considerado un medio para la redención de los trabajadores. La habilidad y el conocimiento requeridos para la ejecución de los detalles fueron devueltos a los trabajadores. La mano de obra era considerada el único parámetro para los detalles, considerados en sí mismos como una refinación de la tradición constructiva. El conocimiento de los detalles y de las habilidades ligadas a ellos era el medio necesario para la práctica de la profesión arquitectónica, dado que era su tarea seleccionar a los trabajadores apropiados para cada uno de los detalles. Esta dualidad en la producción física de los detalles se encuentra también en la producción mental. Sirviéndose de una analogía conceptual, es posible definir a la arquitectura como un sistema en el que hay una “arquitectura total”, el argumento

[*plot*], y una arquitectura detallada, el relato [*tale*]. La arquitectura detallada se basa en “el proceso constante de introducir elementos extrasistemáticos en el ámbito del sistema y expulsar elementos sistemáticos al área del no sistema... La piedra que los constructores de un sistema estabilizado rechazan por ser, en su opinión, superflua e innecesaria, termina siendo la piedra angular del sistema siguiente”¹⁸. Según este punto de vista, la arquitectura se vuelve el arte de la selección apropiada de detalles en la estructuración de un relato. Un argumento con los detalles apropiados se convierte en un “relato” exitoso y completamente desarrollado. La arquitectura como arte de lo apropiado es el tema de la teoría arquitectónica de Leon Battista Alberti. Alberti considera a la arquitectura el arte de la selección de detalles apropiados cuyo resultado es la belleza, una meta significativa. Él define a la belleza como “la armonía de todos los detalles en la unidad a la que pertenecen”; en otros términos, la belleza es la reunión hábil de partes según una normativa por la cual nada puede añadirse, sustraerse o modificarse para peor. Generalmente, este principio ha sido interpretado como una afirmación de que un edificio debiera ser un todo completo y terminado, una arquitectura total. Alberti, sin embargo, no aplica este concepto al edificio real, sino al mental¹⁹. La junta (es decir, el detalle) es el lugar de encuentro de la construcción mental y la construcción efectiva. Un perfecto ejemplo de esta unión de función mental y representación material es la fachada del Palazzo Rucellai, diseñado por Alberti en Florencia. A pesar de que la fachada está incompleta, y ello se ve claramente, los detalles están completos, y nada puede agregarse o restarse para peor. Los surcos de las juntas de los bloques de piedra que componen el grueso revestimiento del *schacciato* florentino (que representa la estructura de poste y viga de los tres órdenes clásicos superpuestos, puestos en relación con ventanas arqueadas y muros de relleno) son la solución al problema matemático que plantean las relaciones entre las diversas partes de la fachada. En numerosos casos, los encuentros no son reales, y la forma de las piedras no es tan regular como parece: se tallaron falsos surcos en la piedra para que la arquitectura detallada estuviera completa y para ofrecer su prueba al mismo tiempo. La búsqueda de “belleza” de Alberti es el establecimiento de una relación precisa

entre el detalle y el sentido que se le otorga. La belleza es el resultado de un proceso de significación, y la armonía es el proceso mediante el cual ello se logra. La armonía es la correspondencia de tres requisitos básicos: 1) Número, 2) Terminación, 3) Disposición²⁰.

El *Número* es un sistema de cálculo: “La técnica del cálculo es parte de la técnica de construcción de casas”²¹. Los números son de este modo herramientas para generar sentido. Hay elementos en la arquitectura y, para construir, es necesario deducir relaciones numéricas entre ellos. En un *triforium*, tres arcos se ligan a cuatro columnas para producir una serliana. La prueba se halla en los detalles, y se expresa en términos de moldura, capiteles, bases y piedra angular. La “numerología” es, entonces, para Alberti, una técnica para la selección de figuras, indicadora de que los detalles se relacionan con formas memorables, como el cuerpo humano, o figuras cosmológicas²².

Las *terminaciones* son el procedimiento matemático para definir las dimensiones de las direcciones en las que se encuentra el espacio de los objetos arquitectónicos. Los límites de los cuerpos tridimensionales de la arquitectura se definen por medio de un sistema de proporciones. Proporción o “analogía” es el uso de las relaciones en una medición²³. Un sistema analógico es un conjunto de normas para la creación y combinación de detalles. Una medida básica o módulo es la norma de la que se derivan todos los largos, anchos y alturas, y todos los detalles se miden a partir de ella. En consecuencia, todas las partes de un edificio estarán relacionadas unas con otras de manera directa e inteligible. Esta relación se mantiene incluso cuando su forma no se ha expresado verbalmente aún. La *disposición* es la composición según los lugares, es decir, la colocación funcional de los detalles. La función en este caso no abarca sólo las dimensiones prácticas y estructurales, sino también las dimensiones históricas y estéticas²⁴. La disposición de los detalles está por tanto íntimamente ligada a los otros dos requerimientos: el número y la analogía. El detalle no se define entonces a partir de la escala, sino que más bien la escala es la herramienta que permite controlarlo.

La construcción matemática y geométrica del detalle arquitectónico no es en absoluto una cuestión técnica. La cuestión debiera considerarse como parte del problema de la fundación filosófica de la arquitectura o

de la geometría y, en último término, en relación con las teorías de la percepción. Los procesos de diseñar, ordenar materiales y construir una casa son técnicas del mismo modo en que la geometría es una técnica por medio de la cual el diseñador, el constructor y el usuario de una casa transforman el signo apropiado con el fin de predecir la ocurrencia de un determinado acontecimiento. Esta técnica (geometría) nos proporciona una estructura para describir el mundo construido, un marco conceptual al interior del cual el diseñador, el constructor y el usuario pueden hacer calzar una experiencia empírica. La geometría nos enseña cómo derivar por medio de transformaciones una forma de otra.

De este modo, la geometría no afirma hechos, sino que nos proporciona la forma de afirmarlos. Nos da una estructura lingüística o conceptual para la construcción mental y física de un edificio. Las estructuras geométricas insertas en los detalles arquitectónicos no afirman hechos, sino que proporcionan la estructura que permite afirmar hechos al interior de una "escala". Ellas nos dan una manera de llevar a cabo comparaciones que relacionan significativamente detalles arquitectónicos percibidos visualmente. La noción de detalles percibidos individualmente puede ilustrarse con el fenómeno conocido como "visión indirecta", como lo explica Hermann von Helmholtz:

El ojo representa un instrumento óptico con un campo muy amplio de visión, pero sólo una parte pequeña y estrechamente limitada de ese campo de visión produce imágenes claras. El campo completo corresponde a un dibujo en el que la parte más importante del conjunto está claramente delineada pero la periferia está sólo esbozada, cada vez menos definida a medida que se aleja del objeto principal. Gracias a la movilidad del ojo, sin embargo, es posible examinar cuidadosamente cada punto del campo visual de modo sucesivo²⁵.

Las investigaciones de Helmholtz en torno a la representación visual lo convencieron de que los estímulos sensoriales sólo proporcionan signos de la presencia de la arquitectura, pero no una comprensión adecuada de ésta. Tales signos, es decir, los detalles, adquieren un significado por virtud del cual se convierten en transmisores

de conocimiento por medio de un largo proceso de asociación y comparación, así como por medio de un conjunto de relaciones geométricas²⁶. Las relaciones geométricas que se incorporan tanto a un ambiente natural como a un ambiente construido determinan la comprensión del campo amplio de visión. La relación geométrica o la proposición en la base del pilar compuesto de la arquitectura del alto gótico expresa por sí misma cada factor de la superestructura impuesta. Tales relaciones son resultado de la transformación en piedra del segundo requisito de la escritura escolástica, de un "arreglo de acuerdo a un sistema de partes homólogas y partes de partes"²⁷. Los detalles, de ese modo, son percibidos y comprendidos de manera individual y sin embargo forman a la vez un todo indivisible. Walter Benjamin también se ha referido al problema de la percepción de detalles en el ámbito de la apropiación arquitectónica:

Los edificios son apropiados de manera doble: por el uso y por la percepción, o más bien por el tacto y la vista... La apropiación táctil se logra no tanto por medio de la atención como por el hábito. En lo que concierne a la arquitectura, el hábito determina en gran medida incluso la recepción óptica²⁸.

Esta es una teoría empírica que considera toda percepción espacial como dependiente de convenciones y toma, no sólo a las características, sino incluso a los detalles como nada más que signos cuyos significados pueden aprenderse sólo por medio de la experiencia. Estas convenciones son la base de la arquitectura comprendida como existencia, forma y localización de objetos externos. Esto es lo que Helmholtz denomina "percepciones"²⁹. Las percepciones son las ideas o signos de objetos resultantes de una interpretación de las sensaciones llevada a cabo por procesos de inferencia geométrica inconsciente. La disposición de detalles tiene un rol clave en estos procesos de inferencia. Las sensaciones visuales guiadas por las sensaciones táctiles generan proposiciones geométricas. En la arquitectura, sentir una baranda, una esquina, o notar la ubicación de una viga en un muro, son elementos coordinados de sensaciones visuales y táctiles. La localización de esos detalles origina las convenciones que vinculan una percepción a un sentido determinado. La

concepción del espacio arquitectónico que se logra de este modo resulta de la asociación de imágenes visuales de detalles, obtenidas por medio del fenómeno de la visión indirecta, con la proposición geométrica que implican las formas, las dimensiones y la ubicación, desarrolladas al tocar y recorrer un edificio. El arte del detalle puede encontrarse en su forma más sofisticada y docta en la obra de Carlo Scarpa. Las siguientes palabras de Louis Kahn sirven para dar inicio adecuadamente a un análisis del concepto de detalle en ella:

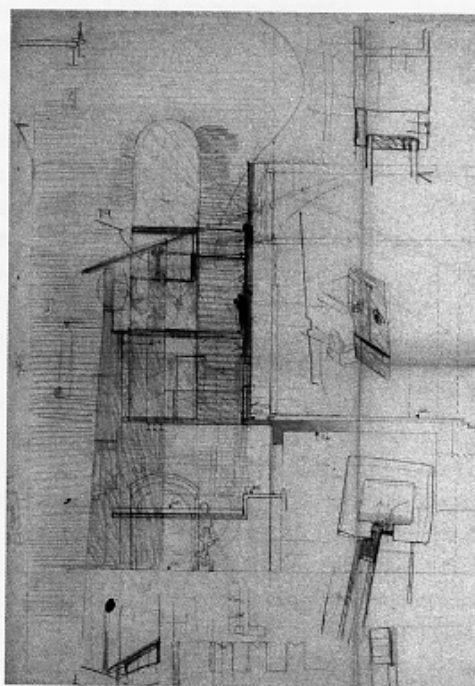
En la obra de Carlo Scarpa
Belleza
el primer sentido
Arte
la primera palabra
luego asombro
luego la realización interna de la forma
el sentido de conjunto de elementos
inseparables.

El Diseño interroga a la Naturaleza para dar presencia a los elementos. Una obra de arte vuelve manifiesta la completud de la Forma de la sinfonía de siluetas selectas de los elementos. En los elementos la junta inspira el ornamento, su celebración. El detalle es la adoración de la Naturaleza³⁰. La "adoración del encuentro" en la arquitectura de Scarpa es una perfecta realización de la armonía albertiana. Cada detalle nos relata la historia de su fabricación, de su ubicación y de sus dimensiones. La selección de los detalles apropiados es el resultado de la aprehensión singularizada de sus roles funcionales. Los detalles de la arquitectura de Scarpa no sólo resuelven las funciones prácticas, sino también funciones históricas, sociales e individuales³¹. La arquitectura de Scarpa puede clasificarse genéricamente como la fusión de los principios de la arquitectura orgánica enunciados por Frank Lloyd Wright con una docta esencia artesanal de la región del Veneto mezclada con tecnologías antiguas y modernas. Sin embargo, tal definición es inadecuada; si la apreciación por parte de Scarpa de la arquitectura de Frank Lloyd Wright era pasiva, basada en la apreciación de fotos y dibujos, su comprensión de la artesanía de la región del Veneto era activa, basada en su trabajo y trato diario con los picapedreros, carpinteros, albañiles,

vidrieros y herreros de Venecia. El resultado es una arquitectura moderna que consiste en más que estructuras racionales y espacios funcionales. La enseñanza funcionalista está presente en el trabajo de Scarpa, pero la funcionalidad se halla mediada por la búsqueda de representación y expresión en la factura. La arquitectura de Scarpa se sitúa contra la estructura desnuda de la lógica; se pronuncia a favor de la unión entre *res* y *verba*, es decir, por la unión de representación y función. Este concepto rige la arquitectura de Scarpa desde la estructura hasta la expresión. En sus objetos arquitectónicos, la *techné del logos*, la construcción semántica, se vuelve el modo de producción de los signos que son los detalles. El *logos de la techné*, la construcción material, que resulta de la expresión artesanal del Veneto, se convierte en la contraparte dialéctica en la generación de los detalles como signos. Los edificios de Scarpa muestran en verdad una constante búsqueda situada entre la forma efectiva (la construida) y la forma virtual (la percibida). La manipulación constante de las discrepancias entre formas virtuales y efectivas es el método para lograr la expresión. "En la arquitectura", dijo Scarpa una vez, "no hay algo así como una buena idea. Hay sólo expresión"³².

Los análisis del detalle de Scarpa pueden llevarse a cabo adecuadamente sólo por medio de una comparación continua entre dibujos y objetos construidos, por un lado, con la referencia histórica, práctica y formal que genera cualquier detalle. Es necesario también ver los detalles de Scarpa desde dos perspectivas diversas. Por una parte, sus detalles son el resultado de una combinación de diseño y oficio artesanal en el sitio de la obra y de una "verificación sensorial" constante de detalles durante el ensamblaje del edificio. Scarpa solía ir a visitar los edificios durante la noche para verificar con una linterna, controlando así la ejecución y expresión de los detalles. Con la luz diurna, habría sido imposible centrarse de modo tan selectivo en los detalles. Se trata también de un proceso por medio del cual el fenómeno de la visión indirecta se convierte en un elemento del proceso de decisión del diseño. La linterna es una herramienta que sirve para generar un proceso análogo al de la visión y los movimientos del ojo en su campo de percepción (con el ojo vagando y teniendo enfocado sólo un punto a la vez). Otro arquitecto veneciano, Piranesi, usaba la misma técnica al visitar los sitios de los

edificios que iba a incluir en sus croquis de las *Antichità Romane*. Para aislar la "expresión de los fragmentos", o sea los detalles, se servía de la luz de una vela³³. Por otra parte, los detalles de Scarpa son el resultado de un juego intelectual llevado a cabo en los "dibujos de trabajo", en los que se combinan los oficios de dibujante y diseñador. El juego consiste en hacer corresponder la construcción de una representación con la construcción de un edificio. La relación entre dibujos arquitectónicos y construcciones se piensa en general como una representación cartesiana basada en la correspondencia de líneas. Sin embargo, los dibujos de Scarpa muestran la naturaleza real del dibujo arquitectónico, es decir, el hecho de que son representaciones provenientes de construcciones. Son una construcción semántica de juicios perceptuales imbricados en el proceso real de construcción física de un objeto arquitectónico.



Museo de Castelveccchio en Verona, Italia.

Las líneas, las marcas en el papel, son la transformación de un sistema de representación a otro. Son una transformación de signos apropiados con vistas a predecir determinados acontecimientos arquitectónicos, es decir, por un lado, los fenómenos de construcción y la transformación por parte de los constructores, y por otro, el fenómeno de la constitución de sentido y la transformación por parte de los posibles usuarios. En consecuencia, cada dibujo presenta diversas capas de pensamiento.

Un plano se desarrolla con la misma técnica con la que se hace un dibujo. El proceso continuo de inferencia en el que se basa el proceso de diseño se transforma en una secuencia de marcas en el papel que son análogas al proceso de construcción semántica y material. El pedazo de papel de dibujo escogido para soportar el lento proceso de construcción de un diseño presenta secciones alternativamente verticales y horizontales, así como elevaciones de la pieza diseñada. Estos dibujos están rodeados por viñetas sin enmarcar que analizan tridimensionalmente cualquier junta del objeto, como prediciendo el rol de cada detalle en la generación del texto completo y en su percepción por medio de la "visión indirecta". Los dibujos de Scarpa no definen piezas arquitectónicas futuras como una simple suma de líneas, superficies y volúmenes. Presentan más bien el proceso de transformación de los detalles de un sistema de representación a otro, del plano al edificio.

En los dibujos de Scarpa es posible también tener la "prueba" del sistema de apropiación que rige la percepción de la arquitectura. Estas representaciones de estructuras tridimensionales en una superficie bidimensional son el resultado de la interacción entre las percepciones táctiles y visuales. La parte central del dibujo generalmente presenta construcciones gráficas que podríamos describir como "dibujo técnico". Pero no son lo que tradicionalmente se denomina planos, secciones y elevaciones. Los dibujos de Scarpa no son meros dispositivos de geometría descriptiva cartesiana; son más bien descripciones de la percepción futura en relación con la factura del objeto arquitectónico. Los componentes visuales se analizan en cuanto detalles y no como conjunto, mientras que las percepciones táctiles para el conjunto se verifican. Estos dibujos presentan componentes no visibles que son el resultado de la proyección constructiva semántica y material, el edificio mental de Alberti. Son resultado de los efectos de memoria de los órganos del tacto y de la vista al hacer y utilizar la arquitectura. Estos dibujos nunca se elaboran completamente, sino que sólo como fragmentos y partes. Esta práctica muestra cómo la arquitectura de Scarpa, a pesar de estar completa, no puede caracterizarse como totalidad. Un todo arquitectónico es visto como un fenómeno compuesto por detalles unificados por

un "dispositivo". Este principio, en la arquitectura de Scarpa, es el orden generado por el uso y la comprensión de ideas arquitectónicas clásicas como el diseño de fachada³⁴.

Scarpa es un *Magister Ludi*, y sus obras son textos en los cuales los detalles constituyen la unidad mínima de significación. Los encuentros entre diversos materiales y espacios son pretextos para la generación de textos. La interacción de comentarios y textos precedentes en la arquitectura de Scarpa es siempre un problema de encuentros, y es en la junta donde él logra el cambio de convenciones. Esta posibilidad proviene del hecho de que muchos de sus textos arquitectónicos constituyen un docto comentario de textos precedentes y en muchos casos, como en un *scholium* medieval, el comentario, en su interacción con el texto original, genera un nuevo texto. En el diseño de la ampliación de la Gipsoteca Canoviana en Possagno, Scarpa consiguió modificar la convención que exige que las murallas que sirven de telón de fondo a una colección de esculturas de yeso estén teñidas. La solución de Scarpa fue poner las esculturas blancas contra el fondo de una muralla blanca bañada de luz, sin iluminar directamente las esculturas. Tanto el problema como la solución dependen del uso de la luz. Scarpa lo resuelve en un detalle que junta tres murallas en una esquina hecha de vidrio. En una conferencia dada en la Universidad de Venecia (1976), Scarpa describió la factura arquitectónica de esa esquina. El efecto de luminosidad se consigue por medio de la manipulación formal. La solución de la causa formal resuelve la causa final. Él lo describió como "despegar el azul del cielo", una causa formal, pero el resultado fue iluminar la muralla, la causa final. Sus propias palabras son la mejor descripción de cómo se hace un detalle arquitectónico:

"Me gusta tener mucha... luz natural: quería sacarle el azul al cielo. Entonces, lo que buscaba era una lucarna de vidrio... La esquina de vidrio se convierte en un bloque azul empujado hacia arriba y hacia dentro [del edificio], la luz ilumina las cuatro murallas. Mi predilección por las soluciones formales me llevó a preferir la transparencia absoluta. Por tanto, no quería amarrar las esquinas de vidrio en un marco. Se había tratado de un tour de force porque no era posible realizar esta idea de pura transparencia."

*Cuando superpongo los vidrios, veo de todos modos la esquina, especialmente si el vidrio es grueso. Uno puede poner el marco entonces de todas maneras. Luego, aparte de esto, en un día luminoso se puede ver el reflejo. Mira, cuando vi el reflejo me odié a mí mismo. No había pensado en ello. Estos son errores que uno comete al pensar, al actuar, al hacer, y por tanto es necesario tener una mente doble, una mente triple, una mente como de ladrón, de un hombre que especula, que quisiera robar un banco, y es necesario tener eso que llamo ingenio, una tensión atenta hacia la comprensión de todo lo que sucede"*³⁵.

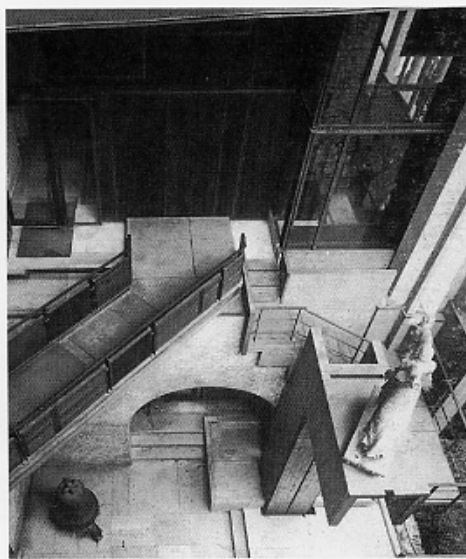
El desarrollo de la arquitectura en las obras de Scarpa procede por pasos y etapas sucesivos. Éstos se encuentran en los detalles. Cada detalle representa un resultado provisorio que no puede considerarse definitivo. Scarpa inventa detalles cuya función arquitectónica exacta se vuelve evidente sólo tras haber sido utilizados en varias obras. La amplitud de esas funciones arquitectónicas va desde la comprensión inmediata a la comprensión mediada del sentido del detalle. Este uso creativo del detalle concuerda con la definición que hace Ludwig Wittgenstein del uso creativo del lenguaje. El sentido "exacto", es decir, la función de las palabras, llegaría a conocerse tan sólo en un uso posterior. Una función del detalle en el diseño se vuelve clara sólo en la re-presentación, en una re-utilización. El detalle suele presentarse de modo vago e incompleto en su principio estructural. Sin embargo, unificando en sí función y representación, la re-utilización de un

detalle se convierte en un catalizador creativo. Se vuelve un detalle fértil. La re-utilización de detalles es análoga a la reutilización de *leitmotifs* en Wagner³⁶. Los *leitmotifs* son dispositivos estructurales utilizados por Wagner con el fin de ensamblar y reconstruir la arquitectura de la ópera desde el interior y son las unidades mínimas de significación en el texto musical. Los detalles de Scarpa son dispositivos estructurales cuyo fin es ensamblar el texto arquitectónico desde dentro.

Un caso de detalle fértil en la arquitectura de Scarpa es el uso del motivo "zigurat". La función arquitectónica de esos detalles fértiles emerge en el cementerio Brion en S. Vito d'Altivole, así como en la fachada y en los interiores de la Banca Popolare di Verona. En el cementerio, el zigurat se ejecuta en concreto, y celebra la posibilidad del moldaje como generador de molduras. En el banco, especialmente en la fachada, el detalle zigurat es una *prima donna* en Rosso Verona, el mármol rojo local semejante a brocado en el que está ejecutada.

El primer uso de este detalle por parte de Scarpa fue un tratamiento cosmético de una fachada temporal ejecutada apilando bloques de concreto frente al pabellón italiano de la Bienal de Venecia en 1962. Pero, como Heráclito señalara, la raíz primaria de "cosmesis" es "cosmos". Este mismo detalle decorativo, cosmético, se vuelve el principio organizador en el Museo de Castelvecchio ejecutado por Scarpa en Verona. El motivo zigurat se vuelve la solución para completar las capas de una muralla de la fachada con el fin de mostrar la junta virtual entre las murallas originales y la réplica romántica del muro de la fachada construida por Antonio Avena en 1924. En el museo de Castelvecchio, la cuestión medieval de la escultura ecuestre de Cangrande y la estructura que la sostiene están situadas en una localización espacial que posibilita la vista desde el balcón, el puente y el patio más abajo. Esta ubicación le permite a uno ver la estatua tanto desde cerca como desde abajo, tal como ocurría en su asentamiento original, en el santuario de Cangrande. Esta junta genera el texto completo de la organización espacial del Museo de Castelvecchio. Se vuelve por tanto la causa para la solución formal del museo y el texto en el contexto.

Un diseño temprano de la plataforma que sostiene la estatua de Cangrande la presenta como el pretexto para una celebración de la junta virtual determinada por su



Estatua ecuestre de Cangrande

ubicación. Este dibujo muestra la idea del zigurat como generador del muro. Las capas del muro se convierten en unidades independientes y cada una de ellas se expresa en un zigurat vertical. El espacio abierto por el recorte del muro de la fachada contribuye a la composición total de la nueva disposición del museo propuesta por Scarpa. El espacio, una junta virtual, se convierte en la junta clave en el sendero del museo, pero al mismo tiempo deviene una "junta negativa" en el encuentro de las masas de Castelvecchio. El espacio abierto, en vez de separar, ayuda a conectar las masas de la izquierda y la derecha del castillo. Éstas se sitúan a los lados de la torre que vincula el río Adige y el castillo. La selección del zigurat como terminación de la muralla media la transición entre el interior y el exterior de la junta. Expone los materiales de este complejo gozne arquitectónico compuesto de planos verticales definidos por su relación enmarcadora respecto a la estatua de Cangrande, el punto de rotación visual del gozne. El detalle zigurat se utiliza también en varias partes del museo. En un plan de estudio de la entrada, este detalle fértil se utiliza para resolver la juntura de las piedras del suelo, a la vez que para resolver la profunda revelación de las ventanas en la gruesa muralla medieval. El detalle del zigurat recibe también un uso extendido en el cementerio Brion. El material, concreto moldeado en obra, otorga nuevos sentidos al detalle. La interacción entre forma y material desplaza al detalle fértil del ámbito de la producción *sub specie utilitatis* a una producción *sub specie aeternitatis*. Se construye como una "ruina" cargada de memorias antes de tiempo. Es en este uso que se prueba la condición de detalle fértil adquirida por el zigurat. Un detalle demuestra ser fértil cuando sale de un lenguaje arquitectónico privado y se vuelve disponible en una producción colectiva. Un caso famoso es el de la ventana palladiana. El zigurat scarpiano ha sido utilizado en realidad por numerosos arquitectos en sus diseños, pero se lo usa ahora en arquitectura colectiva. Se ha convertido en un detalle estándar de la arquitectura de los cementerios venecianos. El templo neoclásico *in antis* que solía ser el modelo de las capillas familiares ha sido modificado por un nuevo modelo. Los detalles de los órdenes toscanos o dóricos han sido reemplazados por un nuevo detalle, un zigurat scarpiano de concreto moldeado en la obra, un Nuevo Orden.

Para concluir esta discusión acerca del rol del detalle como unidad mínima en el proceso de significación (es decir, la manipulación de significados), es útil insistir en que la arquitectura es un arte al mismo tiempo que una profesión. Esto se relaciona con la comprensión del detalle como junta. La arquitectura es un arte porque se interesa no sólo en la necesidad original de refugiarse sino también en generar espacios y materiales de modo significativo. Esto ocurre por medio de encuentros formales y materiales. La junta, o sea, el detalle fértil, es el lugar en el que se dan la construcción semántica y material de la arquitectura. (Más aún, es útil para completar nuestra comprensión de este rol esencial del detalle como lugar del proceso de significación recordar que el significado original de la palabra arte es junta). Como dijo Kahn,

*"La junta es el comienzo del adorno
Y debe distinguirse de la
decoración simplemente aplicada.
El adorno es la adoración de la junta"*³⁷.

Bibliografía

- Accademia Olimpica. Carlo Scarpa: Vicenza: 1974. / Alberti, Leon Battista. De Re Aedificatoria. 1485; reimpresión en Milán: 1966. / Benjamin, Walter. Illuminations. Nueva York: 1968. / Blomfield, Reginald. The Mistress Art. Londres: 1908. / Boileau Despreaux, Nicolas. Art Poétique I. 1670; reimpreso en París: 1966. / Brusatin, Manlio. "Carlo Scarpa", Controspazio 3/4 (1972): 2-85. "Details", Construction Details (Enero 1914): Y. / Ehrenzweig, Anton. The Hidden Order of Art. Londres: 1962. / Focillon, H. Piranesi. Bologna: 1967. / Frascari, Marco. "Sortes Architecti in the Eighteenth-Century Veneto", tesis doctoral, Universidad de Pennsylvania, 1981. "The True and the Appearance: The Italian Facadism and Carlo Scarpa", Daedalus 6 (Diciembre 1982): 37-46. / Garvey, C.O. The American Glossary of Architectural Terms. Chicago: 1887. / Helmholz, H. Von. Über Geometrie. Darmstadt: 1968. / Heckscher, W. "Petites Perceptions", Journal of Medieval and Renaissance Studies 4 (1974): 100-142. / Johnson, Philip. "Architectural Details", Architectural Record (Abril 1964): 137-147. / Kahn, Louis. Light is the Theme. Fort Worth: 1975. / Krampen, M. Meaning in the Urban Environment. Londres: 1979. / abut, Jean. "An Approach to Architectural Composition", Modulus 9 (1964): 55-63. / Lotman, J.M. "The Dynamic Model of a Semiotic System", Semiotica 21, no. 3/4 (1977): 193-210. / Mukarovsky, Jan. Structure, Sign and Function. New Haven: 1978. / Panofsky, Erwin. Gothic and Scholasticism. New York: 1946. / Parente, M. Isardi. Techné. Florencia: 1966. / Piranesi, G.B. Polemical Works. J. Wilton-Ely ed., Farnborough: 1972. / Ramée, Daniel. Dictionnaire général des termes d'architecture. París: 1868. / Scarpa, Carlo. "Frammenti, 1926-78", Rassegna 7 (1981). / Scruton, R. Aesthetics of Architecture. Princeton: 1979. / Serlio, S. Trattato di architettura. 1619. / Soane, J. Lectures on Architecture. Londres: 1929. / Torretti, R. Philosophy of Geometry from Riemann to Poincaré. Londres: 1978. / Van Pelt, J.V. "Architectural Detail", Pencil Point (Mayo 1921, Junio 1921). / Vitruvius. De Architectura, 7 vols., editados y comentados por S. Ferri. Roma: 1960. / Wittgenstein, Ludwig. Remarks on the Foundation of Mathematics. Oxford: 1956.

- 1 Philip Johnson, "Architectural Details", Architectural Record (1964): 137-147.
2 W.S. Heckscher, "Petites Perceptions", Journal of Medieval and Renaissance Studies 4 (1974): p.101ss. La idea de proceso de significación en los detalles puede rastrearse desde Leibniz hasta Ramón Llull.
3 Al transcribir los datos relativos al conocido dicho, cometí un lapsus calami, y en vez de escribir Dios [God] con una o, lo escribí con dos oes [Good-bien]. Más adelante, en la misma página de mi cuaderno de notas, copié una nota tomada del tratado sobre arquitectura de Vitruvio, De Architectura, editado y comentado por S. Ferri (Roma: 1960). 10. Algunos días más tarde, al revisar mis notas, me sorprendió la presencia de la transcripción cuasi-platónica de una máxima cuasi-aristotélica -o sea, "El bien está en el detalle"- junto a una nota en la que se indicaba que Calimaco, el diseñador mítico de la capital Corintia, cuyo nombre en griego significa "El que lucha con fuerza por la belleza" había recibido de los atenienses el sobrenombre Katatexitechnos. Con este largo y complicado sobrenombre, los atenienses reconocían en la obra de Calimaco el resultado de una actividad orientada hacia un objetivo productivo determinado con método racional y un conocimiento acerca del hacer (M. Isardi Parente, Techné [Florencia: 1966]). Este curioso error, que accidentalmente asoció estas palabras, me llevó a considerar el rol de la techné en la producción de arquitectura y en el proceso de significación arquitectónica.
4 En el detalle arquitectónico, las normas prácticas (tecnologías) y las normas estéticas (semiótica) se combinan en una relación dialéctica. El detalle es la unidad de la producción arquitectónica. Cfr. el origen de esta teoría en el siglo dieciocho: Marco Frascari, "Sortes Architecti in the Eighteenth Century Veneto", tesis doctoral, Universidad de Pennsylvania, 1981.
5 Para una revisión y una discusión de las diversas teorías desarrolladas en la semiótica arquitectónica, cfr. Martin Krampen.
6 J. Labatut, "An Approach to Architectural Composition", Modulus 9 (1964): 55-63.
7 Cfr., para un enfoque distinto que llega a la misma conclusión, Roger Scruton, Aesthetics of Architecture (Princeton, 1979), 77ss.
8 Un caso es el colapso de la biblioteca Marciana en Roma. En su primer edificio veneciano, J. Sansovino, un hábil "proto", usó detalles romanos (maniera Romana), que no funcionaron en Venecia. Cfr. T. Temanza, Vite dei più celebri architetti e scultori Veneziani (Venecia: 1778).
9 Las funciones en la arquitectura dependen tanto del edificio mismo como de quién lo utiliza u organiza su uso. La costumbre y el uso repetido son la base de las funciones. La arquitectura no sólo lleva a cabo sino que también significa sus funciones y puede organizarse en cuatro horizontes funcionales: el práctico, el histórico, el social y el individual. Para una discusión de los cuatro horizontes funcionales y una tipología de las funciones, cfr. J. Mukarovsky, "The place of the Aesthetic Function Among the Other Functions in Architecture", en Structure, Sign and Function (New Haven: 1978), 240-243.
10 El origen comercial francés de la palabra, que distingue entre la venta de pedazos de pizza y la venta de pizzas completas, aparte de dejar en claro que los detalles son partes, no ayuda a comprender el detalle como articulación y su relación no subordinada con el todo. Un término mejor es el italiano partecolarizzamento, que se conecta también con las teorías literarias del siglo dieciocho, por ejemplo la noción de partecolarizzamento.
11 Despreaux, Nicolas. Boileau. L'Art Poétique I (1670; reimpresión, París: 1966), 158.
12 G.B. Piranesi, "Parere", (1765) en J. Wilton-Ely, ed. The Polemical Works (Farnborough: 1972).
13 J. Soane, Lectures on Architecture (Londres: 1929).
14 Para una discusión del origen de la analítica en el jardín de Lodovico San Francesco della Vigna, cfr. Frascari, "Sortes Architecti", op.cit.
15 Para este rol de la analítica y el proceso de producción de detalles, cfr. la discusión de la teoría del partecolarizzamento de Antonio Conti en Frascari, "Sortes Architecti", op.cit., 141-150.
16 G.O. Garney, The American Glossary of Architectural Terms (Chicago: 1887).
17 D. Ramée Dictionnaire général des termes d'architecture (París: 1868).
18 J. Lotman, "The Dynamic Model of a Semiotic System", Semiotica 21, no. 3/4 (1977): 194.
19 Leon Battista Alberti, De Re Aedificatoria (Bologna: 1782). El principio del nihil addi se expone en el primer libro, pero se lo desarrolla teóricamente en los libros sexto y séptimo. Para esta nueva interpretación del concepto, cfr. la discusión del rol de la "decoración: en los templos pequeños: et si pare che, & vi si possa, & vi si debba aggiunere."
20 Alberti desarrolla esta discusión tripartita de la belleza en su séptimo libro (IX, 5), 229-230.
21 Ludwig Wittgenstein, Remarks on the Foundation of Mathematics (A, II, 14; cfr. II, 47 y V, 46) (Oxford: 1956).
22 Acerca del uso del cuerpo humano como referencia básica en el diseño y generador de medidas, cfr. Marco Frascari, "The Search for Measure in Architecture", por publicarse en Res.
23 Respecto al concepto de analogía en arquitectura, cfr. Vitruvius (Ferri, editor), 50ss.
24 Mukarovsky, "The Place of the Aesthetic Function", op. cit. 240-243.
25 H. von Helmholz, Über Geometrie (Darmstadt: 1968), 218.
26 R. Torretti, Philosophy of Geometry (Dordrecht: 1978), 162-171.
27 Erwin Panofsky, Gothic and Scholasticism (Nueva York: 1946).
28 Walter Benjamin, Illuminations (Nueva York: 1968), 242.
29 Torretti, Philosophy of Geometry, op. cit., 168.
30 Accademia Olimpica, Carlo Scarpa (Vicenza: 1974), Y.
31 Mukarovsky, "The Place of the Aesthetic Function", op. cit. 240-243.
32 Carlo Scarpa, "Frammenti, 1926-78" Rassegna 7 (1981): 82.
33 H. Focillon, Piranesi (Bologna: 1962), 166.
34 Scarpa, "Frammenti", op.cit.: 83-84.
35 Ibid.: 83-84.
36 Para una discusión del uso del "detalle fértil", cfr. el análisis del uso del "motivo fértil" en Anton Ehrenzweig, The Hidden Order of Art (Londres: 1962).
37 Louis Kahn, Light is the Theme (Fort Worth: 1975), 43.