

DIAGRAMAS@

FEDERICO SORIANO

Un diagrama hoy es arquitectura. No es un esquema, una simplificación, un dibujo preparatorio que necesita ser traducido a un lenguaje o una disciplina específica. Directamente es el espacio, la forma, el material que lo construye. Es voz directa, palabra sintética, sin lenguaje, ni metáforas, ni estructuras de pensamiento profundas. Es tuétano de forma¹ o de contenido.

Nudo de información. Siempre es constituyente el tiempo. Define la forma mediante procedimientos o acciones. No es irreal sino preciso y concreto. Es algoritmo gráfico. Es sintetizador y no reducción. Es complejo y complicado. Es mecanismo de intelecto tanto como imagen final de la arquitectura. El diagrama aboga por la ejecución directa entre pensamiento y ejecución. Hace coincidir el tiempo de la concepción con el momento de la construcción.

El diagrama ha sido definido como el mínimo elemento gráfico que explica un concepto². Es la representación de una idea, de un procedimiento, de un espacio, de un concepto, haciendo perder valor a su expresión o al gesto de su aparición.

Frente a otros instrumentos de representación, ideogramas, gráficos, planos, ha asumido contemporáneamente una instrumentalidad más directa y efectiva. Un repaso a estos últimos nos presenta una divergencia entre analítica e instrumentalidad, entre representación y pensamiento. Un ideograma es un símbolo, un gesto que describe la estructura de una arquitectura.

Un gráfico es un dibujo que presenta, de manera simplificada, un dato, una información, una relación. Un mapa es la convención lingüís-

¹ García Lorca, Federico, *Juego y teoría del duende*. 1933.

² Sigler, Jennifer, *OMA Made Easy, an inventory of concepts*, en *TN Probe*, 2, 1994.

tica de un territorio, define posiciones, condiciones o simplemente datos sobre un espacio. Un dibujo explica o representa una organización de la forma o de la materia.

Un diagrama, al contrario que los anteriores, es un procedimiento. Conjuga la información, las relaciones o asociaciones y los fenómenos con la organización, el espacio o la materia. Opera por detrás de la imagen, por su cara oscura. El diagrama se ejecuta por acumulación de información. En combinar cuantos más datos mejor. Precisamente nos interesa esta yuxtaposición controlada.

Tradicionalmente el diagrama era un esquema geométrico inicial. Representaba una organización topológica que esperaba posteriormente su correspondiente traducción arquitectónica. Sin ella no eran más que organigramas de óptimos. La arquitectura de los años 70 u 80 ya los usaban como modelos de análisis y proposición. Las convenciones arquitectónicas eran las encargadas de transformarlos en documentos adecuados: planos, secciones, detalles constructivos. Sin esta transformación no eran útiles porque no tenían condiciones arquitectónicas.

Este modelo ha debido transformarse. La arquitectura ya no es un objeto. Los procesos de producción se han acelerado, al mismo tiempo que demandaba una mayor flexibilidad. La arquitectura quiere ser una obra abierta, eliminar el concepto de fin, de acabamiento. La continuidad entre las fases de concepción, elaboración y construcción y uso ha diluido las antiguas fronteras. Estos campos se superponen, solapándose los trabajos.

También los objetivos han dejado de ser iniciales. Han sido sustituidos por unas orientaciones que acompañan la dirección del

movimiento. El desarrollo y las condiciones cambiantes del entorno son las que modelarán las metas.

Hay que usar unos instrumentos que permitan mantener un control exacto pero difuso, preciso pero abierto. El dibujo de las cosas que antes era un instrumento de conocimiento, es ahora una máquina de instrucciones.

Un procedimiento de decisiones. Sin fin, sin documento final. Cada plano, cada dibujo no es más que la información del intercambio entre dos estados, de la materia o de los intérpretes. El diagrama contrae ambos estados, primero en una organización superficial para después expandirla hacia otras nuevas estructuras³. El dibujo precisamente ya no debe acabar en ese mismo diseño.

Diagramas aboga por la abstracción, por la eliminación del lenguaje y la metáfora o la analogía. La abstracción es una eliminación de relaciones causales y localizaciones espacio-temporales. Significa, por tanto, la exclusión del lenguaje, alejándose tanto de lo moderno, lo mínimo o la infraestructura. La disciplina moderna sustituyó un lenguaje signifiante, el lenguaje clásico de la arquitectura, los códigos de su forma de construcción, por otro sistema de signos, el lenguaje moderno, la máquina.

Por una abstracción que era la estilización simplificada de las líneas formales. No es más que la sustitución de viejas palabras por otras nuevas, manteniendo los mismos significados y estructuras. Las corrientes minimalistas, hoy socialmente en plena aceptación, en un paso más forzaban a la apreciación de un lenguaje de grado cero, un lenguaje

³ Spuybroek, Lars, *Machining Architecture* (2000), cit. en Lootsma, Bart, *The diagram debate, or the Schizoid Architect*. En *Archilab 2001*. Orleans. Mairie d'Orleans. 2001. Pág. 26.

sin significados. Es, en el límite, el uso de una sola palabra.

Sin embargo la abstracción contemporánea es concebida como un campo específico, con estructuras y reglas autónomas y un catálogo que iguala programas, materiales y relaciones. Elimina cualquier metáfora, y el intento de alcanzar relaciones significantes.

Un diagrama es el instrumento para abstraer la forma de sus componentes lingüísticos, y operar sin condiciones significantes, exclusivamente con las que la propia imagen elabora. Es una estructura que sustituye a la estructura profunda, a la infraestructura previa a la representación.

Existen dos comprensiones y por tanto dos maneras de usar los diagramas. Basándonos en un paralelismo entre iconología (lo que significan o representan los signos o elementos gráficos) e iconografía (la descripción, ordenamiento o colección de imágenes) hablaría de un diagrama-logía y un diagrama-grafía.

En el primer caso el diagrama-logía es representación, es conceptual, es proto-funcional⁴, es incorpóreo, asignificante. Tiene relación con flujos, densidad, todo tipo de fuerzas móviles. La abstracción se usa para representar los conceptos. Hay una relación linear, simbólica o determinista con lo concreto de su construcción. Está abierto a diferentes interpretaciones.

Es usado en técnicas intermedias. Las fuerzas irreductibles son rigurosamente conceptualizadas a través de su representación abstracta en diagramas del sistema dinámico de organización. Tiene relación con los gráficos físicos y económicos.

El segundo, denominado diagrama-grafía, es brevedad, es producción, es proto-proyectual, es corpóreo, comunicativo. No es estructura, ni reducción. La abstracción está en el dibujo es decir, se usa con la representación. Se usa para producir, generar o inventar nuevos conceptos.

La relación con lo concreto es no-linear y no determinista, su uso en unos casos no presupone la conversión en reglas. Curso proyectual de un proceso dinámico que también es proyectual. Usa los mismos medios que los gráficos económicos mudando sus referencias. El diagrama se convierte en la expresión de un procedimiento.

Mientras los primeros diagramas estarían relacionados con Foucault⁵, en su representación abstracta de una expresión cultural, política, y de organizaciones, este segundo modelo se relacionaría con Deleuze, cuyo interés se centra en el elemento pictórico de su imagen y en cómo esta se convierte en una máquina abstracta⁶. Esta máquina no funciona para representar sino para generar o producir una sustancia o materia nueva. Construye una realidad que no solamente, antes no existía, sino que sin esta herramienta no podría llegar a engendrarse.

Hay que entenderlo pues como artefacto de pensamiento que reduce drásticamente la distancia entre materia y contenido, hasta hacer desaparecer las diferencias entre ellas. El signo es su significado. Trabaja mediante ensamblajes, conexiones, *links*, fluctuaciones para poder fijar y canalizar lo que denomino el pensamiento no-lineal.

⁵ Ben van Berkel, Entrevista en *Between ideogram and image-diagram*. OASE Architectural journal, 48. 1998. Pág. 63.

⁶ Deleuze, Giles y Guattari, Félix, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia. Pre-Textos. 1994 (1980).

⁴ Lynn, Greg, *Forms of expression: the proto-functional potential of diagrams in architectural design* (1995), en Lynn, Greg, *Folds, bodies & blobs*. Bruxelles. La lettre volée. 1998.

El diagrama contemporáneo piensa en imágenes. Es generativo y proyectivo. Un diagrama es extrovertido.

Es capaz de salir de sí mismo para crear discursos que actúan sobre el referente. Es invisible. Es material, aunque sustituye la representación de la materialidad por la información de las mismas. El diagrama es una técnica abstracta. Trabaja mediante la reducción, la abstracción y la representación.

Si la reducción del esquema lo que quería era reducir conceptos para controlarlos mejor, el diagrama inmediato no reduce los componentes o las variables sino que las reduce de manera similar a los procesos químicos o a las concentraciones en procesos culinarios, eliminando de ellas los datos o valores extensivos sin interés (forma, escala,...)

Si la abstracción parecería querer separar las condiciones y variables reales que distorsionan la esencia del problema hoy esas condiciones y variables son las que abstraídas de los soportes físicos, convertidas en procesos, generan el diagrama.

Si la representación suponía que los elementos del dibujo eran iconos de otros rea-

les, físicos, pertenecientes a la disciplina de la arquitectura y el propio diagrama era una representación de otra naturaleza, ahora la representación es una presentación gráfica.

Pero finalmente, no se trataría tanto de convertirlo en pieza imprescindible de los procesos proyectuales, cuanto en infiltrar sus condiciones a todos los instrumentos y documentos, sean gráficos o no. Se trataría de trabajar y leer unas plantas o secciones con la depuración y derecha de los diagramas.

Convertir detalles constructivos en detalles-diagrama, sustituyendo la descripción física de un objeto cerrado, al modo de un mecanismo de precisión por el procedimiento que describa las labores de su ejecución. Escribir unos alzados fuera de reglas compositivas.

En suma, liberar de nuestro control el resultado por lo que el propio objeto arquitectónico ya puede establecerse por sí sólo. Y sobre todo flexibilizar la arquitectura en lugar de producir objetos flexibles. Transformarla en una disciplina multiuso más que inventar edificios multiuso. Viendo en las secciones instrucciones de montaje, en las plantas las instrucciones de uso y en el objeto las instrucciones del tiempo.