

Prêt-à-porter y el orden del proyecto arquitectónico en la segunda era de la máquina

Prêt-à-porter and the architectural project order in the second machine age

Juan Diego López-Arquillo

Universidad Europea. Doctor arquitecto y urbanista. Coordinador de la Escuela de Arquitectura de U.E de Canarias

La Arquitectura, y desde ella la ciudad, ha sido a lo largo de la historia humana el resultado cierto de las relaciones sociales, económicas y técnicas de las diferentes fases que las diferentes sociedades han ido recorriendo en su devenir temporal, verificando aquella afirmación de que la

*arquitectura es el testigo insobornable de la historia*¹.

1 Atribuida a Octavio Paz, pero fue explícitamente formulada por Bertrand Russel en su imprescindible *Historia de la Filosofía Occidental* en referencia a la *Civitate Dei* agustiniana en Bertrand Russel, *Historia de la Filosofía occidental*. Tomo I, libro 2º, parte 1ª, capítulo II (Madrid: Espasa, 1971), 329.

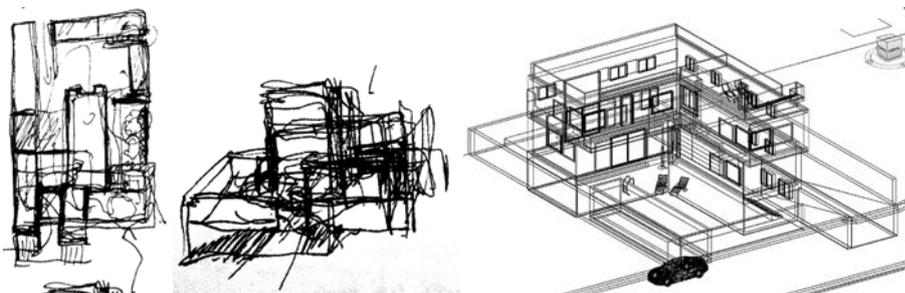
2 Alexander Morris, *History of the urban form* (Londres: LGK, 1974), 328-329.

3 Del informe del WEF Davos 2016: http://www3.weforum.org/docs/WEF_FOJ_Executive_Summary_Jobs.pdf (consulta 30 de marzo de 2020).

Esta evolución ha sido jalonada por ciertas aceleraciones técnicas que han cambiado radicalmente la previsible relación de continuidad entre historia y técnica de un cierto periodo; así, la segunda revolución industrial implicó el mayor cambio de la estructura territorial y la tipomorfología urbana en la segunda mitad del siglo XIX², y la tercera revolución industrial, la revolución digital que ha estado en vigor en el último tercio del siglo XX, ha supuesto una fusión tecnológica que ha difuminado la frontera entre lo físico y lo digital, fundando las bases de la cuarta etapa de la revolución industrial —enunciada por el FEM en su foro de 2016³— en la que los avances digitales de aplicación tecnológica total han fundado la verdadera *segunda era de la máquina*, mientras que el impacto que está teniendo sobre los modos de producción no ha encontrado un evento histórico comparable previo.

En el proyecto arquitectónico, el cambio de las estructuras organizativas del grueso de los estudios de arquitectura y la implantación de procesos de producción digital mediante sistemas BIM ha favorecido un proceso de ideación del proyecto desde una transcripción directa, desde los condicionantes técnicos y urbanísticos al proceso de modelización digital frente al monitor (sea BIM, sea CAD) lo que empobrece el proyecto al perder una fundamentación analógica basada en la generación de un campo relacional previo en el croquis director.

Figura 1. Figura 1. Ideación analógica mediante croquis, y definición mínima (visualización *hand drawn*) en Autodesk Revit. La indefinición como valor multiescalar frente a una definición digital que, inevitablemente, se basa en un cierre completo en la toma de decisiones de escala y geometría del proyecto. Fuente: elaboración propia.



Esto es particularmente preocupante en el caso de los estudiantes de Arquitectura y jóvenes arquitectos, tentados en demasía en proyectar directamente con la herramienta de representación, olvidando el vaciado personal y la intensidad de la búsqueda del proyecto que la trascendencia social y económica de la profesión exige.

Para la necesaria llamada de atención a la atención analógica en el proyecto, es imprescindible volver la atención al orden en el que se produce el *prêt-à-porter* y aplicarlo al proceso de proyecto actual, en un momento histórico de aplicación de productos industriales de forma masiva a la Arquitectura mediante sistemas técnicos que puede aprender mucho del proceso de *costura*.

El proyecto arquitectónico ha sido, literalmente, realizado a escala, pues la escala natural (1:1) sobrepasaría el propio espacio en el que se produce el proyecto. Sin embargo, los procesos de costura trabajan con patrones literales, en una escala de transcripción directa entre la creación de la representación del producto y la escala final del producto.

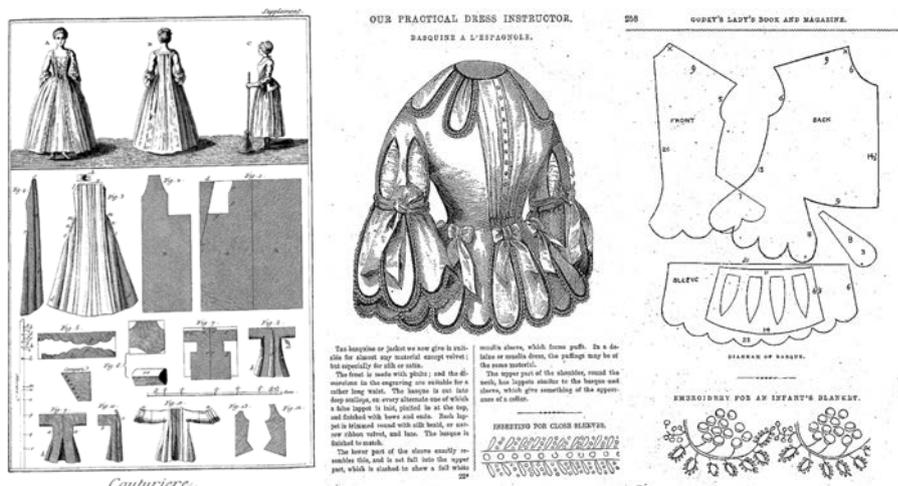
Ello, si bien no puede aplicar para la representación de las morfologías fundamentales, sí es una definición 1:1 óptima para el proyecto de ejecución desde sistemas técnicos con detalles constructivos con medidas en milímetros.

Figura 2a. Definición de las labores de “costurera” en *L’Encyclopedie*, tomo IV, Octubre de 1754. Fuente: <http://planches.eu/planche.php?nom=COU-TURIER&nr=1>

(consulta 7 de Abril de 2020).

Figura 2b. Patronaje de una casaca corta o chaqueta a la española, según el “Libro de los patrones para damas de Godey” de 1857. Fuente: <http://www.uvm.edu/~hag/godey/images/glb3-57di.jpeg>

(consulta 7 de Abril de 2020).



La prueba del producto de costura preconfeccionado con *patrones* es un ensayo literal, a la escala final, del mismo modo que en determinados entornos, especialmente sensibles y protegidos, es necesario un levantamiento —literal— de los proyectos a escala real para el contraste y comprobación de los mismos, a modo de prueba de un vestido.

En relación al material, el proyecto de Arquitectura se ha generado desde escalas amplias porque los sistemas constructivos (estructura, envolvente) se generaban desde materias casi primarias.

- 4 Concepción de la industrialización aplicada que nace con la modernidad a principios del siglo XX, con Le Corbusier, Mies van der Rohe, Buckminster Fuller y Jean Prouvé, como se refleja en Ignacio Ábalos y Juan Herreros, *Técnica y arquitectura en la ciudad contemporánea* (Guipúzcoa: Nerea, 2000), 94-95.

Sin embargo, en la costura los materiales son piezas textiles provenientes de industria, estableciendo un proceso del producto final en base a diferentes procesos paulatinos de yuxtaposición y unión (hilvanamiento, cosido) de materiales industriales, en común con la concepción de la obra de construcción como unión seca de sistemas técnicos industriales prefabricados⁴.

Es este orden en el que se produce el acto de la edificación, cada vez más implantado como composición de sistemas técnicos industrializados, el que obliga a volver la mirada al proceso del patronaje y costura, el otrora denominado *corte y confección*, que uniendo técnica material y composición geométrica fue la base del trabajo de toda una generación de mujeres en la difícil posguerra, cuya constancia y abnegación por el trabajo de ideación, definición, corte y ensamblaje de piezas textiles nos dejan hoy una inspiración para, técnicamente, reformular el proceso de proyecto como un trabajo artesanal de ensamblaje de sistemas⁵; y como personas, a disfrutar conscientemente del proyecto como acto no diferido a la condición física final, sino como producto que contiene la calidad de la obra final y que, por ello, sintetiza el cariño personal con el que se ha desarrollado.

Una oportunidad de incorporar el orden de lo analógico en el proceso de lo digital.

5 Dejando a la posteridad además el propio proceso como un elemento de valor en sí y no únicamente como documentación de una obra física.



Figura 3. Modos de corte y confección: ensamblaje, pespunte e hilvanado, cosido. Fuente: elaboración del autor