

El pensamiento gráfico en la metodología proyectual de Carlo Scarpa

Andrés Ros Campos ¹ | Pedro Verdejo Gimeno ²

Recibido: 06-05-2023 | Versión final: 12-12-2023

Resumen

Carlo Scarpa, considerado como uno de los maestros de la arquitectura moderna de la segunda mitad del siglo XX, conjuga arquitectura y diseño mediante una metodología proyectual que prioriza la reflexión gráfica frente a la inspiración inmediata. Su escrupuloso proceso creativo se refleja en la documentación gráfica del arquitecto que progresivamente ha ido concentrándose en el archivo de arquitectura del MAXXI de Roma. Los aproximadamente treinta mil documentos del archivo permiten entender y secuenciar su proceso proyectual, que utilizaba el dibujo como herramienta central creativa y de reflexión. Este artículo pretende profundizar en el proceso de pensamiento creativo, analizando las técnicas y procedimientos gráficos que el arquitecto veneciano utilizó a la hora de abordar el diseño de sus proyectos, así como su evolución durante sus años de profesión. La investigación requirió del estudio comparativo de los documentos gráficos, revelando ejemplos inéditos que ilustran la esencia de lo planteado. Para la ordenación de ideas y de la secuencia evolutiva de su método, se recurrió al análisis de escritos relevantes, entrevistas y transcripciones de sus clases, ordenando cronológicamente los documentos gráficos para poder evidenciar los cambios suscitados a lo largo del tiempo. De este análisis se concluye que Scarpa presenta una sensibilidad creativa única, guiada por una búsqueda de la perfección que lo llevará a un nivel de depuración y sofisticación del método proyectual en el que destaca su capacidad para usar el dibujo como instrumento de pensamiento, diseño y comunicación.

Palabras clave: expresión gráfica; proyecto; ideación; dibujo

Citación

Ros Campos, A., & Verdejo Gimeno, P. (2024). El pensamiento gráfico como mecanismo de reflexión en la metodología proyectual de Carlo Scarpa. *ACE: Architecture, City and Environment*, 18(54), 12232. <https://doi.org/10.5821/ace.18.54.12232>

Graphic thinking in the project methodology of Carlo Scarpa

Abstract

Carlo Scarpa, considered one of the masters of modern architecture of the second half of the 20th century, combines architecture and design through a project methodology that prioritizes graphic reflection over immediate inspiration. His scrupulous creative process is reflected in the architect's graphic documentation, which has progressively been concentrated in the MAXXI architecture archive in Rome. The approximately thirty thousand documents in the archive allow us to understand and sequence his project process, which used drawing as a central tool for reflection. This article aims to delve into the creative thought process, analyzing the graphic techniques and procedures that the Venetian architect used when approaching the design of his projects, as well as his evolution during his years of profession, perfecting his project methodology. The investigation required the comparative study of the graphic documents, revealing unpublished examples that illustrate the essence of what is defended. For the ordering of ideas and the evolutionary sequence of his method, we used the analysis of relevant writings, interviews, and transcripts of his lectures, ordering the graphic documents chronologically in order to demonstrate the changes that have occurred over time. From this analysis it is concluded that Scarpa presents a unique creative sensibility, a search for perfection, a level of purification and sophistication of the project method in which his ability to use drawing as an instrument of thought, design and communication stands out.

Keywords: graphic expression; project; thinking; ideation; drawing

¹ Arquitecto, Universidad CEU Cardenal Herrera (ORCID: [0000-0003-4356-4642](https://orcid.org/0000-0003-4356-4642), Scopus Author ID: [57211627344](https://scopus.org/57211627344), WoS ResearcherID: [ADI-7376-2022](https://orcid.org/ADI-7376-2022)), ² Arquitecto, Universitat Politècnica de València (ORCID: [0000-0001-6989-0871](https://orcid.org/0000-0001-6989-0871), Scopus Author ID: [56400981000](https://scopus.org/56400981000), WoS ResearcherID: [JSK-1630-2023](https://orcid.org/JSK-1630-2023)), Correo de contacto: roscampos@uchceu.es

1. Introducción

Carlo Scarpa, (1906-1978) es admirado por la originalidad y elaboración refinada de sus diseños. En sus proyectos detectamos una minuciosa elaboración, fruto de un proceso de abstracción que se fundamenta en una metodología particular y personal, cimentada en la teoría y en el dibujo. Sin embargo, ese reconocimiento no estuvo tan presente a lo largo de su trayectoria profesional, marcada por algunos episodios polémicos, fruto de las suspicacias que generaba la exclusividad de su trabajo y su particular camino de llegada a la primera línea de la arquitectura, que fue calificada de intrusismo por algunos coetáneos. El merecido reconocimiento le fue restituido pocos meses antes de su fallecimiento, mediante la concesión del título honoris causa “*lauree ad honorem e lauree honoris causa*” por la *Università IUAV di Venezia* el 2 de febrero de 1978.

La idiosincrasia de su trabajo será una constante búsqueda de la perfección, deambulando entre la precisión del detalle y el simbolismo de lo material. Fruto de su experimentación, descubriría las enormes posibilidades creativas que ofrecían los materiales. Sus primeras experiencias con el vidrio en el mundo industrial, se trasladarían con el tiempo al hormigón en el ámbito de la arquitectura.

La prolífica producción artística y arquitectónica a lo largo de su carrera no dejó solo la materialización de sus obras, sino un fondo documental de alrededor de veinte mil dibujos y otros doce mil documentos que a mediados del 2002 verían la luz al pasar a ser propiedad pública. En la actualizada documentación gráfica se ha ido concentrando progresivamente en el archivo de arquitectura del *Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo (MAXXI)* de Roma.

El trabajo de clasificación e inventariado del archivo de Carlo Scarpa, aun no habiéndose digitalizado en su totalidad, ha permitido clarificar con el tiempo su figura como un profesional muy complejo y no del todo conocido (Barzan y Lanzarini, 2014). En relación con su arquitectura, la diversidad de temas y actuaciones abordadas, o la infinidad de escalas y usos acometidos, dan idea de la capacidad profesional de un arquitecto con una personalidad y creatividad únicas.

Durante sus clases en el Instituto de Arquitectura de Venecia (IUAV), Carlo Scarpa hablaba de cualquier tema que de forma directa o indirecta tuviera algo que ver con la arquitectura. Sus argumentaciones contribuían a extender una carga reflexiva y filosófica a la hora de enfocar el problema concreto del proyecto a resolver, plasmando una devoción especial por la historia de la arquitectura y un respeto por la tradición a la vez que por la arquitectura moderna. Más allá de estas reflexiones, en el mensaje teórico transmitido durante sus clases, se aludía de forma notoria al dibujo y a la importancia de cultivar su uso. Solía repetir una cita concreta; “*nulla die sine linea*” que provenía de la antigüedad clásica, y que aludía a la leyenda contada por Plinio el Viejo entre el 77 y 79 d.C. en su libro XXXVI, sobre las virtudes del pintor griego Apeles en el s. IV a.C. según la cual, éste no dejaba pasar un día sin dedicarse a su labor, lo que dio origen al aforismo (Plinio Segundo, 2002).

Entre los años 1975 y 1976, los dos últimos años de enseñanza de Scarpa en el IUAV, su alumna Franca Semi grabó todas sus lecciones, permitiendo conocer las ideas e inquietudes del maestro e incluso algunas citas literarias a las que solía recurrir y que se registraron en los documentos sonoros. De este modo, el libro de Franca Semi “*A lezione con Carlo Scarpa*”, supuso la transcripción de la palabra del arquitecto y se convirtió en el complemento interpretativo que sus dibujos necesitaban para valorar la profundidad de su discurso arquitectónico.

La publicación de fondo documental y gráfico de Scarpa ha posibilitado que su figura traspase su reconocimiento más allá de la calidad de su arquitectura y sus diseños, manifestando que su legado proporciona una metodología proyectual propia que destaca por su capacidad del uso del dibujo como instrumento de pensamiento, diseño y comunicación (Los, 1967).

En el estudio del dibujo arquitectónico, se ha considerado adecuado el establecimiento de tres dimensiones para su análisis -uso, modo de presentación y técnica gráfica-, siendo la primera de ellas la que responde a la finalidad con qué se realiza un dibujo (Sainz, 1990).

Entre sus fines se encontraría el de constituir el primer reflejo de la intención creativa del arquitecto que, mediante un boceto, se presentaría una aproximación a la intención de su autor, llegando a establecer un instrumento fundamental de pensamiento y análisis en las fases embrionarias del proyecto.

En este sentido, al dibujar se materializan las ideas, en un primer estadio difusas, para ayudar a ordenar, clarificar y afianzar sus intenciones, razón por la que los arquitectos piensan dibujando. Esta afirmación, que ha sido demostrada científicamente (Leandri et al., 2022), demuestra las teorías ya conocidas sobre la percepción háptica durante el dibujo a mano alzada, a favor de la creatividad y, por tanto, de la generación de nuevas ideas (Heidegger, 1927).

Más allá de estudios sobre la importancia creativa e inventiva del dibujo para los arquitectos como el mencionado de Jorge Sainz o la extensa recopilación que Peter Cook realiza sobre la forma de dibujar de los arquitectos del siglo XX y XXI (Cook, 2014), son nutridos los ejemplos de arquitectos que han expresado el papel fundamental que tiene en su proceso de ideación; figuras como Louis I. Kahn (Latour, 2003), Enric Miralles (Gilabert, 2021) o Campo Baeza (Marcos 2028) han defendido en su arquitectura el uso del dibujo como instrumento insustituible para pensar la arquitectura con la capacidad germinal para prefigurar el proyecto.

El propio Le Corbusier estableció el dibujo como medio de transmisión del pensamiento y lo utilizaba como herramienta para proponer, ordenar y presentar las ideas que estructuraban su pensamiento teórico y técnico. (Martín, 2023)

Por lo tanto, parece habitual el uso del dibujo como herramienta de pensamiento, incluso sin ningún análisis previo, pero también su empleo forma parte del proceso de reflexión y método de expresión, que va permitiendo afianzar y corregir las ideas hacia su materialización.

Por otro lado, la utilización del dibujo y de herramientas gráficas no se ha limitado a la fase embrionaria y de ideación del proyecto. En el proceso proyectual, también han existido casos donde el uso de métodos gráficos ha llegado a implantarse como herramientas hacia una sistematización gráfica de la arquitectura para favorecer la obtención final del proyecto.

Uno de los ejemplos más claros, previos a la arquitectura moderna, fue el planeamiento del profesor Jean-Nicolas-Louis Durand en sus "*Précis des leçons d'architecture*" para esquematizar y racionalizar la manera de proyectar edificios (Durand, 1809), que se tomará como base para la incipiente arquitectura ferroviaria del siglo XIX (Verdejo, 2021 p. 60).

El siglo XX también reúne ejemplos del uso de métodos gráficos para ayudar a el diseño e ideación de edificios. En este sentido, aunque Le Corbusier empleó tablas o matrices en su "*Grille CIAM*" (Martín 2023, p. 125) estableciendo un proceso de sistematización en sus obras mediante herramientas geométricas, la importancia que cobraron las aproximaciones diagramáticas realizadas por Peter Eisenman (*Diagram Diaries*) como proceso generador de la forma arquitectónica (Eisenman, 1999), llegó a convertirlo a finales del siglo XX en el método predilecto de la arquitectura. (Somol, 1999, p. 7), y que hoy en día sigue despertando interés. (Cano-Ciborro, 2023)

Consiguientemente, de la misma manera que existen una gran variedad de estilos y técnicas gráficas, se aprecia una gran variación sobre la forma en la que el dibujo es empleado para nutrir el proceso de pensamiento, ideación y obtención de la arquitectura. Es en este punto donde parece pertinente tratar el modo en que Carlo Scarpa abordaba la creación de un proyecto, utilizando el dibujo como mecanismo reflexivo de su arquitectura.

La importancia del dibujo como medio de investigación y de expresión formal es reafirmada por Carlo Scarpa cuando declaraba que aspiraba a visualizar lo que estaba diseñando, y que por eso dibujaba. (Barzan y Lanzarini, 2014). Idea que también recogieron (Dodds, Frascari, 1997) en su artículo, en el que reflexionaban precisamente sobre el tema, aludiendo a una reflexión del poeta y filósofo Paul Valéry al afirmar que hay una gran diferencia entre imaginar algo sin un lápiz en la mano o hacerlo dibujando.

Es preciso citar también algunos trabajos precedentes de otros autores que estudian el tema. En particular destacamos las aportaciones sobre el dibujo de Alvar Aalto (Jurado 2016), o el artículo sobre el dibujo de Alejandro de la Sota, en el que descubrimos que para de la Sota el dibujo era un canal de aprendizaje (Lorenzo, 2019).

En otras investigaciones previas (Carlo Scarpa: La arquitectura de los sentidos; matices y significados), también se ha analizado el dibujo en la obra de Carlo Scarpa, tanto como medio de investigación como de expresión formal, mostrando su sensibilidad y su genialidad, contribuyendo a la comprensión y la valoración de su arquitectura (Ros, 2022).

2. La metodología proyectual de Scarpa y su reflexión gráfica

Scarpa apenas plasmó sus inquietudes teóricas en escritos, pues cuenta con un único libro manuscrito, “*Memoriae causa*”, del que apenas se imprimieron doscientos ejemplares. Consecuentemente, su forma de trabajar puede deducirse de la información que nos legaron sus dibujos y las experiencias narradas por sus colaboradores y estudiosos. Scarpa tenía un método de trabajo muy personal en el que el dibujo asumía un protagonismo fundamental, manifestándose como herramienta que alimentaba el proceso creativo. Esta metodología, nos permite deducir de sus dibujos los pasos dados y las dudas resueltas durante el proceso de proyecto (Semi, 2010)¹.

En este sentido, la introducción de las herramientas digitales gráficas en la ideación y desarrollo de un proyecto, generan una primera diferencia respecto al modo tradicional de trabajo a mano. Más allá de desplazar el protagonismo del dibujo como vehículo del proyecto, frecuentemente, el uso de herramientas digitales supone la imposibilidad de reflejar las emociones y sensaciones del arquitecto. Se produce una pérdida de identidad al dejar de apreciar la impronta de su autor, lo que impide identificar el proceso de materialización desde la idea hacia la arquitectura.

Carlo Scarpa, al igual que otros arquitectos coetáneos a su época, dejó con sus dibujos un registro exhaustivo de su manera de hacer y entender la arquitectura, si bien, también permite apreciar diferencias sustanciales en cuanto al modo y técnicas con que abordaba sus dibujos y, de la transmisión de sus ideas a un medio tangible.

Tomando como ejemplo a Alvar Aalto, otro de los grandes arquitectos que ha dejado un relevante legado gráfico con más de 100.000 dibujos sin contar los de la colección familiar², pueden apreciarse diferencias en cuanto la manera de entender el dibujo a la hora de materializar la idea principal en el soporte físico.

Aalto, ante la complejidad de solucionar un proyecto arquitectónico y teniendo en cuenta todos los aspectos previos a su concepción, trabajaba de manera intuitiva para, desde la abstracción, guiado por su instinto, empezar a dibujar hasta que manara la idea principal del proyecto como punto de partida (Aalto, 1960). Sus dibujos, aun imprecisos y abstractos, tenían el valor de insinuar de forma certera la futura imagen del proyecto al que se destinan (Iglesias, 1998).

Por el contrario, Scarpa, aunque iniciaba el proceso de manera similar recopilando todos los condicionantes que afectaban al proyecto, su mente iniciaba su proceso creativo desde una aproximación visual al proyecto, que catalizaba mediante el dibujo de perspectivas de la mano del artista. (Lanzarini, 2009, p. 6). Estos primeros dibujos que asisten al pensamiento de Scarpa serán los desencadenantes de un proceso de aproximación continua a lo largo del proyecto, llegando a utilizar el recurso de la perspectiva para verificar visualmente los ajustes finales de los detalles del proyecto.

Es en este último aspecto donde la figura de Carlo Scarpa toma una posición protagonista distanciándose de los recursos proyectuales utilizados por sus coetáneos, dado que, en su metodología, el uso del dibujo no se delimita una fase concreta del proyecto, más bien hace protagonista al dibujo que acompaña al arquitecto desde la ideación inicial hasta su germinación final, dando como resultado una arquitectura fruto de un proceso con un marcado carácter personal y de profundo trabajo, lo que explicaría los más de 1800 dibujos elaborados para alguna de sus obras.

Su control del dibujo, más allá del empleo de un ductus gráfico concreto o característico, hará que su utilización sea inédita, adaptándolo a sus propias necesidades para traducir a dos dimensiones lo que pretende ser tridimensional, mediante el desarrollo de un sistema personal de representación con la superposición de niveles, secciones y alzados, entremezclado de sistemas de representación. (Lanzarini, 2009).

¹ En 2007 con ese mismo título “*Memoriae Causa*” el director Ricardo del Cal produjo un documental sobre la carga lírica de la obra de Scarpa en la Tumba Brion. De Cal, R. (Director). (2007). *Memoriae Causa*. <https://www.audiovisiva.org/en/documentary/memoriae-causa>

² Información del número aproximado de dibujos existentes en el archivo de la Alvar Aalto Foundation de Helsinki.

En relación con el proceso de aproximación a la solución del proyecto y como proceso fundamental en la creación, Scarpa, redibujaba sobre sus propios dibujos. Esta práctica de redibujar constantemente sobre capas, como si fueran transparencias, le permitía generar y estratificar una multitud de estudios que se convertían en versiones independientes, pero al mismo tiempo, estaban conectadas con el resto de las versiones creadas para el proyecto. Esto implicaba una total dependencia del proyecto a su mano hasta la solución final, a diferencia de otros arquitectos que, tras la fase de ideación, delegaban el desarrollo a sus colaboradores.

Del mismo modo, era habitual que, incluso ya habiendo definido la planimetría de manera instrumental, solía rodearla de infinidad de estudios volumétricos para verificar cada punto singular, desde el punto de vista compositivo, estructural o espacial.

En el proceso de diseño, Scarpa manifestaba una dependencia total al dibujo, donde la toma de decisiones durante el proceso creativo requería de un pensamiento gráfico y una reflexión sobre las hipótesis y posibles soluciones del resultado final. De esta forma, sus dibujos no actúan exclusivamente como medio de comunicación, pues establecen un método de proyecto que los convierte en herramienta de reflexión.

Dibujar se convierte en un mecanismo de abstracción donde las líneas se complementan con las ideas y viceversa, consumando así el proceso cognitivo teorizado por la psicología de la Gestalt representada por Rudolf Arnheim con su máxima "ver es pensar" (Arnheim 2004, p. 14). Así la imagen constituye el mecanismo necesario e ineludible de pensamiento, lo que Arnheim llamaba "pensamiento visual". Como el propio Scarpa explicaba; "quiero ver cosas, sólo confío en eso. Quiero ver, y para ello dibujo. Sólo puedo ver una imagen si la dibujo" (Gellner y Manuso, 2000, p. 38).

Esta afirmación hace pensar que la dinámica creativa de Scarpa permitía la convivencia del pensamiento visual con el de pensamiento gráfico, concepto donde el pensamiento es asistido por el dibujo (Laseau, 2001), apoyando, catalizando y exteriorizando su materialización. En cierta manera, el pensamiento gráfico complementará al visual, permitiendo una retroalimentación durante el proceso creativo.

El dibujo para Scarpa supondrá ir más allá del propio concepto del pensamiento gráfico, donde además de desempeñar un papel fundamental como instrumento de pensamiento en el proceso de ideación y reflexión en torno al proyecto (Marcos 2018), actuará como el desencadenante de la "visión" de sus ideas, permitiéndole "mirar y ver" de nuevo. A diferencia de la asociación habitual del pensamiento gráfico a las fases conceptuales o de ideación de la obra arquitectónica, lo convertirá en el vehículo activo de aproximación en todo el recorrido del proyecto.

El particular método de trabajo desarrollado por Scarpa se fue perfeccionando a lo largo de toda su carrera profesional. El arquitecto Sergio Los, antiguo colaborador del maestro veneciano, explicaba sobre el método de trabajo que merecía ser analizado con detenimiento para entender el proceso creativo del maestro veneciano (Los, 2014).³ Como pauta habitual, el proceso comenzaba con algunos bocetos de Scarpa que hacían referencia a la información disponible sobre el contexto del proyecto. Datos, imágenes fotográficas de la visita al lugar, del estado actual, copias heliográficas de la administración, etc. Con toda esta información se avanzaba hacia el trazado del denominado "dibujo principal" en el que se empezaban a trazar las líneas fundamentales y la información relevante sobre papel de alto gramaje (cartulina de 100x70 cm) que se pegaba sobre un tablero de madera para que permaneciera firme y siempre visible.

La intención de utilizar un soporte estable residía en que, además de contener todas las cotas esenciales del proyecto por lo que podían ser consultadas con asiduidad, servía para ser calcado tantas veces fuera necesario para desarrollar las propuestas, por lo que utilizar un soporte rígido aumentaba su durabilidad. En función del contexto en el que se desarrollaba el proyecto, Scarpa proponía una escala de trabajo con la que empezar a trabajar, pero que no eximía de explorar

³ Actualmente estos fondos gráficos están siendo digitalizados por el centro documental del museo MAXXI de Roma.

soluciones tanto en bocetos con proyecciones diédricas o en perspectiva. En este dibujo principal sobre cartulina y pegado al tablero, se utilizaba un código de colores donde la información más importante se dibujaba en rojo, mientras que el resto del dibujo se delineaba en tinta aguada para que pareciera trazada con lápiz y fuera capaz de resistir durante todo el proceso (Los, 2014).

Finalizado el dibujo principal se utilizaba papel vegetal semitransparente para estudiar alternativas, calcando la información relevante y necesaria del plano principal. Por lo tanto, se trataba de un trabajo de superposición de hojas de papel vegetal que iban recogiendo las reflexiones sobre las posibles soluciones del proyecto, contando en muchos de los casos con decenas de propuestas en búsqueda de la mejor solución. Cuando una de estas soluciones era aceptada, se trasladaba al dibujo general para avanzar en la propuesta. Es decir, se volvía a dibujar sobre la cartulina completando la información principal (Los, 1967).

Aunque esta metodología puede considerarse el proceder habitual de Scarpa, a lo largo de los años realizó variaciones en cuanto a los soportes utilizados: durante las décadas de 1930 y 1940 utilizó principalmente cartulina y papel vegetal, para a partir de los años 50 introducir las primeras copias heliográficas⁴ sobre las que trabajaba calcando en papel vegetal, siendo a menudo de gran formato. Además, se conservan numerosas secuencias de hojas más pequeñas de papel vegetal, destinadas al estudio de zonas concretas o elementos de montaje. La técnica gráfica fue perfeccionándose y a partir de la década de los 60 el personal del estudio dibujaba las plantas, alzados y secciones sobre cartulina, o papel de alto gramaje, tras lo cual intervenía el arquitecto superponiendo una secuencia de papeles de seda sobre los que dibujaba diversas hipótesis. (Lanzarini, 2009). A partir de los años setenta, se vuelve habitual el uso de técnica gráfica de la acuarela reforzada con lápiz de color, quizás poco utilizada previamente por ser incompatible con soportes como la cartulina, el papel de seda y el vegetal.

La fotografía y su manipulación también fue una técnica que empleó en sus proyectos. En ocasiones pintaba sobre fotos reales o fotos de maquetas que corregía con pintura al temple. Aun siendo estos los soportes más habituales, la reflexión proyectual era continua y muchos dibujos se plasmaban en soportes poco ortodoxos, como pequeños papeles o paquetes de cigarrillos que se encontraban a su alcance. Luego, al llegar al estudio, estas ideas eran trasladadas a sus colaboradores para ser incluidas en el proceso creativo.

La importancia del dibujo principal era insustituible y formaba parte de un ritual creativo que en sí mismo invitaba a reflexionar, mientras se definía la naturaleza dimensional del. El método constituía una organización del proceso reflexivo, un *tempo*⁵ o calma creativa que las actuales herramientas proyectuales parecen haber olvidado y eliminado tal y como explica Richard Sennett en su libro el artesano, al hablar de la fractura de las habilidades (Sennett, 2008). Por tanto, esta descripción, esta experiencia, suponía también una reivindicación premonitoria de ese *tempo* intelectual necesario para la buena obra de arquitectura.

En ocasiones, a pesar de la cantidad de bocetos y reflexiones generadas en papeles transparentes, el propio Scarpa reconocía no encontrar la solución al problema. En esos casos, Scarpa resolvía guardar el dibujo principal para abordarlo en otro momento, entendiendo la pausa como recurso necesario para avanzar en la solución definitiva (Los, 2014).

Otra característica del método utilizado consiste en el uso que Scarpa hacía del color en sus planos durante el proceso creativo. En sus dibujos originales visualizamos esa manera particular de trabajo que pone en valor el uso del color para diferenciar cromáticamente elementos del proyecto,

⁴ Las copias heliográficas se realizan a partir de dibujos originales hechos con ese fin en papel de calco, papel vegetal o cualquier otro material transparente o translúcido. El resultado son líneas azules sobre un fondo blanco. Es un proceso de impresión por contacto que reproduce con exactitud el original, pero no puede reproducir los tonos o colores.

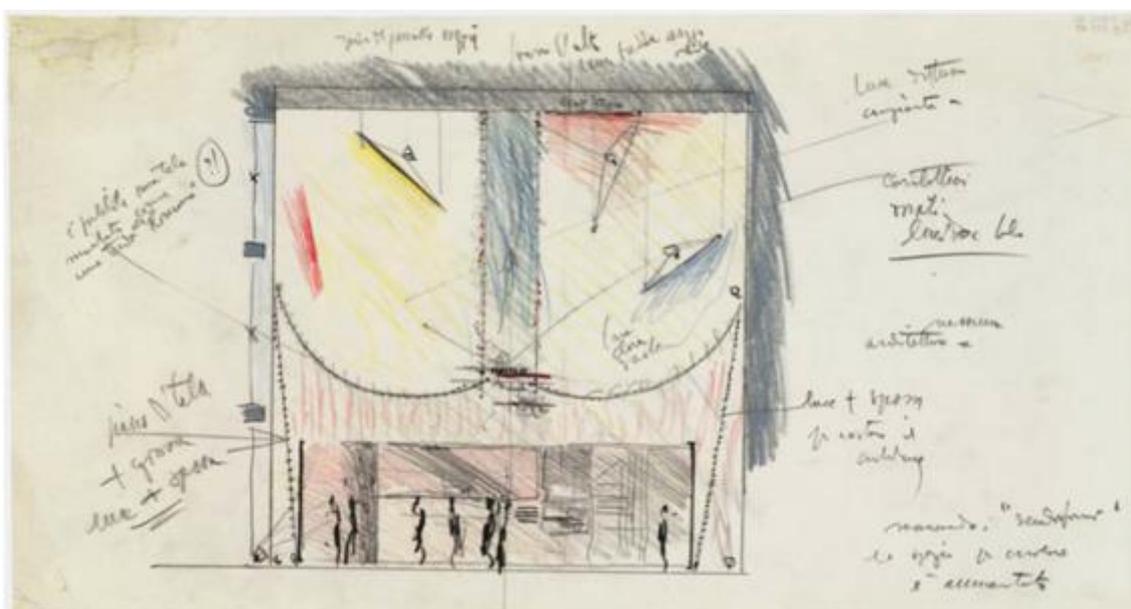
⁵ De forma premeditada hacemos referencia al término *tempo* como terminología musical haciendo referencia a la velocidad con la que debe ejecutarse una pieza musical.

permitiendo así su reconocimiento e identificación. En otros casos, y puesto que el arquitecto veneciano no soportaba la vulgaridad e imprecisión de las copias heliográficas, éstas se coloreaban dándoles otro aspecto y facilitando su lectura. Albertini y Bagnoli explican bien la importancia del color:

“Cuando se le enseñaba un dibujo pasado a escala, él mismo lo coloreaba para distinguir mejor, para separar secuencias y planos. Pero el color era usado también en un sentido pictórico, para dar realismo al objeto, aunque siempre desde un punto de vista abstracto, para subrayar, precisamente, la abstracción del signo; casi siempre los mismos tonos, amarillo, rosa y verde, para significar espesores de muros...” (Albertini y Bagnoli, 1998, p. 30).

Tomando como ejemplo el trabajo desarrollado por Scarpa para la exposición de Frank Lloyd Wright en Milán del que se conservan 29 dibujos, se puede llegar a comprobar la importancia del color en el proceso reflexivo de Scarpa a través de sus elementos gráficos. En sus dibujos, aun utilizando en alguno de los casos bocetos a mano alzada, se resolvían concienzudamente detalles muy concretos como el de la Figura 1, que explica cómo las telas que conforman el falso techo se retroiluminan con diferentes colores.

Figura 1. Dibujo original de Carlo Scarpa



Nota: Montaje de la exposición Frank Lloyd Wright, XII Triennale di Milano. Milano. 1960. Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 53691.

Cuando el concepto del proyecto y la solución estaban convenientemente dibujados, Scarpa recurría a delineantes externos para que generaran los documentos gráficos del proyecto de los que se harían copias heliográficas para su tramitación y entrega a los clientes. Esto se realizaba sobre papel plástico semitransparente e inalterable a los cambios de temperatura, pero incluso durante este proceso o fase del proyecto, realizaba cambios sobre las copias heliográficas coloreando las posibles variaciones y completando la definición del edificio trabajando las texturas y acabados de los paramentos mediante color.

“Puedo decir que se aprecia que a menudo Scarpa es considerado más desde el punto de vista estético que por su capacidad de utilizar el dibujo como herramienta de conocimiento. Creo que la principal enseñanza que nos deja Scarpa es la capacidad de comunicarse tanto a través del dibujo como a través de la arquitectura” (Los, 2014).

Esta metodología siempre era sensible al aspecto constructivo, por lo que en los espacios que el dibujo dejaba en las láminas, se realizaban pequeños detalles de encuentros constructivos que investigaban posibles soluciones como podemos apreciar en la Figura 7.

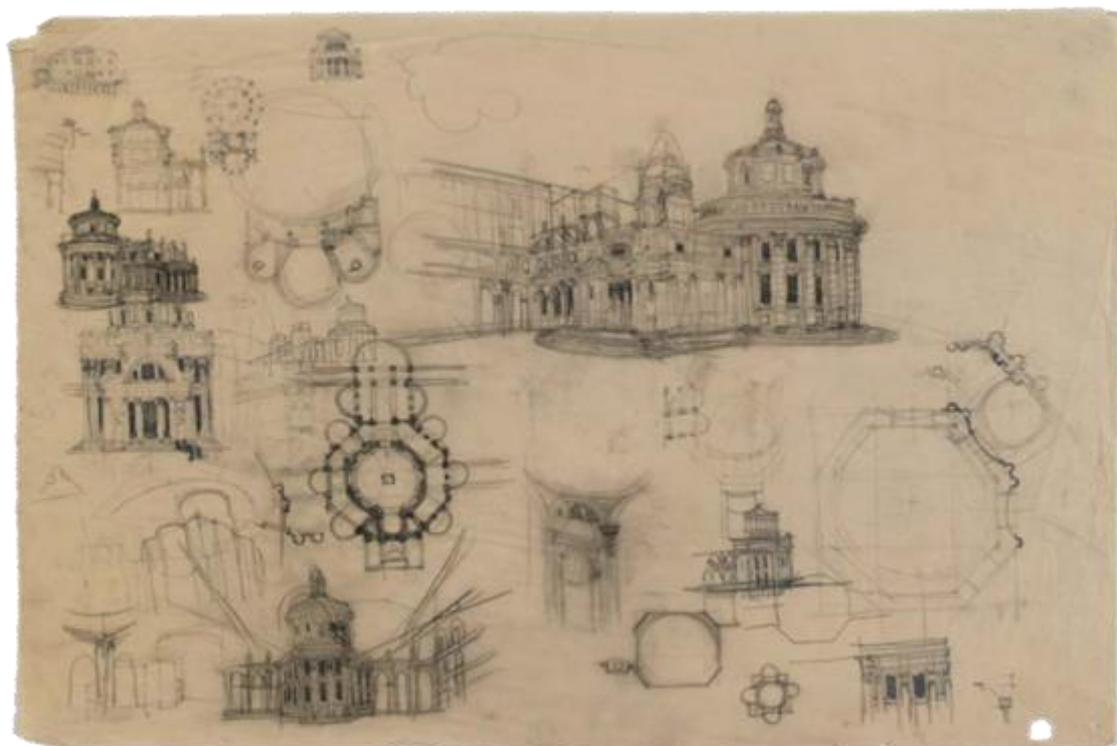
El proceso constituía un ejercicio de reflexión por figuras e imágenes donde existía cierta inercia a considerar los elementos autónomos más relevantes que la lectura holística del conjunto, considerando la arquitectura objeto o la creación como objeto representativo, e incluso la relación con el contexto, menos importante.

3. Breve secuencia proyectual en la obra de Scarpa

El legado gráfico del fondo documental de Carlo Scarpa permite comprobar perfectamente la evolución proyectual y gráfica de sus proyectos, reflejando las diferentes etapas e inquietudes del arquitecto a lo largo de su vida profesional.

En 1919, el joven Scarpa fue aceptado en la Academia de Bellas Artes de Venecia con la intención de emprender la carrera de pintor y ya desde el inicio en sus estudios demostró una propensión hacia la expresión gráfica, pues le permitieron reducir el curso preparatorio a 6 meses en lugar de un año. Tras los primeros tres años de cursos comunes surgió su vocación por la arquitectura "*como una necesidad*" como él mismo declaró (Barzan y Lanzarini, 2014, p. 4). Durante su tiempo en la academia, dominó el arte del dibujo utilizando una variedad de técnicas de representación. Como resultado de esos años de estudio, produjo una gran cantidad de dibujos como el de la Figura 2, en la que se observa la utilización de diferentes medios gráficos; como el grafito, el carboncillo, la tinta y la acuarela. Estos dibujos se conservan hoy en día en el archivo del MAXXI en Roma.

Figura 2. Dibujo original de Carlo Scarpa



Nota: Dibujo correspondiente a su etapa de estudiante en la academia de bellas artes de Venecia entre 1920 y 1926. Se desconoce la fecha exacta. Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 47968.

Durante su paso por la academia y a pesar del carácter decimonónico, tradicional y clásico de la docencia recibida, destacó el talento del alumno a la hora de dominar las herramientas gráficas y las diferentes técnicas de representación. Seguidamente, tras obtener el diploma como profesor de Diseño Arquitectónico en 1926, Scarpa comenzó a trabajar tanto en el campo de la arquitectura como en el diseño de espacios interiores. En estos primeros trabajos podemos constatar que sus dibujos como profesional trasladan cierta visión academicista y tradicionalista, respondiendo a la formación que recibió carente de un renovado espíritu artístico. Él mismo aclaraba su formación del siguiente modo: *“Yo no soy arquitecto, pero estudié arquitectura en la Academia de Bellas Artes de Venecia según las reglas de la tradición italiana... Me regalaron el libro “Vers une architecture” de Le Corbusier, que también fue una gran iniciación.”* (Radice, 1978, p. 2 y p. 3)

A partir de estos primeros trabajos profesionales y a lo largo de toda su trayectoria, Scarpa depurará su técnica gráfica y la precisión de sus dibujos, iniciando y experimentando un método de desarrollo del proyecto tal como describía Barbara Radice: *“Su obra presenta una búsqueda constante y obsesiva de la perfección formal hasta el detalle casi invisible. Desde este punto de vista se puede decir que Carlo Scarpa ha concebido la arquitectura y el diseño como una obra de suprema artesanía”* (Radice, 1978, p. 1).

En sus numerosas instalaciones y en su arquitectura, cada elemento está diseñado y dibujado con un cuidado de materiales, formas y tamaños que no dejaba absolutamente nada al azar. Detrás de una obra de una identidad tan potente es posible adivinar el carácter riguroso de un artista seguro de que la búsqueda y la experimentación de su obra aportaban un avance en la materia.

Al mismo tiempo Radice aludía a la aparente autonomía creativa de Scarpa separándose de postulados tanto modernos como academicistas. Sin embargo, tal desvinculación es solo aparente, atendiendo a que Scarpa estudiaba y reinterpretaba, con un criterio crítico, los fundamentos históricos y contemporáneos. En consecuencia, en la arquitectura italiana de posguerra, Scarpa rechaza tanto el léxico del monumentalismo fascista como el de la aséptica abstracción del Movimiento Moderno. A pesar de haber realizado varios trabajos para el régimen de Mussolini, en la entrevista con Radice con el título *“Un architetto a regola d’arte”*, Scarpa reconocía que todo aquello le pareció ridículo, y a pesar de las presiones de algún amigo de su entorno por aproximarle al régimen, Scarpa siempre huyó de él por considerarlo vulgar. (Radice, 1978)

Por tanto, Scarpa aceptaba cierta heterogeneidad y eclecticismo en su registro arquitectónico. Él mismo declaraba en la entrevista; *“Sí, estoy muy influenciado por Japón, no solo porque he estado allí sino porque, incluso antes de estar allí, admiraba su esencialidad y sobre todo su soberano buen gusto”*. Antes de viajar al país nipón, Scarpa conocía la realidad de Japón a través de varios libros que había adquirido. Le atraía de Japón la estética sencilla y frugal, la búsqueda de la esencialidad y la pulcritud de los diseños, el arraigo por las tradiciones y la herencia japonesa interpretada por la nueva arquitectura que la hacía tan radical como respetuosa con la identidad del pasado (MAXXI, 2016).

En definitiva, su idiosincrasia es fruto de una compleja influencia; *“Nací al lado de la iglesia de San Marco, así que amaba todo el bizantinismo y en consecuencia también el islam. Encuentro hermosas sus casas, y luego Venecia... De hecho, nunca he sentido que Palladio se mezcle bien con nuestras ciudades, aunque respeto mucho el Renacimiento italiano. Venecia es la ciudad que podría aceptar las cosas más modernas. Es asimétrica, alta, baja, torcida, recta; no tiene las simetrías que ya existen en la Toscana. Hasta una casa árabe está hecha como Venecia... pasas por pasillos muy estrechos, y luego está ese bienestar del agua y de los espacios.”* (Radice, 1978, p. 4)

El potente carácter de la simbología en la arquitectura japonesa influenciará en gran medida a Scarpa, convirtiéndose en uno de los rasgos propios de su arquitectura. En este sentido, el dibujo lo utilizará como herramienta para profundizar en el carácter simbólico en sus diseños, mostrando iconos y guiños a la simbología en sus obras. En especial, como él declaró, la tumba Brion era una obra de valor lírico-sentimental, hedonista si se quiere, que pretendía mostrar lo apacible, amable y trascendental que puede ser un cementerio... *“...es la única obra que visito voluntariamente de buen grado”* declaraba en la entrevista.

Entre las primeras experiencias de diseño de Scarpa y como ejemplo de sus dibujos, se encuentra el proyecto de Teatro Sociale en 1927, que podemos apreciar en la Figura 3, y que no se llegó a ejecutar. Este proyecto da fe de cómo en sus primeros trabajos profesionales empieza a experimentar la modernidad a través de las superficies abstractas frente al academicismo imperante en las escuelas de artes que invitaban a la decoración de los detalles.

Figura 3. Dibujo original de Carlo Scarpa del proyecto de Teatro Sociale. 1927



Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 2217R.

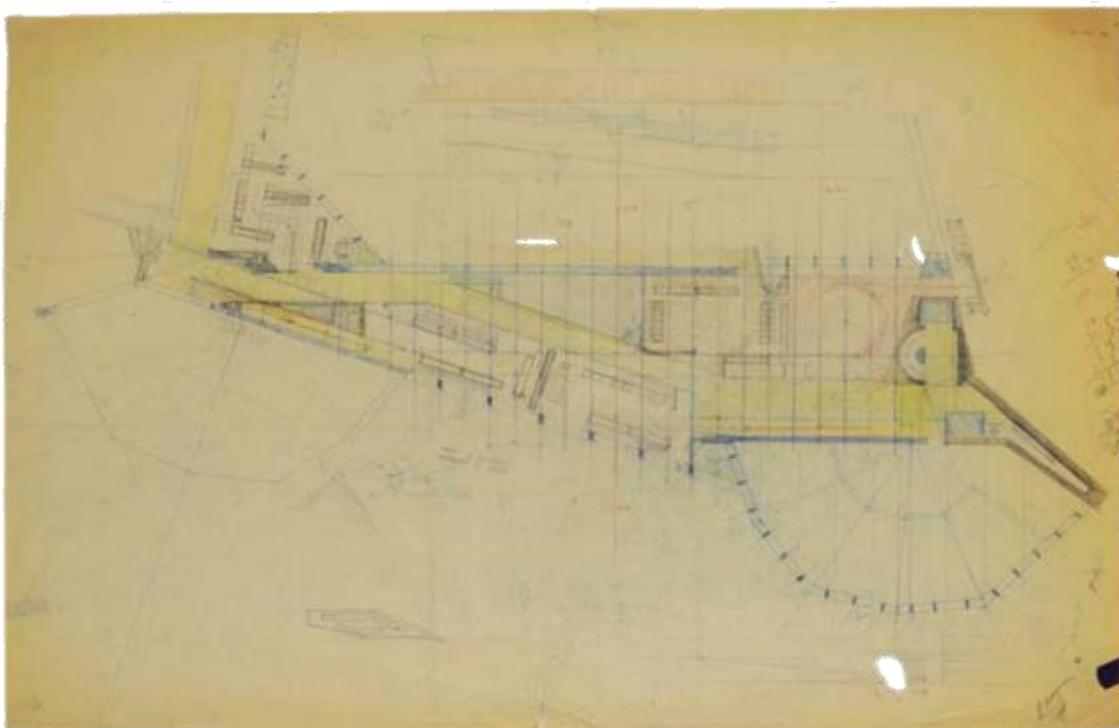
En los dibujos como el de la figura 3 se puede apreciar varios gestos que delatan su discurso arquitectónico. Compositivamente, se pueden llegar a identificar tres partes diferenciadas que en el fondo documental del MAXXI de Roma se interpretan entendiendo que estos elementos hacen referencia a la lógica separación entre acceso-foyer vestíbulo, auditorio o platea y caja escénica. (Scarpa, s. f.) El análisis del dibujo sugiere que el orden tripartito, que se manifiesta exteriormente en tres volúmenes diferenciados y articulados mediante sutiles líneas ortogonales. Se mantiene el equilibrio entre verticalidad y horizontalidad, rompiendo la rigidez simétrica del volumen, aunque se mantiene cierta configuración academicista en sus huecos. La condición de acceso se refuerza por los rótulos que aparecen en el cuerpo central, identificando el tipo de *Teatro Sociale*.

El uso de los recursos gráficos en sus dibujos también será una constante a la hora de trabajar en sus proyectos, utilizando por ejemplo el uso de personas como medio para mostrar la proporción en la composición. Sus líneas puras hablan de la abstracción con la que se trabaja el diseño, aunque al mismo tiempo, en la fachada coexisten anacrónicos elementos decorativos como hornacinas absidiales coronadas por frontón triangular equilibrados con elementos lineales y ortogonales de trazo depurado y abstracto. Estas líneas recuerdan a ciertas reminiscencias de la arquitectura de la Wiener Secession, en especial del palacio Stoclet diseñado por Josef Hoffmann.⁶

En una etapa más madura y en contraste con el proyecto del Teatro Sociale, nos fijamos en el diseño realizado para la Colonia Olivetti en 1956, que reúne un total de 166 dibujos que recogen la propuesta de Carlo Scarpa y Gilda D'Agaro para la construcción de una colonia de verano en las montañas de Brusson (Italia). Finalmente, el jurado no seleccionó su propuesta argumentando que no alcanzaba el grado de definición exigido. En sus ilustraciones se muestra una inusual a la vez que original propuesta orgánica que se adaptaba a la irregularidad del terreno, generando una complejidad espacial y una articulación entre espacios. En este sentido, en la Figura 4 puede observarse cómo sobre la copia heliográfica con los ejes trazados que ordenan la estructura, se han trazado correcciones en lápiz coloreando algunos espacios.

⁶ Fuente MAXXI Roma. Archivio Carlo Scarpa inv. 2217R.

Figura 4. Dibujo original para el proyecto del concurso para la Colonia Montana della Ing. C. Olivetti & C. S.p.A., Brusson. 1956-58



Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 47769.

En la misma lámina se puede apreciar uno de los alzados dibujados con correspondencia diédrica de la planta, reconociendo el desnivel del terreno que invita a resolver los huecos horizontales del edificio que iluminan los diferentes niveles. El alzado, flanqueado por algunos trazos de ideas dibujadas y cálculos dimensionales, mantiene una lectura unitaria a pesar de tratarse de un complejo formado por varios cuerpos.

4. Evolución en la expresión gráfica arquitectónica de Scarpa

En su faceta profesional, la comprensión de la arquitectura de Scarpa pasa necesariamente por el estudio de sus dibujos, su método creativo y su forma de pensar. Pero su actividad profesional no se limitó únicamente al ámbito arquitectónico, llegando a realizar todo tipo de actividades tan dispares como diseños para joyería o mobiliario para producciones exclusivas y en serie, diseño gráfico, diseño industrial, interiorismo de comercios, yates, viviendas, etc. y que forma parte de su legado documental y gráfico, lo que permite evidenciar la importancia del dibujo en el desarrollo de su obra.

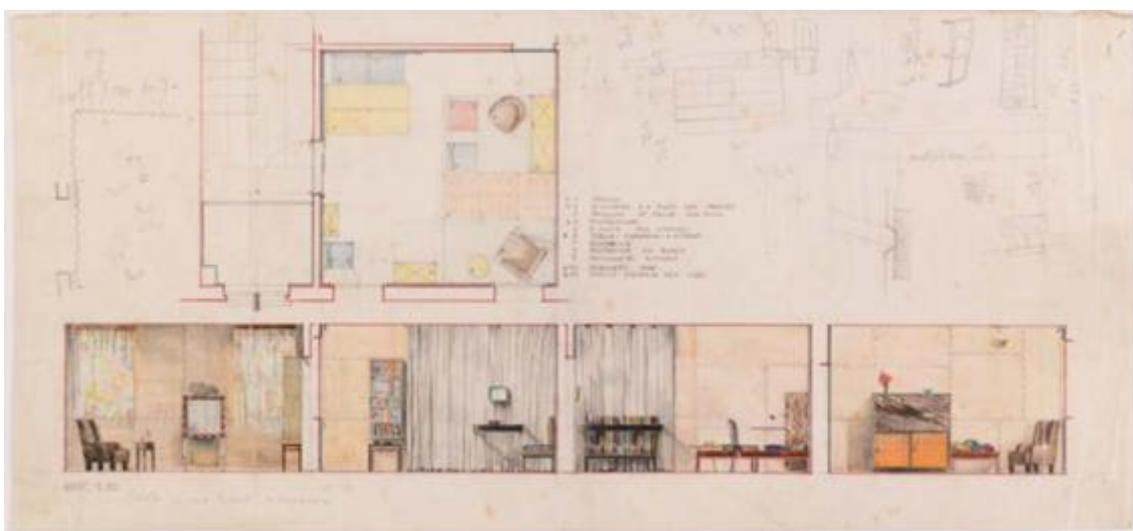
A mediados de los años veinte, Scarpa se vio influenciado por la modernidad proveniente de Viena a través de las obras de Otto Wagner, Josef Hoffmann y Adolf Loos. Se pueden establecer varios paralelismos entre estas influencias y la propia obra de Scarpa en la precisión de los detalles y la preocupación por la materialidad, así como por la concepción holística del diseño (Gesamtkunstwerk)⁷ u obra de arte total, lo que para el movimiento de la Secession vienesa al final del s. XIX implicaba que todos sus componentes de un edificio debían diseñarse de modo que se complementaran y conformaran una unidad estética. Concepto que influenció en Scarpa. Ya en esta primera década profesional realizará algunos proyectos de edificios y la preparación de una exposición para la empresa de vidrios Cappellin.

⁷ La palabra Gesamtkunstwerk significa en alemán; obra de arte total.

En 1933, la V Trienal de Milán acogió la primera exposición italiana dedicada a la arquitectura internacional, con obras de Erik Gunnar Asplund, Walter Gropius, Erich Mendelsohn, Ludwig Mies van der Rohe, Auguste Perret, Robert Mallet-Stevens, Bruno Taut, Frank Lloyd Wright, entre otros y al año siguiente el propio Le Corbusier visitó Venecia. Estos acontecimientos arquitectónicos acabaron por despertar definitivamente en Scarpa el interés por la arquitectura moderna, lo que a partir de entonces se verá plasmado en sus proyectos con el diseño de detalles depurados y abstractos no carentes de sofisticación y elaboración.

En este sentido, puede apreciarse en el dibujo de la Figura 5 que define la sala de estar de la casa Franz Pelzel en Murano que, aunque es el único dibujo encontrado de este proyecto, destaca por ser un trabajo gráfico muy detallado y de gran calidad que muestra el grado de preocupación de Scarpa por la definición del espacio interior. Se acompaña de leyendas para cada componente individual del mobiliario insertado en el espacio, representado con diferentes colores. Los alzados interiores se representan alineados, pero sin correspondencia diédrica con la planta y en ellos se detalla un particular despiece cuadrangular en las paredes. El uso del color permite introducir la materialidad y realismo del espacio.

Figura 5. Dibujo original de Carlo Scarpa del salón de la casa Franz Pelzel en Murano. 1931



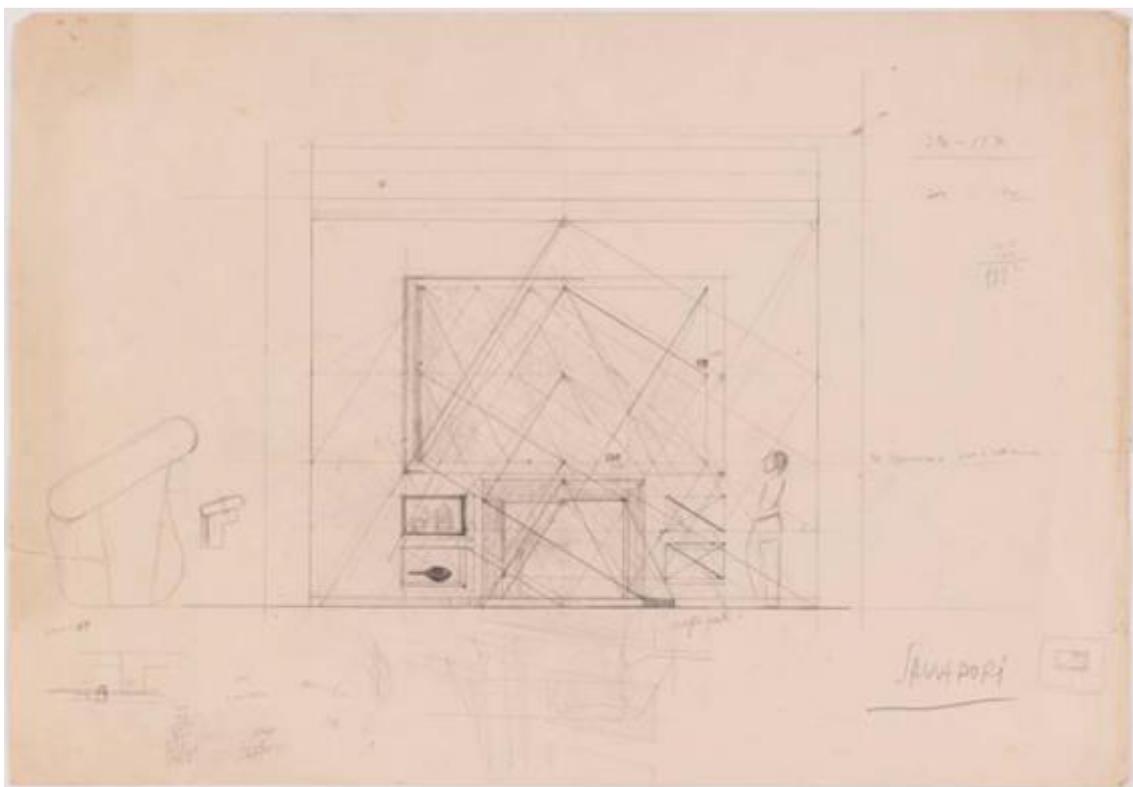
Nota: Sección en planta y alzados interiores. El original está dibujado a escala 1:30. Lápiz de color sobre papel. 600 x 795 mm. Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 37478.

Durante la década de 1940 Scarpa se vio influenciado por el arquitecto americano Frank Lloyd Wright del que investigó su obra, y del que 20 años más tarde diseñaría la exposición de su trayectoria. Durante estos años su representación gráfica se caracterizó por la utilización de la perspectiva cónica y la axonometría en varios de sus proyectos para representar tridimensionalmente y explicar el espacio. Otro rasgo que puede observarse en los dibujos de esta década es el interés del arquitecto veneciano en el estudio dimensional y de la geometría de los espacios que diseña. En sus dibujos como el de la Figura 6 perteneciente al proyecto de amueblamiento del salón de la casa Salvadori (Venecia), se aprecia cómo partiendo de una de las esquinas de la sección de la sala a diseñar, forma un trazado en 30 o 60 grados para obtener la geometrización de la sección y establecer la altura de los diferentes elementos que aparecen en el espacio.

En la década de 1950, sus estudios de planta, sección y alzado adquieren mayor importancia. Las plantas, que suelen ocupar la parte central de la hoja, están rodeadas de bocetos con los que Scarpa estudia cada detalle a resolver, desde el punto de vista compositivo, estructural o espacial. Orietta Lanzarini recogía unos comentarios de Andrea Vianello Vos, uno de los colaboradores del arquitecto, que declaraba:

"Si Scarpa estaba de humor, nunca estaba satisfecho con el primer borrador gráfico de un tema específico, superponía un papel de seda y calcaba otra solución, luego una tercera y así sucesivamente. Era como un volcán y finalmente a la hora de hacer el diseño ejecutivo nos daba mucha vergüenza porque todos los borradores eran óptimos..." (Lanzarini 2009, p. 4)

Figura 6. Dibujo original para el proyecto de amueblamiento del salón de la casa Salvadori. Venecia. 1943-1944



Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 42926

Con el fin de estudiar mejor las posibilidades Scarpa solía completar sus láminas con perspectivas que complementan la información y explican la articulación de volúmenes, elementos o piezas del diseño. Estos dibujos, pequeñas perspectivas en muchos casos, explican la síntesis del diseño, ayudan a visualizar la solución adoptada y validan el pensamiento arquitectónico. Por tanto, en esta etapa de la década de los 50, se consolida la representación de la tridimensionalidad espacial mediante bocetos en perspectiva que representaban, no solo los espacio sino los elementos tridimensionales que en él se disponían, fueran elementos arquitectónicos, mobiliario, o elementos artísticos.

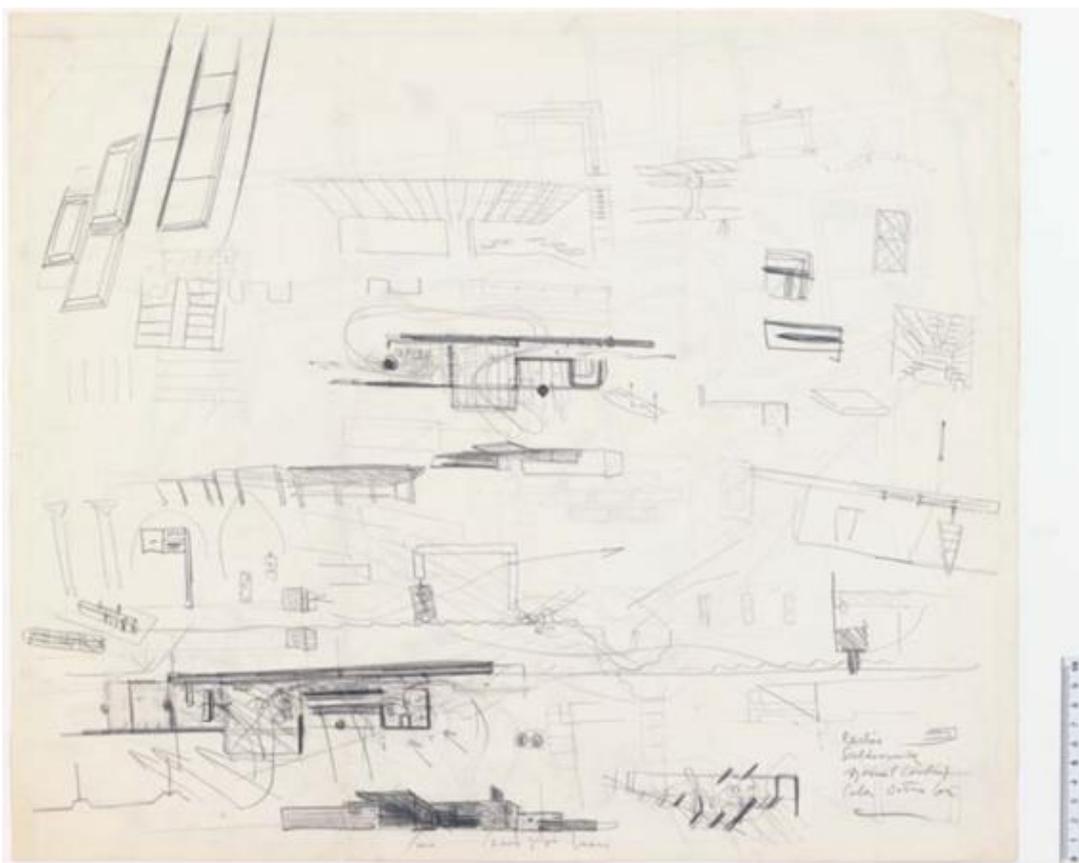
Como ejemplo puede tomarse el proyecto de Camping Fusina con el que cerrara la década de los 50, sus 74 dibujos conservados reflejan la depuración con la que Scarpa diseña su arquitectura y los vínculos de esta con el Movimiento Moderno. Proyectado al sureste de Venecia, en "terra ferma" entre 1956 y 1957 el Camping Fusina se organiza a lo largo de un eje longitudinal de norte a sur con vistas a la laguna. Los principales servicios comunes se ubican a lo largo de la misma avenida que recorre el eje donde Scarpa diseñó el pabellón de acceso, el bar-restaurante y los servicios comunes.

En el dibujo de la Figura 7 se puede observar las iteraciones sobre el diseño de la pieza de bar-restaurante y cómo el proceso reflexivo se acompaña de plantas y perspectivas, estudios de circulaciones y colocación de mobiliario o equipamiento como representación de su pensamiento e intenciones proyectuales.

El edificio posee una composición longitudinal que acompaña al eje principal del complejo y va combinando espacios cerrados y abiertos. El análisis de sus dibujos descubre ciertas reminiscencias a la forma de proyectar de Ludwig Mies van der Rohe. De hecho, en algún otro proyecto desarrollado

por Scarpa, las referencias al maestro germano son más que evidentes. En concreto, en el proyecto de 1937 para el amueblamiento de una casa en el Lido en Venecia (MAXXI inv. 3212), descubrimos en el dibujo que el mobiliario está compuesto por butacas, claramente inspiradas en el modelo Barcelona. Además, en el archivo de Scarpa aparece un pequeño dibujo de la Villa Tugendhat en Brno de Lilly Reich y Ludwig Mies van der Rohe (MAXXI inv. 49205R). Desafortunadamente en la actualidad y debido a varias reformas, el restaurante se encuentra muy desfigurado y es difícil reconocer la limpieza formal que los dibujos originales sugerían.⁸

Figura 7. Dibujo original de Carlo Scarpa. Camping Fusina. Fusina, Malcontenta, Venecia. 1957-1959



Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 45674r.

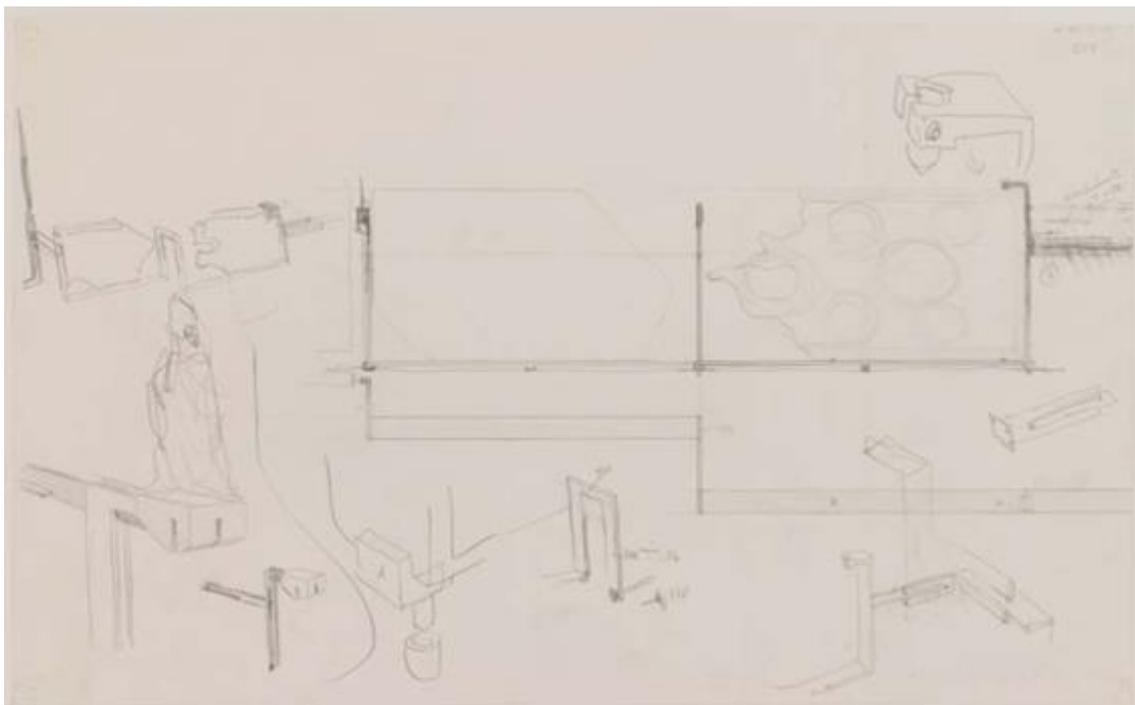
En otro ámbito de actuaciones, cuando abordaba el montaje de exposiciones desplegaba una manera de dibujar absolutamente particular. Cuando se le encargaba el diseño de exposiciones de obras de arte, Scarpa redibujaba la pieza a exponer para ajustarla a su soporte. Establecía un diálogo entre pieza artística, soporte y espacio, es decir, entre objeto y arquitectura. En este planteamiento la arquitectura adquiere una componente artística que acompaña a la obra. Y a su vez las piezas artísticas (pinturas o esculturas) adquiere un protagonismo que complementa la arquitectura.

A lo largo de su trayectoria profesional, Carlo Scarpa demostró una sensibilidad distintiva en proyectos museísticos paradigmáticos como; el museo en el Palacio Abatellis (1953-1958), la Gipsoteca Canoviana (1955-57), o el museo de Castelvecchio (1956-1964). Como se ha investigado en "Carlo Scarpa: Arquitectura, Abstracción y Museografía" (Ros, 2019), en cada uno de estos proyectos, se llevaba a cabo un meticuloso dibujo de las piezas a exponer, implicando así una recreación que fomentaba la comprensión, la expresión y la integración en el espacio arquitectónico diseñado con precisión para tal fin.

⁸ Proyecto de amueblamiento de la veranda de la casa M., Lido, Venecia. 1937. Dibujo sobre papel (MAXXI inv. 49205R)

Este proceder puede observarse en el proyecto de organización y montaje de la Pinacoteca del Museo Correr en Venecia en 1953 del que se dispone de 45 dibujos.⁹ La intervención pretendía la organización expositiva de valiosas obras de arte veneciano, que incluían más de un centenar de pinturas, algunas esculturas y cerámicas. El tema expositivo constituye una parte importante de la aportación de Scarpa a la teoría de la museografía, con intervenciones donde Scarpa trabajaba tanto el sistema expositivo como la ordenación de las piezas. Esta preocupación puede apreciarse en los dibujos de este proyecto como el de la figura 8, que atienden a numerosos aspectos que oscilan desde el sistema circulatorio como de presentación de las obras a exponer, iluminación, percepción pedagógica, etc.

Figura 8. Dibujo original de Carlo Scarpa



Nota: Sistematización expositiva del Museo Correr. Venecia. 1957-1971. Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 42926

En los años setenta, tal y como explica Lanzarini, el arquitecto experimentó un procedimiento gráfico para mostrar simultáneamente la sección y el alzado (el esqueleto y la piel) del edificio en un mismo dibujo. Como ejemplo, los alzados desarrollados para el proyecto de la *Banca Popolare de Verona* revelan la presencia de los pisos, velando su interior y aportando una información sobre los niveles que resulta relevante para la comprensión de la idea. Este detalle legitima la idea de que el dibujo es un instrumento de investigación compositiva y técnica, pero también de comunicación en donde a menudo se agrega la palabra escrita al dibujo, para confirmar el sentido de una solución o la necesidad de un cambio. Como explica Lanzarini, los dueños de la carpintería Anfodillo en Venecia recuerdan que *“le encantaba dibujar los detalles a escala 1:1 sin dejar de crear pequeñas perspectivas, hechas específicamente para hacernos entender la complejidad de sus ideas”*. (Lanzarini, 2009, p. 8)

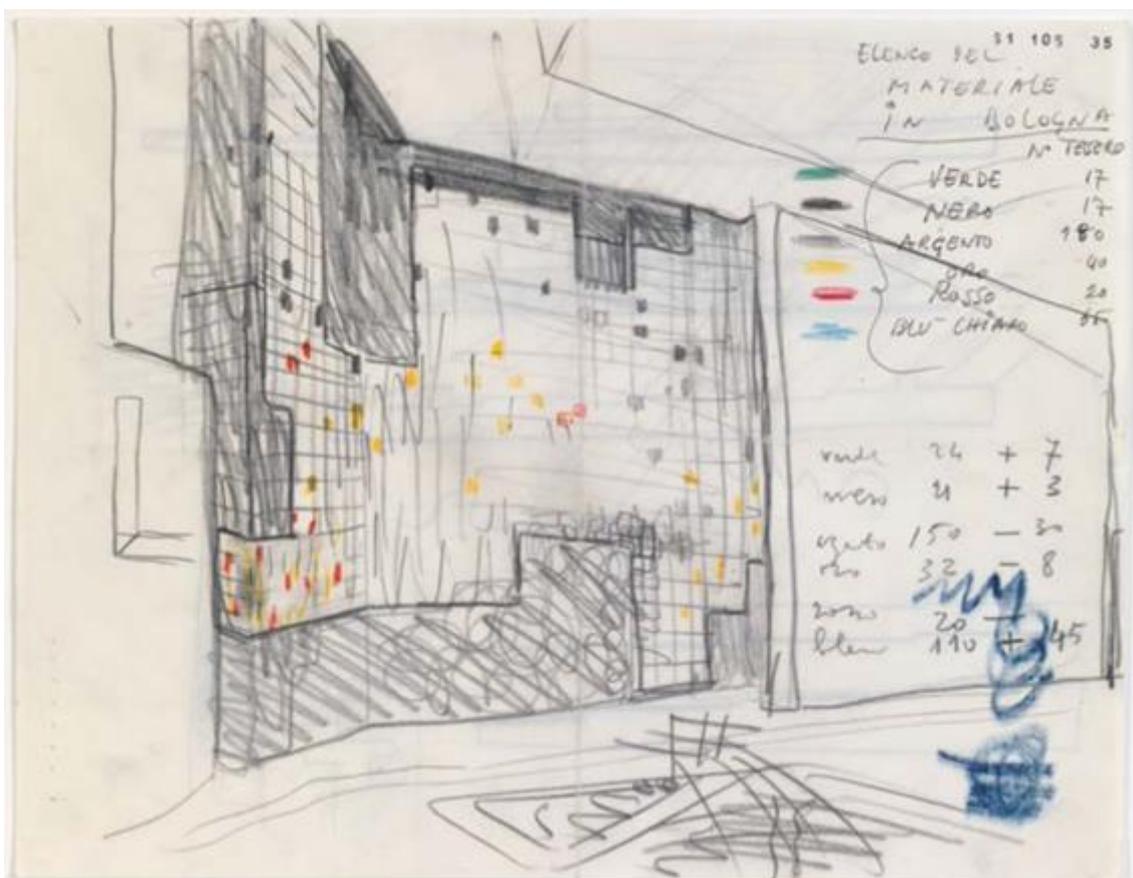
Scarpa fue contratado en 1961 para la organización expositiva y el amueblamiento de la tienda Gavina en Bolonia. El espacio expositivo y de venta se creó en la planta baja de un edificio de tres plantas para lo que Scarpa propone un tratamiento de fachada con un imponente plano de hormigón armado cincelado, que sobresale varios centímetros de la rasante de la antigua fachada. Una sobreposición a un plano preexistente de un plano nuevo, sobre el que trabajará unas peculiares aberturas y unas

⁹ Montaje (Sistemazione e allestimento) de la sección histórica del Museo Correr, Venezia. (1952-1953). Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura; Carlo Scarpa; Actividad profesional; Proyectos y encargo profesional nº 143.

sutiles líneas compositivas que en ocasiones cambian de material. Su virtuosidad y delicadeza se puede observar en detalles como la identificación del nombre del negocio en una de esas bandas doradas con el diseño de la tipografía, o la aparición de las aberturas resueltas de forma inesperada, incorporando en su diseño otros materiales como acero, bronce y hierro fundido.

Del proyecto existen 215 dibujos en los que se aprecia la utilización diferentes registros gráficos como el caso de la lámina de sistematización y amueblamiento de la Figura 9. El dibujo explica un detalle de los espacios interiores de la tienda Gavina, en concreto, la definición de un muro teselado que se quiebra. Lo más significativo es que Scarpa se ayuda de esta perspectiva para definir el despiece de las teselas de vidrio insertadas en el muro, introduciendo anotaciones sobre el número y colores de las teselas incluso con correcciones sobre su número total.

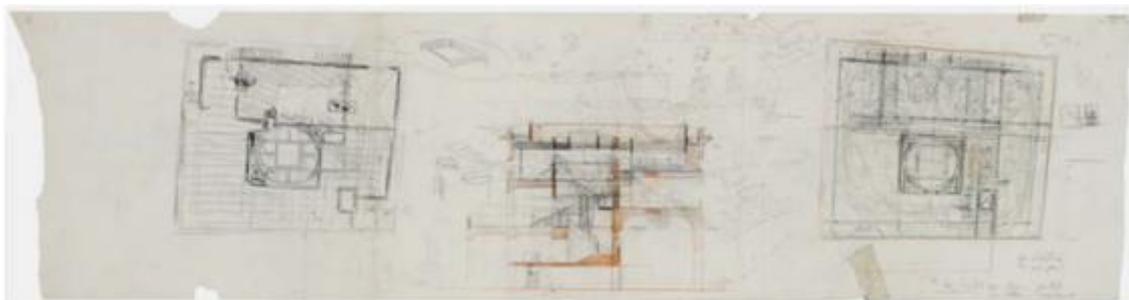
Figura 9. Dibujo original de Carlo Scarpa



Nota: Sistematización expositiva y amueblamiento de la tienda Gavina, Bologna. (1961-1963). Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 39922R.

En su última década, Scarpa colaborará en mayor medida con otros colegas, destacando el proyecto de transformación de la Villa Strozzi en museo de arte contemporáneo internacional en la ciudad de Florencia. Este trabajo destaca principalmente por ser un proyecto desarrollado en colaboración con arquitectos de la talla de Alvar Aalto, Giovanni Michelucci, Richard Meier, Hans Hollein, Ignazio Gardella y Alan Irvine, confiándole a cada uno de ellos un área de intervención. De los 97 dibujos que nos han llegado, Scarpa trabaja en la restauración del segundo piso y el ático de la villa del siglo XIX. En los dibujos de la Figura 10, podemos apreciar cómo en sus plantas y secciones, colorea intencionadamente la masa seccionada, expresando su solidez, para destacarla y tener una mejor lectura del espacio por contraste.

Figura 10. Dibujo original para el proyecto de transformación de la villa Strozzi en museo de arte moderno. Firenze, 1973 - 1974

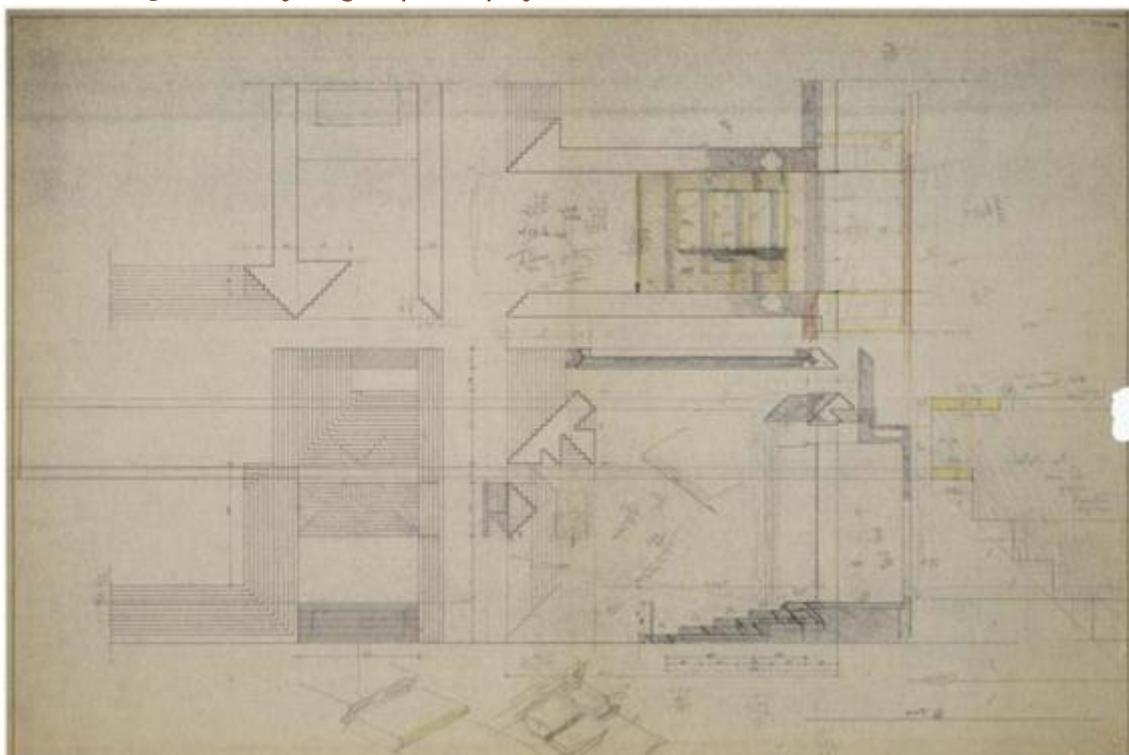


Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 24991.

Progresivamente, a lo largo de su evolución profesional, Scarpa realizará más dibujos para cada uno de los proyectos. Este hecho sugiere que a lo largo del tiempo tiene la necesidad de definir con más detalle y meticulosidad cada uno de los elementos de los proyectos sobre los que trabaja, algunos de ellos destacados por su gran envergadura. En este sentido, al final de su carrera realizará posiblemente su proyecto más emblemático; la tumba para la familia Brion en San Vito d'Altivole entre 1968 y 1978. Para este fin desarrolló un total de 1884 dibujos. La ingente documentación elaborada para el proyecto puede dar una idea de hasta dónde llegó la dedicación, exigencia y búsqueda de la perfección de Scarpa, pudiendo afirmar que por ser el más elaborado, previo a la muerte del arquitecto, constituye una especie de legado arquitectónico.

En realidad, el proyecto representa la madurez de una larga carrera, como resultado de una sensibilidad creativa única. Pero además de esto, las numerosas pruebas gráficas legadas y su calidad como se aprecia en la Figura 11, constituyen una prueba evidente de la depuración y sofisticación del método creativo, demostrando que el dibujo formará parte de su reflexión proyectual como comunicación directa entre su idealización y su intención material.

Figura 11. Dibujo original para el proyecto de la tumba Brion. Acceso. 1968-1978



Fuente: Museo Nazionale delle Arti del XXI secolo. MAXXI Architettura, inv. 2528.

5. Conclusiones

El acceso al archivo documental de Scarpa ha permitido profundizar en la teoría estética y compositiva de su obra, reconociendo de forma justa la valía de su legado. Pero más allá de enfatizar su figura y producción como artista, diseñador, intelectual y arquitecto, el acceso a su documentación gráfica permite profundizar en el conocimiento de cómo este autor desarrollaba su labor proyectual mediante una metodología particular. La importancia del dibujo en su obra se entiende como un proceso necesario de meditación y búsqueda de la solución. Un pensamiento relacionado con el trazado y lo visual, con la imaginación del espacio y la geometría del dibujo, convirtiendo al dibujo en el desencadenante y vehículo de su creatividad.

El inconfundible estilo arquitectónico del arquitecto italiano puede apreciarse en el diseño de los detalles de escaleras, ventanas, mobiliario y los accesorios creados exclusivamente para cada uno de sus proyectos, y que se encuentran respaldados por todo un proceso creativo de exigencia, dedicación y búsqueda de la perfección que ha podido comprobarse gracias a la cuantiosa documentación gráfica que respaldaba la materialización de cada una de sus propuestas.

Una lectura de la evolución gráfica y proyectual, que empezaría con los primeros trabajos profesionales de los años veinte y que finalizaría al final de su vida en los setenta, nos permite afirmar que lo que pudiera parecer una elaboración gráfica para ser mostrada, era en realidad un proceso necesario para la evolución de la idea. En otras palabras, el dibujo deja su función puramente comunicativa para desempeñar y convertirse en una herramienta proyectual de pensamiento, ideación y reflexión.

La pertinencia del estudio de los documentos gráficos de su legado es la posibilidad que nos dan de profundizar en el entendimiento de su proceso proyectual, acreditando la bondad lectora que nos dan sus dibujos desde sus primeros encajes de ideación hasta los estudios del detalle en la fase de desarrollo.

Más allá que sus diseños requieran de la geometría y el color en su ductus gráfico, el dibujo y proceso creativo se encuentran íntimamente relacionados, pero con la peculiaridad de que no limita esta herramienta a las fases iniciales de gestación del proyecto al modo de sus coetáneos.

Su metodología proyectual se iniciaba con un “dibujo principal” de reconocimiento que recogía los elementos esenciales, permitiéndole “mirar” la esencia del contexto como punto de partida que activaba su proceso creativo. Tras esta mirada, el lápiz de su mano le daba la capacidad de “ver” funcionando como mecanismo de pensamiento que desencadenaba su creatividad en la ideación del proyecto, suponiendo a su vez el vehículo de reflexión para la materialización de la idea que retroalimentaba de nuevo el proceso.

Pero a diferencia de otros arquitectos contemporáneos, su búsqueda incansable de la perfección no le permitía abandonar su herramienta fundamental hasta instantes antes de la materialización física del proyecto. Incluso cuando la solución del proyecto estaba convenientemente dibujada y trasladada para que dibujantes externos generaran los documentos preceptivos, Scarpa realizaba cambios, anotaciones o coloreaba posibles variaciones, atestiguando su nivel de compromiso y depuración de las soluciones alcanzadas.

A lo largo de su evolución proyectual, la condición de búsqueda constante en nuevas formas de manejar los materiales en sus proyectos, también se veía reflejada en la diversidad de técnicas y soportes de sus dibujos, trasladando este proceso de experimentación a todos los niveles del diseño.

En este sentido, su evolución en el uso de los diferentes sistemas de representación gráfica para materializar sus ideas, no se planteaba como la depuración de su metodología, más bien el mismo sentido de ensayo. El uso en sus primeros años de la perspectiva cónica o axométrica, dio paso al uso de un procedimiento singular que le permitió trabajar simultáneamente en diferentes niveles del proyecto en sección y alzado, que finalmente evolucionará con la inclusión de nuevo la perspectiva en este proceso.

Este proceder de Scarpa no quedo limitado al ámbito arquitectónico en su polifacética actividad profesional, destacando el incremento progresivo de dibujos para cada uno de sus diseños, lo que sugiere que a lo largo del tiempo tuvo la necesidad de definir con más detalle y meticulosidad cada elemento sobre los que trabajaba.

El esmero demostrado en la elaboración gráfica demuestra la sensibilidad, capacidad reflexiva y precisión que nos ha permitido observar la íntima relación entre el arquitecto y su obra. Este acompañamiento continuo del proyecto permite evidenciar algo que se ha diluido con la aparición de las herramientas digitales de dibujo: la huella que el arquitecto deja en sus documentos a modo de registro del proceso de materialización desde la idea a la arquitectura, mostrando el sentimiento y preocupaciones de cada momento.

Este factor es si cabe más significativo a la hora de remarcar el valor de esta investigación: atestiguar la diferencia del modo de proceder actual con la del maestro veneciano. Más allá de las bondades del dibujo a mano frente al digital, el soporte físico le permitió realizar una estratificación del trabajo para posibilitar un camino de ida y vuelta, de secuencia evolutiva y, sobre todo, de pausa.

El método gráfico utilizado por Scarpa constituía un proceso de pensamiento arquitectónico que requería cierta calma creativa, entendiendo la necesidad de la pausa temporal como recurso necesario de reflexión y ajuste de la idea para avanzar en la solución definitiva.

El pensamiento gráfico de Scarpa se manifiesta en la creación, la esencialidad y la pulcritud de lo diseñado, explorando vínculos con la tradición japonesa respetuosa con la identidad del pasado, que consiguió extrapolarla en la búsqueda de un equilibrio perfecto entre lo clásico y lo moderno, un enfoque poco usual en la época y que se ha convertido en un referente en restauración, tal y como la concebimos en la actualidad.

Finalmente, se le debe reconocer a Scarpa su capacidad crítica en el origen conceptual del proyecto. Su método creativo alcanza una sofisticación y una depuración que utiliza el dibujo como una herramienta de conocimiento más que de comunicación, legitimando la idea de que el dibujo es un instrumento de investigación compositiva y técnica. Constancia, compromiso y pasión por la arquitectura que le invitaría a no pasar un solo día sin dibujar una línea. Si los psicólogos gestálticos defendían que “ver es pensar” o la reciente reflexión de Richard Sennett postula que “hacer es pensar”, esta investigación nos lleva a defender que para Scarpa, dibujar es pensar.

Agradecimientos

Los autores de esta investigación agradecen el apoyo realizado por la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad CEU Cardenal Herrera, contribuyendo a la realización de la investigación y financiando el costo de publicación y la adquisición de los derechos de las imágenes mostradas. Asimismo, agradecemos las valiosas aportaciones y comentarios realizados por los revisores que han ayudado a mejorar el presente trabajo.

Autoría

El autor Andrés Ros ha realizado la labor de investigación sobre el arquitecto Carlo Scarpa, estudiando y seleccionando las fuentes gráficas principales. Así mismo, como especialista en dibujo geometría en el campo de la arquitectura ha establecido los vínculos teóricos y las reflexiones sobre el tema. El autor Pedro Verdejo ha diseñado el planteamiento del artículo, aportando su experiencia como especialista en dibujo arquitectónico, participando ambos autores en el análisis de los datos y la escritura del trabajo.

Conflicto de intereses: Los autores declaran que no hay conflicto de intereses.

Bibliografía

- Albertini, B.; Bagnoli, S. (1989). *Scarpa: La Arquitectura en el Detalle*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Aalto, A. (1960). El huevo del pez y el salmón. *Arquitectura*, nº 13, pp. 13-22.
- Arnheim, R. (2014). *Visual Thinking*. EEUU: University of California Press.
- Barzan, M.P.; Lanzarini, O. (2014) "Voglio vedere, per questo disegno" Carlo Scarpa: inediti 1919-1950. *Guida alla mostra*. Italia: Centro Carlo Scarpa. Archivio di Stato di Treviso.
- Cano-Ciborro, V. (2023). Diagrama y proyecto. La pertinencia de representar y pensar las fuerzas contextuales. Peter Eisenman y Raoul Bunschoten/CHORA. *EGA. Expresión Gráfica Arquitectónica*, 28(48), 268–279. <https://doi.org/10.4995/ega.2023.18760>
- Campo A. (2018). Entrecerrando mis ojos. Sobre el dibujo en Arquitectura. De trazos, huellas e improntas: arquitectura, ideación, representación y difusión. *XVII Congreso Internacional Expresión Gráfica Arquitectónica*. Vol. 1 pp. 31-32.
- Dodds, G., & Frascari, M. (1997). Miming a Manner of Building: Drawing and Story in the Work of Valerino Pastor and Carlo Scarpa. Dodds, George, and Marco Frascari. "Miming a Manner of Building: Drawing and Story in the Work of Valerino Pastor and Carlo Scarpa." In *The 86th Annual Meeting C~ Technology Conference* (Washington DC.: ACSA Press, 1997), Pp. 396-401. 1997.
- Domínguez, M. (1983). Entrevista a Carlo Scarpa. *Quaderns d'arquitectura i urbanisme*, 158, 77-81.
- Durand, J. (1809). *Précis des leçons d'architecture données à l'École royale Polytechnique*. Ed. Chez l'auteur.
- Gellner, E.; Mancuso, F. (2000) *Carlo Scarpa e Edoardo Gellner. La chiesa di Corte di Cadore*. Mondadori Electa.
- Gilabert Sanz, S. (2021) *Enric Miralles, procesos y experimentos*. Ediciones Asimétricas.
- Heidegger, M. (1927). *Sein und Zeit*, Max Niemeyer Verlag, Tübingen (en castellano: 2012. Ser y Tiempo, Trotta, Madrid)
- Iglesia, E. (1998) Dibujar el rigor a sentimiento. Los dibujos de Alvar Aalto. *Arquitectura*, 315, 20-27.
- Jurado, J. M. (2016). The abstract, Aalto and drawing. *EGA Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*, 21(27). 106–113. <https://doi.org/10.4995/ega.2016.4733>
- Lanzarini, O. (2009). Carlo Scarpa e il disegno. *DISEGNARECON*, 2(3), 1-12.
- Laseau, P. (2001). *Graphic Thinking for Architects and Designers*. 3ª edición. Wiley & Sons.
- Leandri, G., Iñarra Abad, S., Juan Vidal, F. y Leandri, M. (2022). El cerebro del arquitecto y la mano pensante. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 27(46), 184–193. <https://doi.org/10.4995/ega.2022.18434>
- Lorenzo, A. (2019). Alejandro de la Sota. Thinking architecture, drawing the thoughts. *EGA Revista de Expresión Gráfica Arquitectónica*, 24(35). 258–277. <https://doi.org/10.4995/ega.2019.11552>
- Los, S. (1967). Carlo Scarpa. Architetto poeta. Venezia. Cluva.
- Los, S. (2014), Carlo Scarpa. La pratica del progetto e i teatri. [Archivo de Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=dvCynlCtVCo&t=1826s>
- Martín, D. (2023). Herramientas gráficas de sistematización en la obra de Le Corbusier, *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 28(48), 112–127. <https://doi.org/10.4995/ega.2023.18646>
- Marcos, C. (2018). Pensamiento gráfico en la obra de Alberto Campo Baeza. ¿Pensamiento visual o pensamiento gráfico?", *El bisturí en línea: razón, precisión y medida en el dibujo y el pensamiento arquitectónicos de Alberto Campo Baeza*. Publicaciones Universidad de Alicante pp. 17-35.

- MAXXI (2016). Carlo Scarpa e il Giappone. Roma 2016. <https://www.maxxi.art/events/carlo-scarpa-e-il-giappone/>
- Plinio Segundo, C. (2002) *Historia Natural. Colección Letras universales*. Cátedra.
- Radice, B. (1978). Entrevista a Scarpa. Un architetto a regola d'arte. *Modo*, 31 de octubre de 1978.
- Ros Campos, A. (2019). Carlo Scarpa: Arquitectura, abstracción y museografía. *VLC arquitectura*, 6(2), 147–174. <https://doi.org/10.4995/vlc.2019.10989>
- Ros Campos, A. (2022). Carlo Scarpa: La arquitectura de los sentidos; matices y significados. Nobuko/Diseño editorial.
- Sainz, J. (1990). *El dibujo de arquitectura. Teoría e historia de un lenguaje gráfico*. Nerea. Madrid.
- Scarpa, C. (s. f.). MAXXI. Museo Nazionale delle arti del XXI secolo. Centro Archivi Architettura. [Archivo documental.]. Fondazione MAXXI; MAXXI Roma.
- Semi, F. (2010) *A lezione con Carlo Scarpa*. Venezia, Italia: Cicero Editore.
- Sennett, R. (2008). *The Craftsman*. Yale University Press.
- Somol, R. E. (1999). Dummy Text, or The Diagrammatic Basis of Contemporary Architecture. *Diagram diaries*, pp. 6-25.
- Verdejo, P (2012). *La arquitectura de las estaciones intermedias de ferrocarril*. Generalitat Valenciana.