

## LA MEMORIA PROYECTANTE: EL DIBUJO EN EL PROCESO CREATIVO DE ÁLVARO SIZA

## THE PROJECTING MEMORY: THE DRAWING IN THE CREATIVE PROCESS OF ÁLVARO SIZA

*Raúl García García*

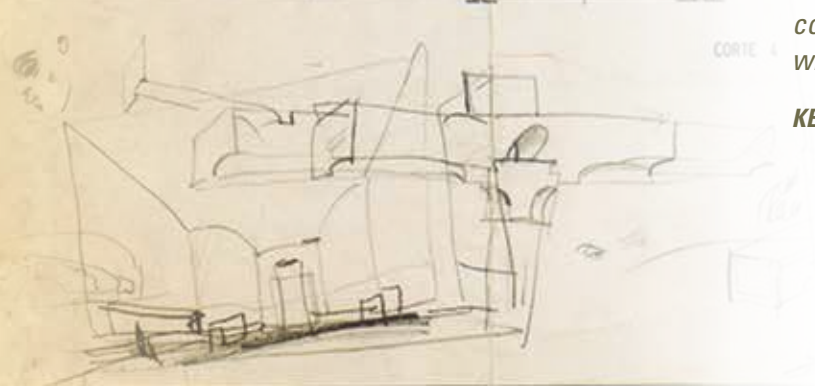
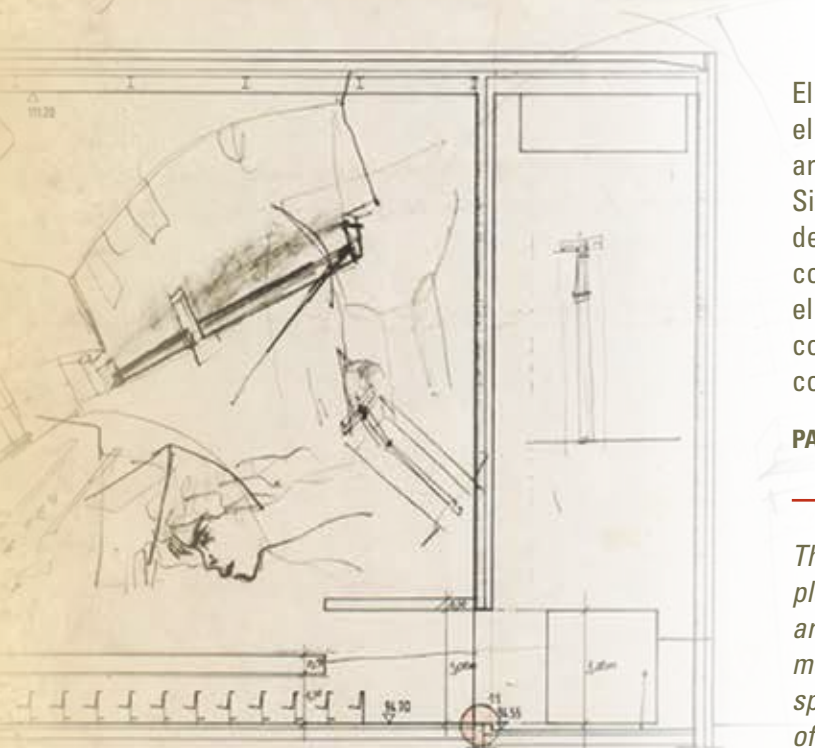
doi: 10.4995/ega.2020.11181

El artículo analiza el papel que juega el dibujo en el proceso creativo de un arquitecto de referencia como es Álvaro Siza, desde la fase más inicial de análisis del contexto hasta aspectos de detalle concretos como el análisis de la luz en el interior de un espacio, apoyado en conversaciones con el propio arquitecto y con Eduardo Souto de Moura.

**PALABRAS CLAVE: DIBUJO, BOCETO, LUZ, SIZA**

*The article analyzes the role that drawing plays in the creative process of a renowned architect such as Álvaro Siza, from the most initial phase of context analysis to specific detail aspects such as the analysis of light inside a given space, supported by conversations with the architect himself and with Eduardo Souto de Moura.*

**KEYWORDS: DRAWING, SKETCH, LIGHT, SIZA**





## Dibujo y arquitectura

Hablar de Arquitectura es, casi sin excepción, hablar de dibujo desde sus orígenes. Con la institucionalización de la enseñanza de la Arquitectura, la vinculación de ambos campos se consolida. Generalmente, se entiende que la finalidad del dibujo ligado a la Arquitectura es la de proponer. Dibujar y redibujar edificios clásicos primero y de la arquitectura contemporánea después, ha sido una forma de aprendizaje muy común en las escuelas de Arquitectura, en las que sigue muy presente. Pese a lo que con frecuencia se cree, el dibujo en Arquitectura no tiene por finalidad única la de proponer. Existe otro propósito esencial tremendamente útil en el dibujo realizado no para diseñar sino para analizar, para conocer la realidad a través de él.

En el caso de Álvaro Siza, estos dos componentes de su actividad de dibujante –la de las propuestas y la de los análisis– se manifiestan de forma simultánea en un método único que captura la realidad como una cámara de fotos y actúa sobre ella. El análisis de este tipo de documentos resulta una herramienta de enorme utilidad para entender los recursos proyectuales de un arquitecto. La biografía de Siza ofrece una basta cantidad de característicos “dibujos de viaje” que, más allá de servir como herramienta proyectual –analítica o propositiva–, suponen un elemento con valor artístico propio, como ocurriera en su día con los dibujos de viaje llevados a cabo por otros destacados arquitectos <sup>1</sup>.

Y es que el boceto juega un papel tan importante en el proceso proyectual para Álvaro Siza que, según afirma, ni siquiera la apa-

rición de las nuevas herramientas y tecnologías ha sido capaz de relegar los dibujos a mano a un rol más secundario:

Hoy es imposible una formación que abarque e incluya en profundidad todos los saberes que se concentran en la Arquitectura y el proyecto. Claro que los aparejos, los equipos nuevos, son un apoyo muy importante, incluso un acompañamiento en la consecución de un proyecto importantísimo. Rápido en unas fases, lento en otras. El boceto es mucho más rápido, no es comparable. Por eso la importancia del dibujo también en la formación de los arquitectos es grande. De ninguna forma se puede más rápidamente dialogar concretamente con imágenes implícitas con otros o consigo mismo que con el boceto.  
(...) Esto el computador no lo hace de esa forma... <sup>2</sup>

Para Siza, por tanto, la aparición de las nuevas tecnologías y su renovación permanente en el campo de la arquitectura son un aporte no sólo útil sino necesario, pero en determinadas fases del proyecto, o con determinados propósitos, su cabeza –y su mano– todavía son capaces de ir más rápido que cualquier software.

## Dibujo y aprendizaje

De la misma forma que un escritor de novela histórica, antes de enfrentarse al papel en blanco, se documenta acerca de sus personajes, escenarios y acontecimientos, el dibujo no es para Álvaro Siza sino una herramienta para conocer la esencia del contexto en que ubicar sus personajes (sus edificios). Dibuja de manera compulsiva y espontánea, y aunque sus cuadernos de dibujo están cuidadosamente numerados y ordenados en su archivo de un tiempo a esta parte, resulta imposible clasificar toda

## Drawing and architecture

Talking about Architecture is, almost without exception, talking about drawing from its origins. With the institutionalization of the teaching of Architecture, the linkage of both fields is consolidated. It is generally understood that the purpose of drawing linked to Architecture is to propose. Drawing and redrawing classical buildings firstly and then contemporary architecture has been a very common way of learning in Architecture schools, and it is still very present. Despite what is often believed, the drawing in Architecture does not have the sole purpose of proposing. There is another extremely useful and essential purpose in the drawing made not to design but to analyze, to know the reality through it.

In the case of Álvaro Siza, these two components of his drawing activity – that of the proposals and that of the analysis – are simultaneously manifested in a unique method that captures reality like a camera and acts on it. The analysis of this type of documents is a very useful tool to understand the project resources of an architect. Siza's biography offers a large number of characteristic “travel drawings” which, apart from serving as an analytical or propositional projective tool, represent an element with its own artistic value, as was the case with the travel drawings made by other prominent architects <sup>1</sup>.

And the sketch plays such an important role in the projective process for Álvaro Siza, that, as he says, not even the appearance of new tools and technologies has been able to relegate drawings by hand to a more secondary role:

Nowadays, it is impossible to provide an education that covers and includes in depth all knowledge that is concentrated in Architecture and the project. Of course, the new equipment provides a very important contribution, even assistance in the achievement of a very important project. Fast in some phases, slow in others. The sketch is much faster, it is not comparable. That is why the importance of the drawing also in the architects' education is great. It is not possible to dialogue more quickly with implicit images with others or with yourself than with the sketch.  
(...) The computer does not do it that way ... <sup>2</sup>

Therefore, Siza thinks that the appearance of new technologies and their permanent updating in the field of architecture are a contribution not only useful but necessary.



1. Bocetos de la cruz de la Iglesia de Sta. María en Marco de Canaveçes. Archivo Siza

1. Sketches of the cross of the Church of Santa María in Marco de Canaveçes. Archive Alvaro Siza

However, in certain phases of the project, or for certain purposes, his head – and his hand – are still able to go faster than any software.

## Drawing and learning

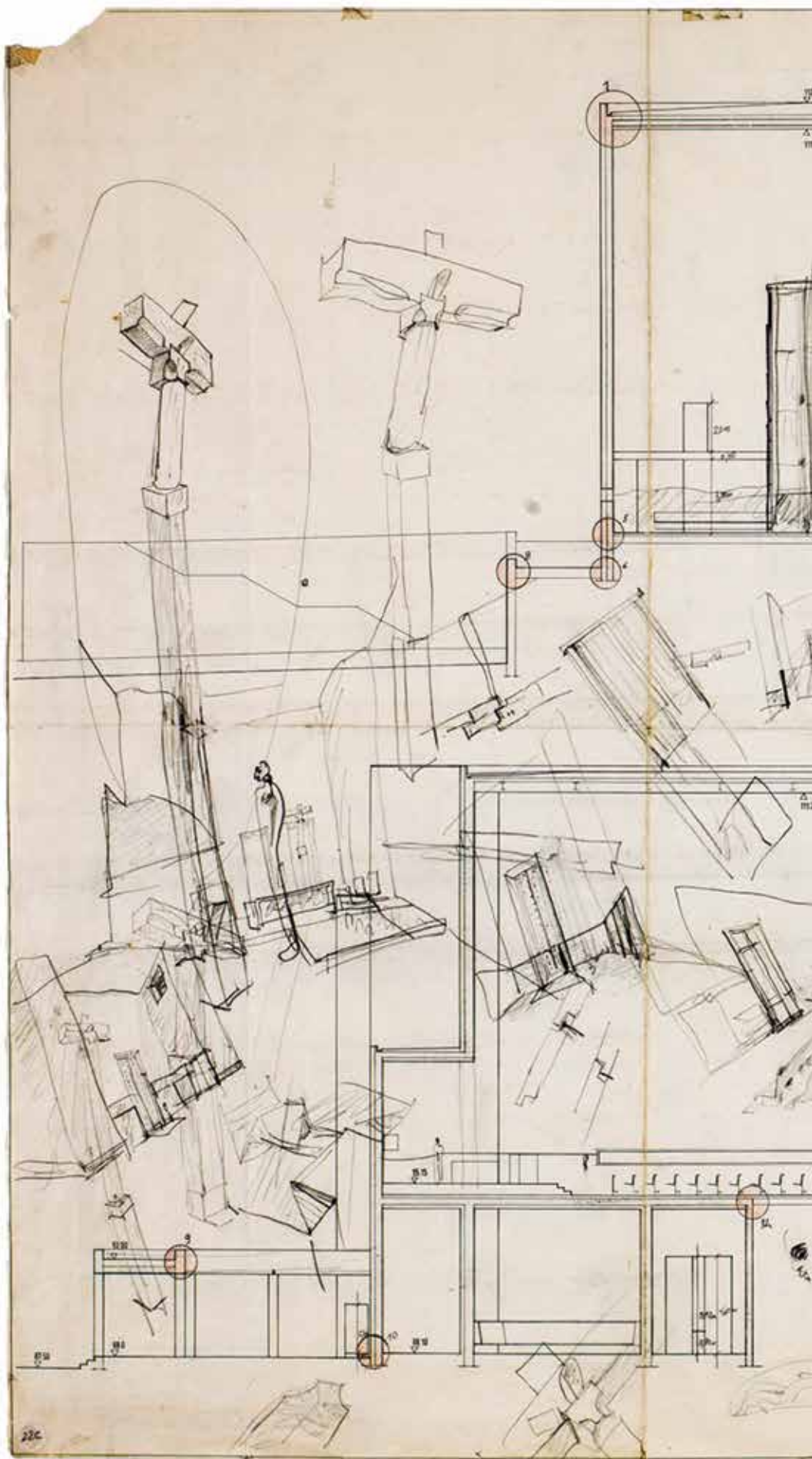
In the same way that a writer of historical novel, before facing the blank paper, documents himself about his characters, scenarios and events, the drawing for Álvaro Siza is nothing but a tool to know the essence of the context in which to place his characters (his buildings). He draws compulsively and spontaneously, and although his sketchbooks are carefully numbered and sorted in his archive since a time ago, it is impossible to classify all that valuable information that appears, almost unconsciously and freehand, either in a piece of a bar tablecloth or in the boarding pass of his last trip.

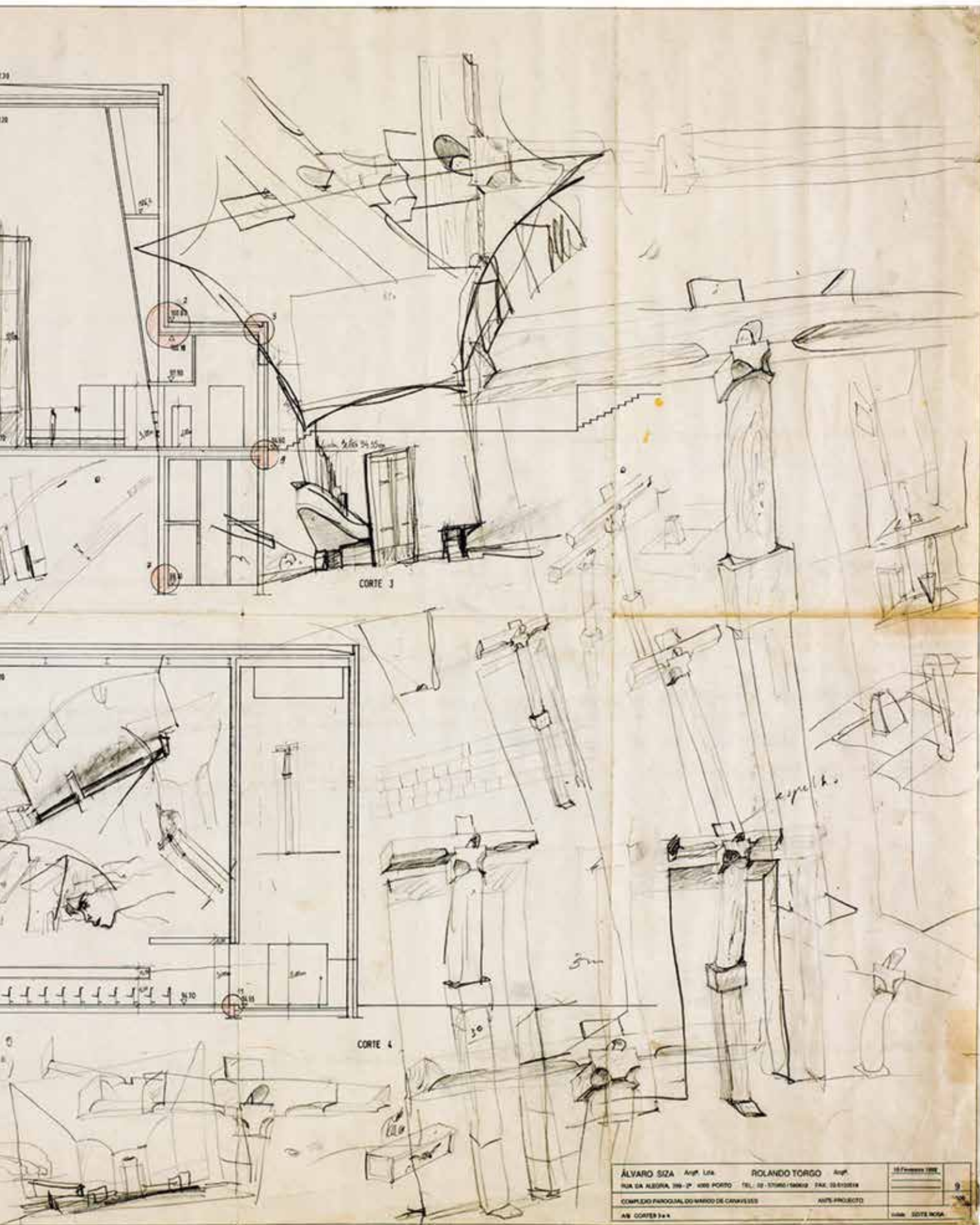
The drawings take part in the entire project process. On many occasions, sketches appear even before the first line of the building is drawn, and they represent the context, even from a bird's eye view as if – although his body is still anchored to the ground – his mind is able to fly over the environment and capture it on the paper. After these, countless formal sketches of the building appear, in many cases intermingled with the plans, the result of what, as Eduardo Souto de Moura affirmed, reminds us of a plotter, 'without stopping, with impulse, like a vertigo in search of the solution that has not yet arrived' <sup>3</sup>.

Later on, more precise and concrete drawings appear that, despite they do not represent typical constructive details, are useful to make decisions regarding the design and allow the project to be further developed in the studio to make it buildable.

In the methodology of Siza, the approach to the place is always linked to a way of seeing (not looking, seeing), and he assigns a fundamental role in the architectural genesis of his projects to the place and this approach to it:

In my usual activity I use drawing, specially for practical purposes, as an aid to work an idea. Also as an element of dialogue with other interlocutors involved in the architectural process. But I also use it for fun. (...) Drawing is part of the charm involving any trip and its small discoveries. The first drawings always demand more concentration; then one gradually frees the hand and the mind <sup>4</sup>.





CORTE 3

CORTE 4

|   |                   |                |      |                  |
|---|-------------------|----------------|------|------------------|
| ÁLVARO SIZA                                 | Arqº. UBA         | ROLANDO TORGO  | Arqº | 18/11/1988       |
| RUA DA ALBURA, 266 - 2º ANDAR PORTO         | TEL. 33 370601960 | FAX 33 3125214 |      | 9                |
| COMPLEXO PARROQUIAL DO BARRIO DE CARVALHEIS |                   |                |      | ALPS PROJECTO    |
| ANº COPIAS 3 x 4                            |                   |                |      | DATA: 20/07/2004 |



Álvaro Siza started drawing when he was just a child, sitting in his uncle's lap. An uncle who, according to Siza, 'always did very bad drawings'. Despite this, he taught him to draw horses that eight decades later continue to ride frequently on every paper that falls into the hands of the Portuguese architect.

His interest in arts was born this way. Although he wanted to be a sculptor, he explains that his father, an engineer, convinced him to be 'at least an architect'. In the summer of 1949, at the age of 16, Siza was preparing to join the School of Fine Arts in Porto with the help of the master Isolino Vaz to perfect his drawing. The way to achieve this was to repeat and repeat the drawings until he was able to master the stroke, and this is what finally happened:

Pouco a pouco, quase sem dar por isso, o carvão começou a não partir, o papel a não manchar, o miolo de pão a manter plasticidade, o fôlego a aumentar. E a confiança... 5

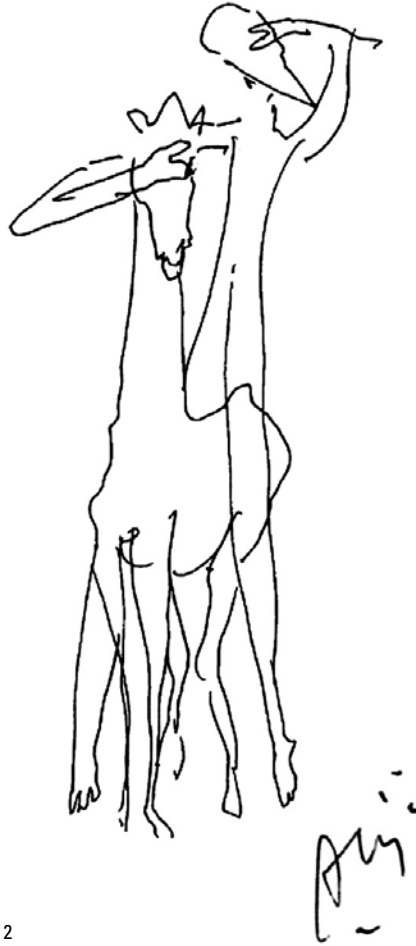
And since then he hasn't stopped. His notebook(s) – always with black covers – are an accurate x-ray of his evolution and his mood, and an earthquake is generated in the studio every time one of them is lost. Most of the drawings are made with a BIC ballpoint pen, although—as in its predominantly white architecture – notes with colored pencils appear from time to time.

In Siza's drawing, as well as that of many sculptors, the line seems to free itself from its two-dimensional condition to release itself in space and thus create three-dimensionalities. (...) His drawings frame forms that roam among other forms (...) before they exist. Through delicate lines, he mentally walks inside his virtual buildings, which will one day become architecture 6.

Therefore, Álvaro Siza's work is an infinite mental process that perhaps stems from imagination but grows fed by the present analysis and also by the memory, not classified in any current but nourished by almost all of them, resulting in an architecture able to transcend in time.

### Drawing and memory

When Siza says that 'what I have already drawn once always appears in each new drawing', the Portuguese architect understands that, just as in his architecture, it happens with drawing. Siza is convinced that



2

esa valiosa información que aparece, casi inconscientemente y a mano alzada, con igual probabilidad en un retal de mantel de un bar que en la tarjeta de embarque de su último viaje.

Los dibujos forman parte del proceso proyectual en su totalidad. En muchas ocasiones, los bocetos aparecen incluso antes de que se dibuje la primera línea del edificio, y representan el contexto, incluso a vista de pájaro como si –aunque su cuerpo sigue anclado en tierra– su mente fuera capaz de sobrevolar el entorno y plasmarlo en el papel. Tras estos, aparecen innumerables bocetos formales del edificio, en muchos casos entremezclados con los planos, fruto de lo que como afirmaba Eduardo Souto de Moura, nos recuerda a un plotter, '*sin parar, con impulso, como un vértigo en búsqueda de la solución que aún no ha llegado*' 3.

Posteriormente, aparecen dibujos más precisos y concretos que, sin ser detalles constructivos al uso, sirven para tomar decisiones relativas al diseño y permiten que el proyecto se siga desarrollando en el estudio para hacerlo construible.

En la metodología de Siza, la aproximación al lugar va siempre ligada a una manera de ver (no mirar, ver), y él mismo le asigna un papel fundamental en la génesis arquitectónica de sus proyectos al lugar y a esta forma de aproximación al mismo:

En mi actividad habitual utilizo el dibujo, sobre todo, con fines prácticos. Como ayuda para trabajar una idea. Como elemento de diálogo con otros interlocutores que intervienen en el proceso arquitectónico. Pero también lo utilizo como diversión. (...) Dibujar forma parte del encanto del viaje y sus pequeños descubrimientos. Los primeros dibujos siempre exigen más concentración; luego uno va liberando la mano y la mente 4.

Álvaro Siza empezó a dibujar, siendo apenas un niño, sentado en el regazo de su tío. Un tío que, según cuenta el propio Siza, '*siempre dibujó fatal*'. Pese a ello, le enseñó a dibujar caballos que ocho décadas después siguen cabalgando con frecuencia sobre el papel que cae en manos del arquitecto portugués.

De esta forma nació su interés por las artes. Si bien quería ser escultor, según él mismo explica su padre ingeniero le convenció para ser '*por lo menos arquitecto*'. En el verano de 1949, con 16 años, Siza se preparaba para acceder a la Escuela de Bellas Artes de Porto con la ayuda del maestro Isolino Vaz para perfeccionar su trazo. La forma de hacerlo fue repetir y repetir los dibujos hasta ser capaz de dominar el trazo, y así ocurrió:



2. Boceto de Archivo Siza

2. Sketch from Archive Alvaro Siza

Pouco a pouco, quase sem dar por isso, o carvão começou a não partir, o papel a não manchar, o miolo de pão a manter plasticidade, o fôlego a aumentar. E a confiança... 5

Y desde entonces no ha parado. Su(s) cuaderno(s) –siempre de tapas negras– son una precisa radiografía de su evolución y su estado de ánimo, y ocasionan un terremoto en el estudio cada vez que uno de ellos se pierde.

La mayor parte de los dibujos están realizados con boli BIC, si bien en contadas ocasiones –al igual que ocurre en su arquitectura predominantemente blanca– aparecen apuntes con lápices de colores.

En el dibujo de Siza, así como en el de muchos escultores, la línea parece libertarse de su condición bidimensional para soltarse en el espacio y así crear tridimensionalidades. (...) Sus dibujos encuadran formas que deambulan entre otras formas (...) antes que éstos existan. A través de delicadas líneas se pasea mentalmente dentro de sus edificios virtuales, que un día se harán arquitectura 6.

Por tanto, la obra de Álvaro Siza es un proceso mental infinito que quizás nace de la imaginación pero crece alimentado por el análisis presente y también por la memoria, no estando inmerso en ninguna corriente pero nutrido de casi todas ellas, dando como resultado una arquitectura capaz de trascender en el tiempo.

**Dibujo y memoria**

Cuando Siza asegura que *'lo que ya dibujé una vez siempre aparece en cada nuevo dibujo'*, el arquitecto portugués entiende que, de la misma forma que ocurre en su arquitectura, ocurre con el dibujo. Convencido de que todos sus proyectos no son sino una única obra que guarda continuidad –*porque*

*cada proyecto está influido por el aprendizaje de todos los proyectos anteriores, acaso de manera inconsciente'* 7–, en el dibujo aparece un factor aún más importante que el de la imaginación, el cual ya hemos comentado: la memoria.

Pese a su forma de dibujar compulsiva y casi automática, los trazos no surgen de forma espontánea, como una orden directa que va del cerebro a la mano y de la mano al papel. Sufren alteraciones que introduce la memoria, en muchas ocasiones de manera totalmente inconsciente e incluso imperceptible.

En un texto escrito por él mismo en el año 94 bajo el título *'O desenho como memória'*, Siza aludía a aquello que *'llega'* al dibujo y se deposita en él aun sin aportar nada al proyecto, poniendo por ejemplo una ocasión en que, montado en el metro de París, iba dibujando lo que captaba en cada nueva estación y, de manera no premeditada, dibujó el rostro de un hombre que se situó en su campo de visión sin pretenderlo.

De la misma forma, de manera inconsciente, aparecen en el trazo aspectos que están en su cabeza, que alguna vez vio, que no cree recordar pero vuelven en el momento necesario:

Nosotros aprendemos viendo. No mirando. Viendo. Y claro que ese aprendizaje exige un gran margen de observación y de atención. Y por tanto en un cierto momento, uno ya no está concentrado en Corbusier o Frank Lloyd Wright, pero están ahí y vienen cuando es necesario. Y por eso cuanto más se ve, más se tiene capacidad proyectual y más se está libre de caer en la copia 8.

Y es posiblemente por este papel que juega la memoria, que su obra es capaz de ofrecer soluciones adaptadas a cada proyecto y cada contexto y no soluciones estándar o precon-

all his projects are just one single continuous work – 'because each project is influenced by the learning of all the previous ones, perhaps in an unconscious way 7'–, in drawing appears an even more important factor than that of imagination, which we have already commented: the memory.

Despite his compulsive and almost automatic drawing, the strokes do not arise spontaneously, as a direct order that goes from the brain to the hand and from the hand to the paper. They suffer some alterations introduced by the memory, in many occasions in a totally unconscious and even imperceptible way.

In a text written by himself in 1994, under the title *'O desenho como memória'*, Siza alluded to what *'comes'* to the drawing and settles on it even without contributing anything to the project, giving as an example an occasion in which, while in the Paris Metro, he started to draw what he perceived in each new station and, in an unpremeditated way, he drew the face of a man who was in his visual field without intending it.

In the same way, unconsciously, his strokes include aspects that are in his head, which he once saw, that he does not think he remembers but returns at the necessary moment:

We learn by seeing. Not by watching. By seeing. Naturally, that learning requires a great deal of observation and attention. And so at a certain point, one is no longer focused on Corbusier or Frank Lloyd Wright, but they are there and they come when it is necessary. And that's the reason why the more one sees, the more one has the capacity to project and is free to fall into the copy 8.

And it is possibly because of this role that memory plays, that his work is able to offer solutions adapted to each project and each context, and not standard or preconceived solutions for each work. Therefore, he is related to numerous currents but not easily encompassed in any of them. In fact, despite the importance of context in his work,

Siza says that pigeonholing him in *'contextualism'* would be a displeasure. Not because he disdains context (rather the opposite) but because of the homogenizing *'ism'*, which tries to fix, to catalogue what flows inside it 9.



## Drawing and light

Once the origin and usefulness of the drawing have been outlined in the framework of Álvaro Siza's project process, we ask ourselves: what dialogue is established between these drawings and the light? How can the design and the materiality of the light be approached from the sketch made during the project phase?

It is difficult to imagine that, with the wide range of digital and computer tools available today in order to help design in general and architecture in particular, lighting studies for a given space go through hand-made sketches. However, as we have already seen, Álvaro Siza's working methods are unconventional and much more traditional than a studio of his profile might be expected to be. To capture the physical context in which a new project is located, Siza could use a photographer or even a drone to take aerial photographs of the environment. However, he prefers to be himself who mentally overflies the space and draws – from a kind of a bird-eye view or from his real point of view – a given space in which he is so submerged that even his own hands often appear in the foreground as part of the sketch, bringing the point of view to his own eyes. In the same way, he prefers to be the one who generates the sketches in which the building and its most unique spaces are already built with a certain precision, and to analyse how light penetrates that space to be deposited in it or pass through it. Once it is clear, he uses this information to make it more specific with the help of the models that are made in the studio, based on those sketches, and quantify it with the help of computer tools:

It has no sense to be in charge of the design of the building and then call somebody else to decide about the light and study the interior, unless it is one more person, working with you as a team, always with a general coordination. I work with a lighting engineer, for example. I am here to think about this type of indirect light and also its influence in formal space, but there is an engineer specialized in electrical engineering, who helps me to control the intensity, the distances and so on. This engineer works with a computer, where he builds a virtual image that allows me to study what intensity is in that wall, what intensity is in the ground ... It is necessary for achieving rigour. I study it with the support of an engineer, and in schools it should be



3

cebidas para cada obra, y por ello resulta afín a numerosas corrientes pero es difícilmente abarcable en una de ellas. De hecho, pese a la importancia del contexto en su obra,

Siza afirma que encasillarlo en el 'contextualismo' representaría un disgusto. No porque desprecie el contexto (bien al revés) sino por el 'ismo' homogeneizador, que intenta fijar, catalogar, lo que en sí mismo fluye 9.

3. Boceto de la Iglesia de Santa María en Marco de Canaveçes. Archivo Siza

4. Boceto de la Iglesia de Santa María en Marco de Canaveçes. Archivo Siza

## Dibujo y luz

Ya esbozados el origen y la utilidad del dibujo en el marco del proceso proyectual de Álvaro Siza, nos preguntamos: ¿qué diálogo se establece entre esos dibujos y la luz? ¿Cómo se puede abordar el diseño y la materialidad de la luz desde el boceto realizado durante la fase de proyecto?



3. Sketch of the Church of Santa María in Marco de Canaveães. Archive Alvaro Siza

4. Sketch of the Church of Santa María in Marco de Canaveães. Archive Alvaro Siza



4

Resulta difícil imaginar que, con la multitud de herramientas digitales e informáticas que existen hoy en día al servicio del diseño en general y de la arquitectura en particular, los estudios lumínicos para un determinado espacio pasen por unos bocetos realizados a mano. Sin embargo, como ya hemos podido observar, los métodos de tra-

bajo de Álvaro Siza resultan poco convencionales y mucho más tradicionales de lo que, a priori, pudiera presuponerse a un estudio del perfil del suyo. Para capturar el contexto físico en que se ubica un nuevo proyecto, Siza podría recurrir a un fotógrafo o incluso un dron para realizar fotografías aéreas del entorno. No obstante, prefiere ser él mismo

a subject like the others, it is not a special subject. It is a fundamental part of the integral concept of Architecture **10**.

The use of complex colours or graphics is not required. It is simply about capturing the essence of the generated space, as conceived in his head, to decide the position and dimensions of the different windows. This is the case, for example, in the project of the Church of Santa Maria in Marco de Canaveães, where the first sketches already showed the eye-level long rip connecting the user to the outside, as well as the light inputs at the top of the curved wall. As the architect explains, this was the result of the memory that we mentioned above:

We all have the image of the Mannerist churches being very much like a high volume, taller than long and some windows up there that in many cases have railings. That has to do with both historical references and naive memories because I remember when I was doing the project the memory worked a lot. (...) I remember when I used to go to Mass on Sunday, I was a child and they made a great impression on me those windows up there with railings in the church of Matosinhos. I never saw anyone on those railings and thought: what are they for and how do you go there? This question remained in my memory and reappeared when I made the church, and there is such a point that I felt the need and that became a special, interesting topic and it happened as a result of memory to create an access that people do not realize. Then another idea is how the light was not directly seen, because they were very long walls and therefore with the perspective you could not see it, and that is one of the reasons – I do not say that it is the only one– involved in the gesture of tilting that wall in order to create depth. Consequently, whoever is there does not properly see the light, what he sees is the illuminated space. Therefore I am talking here about references and memories **11**.

When asked about the desired lighting effects in the Church of Santa María in Marco de Canaveães and their achievement or not, Álvaro Siza understands that *'some of these things has very different origins, and part of what I can say about the results it is more related to the verification of them than to the desired effect'* **12**.

This explanation shows that the result that can be seen in the Church of Santa Maria, and in general in his work, is not the consequence of 'divine' ingenuity or





inspiration, but rather the result of an arduous and exhaustive work process. A working process in which the drawings initially allow us to understand the context and imagine the spaces, by a method of approximation based on repetition of drawings in which hundreds of changes and variations are introduced until the final solution is found. A definitive solution that, in most cases, is not drawn by the hand (at least not only) but by projecting memory. ■

### Notes

- 1 / Violet-le-Duc's trip to Italy in 1836-1837; Le Corbusier's trip to the Orient in 1911; the travels of Alvar Aalto by several Mediterranean countries in the 40-50 years or those of Louis I. Kahn in 1928-1929 and especially in the early 50s..
- 2 / Interview conducted by the author to Álvaro Siza Vieira in his studio of Porto in February 2018.
- 3 / Rodríguez, Juan. Interview with Eduardo Souto de Moura on April 24, 2015 on the occasion of the publication of the book 'SizaXSiza'.
- 4 / Siza, Álvaro. Fragments of an experience, conversations with Carlos Castanheira, Pedro de Llano, Francisco Rei and Santiago Seara. Ed. Electa, 2005.
- 5 / Siza, Álvaro. : Manhãs entre os deuses (1990) en Llano, P. Y Castanheira, C. Álvaro Siza, Obras e projectos (catálogo). Ed. cit., p. 85. "Gradually, almost without realizing it, the coal began not to break, the paper not to get stained, the bread beater to maintain plasticity, the breath to increase. And the trust."
- 6 / Barros, Hugo.: El dibujo de Álvaro Siza: Pequeña Historia. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, Vol. 14 (2009), p. 178.
- 7 / Entrevista realizada por el autor a Álvaro Siza Vieira en su estudio de Porto en Febrero de 2018.
- 8 / Interview conducted by the author to Álvaro Siza Vieira in his study of Porto in December 2016.
- 9 / Higinio Pereira Teixeira da Cunha, Nuno. Los dibujos de Álvaro Siza: Anotaciones al Margen. Tesis Doctoral. U. Complutense de Madrid. 2007. p. 243
- 10 / Interview conducted by the author to Álvaro Siza Vieira in his study of Porto in December 2016.
- 11 / Interview conducted by Juan Rodríguez to Álvaro Siza Vieira in his Porto studio on the occasion of the publication of the book 'SizaxSiza'.
- 12 / Interview conducted by Juan Rodríguez to Álvaro Siza Vieira in his Porto studio on the occasion of the publication of the book 'SizaxSiza'.

### References

- BARROS, Hugo: Álvaro Siza's drawing: Little Story. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, Vol. 14. 2009.
- HIGINIO PEREIRA TEIXEIRA DA CUNHA, Nuno: Álvaro Siza's drawings: Margin Annotations. Doctoral thesis. U. Complutense de Madrid. 2007.
- LLANO, P. and CASTANHEIRA, C. : Álvaro Siza, Works and projects. 1990.
- RODRÍGUEZ, J. and SEOANE, C. : Siza x Siza. Arquia/temas Collection / Fundación Arquia. 2015
- SIZA, Álvaro. Fragments of an experience, conversations with Carlos Castanheira, Pedro de Llano, Francisco Rei and Santiago Seara. Ed. Electa. 2005.

quien sobrevuele mentalmente el espacio y dibuje –a vista de pájaro o desde su punto de vista real con los pies en el suelo– un entorno en el que está tan sumergido que incluso, con frecuencia, aparecen sus propias manos en primer plano como parte del boceto para llevar el punto de vista a sus propios ojos.

De la misma forma, prefiere ser él quien genere bocetos en los que el edificio y sus espacios más singulares ya están construidos con cierta precisión, y analizar cómo la luz entra en dicho espacio para depositarse o atravesarlo, y una vez que tiene esto claro concretarlo con la ayuda de las maquetas que se realizan en el estudio, basadas en esos bocetos, y cuantificarlo con ayuda de las herramientas informáticas:

Es un absurdo encargarse uno de hacer el edificio y después llamar a otro para ver la luz, estudiar el interior, a menos que sea uno más, en equipo, siempre con una coordinación general. Yo trabajo con un ingeniero de luminotecnia, por ejemplo. Estoy aquí pensando este tipo de luz indirecta, y la influencia en el espacio formal también, pero hay un ingeniero especializado en electrotecnia, para controlar la intensidad, las distancias si están bien y todo eso. Y este ingeniero lo hace con ordenador donde construye una imagen virtual y luego puedo estudiar qué intensidad está en aquella pared, qué intensidad hay en el suelo... Es necesario para el rigor. Yo lo estudio con el apoyo de un ingeniero, y en las escuelas debe ser un tema como los otros, no es un tema especial. Es una parte fundamental del concepto integral de la Arquitectura 10.

No precisa recurrir al uso de colores o grafismos complejos, sino simplemente plasmar la esencia del espacio generado, tal y como se concibe en su cabeza, para decidir la posición y dimensiones de las diferentes ventanas.

Así ocurre por ejemplo en el proyecto de la iglesia de Santa Maria

en Marco de Canaveçes, donde desde los primeros bocetos la alargada rasgadura que queda a la altura de los ojos conectando al usuario con el exterior ya estaba presente, como también las entradas de luz en la parte alta de la pared curvada. Esto fue, como explica el arquitecto, fruto de la memoria que anteriormente hemos mencionado:

Todos tenemos la imagen de las iglesias manieristas muy hechas a la idea de un volumen alto, más alto que largo y unas ventanas allá arriba que en muchos casos tienen unas barandillas. Eso tiene que ver tanto con referencias históricas como con memorias ingenuas porque yo recuerdo cuando estaba haciendo el proyecto me acuerdo que la memoria funcionó mucho.(...) Yo me acordaba de que iba el domingo a misa, era un niño y me hacían gran impresión aquellas ventanas allá arriba con unas barandillas en la iglesia de Matosinhos. Y yo nunca veía nadie en aquellas barandillas y pensaba: ¿para qué son y cómo se va ahí? Y aquello me quedó en la memoria y reapareció cuando hice la iglesia, y hay un punto tal que yo sentía la necesidad y eso se transformó en un tema especial, interesante y sucedió como resultado de la memoria el crear un acceso que las personas no se dan cuenta.

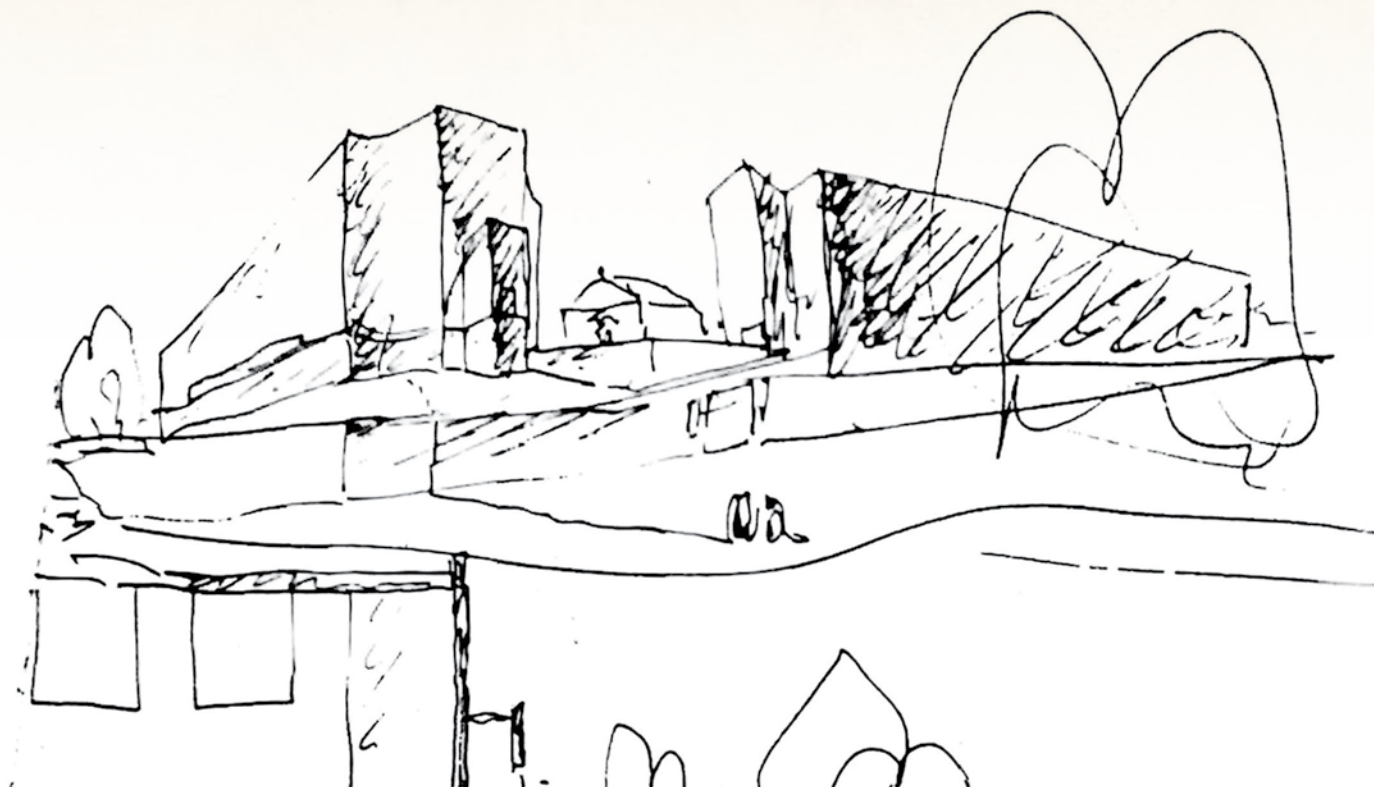
Después otra idea es como no se veía directamente la luz, porque eran paredes muy largas y por tanto con la perspectiva no se veía, y esa es una de las razones –no digo que sea la única– pero involucrada en el gesto de inclinar aquella pared está la intención de crear profundidad. Por tanto quien está allí no ve propiamente la luz, lo que ve es el ambiente iluminado. Por tanto estoy hablando aquí sobre todo de referencias y de memorias 11.

Preguntado acerca de los propósitos lumínicos buscados en la Iglesia de Santa María en Marco de Canaveçes y la consecución o no de los mismos, Álvaro Siza entiende que *'parte de estas cosas tiene muy diferentes orígenes, y parte de lo que pueda decir sobre los resultados es*



5. Boceto de la Iglesia de Santa María en Marco de Canaveçes. Archivo Siza

5. Sketch of the Church of Santa María in Marco de Canaveçes. Archive Alvaro Siza



5

*más la constatación de los resultados que el efecto buscado*' 12.

Esta explicación viene a constatar que el resultado que se puede apreciar en la iglesia de Santa María, y en general en su obra, no es tanto la consecuencia de una genialidad o inspiración 'divina' como el resultado de un arduo y exhaustivo proceso de trabajo. Un proceso de trabajo en el que inicialmente los dibujos permiten entender el contexto e imaginar los espacios, mediante un método de aproximación a base de repetición de dibujos en los que se introducen centenares de cambios y variantes hasta dar con la solución definitiva.

Una solución definitiva que, en la mayoría de casos, no viene dibujada por la mano (al menos no únicamente) sino por la memoria proyectante. ■

#### Notas

- 1 / El viaje a Italia de Violet-le-Duc en 1836-1837; el viaje a Oriente de Le Corbusier en 1911; los viajes de Alvar Aalto por varios países bañados por el Mediterráneo en los años 40-50 o los de Louis I. Kahn en 1928-1929 y sobre todo a inicios de los 50.
- 2 / Entrevista realizada por el autor a Álvaro Siza Vieira en su estudio de Porto en Febrero de 2018.
- 3 / Rodríguez, Juan. Entrevista realizada a Eduardo Souto de Moura el 24 de abril de 2015 con motivo de la publicación del libro 'SizaxSiza'.
- 4 / Siza, Álvaro. Fragmentos de una experiencia, conversaciones con Carlos Castanheira, Pedro de Llano, Francisco Rei y Santiago Seara. Ed. Electa, 2005.
- 5 / Siza, Álvaro. : Manhãs entre os deuses (1990) en Llano, P. Y Castanheira, C. Álvaro Siza, Obras e projectos (catálogo). Ed. cit., p. 85. "Poco a poco, casi sin darse cuenta, el carbón empezó a no romperse, el papel a no mancharse, el mendrugo de pan a mantener la plasticidad, el aliento a aumentar. Y la confianza."
- 6 / Barros, Hugo.: El dibujo de Álvaro Siza: Pequeña Historia. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, Vol. 14 (2009), p. 178.
- 7 / Entrevista realizada por el autor a Álvaro Siza Vieira en su estudio de Porto en Febrero de 2018.
- 8 / Entrevista realizada por el autor a Álvaro Siza Vieira en su estudio de Porto en Diciembre de 2016.

9 / Higinio Pereira Teixeira da Cunha, Nuno. Los dibujos de Álvaro Siza: Anotaciones al Margen. Tesis Doctoral. U. Complutense de Madrid. 2007. p. 243

10 / Entrevista realizada por el autor a Álvaro Siza Vieira en su estudio de Porto en Diciembre de 2016.

11 / Entrevista realizada por Juan Rodríguez a Álvaro Siza Vieira en su estudio de Porto con motivo de la publicación del libro 'SizaxSiza'.

12 / Entrevista realizada por Juan Rodríguez a Álvaro Siza Vieira en su estudio de Porto con motivo de la publicación del libro 'SizaxSiza'.

#### Referencias

- BARROS, Hugo.: El dibujo de Álvaro Siza: Pequeña Historia. EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, Vol. 14. 2009.
- HIGINIO PEREIRA TEIXEIRA DA CUNHA, Nuno: Los dibujos de Álvaro Siza: Anotaciones al Margen. Tesis Doctoral. U. Complutense de Madrid. 2007.
- LLANO, P. y CASTANHEIRA, C.: Álvaro Siza, Obras e projectos. 1990.
- RODRÍGUEZ, J. y SEOANE, C.: Siza x Siza. Colección Arquia/temas de Fundación Arquia. 2015.
- SIZA, Álvaro. Fragmentos de una experiencia, conversaciones con Carlos Castanheira, Pedro de Llano, Francisco Rei y Santiago Seara. Ed. Electa. 2005.