

procedimientos diagramaticos

indagatoria sobre metodologías proyectuales contemporáneas

An abstract graphic consisting of several overlapping, slightly wavy lines in white and light blue, positioned horizontally across the lower portion of the page, partially overlapping the subtitle.

Procedimientos	1
La Máquina de Proyectar.....	2
Momentos.....	4

1. Momento Teórico

Incertidumbres. (Angela Perdómo)	6
Bases Conceptuales: Filosofía y Arte. (Lucio De Souza).....	10
Conceptos analizadores. (Luciana Echevarría).....	17
Categorías Analíticas y Cartografía. (Raúl Velázquez).....	23

2. Momento Analítico

Arte / Filosofía

Arte Conceptual.....	27
Dadaísmo/Surrealismo.....	29
Rizoma-G.Deleuze_F.Guattari.....	31
Dialéctica - Hegel.....	33
Jacques Derrida	35

Obras

Coop Himmelb(l)au.....	37
Federico Soriano.....	39
Greg Lynn.....	42
Eduardo Arroyo NO.MAD	47
Peter Eisenman.....	49
Toyo Ito.....	51
Vicente Gualart	53
OMA.....	56
Kasuyo Sejima.....	59
Ben Van Berkel.....	61
Bernard Tschumi.....	63
PLOT.....	65
Christopher Alexander.....	66

3. Momento Proyectual

trabajos del curso	67
Conclusión.....	77

Diagrama final

La indagatoria cuyo resultado se muestra en este sitio ha pretendido encontrar y develar un marco teórico común en torno a las metodologías proyectuales basadas en la utilización de diagramas como forma de graficar procedimientos de diseño. Ha buscado ese marco teórico a través del análisis tanto de las obras como de los contenidos teóricos que sustentan las prácticas proyectuales referidas. Además, esta indagatoria se complementa a través de la puesta en acción de estos procedimientos en una práctica docente concreta que ha permitido sacar conclusiones acerca de su viabilidad como estrategia didáctica.

Para hacerlo se ha analizado la producción teórica de los diversos arquitectos que llevan a la práctica estas experiencias, y además –a través de los conceptos *analizadores* que más adelante se especifican- las obras en los que estos procedimientos se han aplicado.

Este trabajo ha sido realizado en paralelo con otras experiencias docentes en las que han participado sus autores y que alimentan de manera a veces directa y a veces indirecta las conclusiones que acá se expresan. En particular es de destacar las vinculaciones con este trabajo del curso de **Anteproyectos III del Taller Perdomo**, y la asignatura opcional **Procedimientos Diagramáticos**, dictada en los años 2009 y 2008.

La maquina de proyectar

La naturaleza de los procesos de proyectación es una de las preocupaciones clave de quienes se dedican a enseñar justamente esos procesos y tiene una importancia capital en los contenidos que difunde una Facultad de Arquitectura.

Esta preocupación se hace tanto más perentoria en la medida que desde hace algunos años han aparecido arquitectos cuyos procedimientos proyectuales ponen en cuestión los métodos “clásicos”, entendiendo por tales a aquellos posicionamientos que refieren a la actividad creativa en términos de etapas sucesivas de análisis y síntesis, y que se expresa finalmente en la sucesión *idea-partido-proyecto* como sucesión lógica, que las condiciones de producción de la arquitectura propias del momento contemporáneo han puesto en crisis.

Sin embargo, la discusión en torno a los procesos de proyecto y sus métodos tiene ya una larga historia, que se alarga –por lo menos- hasta Christopher Alexander en mitad de los '60, conformando una suerte de *tradición metodológica* que adquiere hoy una presencia muy fuerte dentro de la crítica y la práctica arquitectónica.

Por otra parte, si reconocemos dentro de esta tradición a los arquitectos de la *nueva objetividad*, en la medida que pretendían una relación directa y sin mediaciones ideológicas entre conceptos y formas, podemos extender la vida de esta *tradición metodológica* hasta casi los orígenes del Movimiento Moderno, del cual sería una de sus vertientes constitutivas.

Claro está que los procedimientos diagramáticos de hoy en día no son iguales a aquellos de los cuales surgieron. No se trata ya de la elaboración de metodologías universales y abstractas pretendidamente capaces de ser utilizadas iguales a sí mismas en todas las ocasiones, sino de la invención de un método particular en cada caso. Los diversos arquitectos de la escena internacional que se inscriben dentro de esta *tradición metodológica* consideran que *proyectar* es, ante todo, *inventar un procedimiento*, definir un mecanismo generador del proyecto al cual se le asignan instrucciones y reglas operativas, las que –al ponerse acción- producen el proyecto; producir una *máquina de proyectar*, como define el grupo *Foreign Office* a su actividad.

Dentro de estas prácticas proyectuales, los diagramas vienen entendidos como la herramienta operativa de esos procedimientos. En el *Diccionario Metápolis* se dice: “*El diagrama es la representación gráfica del curso de un proceso dinámico sintetizado mediante comprensión, abstracción y simulación*”. Y Más adelante agregan: “*Juega un doble papel: es un modo de notación (de análisis, de reconocimiento, de reflexión) pero también es una máquina de acción (generativa, sintética, productiva)*”.

También *Federico Soriano* entiende los diagramas como una herramienta gráfica: “*El diagrama es una estructura gráfica de pensamiento asociada a un procedimiento. Presenta los datos básicos, físicos, de relaciones, o de programas que en ese momento dado se conocen. Al mismo tiempo deja abiertas otras partes del proyecto que serán desarrolladas o conocidas en etapas posteriores.*”

En el mismo sentido Stan Allen dice: “*Un diagrama es un dispositivo gráfico que muestra las relaciones entre actividad y forma, organizando la estructura y distribución de funciones.*” y más adelante reafirma su carácter procedimental: “*Los diagramas no son esquemas, tipos, paradigmas formales o ningún otro dispositivo regulador, sino simples instrucciones para la acción o descripciones contingentes de posibles configuraciones formales.*”

Estos procesos de gestación o procedimientos proyectuales basados en los diagramas como herramienta gráfica tienen lugar a partir de una peculiar e intencionada lectura de los datos disponibles, y de un criterio de organización de los mismos que los diagramas no solo expresan. Además permiten la aparición de nuevas relaciones entre esos datos, nuevas lecturas y nuevas líneas de acción.

Estos métodos son desarrollados individualmente por diversos arquitectos que a lo sumo explican su propio proceso, pero que no intentan ni logran elaborar una teoría general que explique lo que estas prácticas tienen en común.

Sin embargo, la similitudes tanto en los métodos proyectuales utilizados como en los orígenes filosóficos de estas prácticas permiten ver que es más lo que tienen en común que aquello en lo que difieren, y que se presentan como una metodología alternativa a aquella que hemos definido como “clásica”.

De hecho, estos arquitectos reconocen límites en la sucesión *idea-partido-proyecto* que intentan superar trabajando diagramáticamente, ya que la linealidad implícita en la sucesión referida es incapaz de dar cuenta de la *complejidad* inherente a los fenómenos arquitectónicos, ni tampoco de su *mutabilidad*, ni de las *incertidumbres* que un proceso de diseño debe manejar, ni del hecho que tanto el acto de proyectar como el uso posterior de lo proyectado son justamente *procesos*, y no actos que puedan prefigurarse completamente de antemano.

Soriano sintetiza esta actitud frente al proyecto en la siguiente cita: *“El diagrama es una herramienta proyectual adaptada a nuestro momento arquitectónico. El proyecto necesita estar definido y controlado al mismo tiempo que debe permitir asumir modificaciones en el transcurso de su desarrollo. Ser ambiguo y concreto, voluble y firme”*

Momentos

Si a partir de las citas enunciadas en el capítulo anterior podemos indicar que un diagrama es un elemento gráfico vinculado a un procedimiento proyectual, entendiendo éste como una serie de instrucciones que determinan las decisiones importantes del proyecto, en realidad poco más se puede decir que sea común a los autores considerados. A partir de allí cada arquitecto desarrolla su propia forma de ver las cosas y los cruces transversales son escasos, y rara vez excede de la referencia a los mismos autores extradisciplinarios (*Derrida, Deleuze*). Encontrar un cuerpo conceptual común no vendrá, entonces, de las manifestaciones explícitas de los autores sino más bien del análisis comparativo de sus dichos y sus hechos.

No se trata, de todas maneras, de establecer una teoría general de los procedimientos diagramáticos, entre otras cosas porque éstos mismos son, de hecho, una manera de escapar de las teorías generales y apriorísticas. Se trata más bien de rastrear conceptos y poder relacionarlos tratando de generar un mapa de la producción arquitectónica de los arquitectos que ponen en práctica estos métodos.

El trabajo se ha basado, entonces, en el análisis de las obras y textos producidos por arquitectos y críticos afines a la producción diagramática. Para hacerlo hemos debido definir una base conceptual desde la cual se hace el análisis y un método con el cual el mismo se pone en práctica.

La *base conceptual* parte de aportes que vienen más de la filosofía que de la arquitectura. De los pensadores contemporáneos que son el punto de partida de una manera alternativa de entender el conocimiento y que han puesto en duda muchas de las bases de la modernidad.

El *método analítico* está basado en la definición de *conceptos analizadores*. Estos constituyen la herramienta analítica básica, pero son también una parte importante del cuerpo teórico de la investigación.

Las obras y textos analizados son ordenados de acuerdo con ciertas *categorías analíticas*, las que constituyen el soporte teórico del diagrama conceptual que cierra el trabajo.

La definición de las bases conceptuales, los conceptos analizadores y las categorías analíticas forman lo que hemos definido como el **Momento Teórico** de la investigación.

Los elementos analizados son pasados por el tamiz de los conceptos analizadores y ubicados en relación mutua en el diagrama conceptual final a través de su ubicación según las categorías analíticas mencionadas. Para ello se elaboran fichas de cada uno de los elementos a analizar y el conjunto de tales fichas constituye el **Momento Analítico**.

Desentrañar los métodos a veces explícitos y a veces no de estas arquitecturas diagramáticas tiene además una parte práctica, la cual se ha desarrollado a través del *curso opcional* ya citado. Se trata, por un lado, de entender la operatividad verdadera de estas metodologías, y por otro lado de intentar aplicarlas como método didáctico vinculado a la práctica del Taller. Los resultados producidos en el curso opcional se muestran en el **Momento Proyectual**.

Incertidumbre

Comenzamos una conversación. Tenemos un tiempo, y llegaremos hasta donde el interés nos alcance. Digo ex profeso conversación: utilizo el término por dos motivos:

1.-porque deja de ser algo cerrado y unidireccional. Una conversación se construye en colectivo, tiene un devenir, se desarrolla no está pautada de antemano.

No empieza aquí, ni termina. Porque empezó hace varias clases hoy tiene un tiempo, y seguirá como se vayan desarrollando el curso. Se construye no porque interactuemos verbalmente, sino porque cada uno de los presentes aquí escuchara y procesara según sus particulares intereses, sus conocimientos previos, su subjetividad.

2.-el término lo utiliza el filósofo estadounidense Richard Rorty. Dice Rorty que el conocimiento es una conversación. Para que exista conocimiento es necesario una interrelación de sujetos. Se construye. No hay saber ajeno al que construye en colectivo. Consideramos verdad aquello capaz de ser intersubjetivamente contrastable. Es un acuerdo culturalmente condicionado.

Llamamos a este un momento teórico dentro del curso. En el lenguaje del proyecto de arquitectura podemos decir que, coexisten dos lenguajes diferentes: el de los conceptos y el de las formas. Como en la cinta de Moebius, ambos son las caras de una forma que tiene una superficie que se desarrolla según una misma arista en común.

El proyecto comienza en el pensamiento. Cuando estamos pensando, aun antes de traducir el pensamiento en gráficos, estamos proyectando. Las formas se generan en las ideas

En esta conversación intervienen otros que no estando presentes físicamente, lo han estado en la generación de lo que aquí se habla, son autores, realizadores, pensadores, que yo he frecuentado y también ustedes, y que alimentan esta construcción colectiva de conocimiento.

Por eso los he puesto en esta diapositiva en cierta forma diagramático: tratando que aparezcan como pudieron haber estado presentes en el pensamiento, diferente a la forma como se suele presentarlos en las citas convencionales.

Ya entrando en tema, comenzaremos con este término: INCERTIDUMBRE.

La historia del conocimiento ha estado pautada por la lucha contra este término.

Estamos acostumbrados a la búsqueda de certezas.

Cada cultura ha tenido su manera:

Frente a la naturaleza, algunas culturas han confiado en la certeza de determinados rituales o el conocimiento manejado por personajes que interactuaban con esas fuerzas de la naturaleza impredecibles y por medio de la magia confiaban que los fenómenos del clima les obedecieran. Otras culturas han confiado a las distintas religiones un saber pre-existente, ostentado por seres superiores o dioses.

Y por otro lado el saber científico del positivismo, la ciencia con su método y su instrumental: el pensamiento lógico, la razón, la experimentación, etc. Que dice que dadas determinadas condiciones y con determinados instrumentos, el mundo es predecible y todos sus componentes dominables.

Los distintos conocimientos se validan de distinta manera. Las ideologías, teorías y religiones parten de premisas que son aceptadas a priori por el que las sostiene desde sus preferencias, no porque sean necesarias.

Es así que distintos análisis de la ciencia revelan las bases históricas, culturales y filosóficas que sostienen las certezas de la interpretación tradicional de la realidad.

La realidad es una construcción, una interpretación. La verdad es una interpretación consensuada, pertenece a un tiempo y un lugar, a una cultura, a una sociedad determinada. Es mutable, cambia.

¿Por qué hacemos énfasis en este tema? Porque el concepto de la realidad es la clave para entender un cambio radical en la manera de representar las nuevas ideas.

El concepto de la realidad es la clave para entender un cambio radical en la manera de representar las nuevas ideas.

OBJETIVIDAD Y SUBJETIVIDAD
REALIDAD Y VERDAD

Piera Castoriadis : la realidad no es otra cosa que una adecuación a un discurso cultural



Hoy más que nunca, necesitamos aprender aceptando la incertidumbre como un componente fundamental de nuestros saberes.

Este curso trata de ciertas estrategias de diseño que se han dado en llamar PROCEDIMIENTOS DIAGRAMATICOS.

Implican un proceso, por el cual se pasa del concepto a la forma.

El concepto es una fase elaborada del pensamiento.

Es la expresión del pensamiento en palabras.

En el caso de las ideas de proyecto, el concepto es su expresión en gráficos que representan esos conceptos. O ideogramas.

Clara Ben Altabef¹, introduce el tema del pensamiento proyectual como una manera especial de pensamiento.

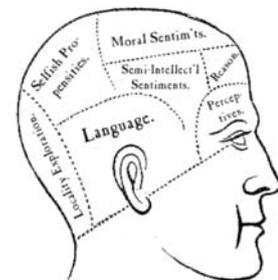
El pensamiento proyectual es el entrecruzamiento de diferentes tipos de pensamientos que generan redes, donde no se funden ni confunden sino que dan lugar a un tipo de pensamiento propio que es complejo.

Porque la elaboración del proyecto implica una síntesis a partir de datos pertenecientes a múltiples disciplinas, como las ciencias humanas, las lógico-formales, la filosofía, la estética, etc. Que se articulan entre sí.

A través de una trama compleja de relaciones se vinculan los aspectos espaciales, técnicos, funcionales (funcionales prácticos, simbólicos, humanos)

Pensamiento complejo
heterogeneidad
interacción
azar

EL PENSAMIENTO PROYECTUAL
Clara Ben Altabef



Morin define al pensamiento complejo, como aquel pensamiento capaz de unir conceptos que se rechazan entre sí y que son desglosados y catalogados en compartimentos cerrados por el pensamiento no complejo.

“No se trata de rechazar lo simple, se trata de verlo articulado con otros elementos; es cuestión de separar y enlazar al mismo tiempo”²

El pensamiento complejo se plantea "la heterogeneidad, la interacción, el azar; todo objeto del conocimiento, cualquiera que él sea, no se puede estudiar en sí mismo, sino en relación con su contexto, precisamente por esto, toda realidad es sistema, por estar en relación con su entorno”

El pensamiento proyectual cumple con los tres principios básicos que define Morin para el pensamiento complejo:

Es dialógico: puede trabajar con contrarios sin que se anulen sino que los dos términos coexisten sin dejar de ser antagónicos. Por ejemplo un elemento puede ser liviano y pesado a la vez, el espacio exterior y el interior pueden ser parte de una interrelación que no los anula sino los interrelaciona, etc.

¹Arq. Ben Altabef, Clara. “Heurística en lo proyectual: los diagramas como estrategia”. Ensayo .PUBLICACIONES ARQCHILE.CLSN431X Número 2 versión on-line recuperado en <http://www.arqchile.cl/index.html>

² Morin, Edgar. “Introducción al Pensamiento Complejo”. Gedisa Editorial. Barcelona 2001

Es recursivo: el efecto se vuelve causa, la causa se vuelve efecto; a partir de una idea podemos llegar a otra que se transforma a su vez en origen de nuevos desarrollos.

Es hologramático: Puede trabajar con el todo y con las partes a la vez. Este principio busca superar el principio de "holismo" y del reduccionismo. El holismo no ve más que el todo; el reduccionismo no ve más que partes. El principio hologramático ve las partes en el todo y el todo en las partes.

Ejemplos:

1.- La casa Moebius del holandés Van Berkel, es la expresión de una vivienda-estudio que debía contener los espacios domésticos colectivos e individuales y a la vez lugares para el trabajo independiente de ambos miembros de la pareja. Debía también tener una relación fluida entre exterior e interior. Maneja los contrarios. Sin anularlos. Cumple el principio dialógico del pensamiento complejo.

También, el programa sugiere al proyectista la metáfora de la cinta Moebius, y a su vez esta se transforma en la causa de la estructura formal y la organización arquitectónica. En un procedimiento que Morin definiría como recursivo.

2.-En el "Cubo de Agua" de las olimpiadas de Pekín, del arquitecto John Pauline, el todo y las partes se interrelacionan como en el principio holográfico.

El edificio contiene las piscinas, pero todo él sugiere un gran cubo conformado por células que se re significan como grandes moléculas de agua. El todo se descubre en las partes y viceversa.



Casa Moebius.
Ben Van Berkel

Cubo de Agua
John Pauline

Piera Castoriadis³ es una psiquiatra que explica cómo se conforman las ideas en la psiquis humana.

Dice que la psiquis tiene tres maneras de funcionar o 3 procesos:

1.-El proceso originario donde produce representación pictográfica o pictograma, que es un símbolo que representa alguna cosa, el icono, las letras mayas o chinas.

La representatividad pictográfica es una condición de la vida psíquica. Deriva de un estímulo o una información y solo es susceptible reconstruirse a partir de una fase posterior.

2.- el proceso primario que produce representación fantasía, que es la representación por medio de imágenes mentales de hechos o imaginaciones. Es un primer encuentro con cierto principio de realidad y la representación de la existencia de dos espacios: interior y exterior no totalmente racionalizado. No es registro consciente.

3. proceso secundario que produce ideas o enunciados.

"Este último se propone forjar una imagen de la realidad del mundo que le rodea, del cual tiene conocimiento de su existencia pero esa imagen tiene que ser coherente con su propia estructura. Es decir que para cada sujeto, el concepto de realidad es una adecuación a un discurso social cultural.

Es toda vivencia consciente. Toda experiencia todo acto implica la presencia de una idea que permite pensarlos y nombrarlos"

³. Citada por CARLOS A. ROMAY VERGARA en "HISTORIAS=MESETAS"
recuperable en http://www.geocities.com/carlos_rom/pag/Historia_Arquitectura.html

Dice la misma autora: la representación de una idea exige que la psique haya adquirido la posibilidad de unir a la representación de cosa la representación de palabra.

Por otra parte, la relación entre palabra e idea es fundamental para la expresión de la idea.

En el caso de las ideas proyectuales, las palabras son gráficos que expresan los conceptos.

Hertzberger dice en "Espacio y Arquitectura": El concepto es una brújula. Contiene las intenciones. Es hipótesis y es premonición.

En el proceso de diseño el destino final es el desarrollo e interpretación del concepto.

En el lenguaje de la arquitectura los conceptos se construyen en el proceso del proyecto

¿Qué cosa puede decirse en el proyecto que es un concepto?

Dice Clara Ben Altabef:

- Una analogía, una metáfora conceptual o formal
- Una interpretación de la realidad: tanto del contexto como de las circunstancias del tema
- La esencia del tema: un argumento, una explicación

¿Cómo se pasa del concepto a la forma?

- Las tipologías...casa patio, el claustro, la torre
- El partido ...*La caja de cristal / La caja cerrada // La caja enterrada*
- Las analogías y metáforas
- Las estrategias de collage y fragmentos
- Los procesos de oscilación e hibridación

En muchas de estas estrategias de proyecto, el diseñar es visto como un problema de indeterminación y la respuesta del arquitecto revertir esa condición determinando el proceso.

Para ello utiliza dos grandes estrategias de determinación: la acotación del campo de búsqueda a través de los condicionantes del problema, y la generación de líneas de acción que orienten el proceso, auto-condicionándolo.

El diagrama: es la herramienta de este momento de la arquitectura.

Peter Eisenmann dice que es un atajo gráfico, no es una abstracción, es una representación de algo que no es la cosa en sí misma.

- Relaciona actividad y forma, Dice Stan Allen es más mecanismo productivo que narración del argumento del diseño.

SON LA MEJOR MANERA DE TRABAJAR CON LA COMPLEJIDAD Y LA INCERTIDUMBRE DE LO REAL

Introducción

El objetivo de este texto es acercar algunas reflexiones del campo de la filosofía, el arte y la técnica, con la intención de alcanzar algunas conclusiones útiles, para la construcción de las bases conceptuales de esta investigación. Para ello se recorrerá un desarrollo teórico que implica ciertas reducciones de conceptos que serían muy abarcativos y que a los efectos de este trabajo resultarían excesivos. El objetivo no es una discusión sobre filosofía, arte o técnica, sino acercarse a cuestiones operativas para esta investigación por lo cual no tiene sentido dedicarle excesivo espacio a discusiones conceptuales, sino más bien contrastar conceptos con prácticas operativas.

En el Campo del Pensamiento

Para comenzar, partiremos de una (falsa) oposición entre lógicas de pensamiento que marcan diferentes posiciones sobre la forma en que se construye el conocimiento y se produce el pensamiento. Por un lado la Lógica Formal de Aristóteles, sobre todo de la manera que nos llega vía la escolástica medieval. Por el otro la Dialéctica de Hegel y su relación con los planteos de los Presocráticos sobre la realidad de las cosas.

La Lógica Formal, si bien no es la única construcción del pensamiento aristotélico ha tenido fuerte arraigo en la conformación del modo de obtener el conocimiento en el mundo occidental. La cuestión de los silogismos y su método de obtención de una conclusión a partir de determinadas premisas ha sido despreciada y criticada por Hegel. Éste consideraba que “era un artificio” que simulaba la creación de pensamiento nuevo. Afirmaba que la conclusión estaba presente en la primera afirmación y que esto daba una falsa apariencia de razonamiento. Si analizamos la estructura de este mecanismo de pensamiento descubriremos algunas de las objeciones de Hegel:

- a) Todos los hombres son mortales. (Premisa mayor)
- b) Sócrates es un hombre. (Premisa menor)
- c) Por lo tanto, Sócrates es mortal. (Conclusión)

La “lógica formal” hace énfasis en la forma, nunca en el contenido. En realidad, en cualquier silogismo hay una conclusión a priori puesta en la primera premisa, que nunca se cuestiona. Da la impresión de ser una secuencia lógica de pensamiento que construye un nuevo conocimiento pero en realidad no es así. Porque “Sócrates” ya está incluido en “todos los hombres”. Lo único que prueba este silogismo es que la conclusión es válida siempre y cuando la premisa mayor lo sea. O sea que es un razonamiento formalmente correcto, pero nada podemos decir del contenido. La premisa mayor en realidad es un conocimiento a priori, o sea que no se puede refutar.

Hegel por el contrario retoma algunos planteos de Heráclito que tienen que ver con la realidad de las cosas. A Heráclito se le atribuye la frase “en el mismo río entramos y no entramos, pues somos y no somos los mismos”, lo que nos habla de la noción de cambio, evolución permanente y en definitiva de la comprensión de la realidad como proceso. Ni el río ni nosotros somos lo mismo en un instante y en el siguiente. Hegel, partiendo de esta manera de entender el mundo, inaugura la historicidad para la filosofía. Esto queda de manifiesto en su Historia de la Filosofía, que es la primera historia del pensamiento que se publica. Considerar el pensamiento como un desarrollo histórico implica una nueva manera de entender las transformaciones y la evolución del mismo y de sus métodos. Pasa de considerar la filosofía como el pensamiento que alcanza la verdad única e irrefutable a una filosofía como devenir.

Es decir, que es el primero que plantea el pensamiento como un camino de evolución, marchas y contramarchas donde la dialéctica sería el método para encontrar verdades provisorias, pero válidas mientras no surja una tesis alternativa. Hegel desarrolló un método totalmente diferente a la lógica formal, un método dinámico que incluía el movimiento y la contradicción, que la Lógica Formal era incapaz de tratar: “algo es ello mismo y no es ello porque todo algo cambia”. Hegel aplica el término dialéctica a su lógica centrada en el devenir, la contradicción y el cambio, que sustituye los principios de identidad y no contradicción ($A=A$; A no igual B), por los de la transformación incesante de las cosas y la unidad de los contrarios.

Hegel pensaba que la evolución de la idea se produce a través de un proceso dialéctico, es decir, un concepto se enfrenta a su opuesto y como resultado de este conflicto, se alza un tercero, la síntesis. La síntesis se encuentra más cargada de verdad que los dos anteriores opuestos. Toda su obra se basa en la concepción idealista de una mente universal que, a través de la evolución, aspira a llegar al más alto límite de autoconciencia y de libertad.

En el Campo del Arte

La Lógica Formal pues, es claramente determinista en el sentido que intenta universalizar y abstraer al máximo las condiciones. De la mano de este determinismo se inició el desarrollo de la modernidad como intento de imponer la razón como norma. Hay un desplazamiento del interés hacia el programa, despreciándose el sistema, es decir que se buscan definir las condiciones mínimas que establezcan leyes generales.

Si miramos la evolución de la representación que hace Mondrian de un árbol, podemos encontrar claramente, que en esta evolución, lo que está buscando son las condiciones de máxima objetividad. Es decir abstraer aquellos elementos que permitan definir las leyes generales *de lo que es un árbol*. Esto no sucedía porque sí, dado que todo el desarrollo del positivismo racionalista de la mano de Comte desde el siglo XIX, había influenciado notablemente. Comte decía que “todas nuestras especulaciones, cualesquiera, están sujetas inevitablemente, sea en el individuo, sea en la especie, a pasar sucesivamente por tres estados teóricos distintos, que las denominaciones habituales de teológico, metafísico y positivo podrán calificar aquí suficientemente, para aquellos, al menos, que hayan comprendido bien su verdadero sentido general.”¹.

Mondrian
Árbol: evolución del tema en
su pintura



Este estado positivo sería aquel donde las formas de expresión llegan al máximo de fidelidad e imparcialidad. Este es uno de los objetivos de gran parte de la vanguardia artística de principios del siglo XX. Intentando encontrar y retratar las condiciones de máxima objetividad de lo real, parece desaparecer el discurso, quedando solamente la máxima neutralidad en la mirada.

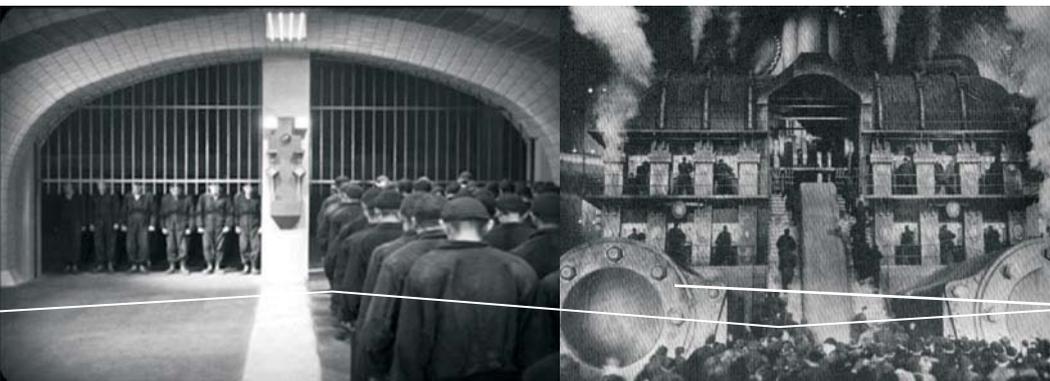
Claro que no todo es tan sencillo ya que en el fondo, toda esta construcción de la forma, no pueden evitar llevar implícitas una incómoda posición frente a los modos de producción capitalistas y el mundo abstracto que construyen. Cuestión que plantea Tafuri: “Alejar la angustia, conteniendo y otorgándose sus causas: tal parece ser uno de los principales imperativos éticos del arte burgués. Poco importa que los conflictos, las contradicciones, los desgarros que esta angustia produce queden absorbidos por un mecanismo totalizador, capaz de componer provisionalmente estos desacuerdos, o que se llegue a la catarsis a través de la sublimación contemplativa ... entre las vanguardias del capital y las vanguardias artísticas existe una especie de tácita entente tal que el mero intento de sacarla a la luz, levanta un coro de indignadas protestas”².

Una excelente representación donde se construye (quizá por primera vez en el arte) la idea del hombre dominado por esa construcción abstracta en que se convierte el capitalismo, la metrópolis y el trabajo asalariado es la película de Fritz Lang, *Metrópolis*. Los obreros entrando y saliendo en turnos interminables, absorbidos por esa gigantesca máquina que es la ciudad-fábrica y el trabajo abstracto en sí, producto de la modernidad más feroz que convierte al trabajador en un ser alienado.

Lo mismo sucede, en las corrientes pictóricas vanguardistas de la modernidad: hay un esfuerzo sistemático por abstraer las condiciones de la realidad construyendo un mundo nuevo donde la validación de la experiencia artística no pasa por un sistema externo que lo justifique sino por la pura valoración formal.

¹. Comte Auguste: “Discurso sobre el espíritu positivo”, Alianza Editorial, 2000.

². Tafuri, Manfredo: “Para una crítica de la ideología arquitectónica”, en *De la Vanguardia a la Metrópoli*, Gustavo Gili, 1972.



Metrópolis
Fritz Lang

Ya no interesa el tema ni el motivo, la pintura no es representación de nada. Lo que hace Picasso, por ejemplo, es pasar el tema y el motivo a un lugar secundario, ya que la representación no tiene nada que ver con la realidad, la cual es solamente un estímulo para producir. Lo que se pone en primer plano es un programa de construcción de un mundo nuevo. Una montaña, una aldea, un cabaret, todo puede verse deformado y afectado de igual manera gracias a unas herramientas objetivadoras que tienen que ver con la visión constructiva formal que maneja el artista. Todo se convierte en lo mismo: el placer y la muerte pueden someterse a un programa común que tiene que ver con la manera de extraer condiciones objetivas y abstractas de la realidad. Condiciones que buscan crear un mundo nuevo objetivable, racionalizable, podríamos decir llegar al estado científico, positivo de Comte.

En el Campo de la Técnica.

La construcción de un mundo abstracto y racional es llevada a sus extremos en el mundo de los inventos y la técnica de la época de la modernización. El seguimiento de la evolución de cualquier invento u objeto de uso concreto nos muestra esta tendencia. La evolución de una silla en función de los estudios de ergonomía, el desarrollo de las técnicas de medición, estudio, análisis, etc., el esfuerzo puesto en los avances tecnológicos, nos hablan de un mundo cotidiano racionalizado al extremo.

Es decir, que desde la modernidad se despliega una puesta en estudio y escrutinio permanente de las condiciones de la vida cotidiana: por ejemplo el mero hecho de sentarse estudiado científicamente, con el objetivo de definir las únicas y exactas condiciones del confort. Todo esto como antecedentes algo ingenuos de algunas técnicas más afinadas y menos inocentes que se desarrollarían con el objetivo de lograr la máxima eficiencia. Los estudios de los movimientos de Frank B. Gilbreth son quizá su punto más alto. Mediante un artefacto de lo más ingenioso y de una pasmosa simplicidad, el cronocyclografo, colocando lamparillas eléctricas en los miembros de quienes quisiera registrar y grabando con una cámara cinematográfica los movimientos, conseguía un detalle exacto de los desplazamientos realizados. Esto permitía obviamente, mediante el estudio y análisis minucioso, planificar el movimiento más eficiente posible. Esto se utilizó como herramienta primitiva para lograr aumentar el rendimiento de la mano de obra en cualquier proceso de producción. El estudio de los movimientos de un albañil cargando ladrillos es un caso paradigmático estudiado por Gilbreth.

Era necesario educar y mejorar la eficiencia de los trabajadores para mejorar y abaratar la producción, es decir hacerla más competitiva. En definitiva eliminar todo lo innecesario de los movimientos para dejar solo lo esencial. Durante el siglo XIX y principios del XX hay una obsesión por mejorar la eficiencia y la producción en el hogar. Esto lleva a estudios de la mejor disposición posible para el equipamiento y muchas de las aseveraciones aceptadas aún hoy sobre estas cosas, provienen de estas épocas. En definitiva de un período en que la mecanización toma el mando del mundo tanto en la fábrica como en el hogar.³

Todo esto no era otra cosa que la marca impuesta por el renovador *invento* de Taylor, es decir la cadena de montaje: “todo lo superfluo debe desaparecer, en bien de la eficiencia para facilitar el trabajo y su rendimiento funcional”⁴. El punto más alto de tamaña proeza quizá sea la cocina de Frankfurt de Grete Schütte-Lihotzky. De 1,9 por 3,4 metros era el artefacto por excelencia para la eficiencia y el encierro de la operadora, en este caso un ama de casa. Una serie de mecanismos de subir-bajar-mover hacían el trabajo absolutamente maquinal. En definitiva la lógica de análisis y diseño puesta al servicio de que no existan distracciones posibles, ni tiempos perdidos.

³. Título del libro de Sigfried Giedion: “La mecanización toma el mando”, Gustavo Gilli, 1978.

⁴. Extraído de Gideon, Sigfried: “La mecanización toma el mando”, Gustavo Gilli, 1978.

Frank B. Gilbreth
Cronociclógrafo

Grete Schütte Lihotzky
Frankfurter küche

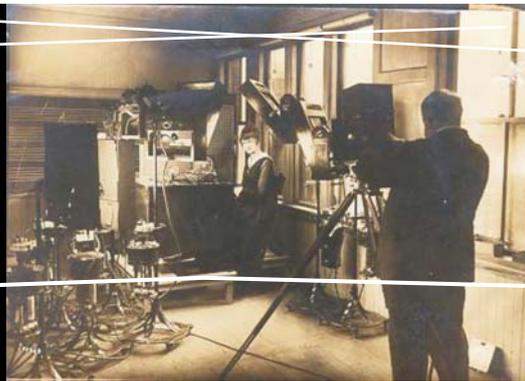
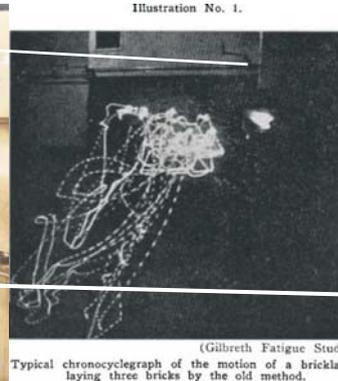


Illustration No. 1.



Alternativas

A partir de todo esto, la pregunta que podría hacerse sería : ¿cómo lograr salirse de esta lógica determinista para la cual existe un a priori innegable y único al cual hay que llegar? Para responder a esta cuestión es necesario destacar, que paralelamente a los mencionados desarrollos del pensamiento de la modernidad también existió un modo de reflexionar y operar alternativo. Esta primera aclaración es relevante en la medida que esclarece posiciones. No se trata de abrir una brecha ilusoria y artificial entre el pensamiento de la modernidad y el de la contemporaneidad. Más bien todo lo contrario: siguiendo la línea de creación y reflexión de algunas vanguardias de principios de siglo XX podremos encontrar el germen de estos modos que nos interesan enfatizar.

Respecto de esto, la definición dada por André Breton en el Manifiesto del Surrealismo de 1924, resulta a todas luces evidente: “SURREALISMO: sustantivo, masculino. Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Es un dictado del pensamiento, sin la intervención reguladora de la razón, ajeno a toda preocupación estética o moral.”⁵

Y efectivamente los primeros ejercicios surrealistas consistían en esto. Un juego de sometimiento acrítico y pasivo a los impulsos del inconsciente recién puesto en valor por Freud a fines del XIX. No hay que olvidar que el libro “La interpretación de los sueños” es de 1900. En definitiva una reacción lúdica, no exenta de cierta *irreverencia adolescente*, frente a la racionalidad que se estaba adueñando del mundo.

No es otra cosa que esto lo que hace Lautréamont cuando define la belleza “como el encuentro fortuito, sobre una mesa de disección, de una máquina de coser y un paraguas”, configurando uno de los rasgos más distintivos del irracionalismo surrealista: la conjunción de realidades inconexas, dislocadas o incluso contradictorias, conviviendo momentáneamente para permitir al observador inaugurar sentidos posibles. Max Ernst tradujo esto con la siguiente fórmula: “provocar los encendidos poéticos más fuertes por medio de la aproximación de dos elementos, aparentemente heterogéneos, en un plan igualmente incompatible”.

Sin embargo Dalí es quién le da forma final a esta manera de pensar libre de los condicionamientos de la razón. Dalí elabora lo que llama el *método paranoico crítico*. Y lo explica mediante un gráfico y una frase: “conjeturas flácidas e indemostrables generadas mediante la deliberada simulación de los procesos del pensamiento paranoico, sostenidas (hechas críticas) por las 'muletas' de la racionalidad cartesiana”

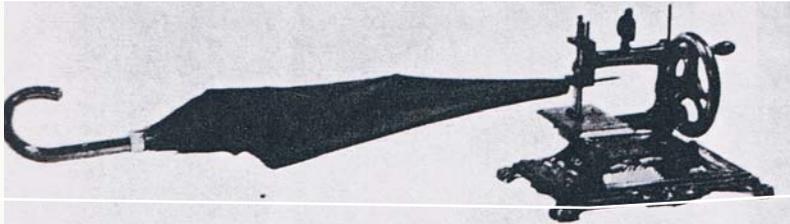
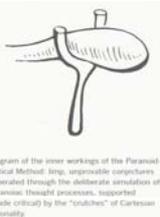
En definitiva lo que hace Dalí es explotar conscientemente los delirios de la paranoia. En ese sentido es un avance respecto de los planteos de los primeros surrealistas. Aquellos se conformaban con apreciar la belleza de la conjunción de elementos extraños. Dalí propone como alternativa un *paseo racional por el reino de la paranoia*.

Pero además, si reflexionamos sobre la definición de *paranoia* encontramos una cuestión más: la paranoia es un *delirio de interpretación*. Es decir que el paranoico es un sujeto capaz de *entender* todo como mensajes. O sea cualquier observación, hecho, dato, etc., son comprendidos por el paranoico de tal forma que fortalece sus tesis. “El paranoico siempre da en el clavo, con independencia de donde golpee el martillo”⁶. La realidad del mundo exterior se usa como prueba de los delirios de la mente.

⁵ Breton, André: “Manifiesto del Surrealismo”, 1924, disponible en web.

⁶ Koolhaas, Rem: “Delirious New York”, The Monacelli Press, 1994.

La actividad paranoico-crítica consiste en inventar pruebas para especulaciones indemostrables. Siguiendo a Dalí, permitiría que algo que no es posible, sea realizado. Y como consecuencia ese algo que es un hecho *falso*, pasa a convivir en igualdad de condiciones con los hechos *verdaderos*. Estos hechos *falsos* minarían la estructura racional del mundo verdadero por el mero hecho de su existencia.

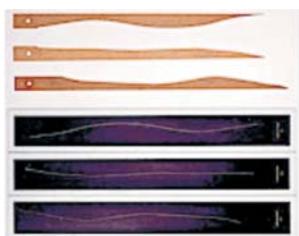


Homenaje a Lautréamont
Man Ray, 1933

Pero quien termina realizando operaciones de pensamiento similares, llevadas al extremo es Marcel Duchamp, en principio a partir de lo que denomina *ready mades*. La idea del *ready made*, es poner en lugar de un objeto de arte algo que *ya está hecho*. Pero de tal forma que el procedimiento de su colocación y el conjunto que conforma, pone en cuestión todo el pensamiento racional. Los *ready mades* duchampianos abren una fuga en los mecanismos racionales de construcción del pensamiento. No es posible entender porque razón ese objeto ha sido elevado a la posición de *arte*, sin elaborar un cuestionamiento de fondo, a la manera convencional de entender el proceso creativo. Además despiertan en el observador la necesidad de comprensión, lo cual inaugura un procedimiento de decodificación que siempre es abierto y eternamente inconcluso.

Es relevante también la aparición de lo lúdico y la ironía permanente. No hay que olvidar que la experiencia maquinista que se mencionaba en párrafos anteriores, tenía pretensiones universales. Es decir que hay que posicionar a Duchamp en el medio de un discurso que pretendía la posibilidad de la creación de un mundo moderno, más eficiente y preciso, a través de los desarrollos racionalizadores y técnicos. En este contexto su afinada burla y punzante mirada conforman una línea de pensamiento que continuará hasta nuestro tiempo, haciendo cada vez más grande la brecha abierta a la lógica racional.

Quizá la obra que más elocuentemente plantea estos cuestionamientos sea también su obra más conocida *El Gran Vidrio* o como se llama en realidad, *La novia puesta al desnudo por sus solteros, también*. Esta máquina es una gigantesca *máquina inútil*. Lo cual habla claramente de los intereses de Duchamp. Sacar de su lugar de origen, elementos industriales producidos en serie, podría dar lugar al discurso determinista de elogio de la funcionalidad. Sin embargo en manos de Duchamp lo que hace esta obra es poner en cuestión ese discurso generando un artefacto *maquinico* cuyo movimiento se frustra. En definitiva una burla a la máquina eficiente. Duchamp, que era un personaje con mucho humor, habría disfrutado haciendo una burla a los fanáticos del maquinismo de esa época. No nos olvidemos que el Manifiesto del Futurismo de Marinetti, es publicado en 1909.



Duchamp
Rueda de bicicleta sobre un taburete,
1913

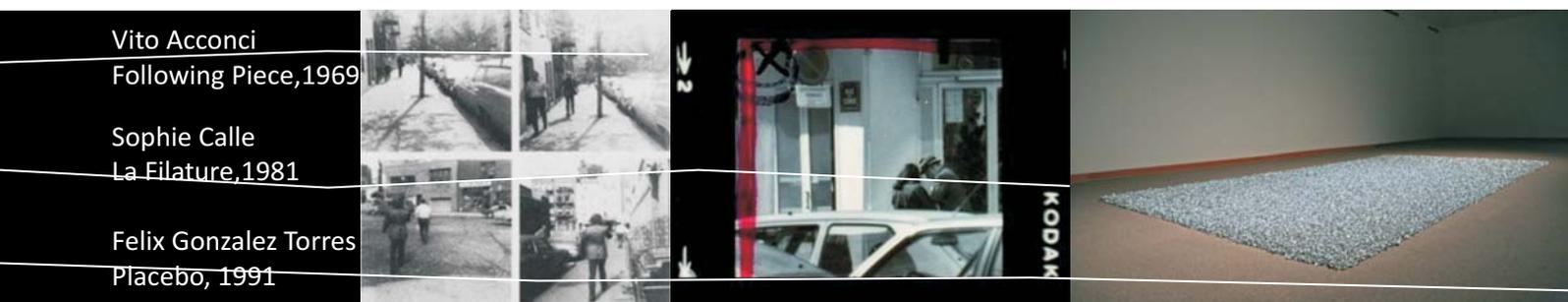
Duchamp
La mariée mis à nu par ses célibataires,
même, 1915-1936

Duchamp
Azar en conserva (Trois stoppages étalon)
1913

Todo el discurso duchampiano deriva luego en lo que se conoce como *Arte Conceptual*. En efecto, el arte de los 60 en adelante, es conceptual en el sentido que desplaza el interés de la forma al contenido. O sea, deja de experimentar solamente en cuestiones formales como interés principal y traslada su experimentación al discurso y al método con que se produce la obra de arte. Podríamos decir que el arte deja *la lógica formal*, deja de ser un ejercicio para conseguir la forma perfecta y pasa a ser lugar de discusión y debate de los límites del mismo arte.

Duchamp insistía en el descrédito a la ciencia positiva y a la verdad única. Hablaba irónicamente de “La SCIENCE avec un grand S, ou plutót, car ce n'est pas encore assez imposant... la SCIENCE avec une grande SCIE”⁷. Sobre esto ironizó muchas veces como por ejemplo en la obra *azar en conserva*. Interesa relatar particularmente el procedimiento de creación de la obra: Duchamp lanza 3 hilos de 1 metro de longitud, sobre 3 lienzos pintados de azul oscuro. Luego pega estos hilos sobre la superficie respectiva de la forma exacta en que cayeron. Posteriormente coloca esos lienzos sobre placas de cristal y luego construye en madera, unas reglas con las formas de las curvas producto de los hilos. Todo este trabajo es registrado y relatado con detalles por el autor. Esas obras luego son exhibidas en una caja de madera y, lo más relevante tal vez, son utilizadas en varias obras como patrones o *plantillas de curvas*. Es decir que la propia obra comienza a trazar líneas, extensiones sobre otras obras. Podríamos hablar entonces de una obra *rizomática*. En el sentido que en toda la obra de Duchamp hay relaciones cruzadas. Algo que hace en un período vuelve a aparecer o transformar algo muchos años después. En el rizoma, según Deleuze, “cualquier punto puede ser conectado con cualquier otro y debe serlo”⁸. Duchamp pone en práctica esta operativa por la vía de vincular y abrir la construcción de su obra. Incluso en El Gran Vidrio hay partes de la obra que son *realizadas* por el azar: la serie de roturas que unen la esfera de los solteros con la esfera de la novia son causadas por un accidente.

Algunos *seguidores* de Duchamp (en el sentido del proceso de creación y de construcción de la *verdad* que aquel funda) retoman algunas de sus cuestiones principales. Artistas como Acconci, Sophie Calle o Félix Gonzalez Torres hacen énfasis en las cuestiones procesuales de la creación y en explorar acerca de los límites de la autoría y de la posición del autor en la obra. Sus trabajos no surgen puramente de la experimentación formal ni hacen énfasis en la lógica racional, sino por el contrario, intentan subvertir los mecanismos creativos convencionales.



Así por ejemplo Acconci propone incluir explícitamente el azar y la toma de decisión externa en su obra *Following Piece*: el procedimiento consiste en seguir cada día a una persona diferente, que se elige de las que pasean por la calle. Este proceso se registra y se van tomando notas sobre lo que esa persona hace, adonde va, etc. Dice Acconci: “Me añado a otra persona. Renuncio a todo control. Dependo de la otra persona. Necesito a esa otra persona. Esa otra persona no me necesita. Mi tiempo y mi espacio son absorbidos por un sistema superior, sin que yo pueda hacer nada”⁹. Ese sistema es producto de la regla impuesta: seguir al azar a alguien. Lo interesante es que el autor asume que no será él quien tome las decisiones a cada momento. Una vez tomadas las decisiones iniciales o sea definidas las reglas del procedimiento, todo depende del otro.

Otra cuestión que plantea Sophie Calle, tiene que ver con la asunción de algunos límites para la experiencia y las disciplinas. El discurso de Foucault acerca de que toda disciplina constituye un saber y por lo tanto establece una relación de poder, probablemente tenga mucho que ver con el origen del posicionamiento de Calle. De hecho en su proyecto *La Sombra* intenta poner en cuestión donde se halla el control de la obra. Y trasladar parte de ese poder al otro: “A petición mía, en abril de 1981, mi madre se acerca a la agencia Duluc Detectives privados. Pide que me sigan y reclama una relación escrita de mi empleo del tiempo y una serie de pruebas fotográficas de mi existencia”. Luego se presenta una muestra donde se compara lo obtenido por el investigador con lo redactado por la artista en su diario íntimo.

Felix Gonzalez Torres en su obra *Placebo* lleva al extremo la relación autor-obra-proceso. Coloca en el suelo de un museo una pila de caramelos e invitar a los visitantes a tomar uno y comerlo. Por la vía de este procedimiento la propia obra va desapareciendo. Es decir que el propio procedimiento del devenir de la obra, genera su fin.

⁷ “La ciencia con una gran S, o más aún, puesto que no es suficientemente imponente, la ciencia con una gran SIErra”, juego de palabras en francés que pierde un poco el sentido traducido al español.

⁸ Deleuze, Gilles - Guattari, Félix: “Mil Mesetas: Capitalismo y Esquizofrenia”, Pre-Textos, 2006.

⁹ Osborne, Peter (ed.): “Arte Conceptual”, Phaidon, 2006.

Las investigaciones dadaístas, continuadas por Dalí y Duchamp que dan lugar al Arte Conceptual permiten reconocer alternativas a la búsqueda de la verdad, es decir a la construcción de conocimiento. Alternativas que estaban presentes desde el inicio de la modernidad, pero que habían sido largamente ocultadas. Franco Rella en su texto *El saber estético: el pensamiento de la modernidad*, traza una línea que entrelaza diferentes momentos del redescubrimiento de lo contradictorio y lo procesual frente a la lógica racional: “La fluidificación del mundo y de lo real (...), requiere de un pensamiento y de un lenguaje que no tema a la desemejanza, requiere de la práctica de los *dissoi logoi* de los discursos contradictorios, que la filosofía había desterrado en su larga lucha contra el arte”¹¹.

Este pensamiento oculto en los modos de acercarse a la verdad propios del arte y la literatura, se presentan enfrentados a la búsqueda de verdad de la filosofía moderna. Son a su vez, el germen de una lógica procesual alternativa a la lógica racional y formal. Sin embargo no constituyen un *invento* nuevo de las vanguardias del siglo XX, sino que más bien, se nos presentan hoy como un *descubrimiento*. En el sentido de quitar el velo que cubre a un tipo de pensamiento que siempre estuvo presente pero relegado.

¹¹ Rella, Franco: “El saber estético: el pensamiento de la modernidad”, extraído de *La búsqueda del presente. Miradas sobre la modernidad*, ediciones UPC, 1995

INTRODUCCIÓN

El Objetivo de este capítulo es descubrir los procedimientos diagramáticos utilizados en la práctica de algunos estudios de arquitectura, esto se llevó mediante el estudio y la revisión de casos concretos. Se define a continuación el marco operativo que guió esta etapa analítica.

Para ello se definieron conceptos analizadores, que se tomaron como ventanas desde donde mirar e interpretar los procedimientos proyectuales diagramáticos en proyectos y obras de los arquitectos seleccionados.

Estos conceptos analizadores son: organización, datos y relaciones, estrategias y vínculos. A continuación se detallan estas categorías y se ejemplifican.



ORGANIZACIÓN

El primer concepto analizador lo llamamos ORGANIZACIÓN. Este implica tanto la estructura como los sistemas infraestructurales los cuales definimos como aquellos elementos materiales de base que permiten o hacen posible “el proyecto”.

En esta dimensión se pretende esclarecer de que modo los arquitectos contemporáneos incorporan lo dinámico incluso en categorías que acostumbramos a ver como estáticas. Es así como la resolución de estos temas no implica resultados absolutos sino que a partir de procedimientos innovadores pueden generar alternativas proyectuales. Es el estudio de los sistemas dinámicos que ha introducido un factor inevitable de incertidumbre y reformulación de estos temas.

Los sistemas infraestructurales interpretados más allá de su definición implícita como sistemas articuladores de flujos asociados a la movilidad, constituyen agentes potenciales que se relacionan con otras temáticas. Aparece aquí la reformulación del papel tradicional de las infraestructuras como solamente sistemas vinculados a conectores o enlaces. Un diagrama que ejemplifica esto es en el proyecto de OMA Sede de los Estudios Universal, Los Ángeles 1996-1999.

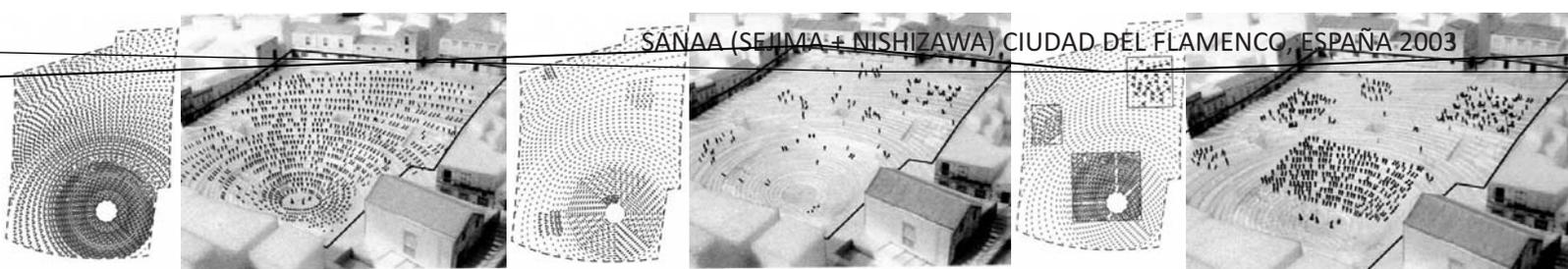


En el mismo sentido la estructura pensada desde los sistemas dinámicos no es entendida como una cuadrícula formada por vigas y pilares que se superpone a un determinado proyecto sino una cartografía de lo posible.

La estructura asociada a una intención de proyecto puede ser interpretada como una red espacial en donde cualquier nodo estructural puede tirarse y cambia dramáticamente, a cada uno de los puntos en la red se le atribuye un movimiento. La estructura entendida de este punto de vista es un medio de llegar a formas y espacios impredecibles y mutables.

Una estructura / infraestructura pensada desde esta perspectiva es definida, por tanto, como un sistema de relaciones internas que se encuentra en proceso de estructuración a través del funcionamiento de sus propias leyes de transformación. De esto se deduce que las estructuras han de ser definidas por medio de la comprensión de las leyes de transformación que las modelan. Es en este sentido que el diagrama tiene el potencial de “revelar nuevas organizaciones”, Allen en este sentido define que “Aunque los diagramas pueden servir a una función explicatoria, clarificando forma, estructura y programa para el diseñador y para otros, las representaciones hacen un mapa del programa en el tiempo y en el espacio. La utilidad primaria del diagrama es como un medio abstracto para pensar en la organización...A diferencia de las teorías clásicas basadas en la imitación, los diagramas no producen mapas o representan a objetos y sistemas actualmente existentes sino que anticipan nuevas organizaciones y especifican relaciones a ser realizadas”¹.

En un contexto arquitectónico, la organización implica tanto al programa como a su distribución en el espacio, evitando las dicotomías convencionales de función contra forma o forma contra contenido. En el diagrama están implícitas múltiples funciones y acciones sobre el tiempo, las configuraciones que desarrolla son agrupaciones momentáneas de materia en el espacio, sujetas a modificación continua. Un diagrama no es por tanto una cosa por sí mismo, sino una descripción de relaciones potenciales entre los elementos; no es sólo un modelo abstracto de la forma en que las cosas se comportan en el mundo sino un mapa de mundos posibles. Un ejemplo en este sentido sobre la utilización de los diagramas para la organización de ambientes, es el proyecto de Sanaa (Sejima + Nishizawa) Ciudad del Flamenco, España 2003 (Ver Ficha Xxxx)



DATOS Y RELACIONES

Otro concepto analizador es el que definimos como DATOS y RELACIONES.

Ni la representación descriptiva y literal, ni la analítica y objetiva sirven ya para hacer frente a una realidad dinámica, inacabada, en constante mutación. Es por eso que la manipulación de datos permite sacar conclusiones imprevistas a partir de ponerlos en interacción. El hecho de relacionar o manipular la información da lugar a cruces de interés más subjetivos que orientan la intencionalidad del sistema. La combinatoria y la interacción mediante el uso de diagramas permite a determinados arquitectos a operar dando lugar a interpretaciones abiertas no determinadas por la relación causa - efecto.

En muchos ejemplos esta manera de operar permite un carácter lúdico, entre lo existente y lo imaginable estableciendo relaciones entre las operaciones formales y la materia.

Aquí también aparece el diagrama como herramienta fundamental como lo define Soriano “Un diagrama hoy es arquitectura. No es un esquema, una simplificación, un dibujo preparatorio que necesita ser traducido a un lenguaje o a una disciplina específica. Directamente es el espacio, la forma, el material que lo construye”². Hay autores como Stan Allen que apuntan al diagrama como posibilitador de relaciones entre materia e información de una manera gráfica.

Establecer relaciones ya sea entre conceptos, programas, forma y materia de una manera gráfica permiten arribar a conclusiones entre diferentes registros, informaciones, disciplinas y escalas. Una de las posibilidades que habilita este procedimientos es el hecho de manipular la información. En el diccionario metápolis se define manipular como “imaginar a través de una acción. Hibridar conocimientos, naturalezas e informaciones, físicas y virtuales” y se define Azar como “el azar no es mas que un compendio de instrucciones, en principio impredecibles que rigen resultados”³

¹ Allen, S. Diagrams matter.

² Soriano, F. El Croquis N°119

³ Gausa, M. Diccionario Metápolis de la Arquitectura Avanzada. Barcelona: ACTAR, 2001.

La utilización de los diagramas asociada a los vínculos tecnológicos surge con el desarrollo de la tecnología digital en los años 90, términos como Algoritmos, código y cálculo paramétrico se convirtieron en una parte integral de los métodos de diseño de los arquitectos que siguieron esta corriente. Esta metodología de aproximación al proyecto supone un cambio de paradigma en donde las formas dejaron de ser dibujadas o representadas para pasar a ser calculadas. Estos nuevos métodos de diseño computarizados y asistidos por ordenador permitieron que los objetos de diseño pudieran ser realizados a escala industrial por métodos de fabricación automatizada.

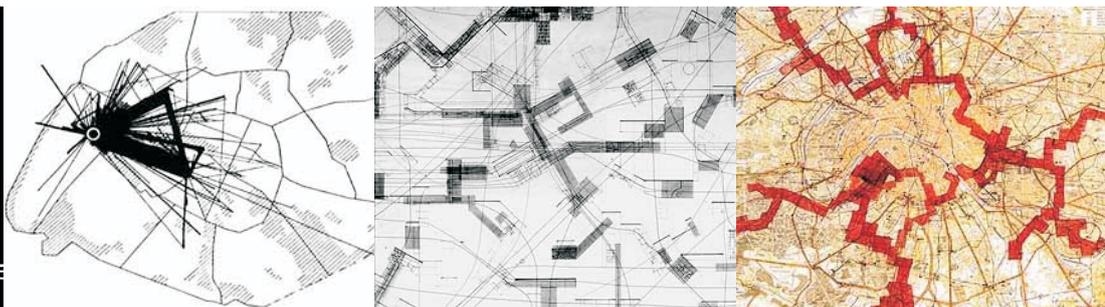
Un antecedente clave en este sentido lo constituyó un objeto tecnológico llamado objectil por Gilles Deleuze el que iniciaría un proceso de variabilidad de formas. En los años 90 se siguieron explorando en estos territorios de diseño asociados a la tecnología y surgen experimentos de diseño como son los blobs de Greg Lynn, Douglas Garolfalo y Michael Mcinturf (escuela de Artes Instituto de Chicago SAIC). Ellos fueron los primeros en *“investigar las posibilidades creativas y los avances en los programas de software en el diseño de la arquitectura”*.¹² Se llaman Blob arquitectura a los *“proyectos caracterizados con un fuerte énfasis en la realización de formas complejas, concebidas y generadas con la ayuda de la computadora, la forma es investigada como si fuera una escultura, realizada en computadora.”*¹³ Otros experimentos son los filum maquínicos y algoritmos genéticos de Karl Chu, los diagramas de UN Studio, la arquitectura interactiva de NOX y Kas Oosterhuis.

Otro tipo de vínculos que también tiene una consecuencia diagramática es a través de la conexión con los “flujos”. Un antecedente interesante para esta dimensión fue la predicción por parte de artistas y arquitectos en la década del 50 donde manifestaron que las ciudades están ahora organizadas sobre la base tanto de actividades físicas como de actividades virtuales o electrónicas. Un ejemplo diagramático en este sentido fue el elaborado por Constant, New Babylon (1958), *“la primera ciudad planetaria en la que la arquitectura desaparece y se transforma en un escenario artificial.”*¹⁴

NEW BABYLON (1958)

Constant

Es la primera ciudad planetaria en la que la arquitectura desaparece y se transforma en un escenario artificial.



Otros antecedentes interesantes en este sentido lo constituyen las propuestas de arquitectos de Archigram donde proponía una de las primeras ciudades red, anunciando la muerte de las formas de arquitectura que no existían excepto en la forma de un happening en tiempo real¹⁵ (acontecimiento, evento) a Superstudio, de Archizoom, con su proyecto No-Stop City una ciudad sin arquitectura y sin rasgos de identidad que se ramifica a través de redes de comunicación y sistemas: un ambiente artificial en su forma más pura hasta NOX (1994) que en el Fresh Water Pavilion realizaron una estructura interactiva. El edificio reaccionaba a los movimientos de las personas con un escenario cambiante sugerente de la nueva liquidez que informa a la arquitectura. *“los sensores impulsores están vinculados a la gota (BLOB) una proyección reticular de una esfera que se puede manipular topológicamente como una gota de agua en un estado de gravedad cero”*¹⁶

El último vínculo está asociado a los descubrimientos científicos en el ámbito de la biología, la genética, las ciencias del conocimiento y la nanotecnología que han afectado a la creación artística.

De aquí surgen las nociones de transformabilidad y adaptabilidad en la arquitectura.

El crecimiento celular fue usado como la base para crear ciudades como organismos vivos (Kisho Kurokawa y el movimiento metabolista en Japón adoptaron la hélice de ADN como estructura metafórica de los sistemas urbanos). La arquitectura y la biología interferían en la autogeneración de la forma espiral.

¹² Revista Lotus International (2006)N° 127 “Diagramas”. Milán.

¹³ Revista Lotus International (2006)N° 127 “Diagramas”. Milán.

¹⁴ BRAYER, Marie-Ange (2008), DESPUÉS DE LA ARQUITECTURA: AMBIENTES MAQUÍNICOS

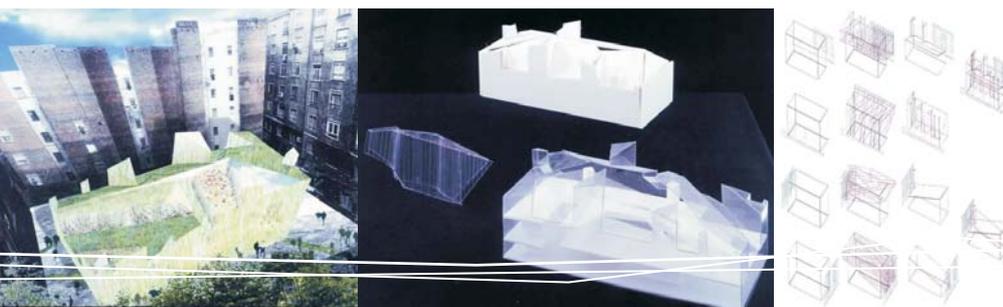
¹⁵ QUINTANA, F. (1967)“Archigram o la nueva arquitectura”. Hogar y Arquitectura. Editorial E y P. Populares. Madrid.

¹⁶ OOSTERHUIS Associates. (1997)Waterpaviljoen. Repensando la movilidad. Revista Quaderns N°218. Madrid

Existen ejemplos que a partir de la información “descriptiva, estadística, derivada”, se procesan datos, se combinan, se generan o adivinan potenciales o latencias a través de una intención. La superposición de información entendida de esta manera permite definir objetivos y estrategias. Es el caso por ejemplo de Federico Soriano, Centro de servicios sociales, Madrid 2003. Así se define que una arquitectura pensada desde esta temática es una arquitectura que manifiesta abiertamente sus condicionantes. La complejidad de los condicionantes de estos mundos reales no se evita ni se incorpora literalmente, sino que se transforma como material arquitectónico a través del diagrama. “Vamos a ser radicales, porque vamos a ir a la raíz de los problemas y de ella extraeremos las reglas.

Leeremos esas condiciones que están ocultas, porque de ahí aparecerá la forma.”

Se define un procedimiento geométrico de donde resulta la búsqueda del volumen que existe pero que nadie ve. “ si es un volumen invisible, si no es un edificio, sino una arquitectura, una arquitectura abstracta, entonces puede tomar una forma cualquiera”⁴. Sigue Soriano definiendo el proyecto como una pieza invisible. El máximo volumen que desde las ventanas no oculte las vistas actuales y que tampoco arroje sombra sobre ellas.

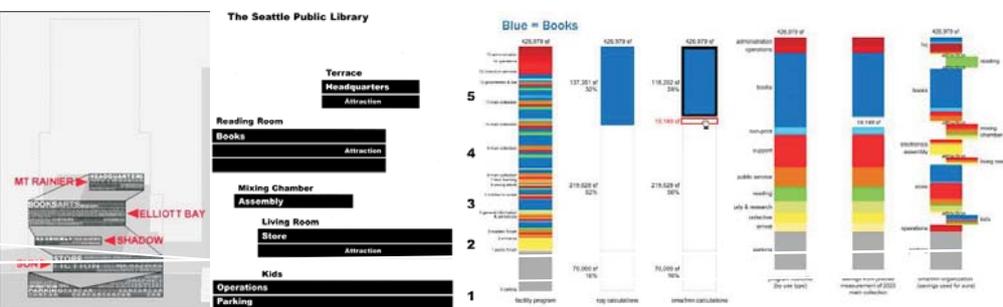


Federico Soriano, Centro de servicios sociales, Madrid 2003

Otra manera de utilizar los diagramas como DATOS y RELACIONES es una de las posibilidades que ensaya OMA, para ellos la conexión entre programa y arquitectura es un territorio de experimentación.

En este sentido el programa es entendido en términos de dominios de implementación de actividades, como acciones, el programa genera sistemas abiertos, es difuso y, es lo que “propicia la construcción de edificios imprecisos y abiertos”⁵, “un máximo de programa y un mínimo de arquitectura”⁶ solo así se podrá encontrar la libertad que tanto anhelan. La arquitectura opera por hibridación, hibridación modelos, de referencias, programas o funciones, sin un carácter de prescripción, “toda la densidad programática está solapada y llevada al extremo en una ciudad artificial”⁷.

Esta conexión entre el programa y la arquitectura se pueden ver claramente en la Biblioteca de Seattle de OMA donde la utilización de diagramas es muy gráfico del procedimiento elaborado sobre las estrategias formales y la organización programática. Se parte como idea de la redefinición y reelaboración del programa biblioteca. A partir de ello surgen una serie de diagramas que se van manipulando hasta encontrar la lógica formal que finalmente se construirá. El programa entendido como diagrama de funciones y actividades se fue combinado y consolidado para identificar cinco plataformas que conforman en su disposición ámbitos intermedios más indeterminados, interactivos y lúdicos.



BIBLIOTECA PUBLICA DE SEATTLE - OMA

⁴ Soriano, F.; Palacios, D. Centro de Servicios Sociales. El Croquis N°119 Pág. 32-33

⁵ Moneo, R. (2004) Inquietud teórica y estrategia proyectual (en la obra de ocho arquitectos contemporáneos). Barcelona: Edit. ACTAR,. Pág. 314

⁶ Koolhaas, R.; Mau, B. (1995) S,M,L,XL.. New York. Editado por J. Singler. Pág. 199.

⁷ Koolhaas, R.; Mau, B. (1995) S,M,L,XL.. New York. Editado por J. Singler “Bigness, or the problem of large”.



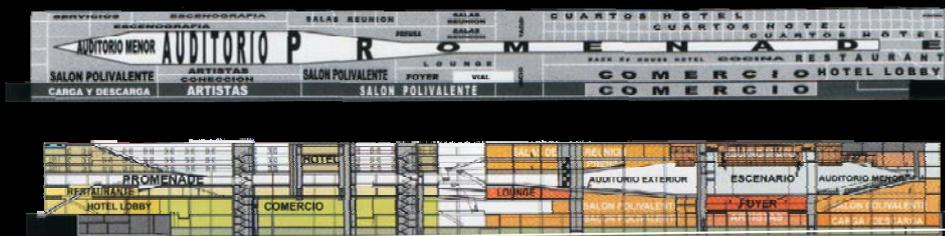
Esta dimensión nos permite entender la lógica de las disposiciones: como configuraciones distribuciones o despliegues pero también como decisiones de lógicas resolutorias que están dadas en un proyecto. Es decir cual es la estrategia de las acciones y los procesos. Cuales son las reglas, las intenciones que están implícitas en el proyecto y se manifiestan diagramáticamente.

Una definición clara en este sentido es lo que manifiesta OMA “creo que, cada vez mas, somos productores de conceptos, no ejecutores del programa”⁸

Las estrategias proyectuales, son conceptos que en este caso nos importa su visualización diagramática, y que por su propia lógica actúan como mecanismos abiertos generadores del proyecto y permiten operar en una situación de búsqueda formal.

Arroyo en este sentido define “es claro que ante un problema dado no hay una solución única aunque si parece que haya una que es la mas adaptada al cúmulo de condiciones que manejamos y así, nuestros proyectos empiezan a configurarse como campos de probabilidades en los que las intenciones solo pueden representar un acercamiento porcentual a la realización final, ahí termina nuestra responsabilidad con el futuro”⁹. En las configuraciones como campos de probabilidades es que los diagramas juegan un rol clave. Es así que “los diagramas comunican estrategias y procedimientos, más que la forma final. Brindan la posibilidad de materializar los conceptos y, debido a su gran versatilidad, son utilizados hoy día por algunos arquitectos para generar las condiciones estratégicas en sus proyectos.”¹⁰

CENTRO DE CONGRESOS
DE CORDOBA –OMA
España 2002



Mediante la utilización de los diagramas hay más posibilidades de hacer visibles y comprensibles los conceptos de la arquitectura contemporánea, pues precisamente lo que se expresa son conceptos y fenómenos más complejos y dinámicos, que sólo pueden ser representados y comunicados con métodos diagramáticos. Un claro ejemplo diagramático en este sentido es el Centro de Congresos de Córdoba de OMA (2002). Aquí los diagramas nos muestran el procedimiento de la estrategia del vacío. Más allá de su condición urbana particular, a escala interna, a media altura “el edificio se vacía a lo largo de toda su longitud como resultado de un desdoblamiento del mismo en dos capas que se separan entre si.”¹¹. Vemos en los diagramas como las capas se inclinan con pendientes cambiantes, por lo cual el vacío tiene alturas variables generando una promenade interna que genera una unidad espacial y de recorridos.



Desde el punto de vista crítico de la arquitectura, podemos afirmar que en momentos de crisis o transformación la arquitectura busca siempre establecer nuevas metáforas y analogías entre los diferentes dominios del conocimiento humano tanto en temas relacionados a la ciencia como de las corrientes filosóficas, pero sobre todo aspira a la continua renovación del lenguaje arquitectónico estudiando las transformaciones del pensamiento, de las ciencias y las tecnologías, del arte y de la sociedad. Esta dimensión establece distintos tipos de vínculos, asociados a las tecnologías digitales, a los flujos, a sistemas vivientes y al medio ambiente que en este caso lo vamos a visualizar desde el punto de vista de los procedimientos diagramáticos.

⁸ Koolhaas, R. El Croquis N° 131/132 Pág. 32.

⁹ Arroyo, E. Principios de Incertidumbre, El Croquis N° 118, p. 26

¹⁰ Martínez López, V. Diagramas digitales y comunicación visual en arquitectura. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla/CONACYT, México / vmartin_l@yahoo.com.mx / Juan Puebla Pons

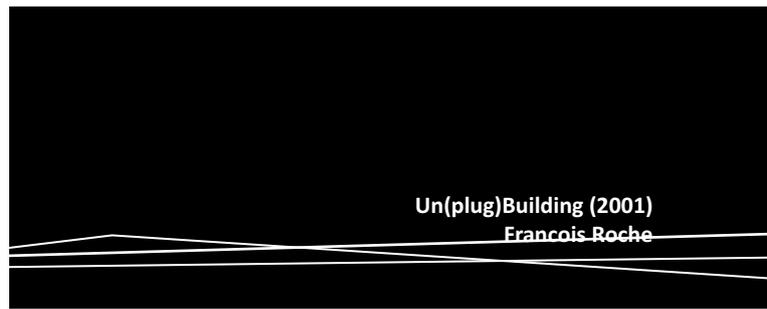
¹¹ Koolhaas, R. Croquis N° 131/132.

Esta visión biomórfica de la arquitectura, cuyo principio orgánico de generación de la forma se toma prestado de los organismos vivos, tiene como antecedentes a los arquitectos expresionistas de Mendelsohn a Kiesler.

Esta relación análoga con la naturaleza es uno de los temas recurrentes en la arquitectura digital. Toyo Ito, por ejemplo, cree que las nuevas tecnologías llevan a la arquitectura cada vez más cerca de la naturaleza, y un ejemplo de utilización diagramática en este sentido es la Mediateca de Sendai con su metáfora de algas en una pecera. En otro sentido Peter Eisenman se apoya en gran medida en la teoría morfogénica proveniente de la biología para la realización de sus proyectos los cuales también tienen un procedimiento diagramático muy preciso y geométrico.

Un arquitecto español que utiliza los diagramas vinculando la naturaleza y la arquitectura es Vicente Guallart. Investiga a través de diagramas los interfaces entre la arquitectura digital y las formas naturales, mientras que mantiene la naturaleza digital de la arquitectura. Sus proyectos de montañas habitadas emergen en el cruce entre lo digital, lo natural y lo artificial.

Francois Roche de R&Sie(n), utiliza los diagramas como procedimiento proyectual asociando la arquitectura como un organismo mutante que interactúa con su entorno generando una nueva realidad antrópica. Creen que no se trata de hacer que un proyecto que se destaque de su contexto sino que su lógica es que los proyectos se fundan con el contexto en un proceso de transformación. Este proceso de transformación, "morphing" este procedimiento proyectual de experimentación con nuevas técnicas informáticas. Esto se puede ver en el proyecto de una torre orgánica revestida en una piel reactiva Un(plug)Building (2001).



Antes que una teoría abarcativa capaz de incluir las muy diversas variantes en que una arquitectura diagramática puede hoy concebirse, el trabajo intentará dibujar una **cartografía** del pensamiento diagramático.

Al respecto se ha dicho: *“La idea de "cartografía" alude a un método. Señala M. Gausa (1996) que existe una correlación entre visiones de mundo y los sistemas de representación. Reconoce una cartografía determinista, exacta y literal que representó una idea de mundo jerarquizado fijo e inmutable, que se mira desde una objetividad externa. Hay un fuerte contraste con los requerimientos que se hacen a los de representación cartográfica actuales. Éstos han de habérselas hoy con una idea de mundo diferente: abierto, cambiante, abstracto, complejo, heterogéneo. Se requiere entonces recurrir a otras lógicas de representación, que puedan reconocer escenarios plurales y operar con superposiciones, traslapos, trayectorias, flujos, evoluciones, simultaneidades, indeterminaciones, incertidumbres, relaciones interescales e intertemporales, etc.”*

Lo que nuestra cartografía intentará será crear una herramienta capaz de relacionar conceptos y obras sin necesidad (habida cuenta de su imposibilidad) de encasillar a los autores en paquetes doctrinarios estables.

Sin embargo, es necesario determinar de todos modos categorías analíticas que permitan construir la mencionada cartografía, aunque la pertenencia a cada una de ellas de un determinado autor sea aproximada y circunstancial.

No es la primera vez que se intenta una categorización de los métodos proyectuales diagramáticos en arquitectura. Un trabajo similar es el realizado por los arquitectos mexicanos *Victor Martínez López* y *Juan Puebla Pons* en su artículo *“Diagramas digitales y comunicación visual en arquitectura”*

Los autores reconocen allí tres categorías que definen de la siguiente manera:

“Cuando se emplean como una técnica o una forma de notación a partir de la cual se genera un léxico diagramático de investigación y experimentación arquitectural”.

Si se apela a la capacidad organizativa y estratégica de los diagramas, que permiten visualizar y plantearse procedimientos y que definen un particular modo cognitivo de comunicación diagramática.

Utilizándolos directamente como modelos pragmáticos, convirtiéndose en la expresión formal del proyecto arquitectónico, que permiten realizar verificaciones para tomar decisiones mucho más precisas y no sólo intuitivas.”

A los efectos de nuestra cartografía, se reducirán a dos las categorías analíticas manejadas, que serán consideradas como ejes de un cuadro y donde la ubicación de cada elemento analizado estará más o menos cerca de cada una de ellas.

Las categorías útiles a la elaboración de nuestra cartografía mantienen vínculos claros con las elaboradas por Martínez López y Puebla Pons, sin embargo tienen también importantes diferencias.

La primera de ellas podría definirse como aquellas prácticas que tienden a la **elaboración de un método** y en donde el diagrama realiza la mediación entre los conceptos arquitectónicos manejados por los autores y la definición formal del proyecto. En tales casos los arquitectos ponen especial atención en el método propuesto y en los insumos que éste requiere, antes que en el resultado obtenido que, de alguna manera, deriva de manera más o menos directa -a través de la mediación del diagrama- del método propuesto. En estos casos puede decirse que es objeto de diseño no es tanto el objeto arquitectónico mismo sino más bien el método que lo construye.

¹ Raposo – Valencia / CARTOGRAFÍA TEMÁTICA ARQUITECTURAL. Notas sobre Investigación en Arquitectura. Mayo 2002

² Victor Martínez López y Juan Puebla Pons / “Diagramas digitales y comunicación visual en arquitectura” Sigradi 2007

³ibid

⁴ibid

Peter Eisenmann, Eduardo Arroyo o Greg Lynn son ejemplos claros de estudios que -por sobre todas las cosas- se dedican a diseñar métodos. Sin embargo, en todos los casos, cuando hablamos de *método* no nos referimos a un método general e invariable. Se trata siempre de la elaboración de un método que surja de las condiciones particulares del problema a resolver. Un método que se reinventa en cada caso.

En la segunda categoría estarían incluidas aquellas prácticas que entienden el propio **proyecto como un diagrama**. De manera que aquí no hay mediación ninguna sino un traslado directo de los conceptos a los elementos arquitectónicos. Refiriéndose a la arquitectura de Kasuyo Sejima -uno de los ejemplos más claros de esta manera de proyectar.- los autores citados dicen: *Para Sejima no existe tal función mediadora de los diagramas entre la forma y el espacio, sino que planos, secciones y elevaciones son por sí mismos diagramas*". De esta manera se busca pasar por alto las concepciones convencionales del programa o del lugar y poder concebir propuestas que no se encasillen en lo ya sabido. Del concepto al edificio sin pasar por el peaje de las convenciones, de los símbolos, de lo ya aceptado.

No solo la arquitectura de Kasuyo Sejima está muy cerca de este extremo. También las obras del grupo danés PLOT y las del grupo austriaco CoopHimmelb(l)au podrían considerarse como cercanas a esta concepción.

Estas dos categorías serán consideradas como extremos de un cuadro que intenta ubicar la labor arquitectónica o teórica de diversos autores según su cercanía o lejanía de estos ejes.



El momento Analítico consiste en la revisión, estudio y análisis de obras, proyectos y textos de arquitectos que utilicen métodos diagramáticos así como también de pensadores de otros campos que su producción (texto, obra de arte, etc.) sirva de referencia conceptual o metodológica a los diagramas. Este tipo de abordaje teórico – práctico, nos permitió generar ámbitos de reflexión

Para sistematizar esta información, catalogarla y ordenarla se partió de tres ejes temáticos para el estudio.

Lo primero que se define es el **MARCO**, que en este caso lo definimos como el abordaje teórico en este sentido nos preguntamos ¿Cuál es el **posicionamiento conceptual?**, ¿Cuál es el **marco ideológico del autor, obra, texto?**

La **segunda categoría de análisis es el APORTE**, se define para este punto ¿Cuál es el aporte en relación a los diagramas?. Se destacan los aspectos más relevantes en la producción diagramática ya sea conceptual, metodológica o práctica en los procedimientos.

Como **tercera categoría la OPERATIVIDAD**, es decir ¿Cómo operan los diagramas?, ¿Cuáles son los procedimientos concretos que se definen?, ¿Cómo se llevan a la práctica y se visualizan? Se clasifican aquí los procedimientos diagramáticos según los conceptos analizadores organización, datos y relaciones, estrategias y vínculos ya definidos en el momento teórico.

momento analítico

arte y filosofía

Lugar: Muchos autores coinciden en que surge a partir de la obra de Duchamp y en particular desde los primeros readymades, el más conocido, la fuente presentada en 1917 a la Sociedad de Artistas Independientes y firmada R. Mutt.



El Arte Conceptual es un movimiento artístico que parte de la noción de que el arte no debe interesarse por la forma en sí, sino por las ideas o conceptos que trata. La idea o concepto entonces es el centro de la obra y en algunos casos es la obra en sí misma, quedando la materialidad relegada a un segundo plano.

El contexto de surgimiento del Arte Conceptual, coincide con la puesta en cuestionamiento de los límites del arte y del valor que el mismo tiene en la sociedad. Es por eso que el Arte Conceptual es un arte *sobre* el acto cultural



AUTOR
Marcel Duchamp
Joseph Beuys

TITULO
Fountain . ready-made. (1917)
I Like America and America Likes Me (1974)

creativo y uno de sus objetivos es definir el mismo concepto de arte.

El Arte Conceptual es el resultado de una serie de reacciones y cuestionamientos de la definición de *obra de arte*, tal y como se habían comprendido hasta ese momento. En particular sobre cuatro nociones, según Clement Greenberg:

1. la negación de la objetividad material, es decir, que la obra de arte ya no requiere una materialidad propia, sino que puede constituirse como acto o performance.
2. la negación del medio mediante la conformación de sistemas de relaciones entre la obra, su autor y una objetualidad genérica
3. la negación del significado único de la forma, a través de la apertura de significados que requieren interpretación y completamiento de la obra por parte del observador
4. la negación de la autonomía del arte mediante su compromiso con el activismo social y cultural, convirtiendo el arte en uno de los campos de debate político más ricos

a APORTE

Diversas corrientes dentro del Arte Conceptual aportan una mirada sobre los procesos creativos que plantean un quiebre con la tradición.

Por un lado proponen la exploración de los límites de la creación en sí misma. Es decir que la producción ya no debe presentarse como reproducción de los modelos heredados, sino como un mecanismo para explorar nuevos procesos.

Por otro lado la búsqueda de los límites para la autoría, es decir la necesidad de quitar al autor de su rol preponderante, disminuyendo el control que sobre la obra puede tener, dando lugar a la inclusión del azar, y del completamiento de la obra por el observador.

Finalmente, plantean la primacía de la comunicación de una idea sobre la forma en sí misma. Es decir que permiten asociar el resultado, no a una búsqueda formal superficial, sino a una reflexión donde cualquier tema y preocupación ideológica, queda dentro de los límites de las posibilidades de reflexión de la obra.

o OPERATIVIDAD

Algunas lógicas operativas propias del Arte Conceptual serían:

-Instrucción, performance, documentación como una transposición de las lógicas de construcción de la obra de arte utilizadas en la música y la danza al resto de las artes. Comienzan así una serie de registros y descripciones de las reglas de realización de la obra de arte, algo que sigue siendo aún hoy un mecanismo de producción relevante.

-Proceso, sistema, serie consistente en la utilización de relaciones lógicas, matemáticas y espaciotemporales como materia prima de la obra de arte. El trabajo con números, series, repeticiones, etc, constituye un mecanismo para desviarse de la autoría convencional, realizadora de toda la obra, a una autoría diferente en la que se plantean reglas y se libera la obra a una especie de autoconformación.

-Apropiación, intervención, cotidianidad, como el establecimiento de nuevas relaciones entre el arte y la producción cultural comercial y cotidiana. Llevando el trabajo del artista a actividades cotidianas introducen el activismo y la reflexión en toda la esfera de la vida humana.

-Énfasis en la política e ideología producto de la necesidad de enfrentarse a la cada vez mayor extensión del Estado y su poder sobre la vida social. Tanto en las sociedades de consumo satisfechas, donde se reconocía la necesidad de romper con los esquemas de normalidad difundidos por la cultura oficial, como en las sociedades oprimidas por dictaduras o gobiernos autoritarios, a manera de rebelión política.

Estas lógicas operativas incorporan para el mundo de la creación una serie de temas y lógicas que estaban ausentes de la reflexión y que amplían el horizonte del proceso creativo.

Lugar: Movimientos artísticos surgidos en Europa a principios del siglo XX, removedores y radicales que intentan destruir todas las convenciones artísticas.

MARCO

Frente al desarrollo de la mentalidad racionalista y su avance en todos los órdenes del mundo moderno, surgen ciertos movimientos de oposición que cuestionan la idea de llevar la racionalidad a todos los extremos de la vida, incluyendo los procesos creativos.

Los movimientos anti-artísticos surgen como una lucha contra la idea de arte más convencional. Es decir aquella que plantea que el arte sólo puede ser realizado por personas con habilidades innatas y con largos procesos de aprendizaje y maduración.



AUTOR

Salvador Dalí

TITULO

Teléfono-Langosta (1938)

Theo Van Doesburg

Poster. (1924)

La irreverencia que caracteriza a la época moderna con su permanente necesidad de innovación y desplazamiento

La irreverencia que caracteriza a la época moderna con su permanente necesidad de innovación y desplazamiento de lo obsoleto, abren un lugar muy importante a aquellos posicionamientos que promueven las búsquedas liberadoras. La aparición de las teorías de Sigmund Freud a fines del siglo XIX, son una base fundamental para el desarrollo de estos enfoques en el campo del arte. El libro "La interpretación de los sueños" de 1900 plantea una manera de comprender los procesos del pensamiento y postula un nuevo modelo de la consciencia y el inconsciente, que constituyen la base de los planteos de los movimientos anti-artísticos. Las represiones y la liberación de los deseos conforman así un campo de investigación para el arte de inicios del siglo XX.

APORTE

a aporte de los movimientos anti-arte y anti-racionalistas de principios de siglo XX, es el cuestionamiento continuo de que cosa sea el arte y el objetivo permanente de romper las convenciones que lo organizan y estructuran. Las experiencias dadaístas y surrealistas abren el camino a muchos ensayos posteriores, que buscando explorar los límites del proceso creativo, continúan aún hoy.

OPERATIVIDAD

El valor lúdico de la creación se convierte en el programa y objetivo de los movimientos anti-artísticos de principios del siglo XX. De la mano del dadaísmo se convierten en arte, las decisiones del azar. Un procedimiento dadaísta de escritura es descrito por Tristán Tzara en los Siete Manifiestos Dadá:

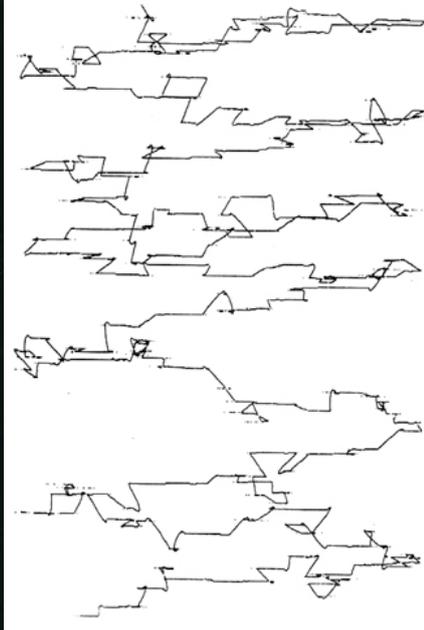
“Coja un periódico
Coja unas tijeras
Escoja en el periódico un artículo de la longitud que cuenta darle a su poema
Recorte el artículo
Recorte en seguida con cuidado cada una de las palabras que forman el artículo y métalas en una bolsa
Agítela suavemente
Ahora saque cada recorte uno tras otro
Copie concienzudamente
en el orden en que hayan salido de la bolsa
El poema se pareciera a usted
Y es usted un escritor infinitamente original y de una sensibilidad hechizante, aunque incomprendido del vulgo.”

Mientras tanto, para los surrealistas, la escritura automática se convierte en una poderosísima herramienta creativa. Es el resultado o proceso de hacer surgir lo subconsciente evitando que la consciencia se haga cargo de ordenar lo que el autor realiza. De esta forma el yo del poeta se realiza plenamente y permanece libre de cualquier represión.

Lugar: Deleuze nace en París en 1925, muere en 1995, estudia filosofía en La Sorbone. Su pensamiento se inscribe primeramente en el estructuralismo y en la llamada filosofía de la muerte del sujeto.
Guattari nace en Villeneuve-les-Sablons en 1930, muere en 1992, psicoanalista y filósofo.
Juntos escriben “*Capitalismo y esquizofrenia: El Anti-Edipo*” y “*Mil mesetas*”.

MARCO

Es en Mil Mesetas donde desarrollan el concepto de rizoma, (aunque fue publicado antes en Rhizome Ed de Minuit-1976) que aplicado a la construcción de conocimiento permite construir un marco de verdad donde no se siguen estructuras jerárquicas. Plantea la alternativa al modelo tradicional de organización de la estructura del conocimiento, conocido como modelo árbol, en el cual lo que se afirma deriva de afirmaciones anteriores (ej: las clasificaciones de la ciencia o la biología). Es decir que cualquier afirmación verdadera para un elemento de cualquier nivel, lo es para los de siguiente nivel inferior, pero no a la inversa.



AUTOR

Gottfried Michael Koenig

TITULO

Ejemplo de notaciones de Ubung fur Klavier, 1970

Por el contrario, en un modelo rizomático, cualquier afirmación de un elemento puede incidir sobre otros elementos sin depender de la posición que tienen cada uno en la estructura que los ordena.

“Ahora bien, somos conscientes que no convenceremos a nadie si no enumeramos algunos caracteres generales del rizoma.

1º y 2º Principios de conexión y heterogeneidad: cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro, y debe serlo. (...) En un rizoma cada rasgo no remite necesariamente a un rasgo lingüístico (...) poniendo en juego, no sólo regímenes de signos distintos, sino también estatutos de estados de cosas

3º Principio de multiplicidad: solo cuando lo múltiple es tratado efectivamente como sustantivo, multiplicidad, deja de tener relación con lo Uno como sujeto o como objeto, como realidad natural o espiritual, como imagen y mundo (...) Una multiplicidad no tiene ni sujeto ni objeto, sino únicamente determinaciones, tamaños, dimensiones que no pueden aumentar sin que ella cambie de naturaleza (...) La noción de unidad sólo aparece cuando se produce en una multiplicidad una toma de poder por el significante, o un proceso correspondiente de subjetivación

4º Principio de ruptura asignificante: frente a los cortes excesivamente significantes que separan las estructuras o atraviesan una. Un rizoma puede ser roto, interrumpido en cualquier parte, pero siempre recomienza según ésta o aquella de sus líneas, y según otras.

5º y 6º Principios de cartografía y de calcomanía: un rizoma no responde a ningún modelo estructural o generativo. Es ajeno a toda idea de eje genético, como también de estructura profunda. (...) Muy distinto es el rizoma, mapa y no calco. Hacer el mapa y no el calco. La orquídea no reproduce el calco de la avispa, hace mapa con la avispa en el seno de un rizoma (...) El mapa no reproduce un inconsciente cerrado sobre sí mismo, lo construye. Contribuye a la conexión de los campos”

a APORTE

Deleuze y Guattari sostienen que la construcción de conocimiento no surge a partir de una serie de principios básicos fundantes. Sino que la misma se realiza, a la vez, desde múltiples direcciones. Una estructura *árbol* está fundada y motivada por la forma en que se distribuye el poder y se organiza la dominación. Una estructura *rizoma* permite la apertura de subjetividades libres.

o OPERATIVIDAD

La estructura jerárquica convencional del pensamiento, plantea la necesidad de un adecuado diagnóstico para la elaboración de una respuesta correcta. Esto parte de la noción de que *la forma sigue a los datos*, basada en la hipótesis que la funcionalidad, el conocimiento histórico y la teoría permiten encontrar la respuesta correcta. Alternativamente, la máquina de proyectar sería un dispositivo ajerárquico que acepta la imposibilidad del autor de conocer todas las contingencias, a la vez que se comporta como un mecanismo que permite visualizar y operar con variables sin una respuesta preestablecida. La obtención del resultado no sería casual, sino producto de la crítica parcial aceptando un descontrol sobre la forma final.

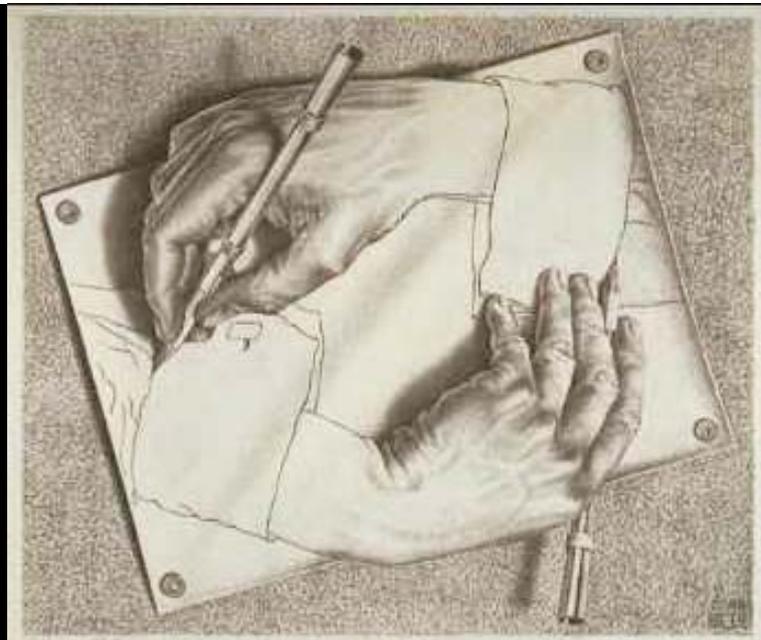
Lugar: Georg Wilhelm Friedrich Hegel nace en Stuttgart en 1770 y muere en Berlín en 1831. Filósofo alemán, considerado el revolucionario de la Dialéctica.

 **MARCO**

Hegel desarrolló un método totalmente diferente a la lógica formal, para poder comprender la historia de la filosofía y el mundo mismo. Un método que incluía movimientos sucesivos para la resolución de las contradicciones inherentes al movimiento anterior.

El acto del conocimiento implica en sí mismo la aparición de la contradicción. Hegel aplica el término dialéctica a su lógica centrada en el devenir, la contradicción y el cambio, que sustituye los principios de identidad y no contradicción ($A=A$; A no igual B), por los de la transformación incesante de las cosas y la unidad de los contrarios.

“Una cosa es ella misma y no es ella, porque en realidad toda cosa cambia y se transforma ella misma en otra cosa”.



AUTOR

Hegel

TITULO

Manos dibujando (1948)

Todas las cosas son contradictorias en sí mismas, ya que la identidad lo único que hace es fijar lo simple, estático, inmediato, mientras la contradicción pone el acento en lo variable, lo vital y el movimiento. Pensar la realidad en sus condiciones de estabilidad, lleva inevitablemente a una lectura determinista. Es decir, hace posible establecer las condiciones máximas de universalidad y abstracción. La Dialéctica hegeliana permite salirse de la lógica determinista por la vía de la comprensión del completo desarrollo del proceso. Causa y efecto son en realidad momentos interdependientes y recíprocos de los acontecimientos. La misma cosa es causa y efecto a la vez. La dialéctica de Hegel aparece normalmente fragmentada para su facilidad de comprensión en tres momentos: tesis, antítesis y síntesis. La evolución de la idea se produce a través de un proceso dialéctico, es decir, un concepto se enfrenta a su opuesto y como resultado de este conflicto, se alza un tercero, la síntesis. La síntesis se encuentra más cargada de verdad que los dos anteriores opuestos.

Otros autores como Marx continuarán con este método que le será útil para analizar la realidad social de los intereses materiales incompatibles. Marx y Engels desarrollan así el Materialismo Dialéctico que aceptando las tesis materialistas, se opone al Materialismo Mecánico de Feuerbach.

a APORTE

El método dialéctico permite visualizar un modo de acercarse a la verdad que no implica la deducción lógica, ni establece una jerarquía de pensamiento. Es posible encontrar la verdad a través del arte, la filosofía o la ciencia de igual modo. Este acercarse a la verdad siguiendo el método de la contradicción y la síntesis implica la aceptación de los mecanismos creativos, como superación de las deducciones lógicas. Toda creación entonces es un proceso y por lo tanto todo proceso debe definir sus reglas operativas para poder transcurrir.

o OPERATIVIDAD

La creación como proceso inaugura mecanismos de desarrollo donde la forma no es el objetivo inicial, ni las combinatorias su regla. Por el contrario el método de contradicción y síntesis permite establecer reglas y explorar las consecuencias, en la medida que esas reglas que conformando la máquina de proyectar, van estableciendo síntesis. Las reglas de organización superpuestas, contradictorias y complejas permiten manipular igualmente formas y contenidos.

T / La Différance - Jacques Derrida

Lugar: Conferencia pronunciada en la Sociedad Francesa de Filosofía, el 27 de enero de 1968

MARCO

El texto de Derrida constituye una crítica al logocentrismo, es decir al lugar central que ha tenido la palabra sobre la escritura en el pensamiento occidental. Ferdinand de Saussure y Claude Lévi-Strauss consideraban superior el discurso a la escritura, creyendo que la escritura sólo cumplía funciones de representación o archivo del discurso. Es decir, que la palabra hablada era la que cumplía el rol de construir la verdad y la escrita lo registraba. Según Derrida el orden subordinado de la palabra escrita está fundado en la creencia que su función es designar o mencionar a la palabra hablada. Sin embargo no se trata de negar una jerarquía para imponer otra en su lugar. Derrida nunca plantea poner en valor la palabra escrita sobre la palabra hablada. Simplemente alega que no hay significante alguno (ni oral ni escrito) que consiga atrapar la totalidad del significado.

APORTE

Imposibilidad de alcanzar el significado único e inequívoco. Derrida utiliza la diferencia como evidencia del permanente desborde de la representación. Es decir que la palabra no sería capaz de transferir un único significado, sino que iniciaría una larga cadena de significados diferidos. Toda palabra es definida por una serie de palabras, que difieren la comprensión del significado, por la vía de requerir nuevas definiciones.

OPERATIVIDAD

Entendiendo la escritura como juego de interpretación, la palabra, articulada (en el lenguaje o en la arquitectura) abre la interpretación. Permite establecer mecanismos que habilitan la construcción de lecturas varias. El juego simbólico construye lecturas que nunca son unívocas, con lo cual la lectura siempre será una creación. No existen componentes a priori, sino que todas las lógicas, incluidas la formal, la estructural, la funcional, etc., pueden y deben ser criticadas y debatidas. Las reglas convencionales son forzadas al límite de su deconstrucción.

4/ Bibliografía y referencias Internet

La Différance, conferencia

Nietzsche en castellano: http://www.nietzscheana.com.ar/sobre_derrida.htm

Revista Observaciones Filosóficas: <http://www.observacionesfilosoficas.net/derridacir.html>

Obras

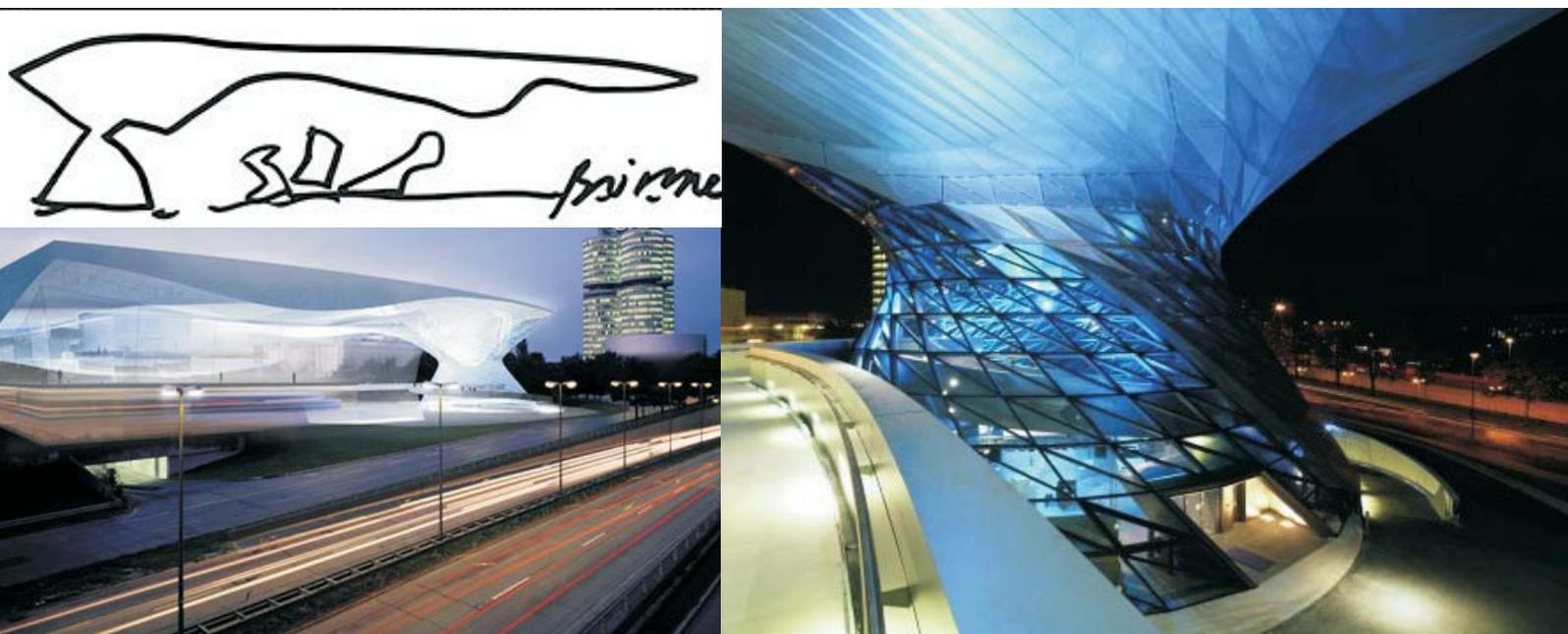
A partir del trabajo en el curso "Procedimientos Diagramáticos" de los alumnos Florencia Balbi y Germán García da Rosa.

CoopHimmelb(l)au es la cooperativa cielo azul o la cooperativa cielo en construcción, según se lea o no la "l" entre paréntesis.

Estudio fundado por Wolf Prix y Helmut Swiczinsky en 1968 con la voluntad de crear una arquitectura "con fantasía, tan etérea y variable como las nubes".



Este estudio austriaco comienza sus trabajos en momentos de auge de los conceptos de-construccionistas. Dentro de los juegos del lenguaje que estos conceptos aportan, CoopHimmelblau rescata el trabajo sobre metáforas y analogías.



AUTOR

Coop Himmelb(l)au

TITULO

BMW Welt (2001-2007)

ESTUDIO

Coop Himmelb(l)au

A partir de estos conceptos es que desarrollan sus proyectos:

"La analogía es la relación de semejanza, proporción o correspondencia que se establece entre cosas de distintos géneros. La analogía no implica similitud, pues los conceptos que aproxima tienen puntos semejantes y puntos diferentes.

Una metáfora es la aplicación de una palabra o de una expresión a un objeto o a un concepto, al cual no denota literalmente, con el fin de sugerir una comparación (con otro objeto o concepto) y facilitar su comprensión.

La metonimia es un fenómeno de cambio semántico por el cual se designa una cosa o idea con el nombre de otra, sirviéndose de alguna relación semántica existente entre ambas.

Dos de las analogías más frecuentemente utilizadas por el grupo se refieren a "construir una nube" y al "doble cono" como metáfora del ciclón.

OPERATIVIDAD

"La operatividad del equipo de arquitectos se basa en un proceso de producción que consta de varias fases. Simplificando se ven 3 grandes fases:

Confrontación de Ideas

Se da a partir de reuniones entre los miembros del equipo proyectista y los interesados, en donde se confrontan las distintas ideas referentes al proyecto en cuestión. Como en todo proyecto esta es una etapa fundamental y este equipo de arquitectos tienen la gran

capacidad de visualizar ya desde los comienzos lo que será el proyecto, y poder asilar, congelar las ideas más importantes.

Metodología Diagramática: Modelo Pragmático

Tomando el alma Mater del proyecto, siempre muy en relación con los alrededores, con la intención de que el proyecto le aporte a las pre-existencias es que estas ideas finalmente se traducen en un boceto realizado siempre a mano alzada, con gran firmeza de línea.

Modelización: Actividades Virtuales o electrónicas

Luego se comienza la definición proyectual y programática de la obra. Para poder definir el proyecto debido a los materiales utilizados y a las formas complejas de los proyectos es que se deriva en la implementación de procedimientos asistidos por ordenados como medio de Materialización final" ..

A partir del trabajo en el curso "Procedimientos Diagramáticos" de los alumnos Ana Inés Maiorano y Estefanía Canoniero.



MARCO

Uno de los referentes conceptuales en la propuesta de Federico Soriano está asociado a los escritos de Deleuze y Guatari. En este sentido se extraen algunos principios que rigen al rizoma; y así buscar su aplicabilidad en la metodología que Federico Soriano emplea para construir sus proyectos y ensayos teóricos.

/primer principio_ CONEXIÓN Y HETEROGENEIDAD/

Deleuze (Dz)_ "cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro, y debe serlo (...)", "un rizoma no cesaría de conectar eslabones semióticos, organizaciones de poder, circunstancias relacionadas con las artes, las ciencias, las luchas sociales. (...) un método (táctica) del rizoma sólo puede analizar (el lenguaje) descentrándolo sobre otras dimensiones y otros registros."

El disparador, entonces, puede surgir en cualquier momento ó lugar. Recorremos nuestro archivo, no precisamente de manera lineal. El disparador, el arranque como diría Soriano puede venir desde cualquier disciplina y no tiene por qué evolucionar ó desarrollarse por el camino su lógico ó preestablecido. Extrapolar conceptos de un campo a otro hace que el pensamiento se enriquezca, muchas veces ó que descartemos dichas posibilidades.

El volver a mirar ó a pensar en algo que habíamos descartado, que creíamos no tenía contenido ó era, aparentemente superficial, nos hace redescubrir muchas veces, ó asociar el pensamiento y simplemente dirigirnos hacia otro estadio. El aspecto relacional de la búsqueda y del encuentro. No hay una estructura rígida, un camino a seguir ya establecido sino, un estado informe que, justamente, se va diseñando a medida que lo guiamos La acumulación, se va generando un espesor, capas que por momentos se mantienen impolutas pero que en algún momento se contaminarán con las otras capas. El intercambio y la interconexión comienzan.

/segundo principio_ MULTIPLICIDAD/

(Dz)_ (...) Una multiplicidad no tiene ni sujeto ni objeto, sino únicamente determinaciones, tamaños, dimensiones que no pueden aumentar sin que ella cambie de naturaleza a medida que aumenta sus conexiones. En un rizoma no hay puntos ó posiciones como ocurre en una estructura, un árbol, una raíz. En un rizoma sólo hay líneas (...)

La ó las asociaciones conceptuales que surgen dan lugar a una extensión de objeto de estudio en cuestión. Los cruces, inter e intradisciplinarios constituyen una parte fundamental de esta continuidad la cual parece no tener principio ni fin sino que por el contrario es una secuencia que se retroalimenta.

El centro está en todas partes. El centro lo encontramos en todas la escalas. En esta multiplicidad de escalas el pensamiento se hibrida, las distintas áreas se combinan, se mezclan. Quizás, finalmente, no podremos descifrar dónde se encuentra el punto de partida. Éste quedará integrado en un proceso complejo, no-lineal, multicapa que se retroalimenta y se replantea constantemente.

"La división en compartimentos de las ocupaciones e intereses separa ese tipo de actividad comúnmente llamado 'práctica' de la actividad de comprensión, separa a la imaginación del hacer "ejecutivo". A cada una de esas actividades se les asigna un lugar donde debe mantenerse, los que escriben la anatomía de la experiencia suponen entonces que esas divisiones son inherentes a la constitución misma de la naturaleza humana"

/tercer principio_ RUPTURA ASIGNIFICANTE/

El tercer principio que rige al rizoma es el principio de ruptura asignificante, entendiendo por este, la facilidad que adquiere el rizoma frente a un quiebre, a un corte o una interrupción de alguna de sus partes; de su reconstrucción cuasi total, no a través de una imitación o semejanza de otra parte, sino un nuevo surgimiento, una reconstrucción única y original.

Por esta razón Deleuze define al rizoma como una antigenealogía, es decir, no tiene un origen y precedente claramente identificable a un progenitor o ascendiente.

Podemos localizar esta característica del rizoma de antigenealogía y ruptura asignificante en la obra de Soriano ya que éste identifica una metodología proyectual que inicia con un "arranque", es decir, un intersticio de información sin una clara noción del origen o precedente que lo inicia en la práctica arquitectónica.

Es así que, a través de una acción inconsciente del cerebro que no responde directamente a lógicas sensatas, sino a flujos de información e ideas adquiridas de la forma más remota, es como se viabiliza la práctica proyectual.

Para que la arquitectura en tiempos modernos siga siendo viable, según Soriano, es necesario que esta adquiera una flexibilidad tal que permita definir programas y espacios mutables e inacabables.

Por ejemplo, frente a un corte de programa, un cambio de locación o emplazamiento, el proyecto puede reaparecer y mantener su existencia.

Soriano dice “Como en la cirugía estética, la injerencia (de injertos) es un método con el que la arquitectura puede intervenir en la realidad. Se trata de aplicar una porción de pensamiento vivo a alguna parte de un organismo lesionado, de manera que se produzca una unión orgánica. Un pensamiento no pervive por quedar momificado sobre un papel, sino cuando pierde su propia voz y resuena (de otra manera).”

Por último, se identifica en este principio de ruptura asignificante un claro procedimiento que el rizoma emplea frente a una acción concreta de corte o ruptura de alguna de sus partes. Un procedimiento que le asegura mantenerse vivo frente al cambio o lo imprevisto.

De la misma manera, Soriano busca una metodología que le permita pensar y considerar en todo momento la fragmentación y multiplicidad de factores en una red no jerárquica de ideas, una metodología que permita reparar el organismo lesionado permitiéndole a éste mantener su existencia.

Deleuze define “Continuar siempre el rizoma por ruptura, alargar, prolongar, alternar la línea de fuga, variarla hasta producir la línea más abstracta y más tortuosa (...), de direcciones quebradas.”

/cuarto principio_ CARTOGRAFÍA Y CALCAMONÍA/

El cuarto principio que rige al rizoma es principio de cartografía y de calcamonía. Debido a que el rizoma no posee un eje central que lo configure, carece entonces de estructura, matriz o modelo estructural, es que se hace imprescindible cartografiarlo para poder aprehenderlo en su totalidad.

Para Deleuze, el mapa en este caso actúa como medio para definir al rizoma ya que está orientado a la experimentación que actúa sobre lo real. El mapa no reproduce un inconsciente cerrado sobre sí mismo, lo construye.

(Dz)_ “El mapa es abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones. Puede ser roto, alterado, adaptarse a distintos montajes, iniciado por un individuo, un grupo, una formación social. Puede dibujarse en una pared, concebirse como una obra de arte, construirse como una acción política o como una meditación.”

Tal como Deleuze define el mapa (herramienta y metodología de análisis) para el rizoma (materia de análisis), se puede definir el diagrama para el trabajo proyectual arquitectónico de Soriano.

El diagrama para Soriano constituye la herramienta por excelencia que ayuda al arquitecto a estudiar las variables que hoy en día están en juego tales como procesos naturales, el tiempo, el azar que necesariamente deben incorporarse como métodos arquitectónicos.

a APORTE

Diagnostico y respuesta / mapa y trayectoria. El bit esencial de la acción.

“El proyecto necesita estar definido y controlado al mismo tiempo que debe permitir asumir modificaciones en el transcurso de su desarrollo. No hay tiempo para que las cosas echen raíces. Las cosas se adquieren y se desechan con una celeridad compulsiva. Se impone la velocidad *versus* la duración, la aceleración *versus* la eternidad, la novedad *versus* la tradición. Hemos pasado del miedo al cambio al miedo al estancamiento”.

Dentro de este contexto, donde la arquitectura es entendida como un proceso dinámico, Federico Soriano entiende el diagrama como una herramienta, una técnica de representación gráfica que mejor sintetiza y analiza procedimientos o acciones. En este sentido es capaz de hacer coincidir el tiempo de la concepción – ideación con el momento de construcción. Genera de esta manera un léxico apropiado utilizado para la investigación proyectual y la experimentación.

“Un diagrama hoy es arquitectura. No es un esquema, una simplificación, un dibujo preparatorio que necesita ser traducido a un lenguaje o a una disciplina específica.

Directamente es el espacio, la forma, el material que lo construye.”

Soriano entiende el diagrama como una máquina de instrucciones que trabaja mediante la reducción, la abstracción y la representación, logrando así, visualizar en las secciones instrucciones de montaje, en las plantas instrucciones de uso y en el objeto las instrucciones del tiempo.

Se logra excluir por tanto, el lenguaje clásico de la arquitectura, los códigos de su forma de construcción, por otro sistema de signos, el lenguaje moderno, la máquina. La forma logra abstraerse de sus componentes lingüísticos, y operar sin condiciones significantes, exclusivamente con las que la propia imagen elabora.

La acción transdisciplinar

“La arquitectura quiere ser una obra abierta, eliminar el concepto de fin, de acabamiento. La continuidad entre las fases de concepción, elaboración y construcción y uso ha diluido las antiguas fronteras.”

Soriano se pregunta: ¿Dónde están los arranques?

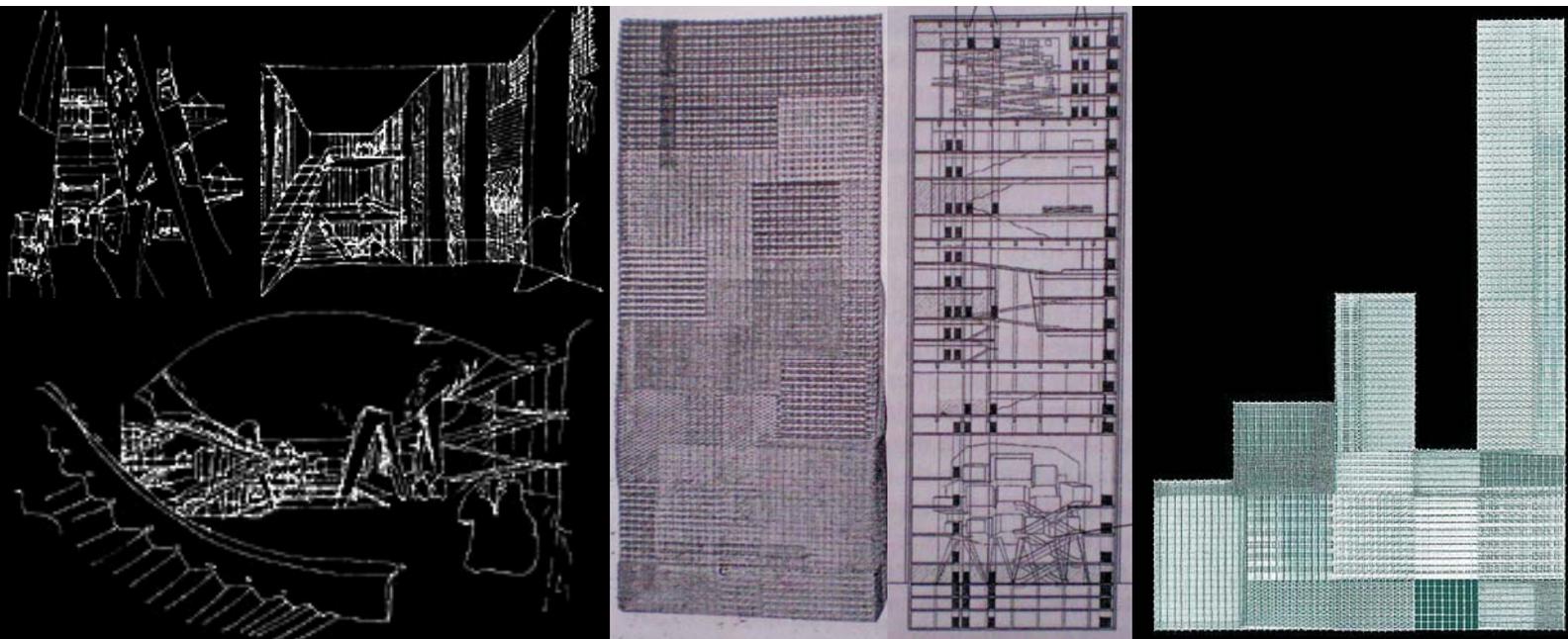
Estos inputs, impulsos ¿inexplicables?, sugieren establecer relaciones en los lugares más insospechados. Instersticios cargados de información que generan nueva información ó nos desvían por nuevos caminos a explorar.

Lo relacional. El procedimiento en este autor adquiere un rol principal. El proyecto es hoy en día el “establecimiento de un procedimiento más que el resultado final de un proceso”.

La duda como herramienta para ver el mundo

“La arquitectura de Federico Soriano es amiga de las indefiniciones, imprecisiones de límites, de disciplinas y de reglas. Su práctica arquitectónica tiene la improvisación de la más espontánea creación artística.”¹

El léxico diagramático-gráfico y teórico-escrito en la obra de Federico Soriano puede interpretarse como un medio o técnica que se fusionan de manera de lograr una mejor representación de ideas y conceptos que en el momento proyectual importa transmitir.



AUTOR
Federico Soriano/Dolores Palacios

TITULO: Cota malla
Centro de Congresos, Benidorm, Alicante
2º Premio 1997

ESTUDIO Federico Soriano, Dolores Palacios.
Colaboradores: Carlos Arroyo, José M. Fanio,
Miguel Jareño

Dentro de este contexto, Soriano toma esta técnica diagramática, como una herramienta más para representar conceptos e ideas más que describir programa, es decir si bien contiene en parte determinaciones formales del proyecto, es concebido principalmente como un medio que identifica y subraya la raíz teórica del proyecto. Estos procedimientos según Javier Fernández Contreras se podrían resumirse en tres pasos:

- 1. La codificación de unas intenciones.
- 2. La Elaboración de un discurso coherente que las explique.
- 3. La Elección de unas geometrías acordes a dicho discurso.

Es así que para Soriano los diagramas son parte de su discurso teórico pero también son herramientas operativas que son utilizadas para la formulación de sus proyectos.

¹<http://www.epdip.com>

A partir del trabajo en el curso "Procedimientos Diagramáticos" de los alumnos Inés Correa y Daniela Sande.



Greg Lynn se caracteriza por ser un apasionado usuario del control del ordenador combinando, en su arquitectura, diseño e inteligencia. Utiliza las geometrías topológicas para curvar, torcer, deformar y diferenciar las estructuras, desafiando las nociones tradicionales preconcebidas de la arquitectura. Desarrolla una nueva visión, producto de un proceso de diseño dinámico que persigue entender las edificaciones como entes dinámicos, fluidos, en continuo proceso de cambio y de transformación hasta su concreción física final.

Hoy en día, se le considera uno de los representantes más importantes de la "arquitectura BLOB", caracterizada por su expresión biomorfa. Blob, blobismo, arquitectura blob son términos de un movimiento de arquitectura caracterizado por sus edificios orgánicos, amebaformes. Como diseñador Greg Lynn se preocupa por el potencial del diseño en digital y su manufactura para generar y expresar la cultura y las condiciones tecnológicas de la arquitectura de nuestros días. Emplea rigurosamente la experimentación de flujos y fuerzas generadas digitalmente a la cual se refiere como "forma animada". Lynn describe su propia arquitectura mediante un lenguaje orgánico y con metáforas digitales: flores, hebras, trizas, piel, enrejados, ramas y dientes.

Los 90, en el campo de los desarrollos tecnológicos en informática y electrónica en relación con la arquitectura, se caracterizaron por el aliviamiento de los hardware y la especialización de los software gráficos. Fue el momento de explosión de los "blobs" -una nueva generación de arquitectos empujó a la tecnología digital hasta sus límites, continuando con una tradición de arquitectura "orgánica", comúnmente llamada "blob-itecture", que expande la estética de la fluidez no cartesiana de formas mutables-; de génesis de las nuevas tipologías computacionales, de indagación de morfologías complejas basadas en geometrías no lineares concibiendo la virtualidad como estado de ser de la fugacidad y la mutabilidad, desconectándose del espacio físico y de la temporalidad, o incorporándolos como datos artificiales entre otros a testear en generación de formas.

"...La arquitectura digital empleará un idioma deconstructivista, de capas y superficies, un contraste que no hemos visto desde las épocas del Renacimiento y del Barroco. La era digital traerá síntesis y voluptuosidad. Precisión y rigor. Ésa es la promesa. Hoy el ordenador es un experimento extraño. Y debería ser una herramienta clásica, rigurosa y profunda. La gente empezó a usar el compás y el Renacimiento y el Barroco duraron siglos. En el mundo de los coches, algunos no fueron bien recibidos, pero siguieron diseñándolos con ordenador porque era más económico. Resultaba más rápido producirlos. Los seres humanos no vamos hacia atrás. Cuando tenemos una herramienta nueva no la abandonamos [...] Ya de estudiante me gustaban las herramientas. Y las curvas. Cuando me metí en los ordenadores me di cuenta de la precisión con la que podía diseñar curvas. Utilizarlos me convenció de su importancia como medio. Además, todos los filósofos que admiro, Deleuze por ejemplo, dedican buena parte de sus escritos a hablar de la importancia de las máquinas".¹

Lynn emplea procesos de la teoría fractal proveniente de las matemáticas, haciendo énfasis en el desarrollo de las formas orgánicas. Ha pregonado por el mundo la revolución digital en la arquitectura. Y anunciado curvas precisas para definir los nuevos edificios. Algoritmos, código y cálculo paramétrico se convirtieron en una parte integral de los métodos de diseño de los arquitectos. Las formas dejaron de ser dibujadas o representadas para pasar a ser calculadas.²

Embryological House es un proyecto de Greg Lynn a finales de los 90. Fue realizado completamente en forma digital. La generación del proyecto implica elaborar conceptos más que dar soluciones prácticas a requerimientos programáticos. El análisis de ésta obra ha generado un profundo entendimiento del proceso de diseño, incluyendo la relación entre la versión digital del proyecto y sus modelos.

¹ Greg Lynn. ENTREVISTA A GREG LYNN, Anatxu Zabalbeascoa 15/09/2007. [en línea] <<http://notiarquitectura.wordpress.com/category/lynn/>>

² Greg Lynn, EMBRIOLOGICAL HOUSE, BLOB, 2000

a APORTE

Los proyectos y las publicaciones de Greg Lynn contribuyen fundamentalmente a que el trabajo con el ordenador no se considere únicamente como una ayuda para la racionalización, sino como un potencial del que aún queda mucho por explotar para el proceso de diseño propiamente dicho.

El concepto tradicional de la relación entre movimiento y arquitectura, engloba según Lynn, que el movimiento es algo añadido a una arquitectura estática, es por esto que propone la forma animada, “concebida en un espacio de movimiento virtual” y de modo que “la arquitectura pueda modelarse no como un marco sino como un móvil que participa en los flujos dinámicos.” Es un entendimiento dinámico del espacio, en el que la forma es el resultado de unas fuerzas direccionales y cambiantes, que pueden dar lugar a una situación de estabilidad pero no de estatismo. Y es un concepto de forma fundamentado en las técnicas de animación por ordenador. Por lo que el discurso de Greg Lynn es muy sugestivo en su búsqueda de nuevos modelos de formalización arquitectónica basados en un concepto de forma elástica, flexible, moldeable, en definitiva desestructurada a la vez que dinámica. Además, estas características son perfectamente asociables a la forma entendida como un proceso de generación, preferentemente informático. Sin embargo, este proceso conducirá a una determinada configuración que, en el caso de la arquitectura, será, en definitiva, firme, inmóvil y, en mayor o menor grado, estructurada.



AUTOR
Greg Lynn

TITULO:
Embryological house

ESTUDIO:
Greg Lynn FORM

Una forma que, en su proceso de gestación, estará sometida a todas las fuerzas del entorno, a todas las presiones contextuales que procedan del exterior, pero que necesitará también un impulso generativo interno, de modo que este proceso de gestación de la forma esté basado en sus propios requerimientos y parámetros y será guiado por pautas marcadas desde dentro. Son necesarias fuerzas internas de cohesión, en interacción con la actuación de las fuerzas externas de deformación; es necesaria una estructura interna, aunque esté caracterizada por su ausencia de rigidez.

“El espacio arquitectónico es definido por la exclusión del movimiento en el tiempo a través de una reducción iterativa. [...] El concepto dinámico de arquitectura, sin embargo, asume que en cualquier forma hay inflexiones que dirigen el movimiento, provocan e influncian las fuerzas a moverse a través, sobre, debajo y alrededor de las superficies.”²

La Casa Embriológica se desarrollo digitalmente con los principios de “forma animada”. Tiene varios objetivos:
✎ Replantear el concepto moderno de casa como “kit de partes” y transformarlo en orgánico, flexible, prototipo genético/genérico del cual un infinito número de interacciones puede ser generado.

² Greg Lynn, ANIMATE FORM, Nueva York: Princenton Architectural Press, 1999, pag. 130.

Extender la interacción entre “genérica” y “variación” implícita en replantear las nociones de “branding” y de la satisfacción del consumidor mediante una específica y única versión del producto.

Impulsar la capacidad de la existencia de tecnologías de manufactura automática para la producción de formas arquitectónicas no standard. Por esto la casa hace lo comercial contemporáneo y las técnicas reales parte de su discurso.

La casa embriológica puede ser descripta como una estrategia para la invención de espacios domésticos que comprometen temas contemporáneos con la identidad “brand” y la variación, lo hecho a pedido del cliente y la continuidad, la flexibilidad en su construcción y ensamblaje y lo mas importante una inversión sin complejos en la belleza contemporánea y la estética voluptuosa de las superficies onduladas rendidas vivo en colores iridiscentes y opalescentes.³

La Blobwall es una innovadora reformulación del concepto de ladrillo (la unidad más básica de la arquitectura) en un objeto liviano hecho de un plástico colorido y reinterpretado como elemento modular. El Pabellón de Blobwall muestra un sistema contemporáneo que recupera las formas voluptuosas, el claro oscuro y la apariencia de texturas de una gruta como en la arquitectura del barroco y el renacimiento pero mediante un gradiente pixelado de colores.



AUTOR
Greg Lynn

TITULO:
Blobwall
Bienal de arquitectura Venecia 2008

ESTUDIO:
Greg Lynn FORM

Otro trabajo interesante los podemos ver en el trabajo Recycled Toy Furniture expuesto en la Bienal de Venecia por el cual obtuvo el primer premio. El jurado encontró en los muebles experimentales el mejor proyecto para incorporar el tema de la Bienal: “Arquitectura más allá del edificio”, por la solución ejemplar del diseño que trataba el problema del reciclaje y la basura empleando tecnologías avanzadas de fabricación.

Los muebles reciclados de juguetes creados por Lynn continúan con su investigación sobre elementos modulares de la construcción.

³Greg Lynn. Artbyte, the magazine of digital arts & culture. [en línea] <http://www.artbyte.com/mag/nov_dec_00/lynn_content.shtml>

“Creo que la tecnología no es algo que usamos, sino algo que vivimos.” Godfrey Regio. En efecto, la tecnología digital ha transformado las formas de vida de la sociedad contemporánea. También las formas de la arquitectura, y los modos de imaginar aquello que la arquitectura puede llegar a alcanzar mediante la imaginación. En apenas unas décadas los estudios de arquitectura diseminados por todo el planeta han visto desarrollarse sofisticadas herramientas digitales que les permite experimentar la arquitectura de un modo completamente nuevo.

Los elementos naturales son los argumentos que Greg Lynn emplea para explicar la topología de sus objetos. Se sirve de conceptos formales como blobs, teeth y flowers para establecer los principios de sus proyectos.

☞ Lynn introduce el concepto de **blob** (burujo) en la generación de un objeto a partir de formas dinámicas. Este concepto surge como consecuencia de aplicar a un blob (volumen que puede ser predefinido por un software 3D), parámetros propios del proyecto.

☞ A las estructuras dentadas las denomina **teeth** (dientes). Este término describe una conexión entre superficies cuyas curvas son tangentes o disponen de vértices de control coincidentes. Mediante el uso de la tecnología del control numérico e intentando unificar materiales, surge este ejemplo de flexibilidad a nivel funcional y escalar. A través de la proyección de las secuencias, se muestra la transformación de la geometría del mobiliario doméstico hacia otros usos.

☞ **Flowering** (floración), es el otro gran conjunto de formas, es una técnica de transformación de un tubo en una superficie con diferentes despieces. Los cortes generan secciones que pueden combinarse y deformarse para formar superficies complejas. Constituyen en definitiva un objeto loft, construido a partir de una directriz, abierta o cerrada, y diferentes secciones que sirven de generatrices.

Para desarrollar el proyecto de la Embryological house se comenzó con una investigación sobre las tecnologías del hardware y software que producirían los componentes. Los paneles forman un entramado para poder transmitir cualquier variación topológica a partir de la colocación alternada de los módulos tipo. Éstos forman el mobiliario que, tradicionalmente, se considera separado del espacio que ocupa. El diseño de la Embryological House integra la estructura, el recinto y el entorno doméstico en un sistema simple y flexible. El estudio de estos principios generales suscita otros argumentos a debate sobre la forma. El tratamiento del hueco, la introducción de maquinaria con nuevas tecnologías de corte posibilita mayor flexibilidad en el desarrollo de ésta. Para poder resolver las aberturas, puertas y ventanas, tuvo que adoptarse una estrategia alternativa que pudiera preservar el valor formal de la geometría sin desgarrarla.

La fabricación mediante tecnología de control numérico amplía la posibilidad de flexibilizar una vivienda producida en serie. En los últimos años, Lynn ha estado desarrollando la visión de una vivienda producida y diseñada totalmente por encargo y generada mediante las herramientas que ofrece el diseño por ordenador.

Usando una máquina de corte regulada mediante control numérico, ha fabricado 2.048 paneles, cada uno de los cuales es único en forma y tamaño. El edificio futuro no se conformará desde un punto de vista tradicional, donde los elementos estandarizados marcan la modulación. La Embryological House plantea una estrategia biológica donde las variaciones en la superficie virtual no tendrán límites.

En la Blobwall ha diseñado una especie de caverna formada por lo que denomina bricks. Los bricks son piezas tridimensionales (burujos), que, ensambladas entre sí, funcionan como ladrillos y conformar elementos laminares de cerramiento. La unidad BLOB o ladrillo es cortada con un robot, producida en masa y toma su forma mediante un proceso de modelación por rotaciones el cual es después ensamblado y entrelazado con precisión.

A partir del trabajo en el curso "Procedimientos Diagramáticos" de los alumnos Victoria Ortiz y Cecilia Epílogo

MARCO

“Una máquina abstracta no es física ni corpórea en si misma, así mismo como semiótica, es diagramática...opera mediante la materia, no mediante la sustancia; opera mediante la función, no mediante la forma...La maquina diagramática o abstracta no funciona para representar, ni siquiera algo real, sino para construir algo real que aun no ha sido, un nuevo tipo de realidad” Gilles Deleuze and Félix Guattari

Los proyectos que No.mad lleva acabo sugieren la idea de cómo conseguir evolucionar en nuestro hábitat creando la posibilidad de "errores" dentro de los procesos de trabajo que lo generan, en una constante búsqueda de accidentes positivos dirigidos a progresar más allá de lo que ya sabemos hacer. Esta visión deriva de la idea expuesta en los años 70 por Jacques Monod, en la que señala que la evolución es el resultado de una cadena de errores o accidentes en el intento de la vida por copiarse a si misma exactamente como es.

No.mad busca diferentes métodos de trabajo, cada uno relacionado con una idea originaria a la que están unidos y mostrando en su desarrollo sus propiedades potenciales. Los integrantes de este grupo llaman a estos sistemas de trabajo

Los sistemas de trabajo definidos como "Procesos de Hibridación" o "Protocolos Territoriales" simbolizan el poder que tienen para ordenar lo desconocido de una manera casi impredecible. Estos sistemas están definidos por una serie de reglas o leyes que ponen en relación nuestro pensamiento abstracto y las condiciones mensurables de la realidad existente, su confrontación provoca la aparición de estructuras particulares y diferenciadas en cada caso, a mitad de camino entre el orden estático y el caos descontrolado.”

APORTE **diagrama como herramienta operativa**

En el caso de Arroyo el diagrama se utiliza como proceso de diseño, una herramienta tanto para conceptuar como para intervenir que permite anticipar nuevas organizaciones y especifica relaciones en su proceso que aun no existen. Lleva a la practica en su investigación proyectual el propio concepto de diagrama definido por Allen “Los diagramas no son esquemas, tipos, paradigmas formales ni otros instrumentos de regulación, sino que simples “placeholders”, instrucciones para la acción, o descripciones contingentes de una posible configuración formal. Ellos trabajan como una maquina abstracta, y no se asimilan a lo que producen.”

“...para comprender el potencial de los procesos formales que ha desarrollado no.mad es esencial alejarse de la posición del jardinero (que sólo estaría pendiente de la producción exacta de un objeto formalmente único) para colocarse en el punto de vista del guardabosque (más centrado en la regulación de estos procesos transformadores).”

El sistema está definido por una serie de reglas o leyes que ponen en relación el pensamiento abstracto y las condiciones mensurables de la realidad existente, su confrontación provoca la aparición de estructuras particulares y diferenciadas en cada caso, a mitad de camino entre el orden estático y el caos descontrolado. Lógicas (reglas o leyes abstractas):

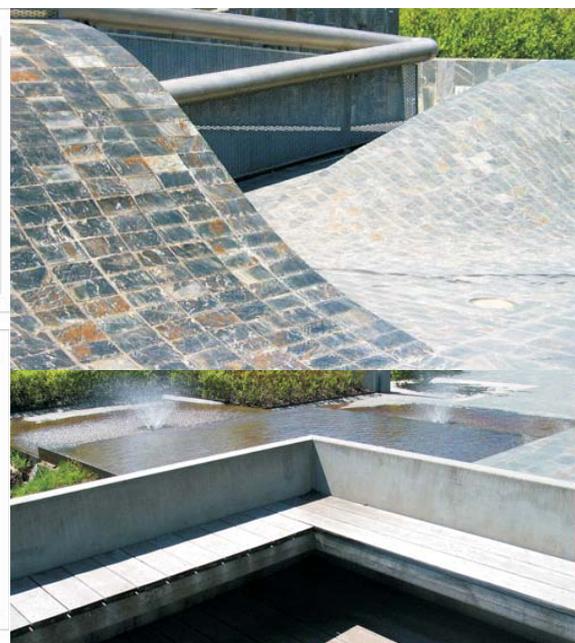
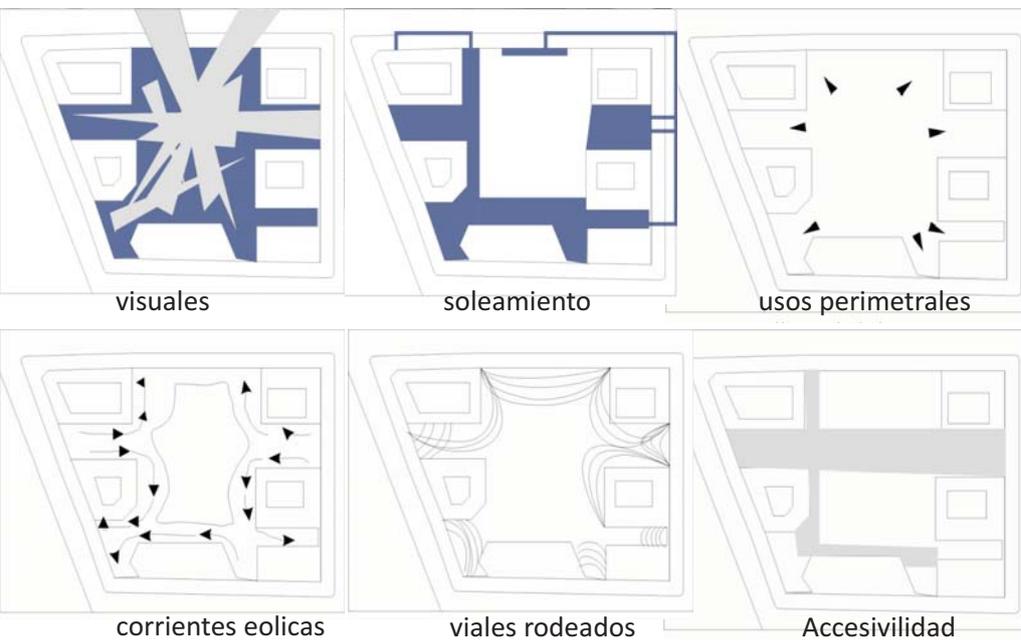
LOCALIZADORES: fijar, encerrar en límites determinados. Determinar o señalar el lugar que debe tener algo. Descubrimos las relaciones invisibles existentes de un determinado contexto para su utilización como apoyo de la localización de la arquitectura, encontrando parámetros que cualifiquen ciertos lugares en los que se particularizan determinadas condiciones optimas para la resolución de un problema de partida. Aparece así un paisaje de topologías útiles como motor de un sistema de relaciones del hombre con su entorno.

CATALOGOS: registrar ordenadamente formando una relación en la que se describen objetos de forma individual y que están relacionados entre sí.

Sistema de elección de partículas que compondrán mediante su combinación un cuerpo completo. Dichos elementos pueden tener una naturaleza propia pero agrupada en conjuntos de familias dando lugar su combinación a un objeto nuevo ajeno a las condiciones de partida. Ese objeto depende de la capacidad de elección de esos elementos de manera óptima para su adecuación al entorno sobre el que se trabaja.

DIAFRAGMAS: acción de separar generalmente de manera móvil que intercepta la comunicación entre 2 partes de una maquina.

Existencia de una membrana que establece separaciones interiores en algunos frutos manteniendo su forma externa. En un mundo en constante mutación, la arquitectura ya no puede mantener el sueño de lo intransformable, de lo duradero. Sus funciones están ahora sujetas a una fluctuación programática y comienzan a aparecer tierras de nadie cuya única posibilidad de subsistencia pueda ser su conversión en Zonas de sensibilidad variable. El descubrimiento de una multiplicidad crónica, la complejidad de lo real en una geografía solo posible desde el movimiento en un umbral en el que abandonamos toda intención de poder y posesión. Es en esta adaptación donde reside la única relación posible entre la variación programática y el tiempo fluctuante.



AUTOR
Eduardo Arroyo NO.MAD

TÍTULO
Desplazamientos

OBRA
Plaza desierto (Vizcaya, Euskadi, 1999-2001)

ACUMULACIONES: juntar y amontonar. Unir unos a otros para que se pronuncie un todo.

Agrupamos objetos de funcionamiento independiente y particularizado sin tener entre ellos relación de partida y que dotan al conjunto nacido de su adición de un carácter unitario dependiente de la imagen de las partes de las que nace. Los elementos de partida permanecen físicamente iguales y no se transforman descubriéndose el carácter aleatorio de las dimensiones que no participan en la yuxtaposición.

DESPLAZAMIENTOS: mover o sacar un objeto del lugar donde está. Trasladarse, ir de un lugar a otro.

Un sistema funciona de la misma manera que los genes de cromosoma 12 los genes del desarrollo. Ellos son los encargados de esa primera mutación de un huevo un embrión realizándose mediante un procedimiento de creación de dos asimetrías de información en el liquido, un eje cabeza-cola y otro eje ventral-dorsal. Estas instrucciones no son otra cosa que gradientes y desplazamientos de productos químicos de genes maternos y supone la primera adecuación en el espacio de las células que compondrán un ser.

Datos:

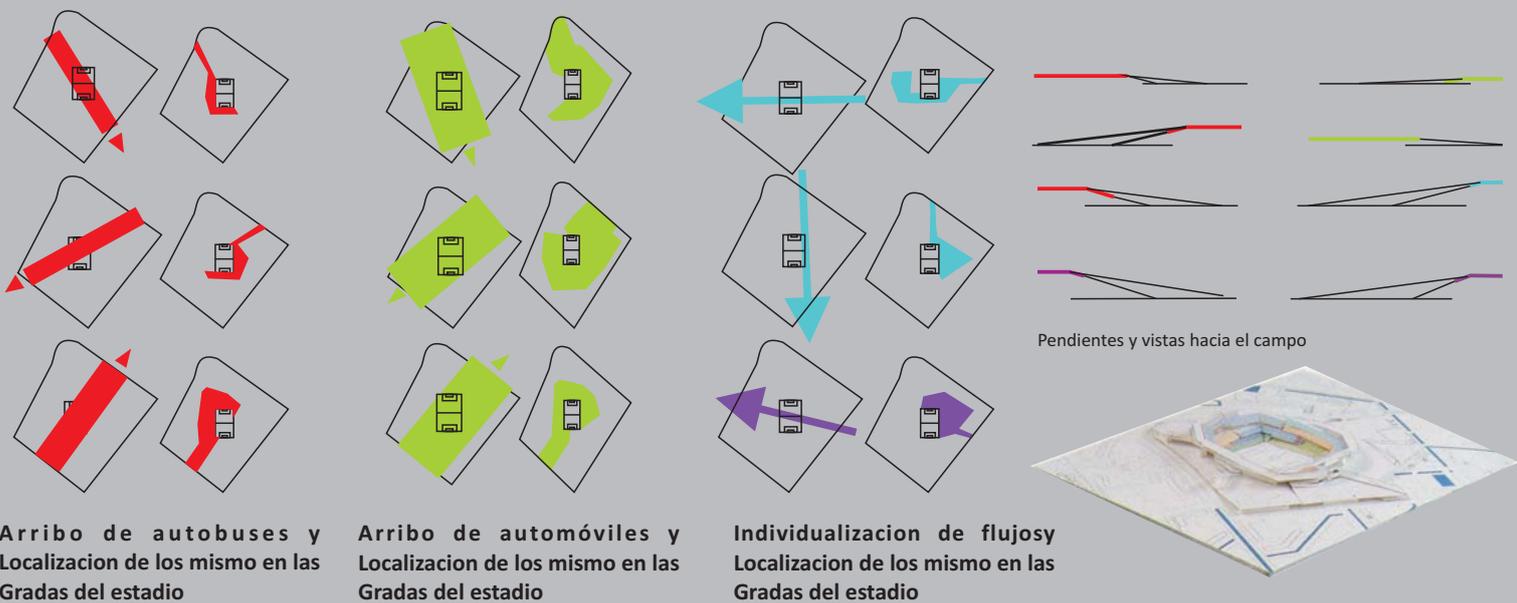
Estas arquitecturas construyen paisaje conformados en base a la realidad misma y, por lo tanto, in-formados desde los programas funcionales, sociales y económicos. Estos programas no se traducen necesariamente en estadísticos de cuya reunión, a veces inverosímil, resulta un proyecto surgente. Proyecto que nos muestra las paradojas sobre la realidad, a la que de alguna manera atrapamos por sorpresa.

Se trata de un proceder indeterminado por su forma o figura, pero literalmente dependiente de las condiciones de partida.

Podemos decir que la arquitectura y su espacio serian resultado de una reelaboración, en base a la realidad misma y sus datos. Esta labor de la realidad sobre la realidad, el programa, etc., conducen necesariamente a una idea de espacio mucho más denso, compacto, ajeno por completo a jerarquías espaciales o compositivas.

OPERATIVIDAD manipulación de la geometría

No.mad busca diferentes métodos de trabajo, cada uno relacionado con una idea originaria a la que están unidos y mostrando en su desarrollo sus propiedades potenciales. Los integrantes de este grupo llaman a estos sistemas de trabajo.



AUTOR
Eduardo Arroyo NO.MAD

TÍTULO
Localizadores

OBRA
Nuevo estadio de Zaragoza
(España, 2002)

La secuencia metodológica del diagrama como proceso creativo articula una serie de factores como son las condicionantes del propio proyecto, la pregunta desencadenante que engloba un objetivo concreto, los vectores de realidad (la condición específica), el tamiz, lo micro y lo macro. El resultado parece ser capaz de superar las limitaciones formales que el propio juego con la geometría impone produciendo nuevas propiedades arquitectónicas. “El propósito de este tipo de actividad analítica, que recoge el modus diseminatorio de la lógica deconstruccionista unida a su valorización del criterio de modelización diagramática devenida del campo científico, postula en extremo, la posibilidad de invertir la vía analítica en la conformación de una metodología proyectual relacionada con los modelos operativos y la gestión de procesos genéricos de transformación.”

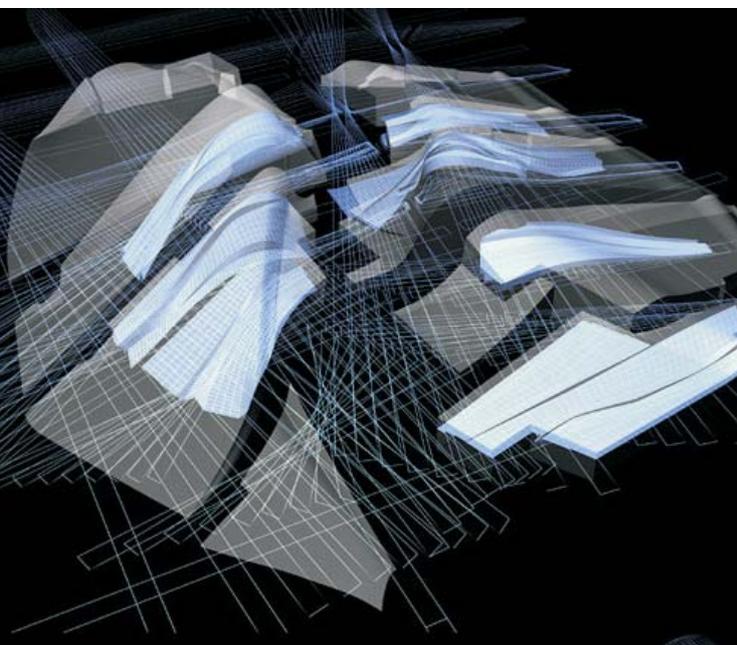
A través de diversas técnicas analíticas, se manipulan los datos intencionados de una manera diagramática para concebir el proyecto. Algunos de estos proyectos ejemplifican este procedimiento, a partir de datos estadísticos o la indagación de los procesos de mutación derivadas de la genética biológica y el recurso micro-formal del pixelado, en Estudios de genética urbana (St, Denis, Isla de Reunión, Francia, 1998) o a partir de generar un sistema de trabajo en Viviendas Terapéuticas (Madrid, 2002) en donde se establece que la relación entre las características de los habitantes se cuantifica para llegar a un coeficiente (FEM) esto ligado al planeamiento da las claves para el desarrollo del proyecto. De la adaptación de una vivienda conceptual a un espacio de geometría particular surge la deformación de las mismas y su pertenencia a un lugar.

Nace en Newark, New Jersey en 1932. Arquitecto en la Universidad de Cornell en 1955, Maestría de Arquitectura de la Universidad de Columbia, postgrados M.A. y Ph.D. de la Universidad de Cambridge, y Doctor Honoris Causa por la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Illinois, Chicago.



El trabajo de Peter Eisenman intenta remover las bases de la *arquitectura tradicional*. En particular en lo que hace referencia a las relaciones con el significado y la función. Intenta negar los modos de validación de la arquitectura convencional, creando nuevos mecanismos de generación de la forma que eviten las jerarquías.

Ha escrito varios libros, uno de ellos "Chora L Works" en conjunto con Jacques Derrida. Su obra, tanto escrita como construida se enmarca en la corriente de Arquitectura Deconstructivista nacida a partir de los años 80.



AUTOR

Peter Eisenman.

TITULO

Ciudad de la cultura.
Galicia.

ESTUDIO

Eisenman Architects.

Eisenman se define como un *precursor*, en el sentido de no pretender una ruptura radical con la arquitectura convencional, ni tampoco un reflejo de lo que ocurre en la sociedad. "Pienso en mi trabajo más como un 'disturbio' que como un 'cambio' y ciertamente no es un 'reflejo'." En los años del Posmodernismo arquitectónico, su posición fue claramente antihistoricista, acompañando sin embargo, los impulsos de independencia de la disciplina. Buscaba desarrollar "una arquitectura 'tal y como es', o sea, una representación de sí misma, de sus propios valores y de su experiencia interna".

Sus relaciones con Derrida, hacen surgir el interés por entender el proyecto de arquitectura como lenguaje, poniendo en valor, al igual que aquel, la palabra escrita sobre la oral. Si toda escritura permite construir lecturas varias, es posible pensar la *escritura arquitectónica* como una permanente traducción de condiciones. Condiciones del lugar, del uso, de la distribución, de la organización, etc. Esas condiciones son trasladadas como capas sucesivas mediante diagramas creativos, que hacen surgir a través de su interacción, una forma en permanente desarrollo.

a APORTE

Desarrolla una crítica al modelo tipologista de la arquitectura, mediante la negación de la repetición acrítica, es decir, negar la necesidad de repetir modelos canónicos o triunfantes por el mero hecho de estar constituidos como aceptables. Eisenman propone que no existen componentes a priori o irreductibles para la arquitectura, sino que la invención es imprescindible. El diagrama geométrista permitiría escapar a la lógica tipologista y sería el camino para asegurar la invención. Permitiría además hacer surgir la diferencia como referencia al pensamiento derridiano sobre la escritura y la traducción.

Su trabajo aporta en el sentido de la superación de la autonomía de la forma, al utilizar la forma como un lugar de experimentación proyectual en sí mismo.

El pasaje de centrar la atención en un método *forming* (podría traducirse como formeo o dar forma) a otro *spacing* (o espacio, dar espacio), permite conformar mediante procedimientos deformativos geometrías nuevas provocadas por lo intersticial en lugar de lo jerárquico, conformando una espacialidad abstracta, tortuosa y marginal como superación de la espacialidad representativa y simbólica.

o OPERATIVIDAD

Las herramientas operativas que desarrolla Eisenman tienen que ver con su método creativo y los diagramas que pone en acción. Entiende la escritura de la obra de arquitectura como un léxico morfogenético, es decir una distribución organizada de componentes que explica su propio desarrollo. Una composición inestable en permanente evolución.

Define reglas de organización, muchas de ellas derivadas del uso del ordenador, que le permite manipular la forma y hacerla evolucionar en la medida que se agregan datos y se estudian variables.

En general es posible obtener una forma hipercompleja a partir de yuxtaponer subformas producto del análisis de diferentes variables sobre una trama cartesiana. Esto permite un cierto descontrol sobre la forma final que permite superar, por un lado los cánones formales históricos y por otro la metáfora banal típica de la posmodernidad.

 MARCO

“Arquitectura diagramática” fue un término utilizado por primera vez por Toyo Ito escribiendo sobre la obra de Kazuyo Sejima. Asegura que se trata de un proceso complejo que describe la multiplicidad de condiciones de un proyecto de arquitectura. El diagrama se introduce como un instrumento de pensamiento que busca resultados operativos, capaz de formular estrategias. En Toyo Ito la utilización diagramática está asociada a metáforas contemporáneas: naturaleza natural y naturaleza artificial. Aquí se verificara la utilización de este procedimiento a través de una de sus obras: la Mediateca de Sendai.

La Mediateca es parte de la realidad del siglo XXI, aparecen temas tales como la globalización, la ecología, la digitalización (microchips) y también temas que son experimentación de T. Ito cómo los flujos energéticos y de datos ligados a las tecnologías de la información y las comunicaciones y como estos están cambiando radicalmente las formas en que se habita la ciudad, generando el “espacio de los flujos”, el “espacio líquido”.

Esta contemporaneidad refleja también la singularidad de Japón que oscila entre la tradición y la ciencia ficción, entre la cultura occidental y la realidad asiática. El arquitecto se posiciona ante una nueva sociedad según lo que Manuel Castells llama la “sociedad en red” que está caracterizada por la combinación de dos grandes líneas, que son la globalización capitalista y las tecnologías de la información y la comunicación. Según Castells *“El espacio es la expresión de la sociedad. Puesto que nuestras sociedades están sufriendo una transformación estructural, es una hipótesis razonable sugerir que están surgiendo **nuevas formas y procesos espaciales.**”* Ito interpreta estos cambios culturales que la era digital ha introducido en la sociedad. Temas como la tecnología digital, la naturaleza y sujeto interactúan. Entendiendo naturaleza como un *“constructo cultural, que en cada época el hombre ha desplegado una mirada diferente hacia ella y que en la nuestra, que amenaza con su extinción, la naturaleza esconde revelaciones privilegiadas para quien sepa atender a su voz, sepa ligar los cambios tecnológicos con formas distintas de concebirla y aproximarse a ella.”* (Abalos 2000)

 APORTES

Desmaterialización / Espacio fluido (disolución de los límites) / paisajes electrónicos, nuevas naturalezas.

El término “arquitectura diagramática” surgió de Ito cuando describió acerca del trabajo de Kazuyo Sejima. La arquitectura de diagrama que describe Ito y a la cual su obra es sensible se basa en la claridad de los procesos, despojada de los mensajes ocultos y de los elaborados procesos de transformación. Como describe Stan Allen en “Diagrams matter” en referencia a Ito *“Es una arquitectura que viaja liviana, dejando lo más pesado atrás. En cierto nivel nada más (ni nada menos) se le reclama al diagrama más que esto: una arquitectura de diagrama es parte de una nueva sensibilidad caracterizada por el desinterés respecto de los proyectos aliados de crítica o producción de significado, prefiriendo a cambio, la inmediatez, la sequedad, y los placeres de lo literal”.*

Según Stan Allen “Una arquitectura de diagramas no es necesariamente una arquitectura generada en base a diagramas”. En Ito es a través de las analogías, metáforas e intercambios con la naturaleza donde radica su “investigación a través de los diagramas”.

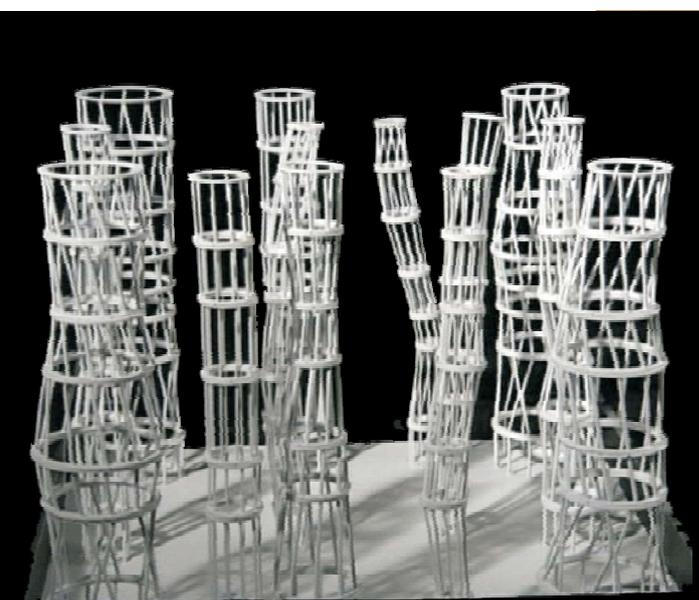
“La **naturaleza** para mí **tiene más importancia que la propia presencia arquitectónica**. En este sentido, tampoco sería correcto afirmar que busco la armonía con la naturaleza porque lo que hago es **buscar la propia naturaleza**, y en ella, incluso la arquitectura puede desaparecer”, es así que establece un diálogo entre sus escritos y su obra con fuertes referencias culturales y poéticas.

La idea principal sobre la que se construye la Mediateca de Sendai es la de un espacio abierto y fluido, donde la forma del espacio no esté predeterminada. De forma, que el arquitecto formuló “cinco deseos para su obra: no crear juntas, no crear vigas, no crear paredes, no crear habitación, no crear arquitectura.”

OPERATIVIDAD

Es en la búsqueda de **intercambios con la naturaleza**, mediante la metáfora donde se generan las lógicas operativas ligadas a lo diagramático. “la arquitectura de la *Mediateca de Sendai* consiste en tres elementos: plancha de metal (suelo), tubo (columna) y piel (fachada o muro exterior)”. Estos tres elementos se materializan de acuerdo a la **metáfora del acuario**, con sus correlatos, los pilares con las algas, la piel con la transparencia. La nueva naturaleza propuesta es objeto de investigación

“Con su sencilla construcción, la Mediateca tiene vocación de convertirse en el arquetipo de una arquitectura completamente nueva. Servirá como un lugar de encuentro de los dos cuerpos del ser humano contemporáneo, el cuerpo que contiene el flujo de electrones y el cuerpo primitivo sensible a la naturaleza”.



AUTOR
Toyo Ito

TITULO
Mediateca de Sendai. 2001

ESTUDIO
Toyo Ito

La relación que establece entre la arquitectura y la naturaleza es un tema de motivación es así que Ito expresa “el agua, el viento o el aire son cosas que fluyen, que se mueven. Y esto es lo que me interesa, esta relación que se establece entre estas cosas que fluyen y la arquitectura”.

El diagrama se utiliza como instrumento de comunicación, expone el proceso de trabajo del arquitecto. Manifiesta su estrategia, la organización y el intercambio con el medio exterior.

A partir del trabajo en el curso "Procedimientos Diagramáticos" de los alumnos Diego Miguez y Maria Gonzalez.

MARCO

Gualart define su arquitectura como natural, en la medida que busca las reglas de la naturaleza y también estudia las relaciones humanas. Durante sus investigaciones, manifiesta su interés por derribar las distinciones entre la obra de la naturaleza y la obra humana. Su referente en este estudio fue el arquitecto y teórico francés Viollet-le-Duc quien estudiaba y observaba su entorno para luego aplicarlo racionalmente en su obra. A Guallart por el contrario le interesa dejar a un lado el esplendor visual que perseguía el arquitecto francés y encontrar a partir de sus investigaciones de la naturaleza ciertos principios abstractos que, en nuestra era tecnológica, puedan utilizarse para generar otras configuraciones basadas en esos principios, a través de la manipulación del entorno, la construcción de un nuevo paisaje o de un híbrido de ambos.

Al centrarse y tomar una actitud crítica del entorno que lo rodea, concluye en que estamos en una situación de crisis, sobre todo con respecto al urbanismo actual, aunque también lo ve como oportunidad para debatir sobre acciones futuras que garanticen la creación de sistemas urbanos y territoriales de calidad. Por esto, considera que una de las soluciones para el nuevo ordenamiento territorial y para satisfacer las necesidades sociales del sXXI es actuar simultáneamente a múltiples escalas: ciudad o barrio, edificio y vivienda.

Otro tema de interés en la obra de Guallart es la geometría fractal. Según el matemático Benoît Mandelbrot un fractal es un objeto semi geométrico cuya estructura básica, fragmentada o irregular, se repite a diferentes escalas. A partir de este concepto Guallart empezó a profundizar en los aspectos matemáticos de nuestro entorno natural y en cómo éstos revelaban estructuras más profundas y complejas de la vida cotidiana.

APORTES

Se visualizan una serie de contribuciones en los procedimientos proyectuales diagramáticos que reflejan las inquietudes conceptuales asociados a la temática. Gualart define su arquitectura como "natural", en la medida que busca en las reglas de la naturaleza y en las pautas de las relaciones humanas. Durante sus investigaciones, manifiesta su interés por derribar las distinciones entre la obra de la naturaleza y la obra humana.

Se consideran una serie de aportes uno es la utilización como procedimiento proyectual de la **geometría fractal**, esta surge asociada a las investigaciones de la naturaleza. Otro aporte es en relación al estudio de las relaciones humanas y de las actuales **configuraciones sociales**, para generar nuevas espacialidades que responden y promueven modos de habitar contemporáneos.

En este sentido considera que su reto principal es conseguir hacer crecer la ciudad, integrando en el desarrollo los elementos culturales y antropológicos del paisaje que nos rodea. Basado en que cada generación construye su propia ciudad, en función de las condiciones sociales, económicas, tecnológicas y culturales de su tiempo, Guallart propone un nuevo modelo de desarrollo urbano, y una nueva forma de habitar que responden a las nuevas condiciones de habitabilidad para el principio del siglo XXI.

Según el arquitecto José Llano la arquitectura de Guallart es una "arquitectura emergente". Este término tiene su origen en el mundo del diseño controlado a partir de las computadoras y los avances tecnológicos; y se refiere a que la labor del arquitecto es la de ordenar las múltiples posibilidades que los programas informáticos extraen de las formulas que los programadores han creado con el objetivo de imitar el desarrollo natural. Sin embargo para Guallart, el término es más amplio, ya que incluye a todos los procesos físicos y sociales, tanto reales como digitales.

Guallart propone la transformación del espacio abstracto del análisis científico y la deformación informática sobre los espacios ya existentes. El procedimiento surge de la aplicación de formas sólidas con un discurso crítico con las circunstancias que lo rodean. Los proyectos de Guallart no son elementos aislados, sino que se enmarcan dentro de una investigación personal que pretende que la arquitectura se nutra de la naturaleza. Así su geometría se compone del paisaje y de la abstracción de los datos, traduciendo sus elementos básicos en formas, materiales e incluso colores que mantienen las características del entorno donde se implantan.

Es así que su arquitectura apuesta a la innovación tanto analítica como técnica, pero sin dejar de lado la cultura y los valores paisajísticos propios de cada territorio, ya que considera que éstos elementos garantizan mejorar la calidad de vida de los individuos.

Conceptos y procedimientos que surgen del análisis:

- ✍ Hibridación entre la arquitectura la naturaleza y la tecnología.
- ✍ Multi – escala
- ✍ Nuevo habitar (plataforma social)
- ✍ Geometría fractal (geo.fractal)



AUTOR
Vicent Gualart

TITULO
Parque Cultural. Denia. (2002)

ESTUDIO
Vicent Gualart

Hibridación entre la arquitectura la naturaleza y la tecnología.

“Medios de comunicación, montañas y arquitectura son las interfases de los tres reinos naturales habitables: el digital, el natural y el artificial. Tres manifestaciones que exigen una nueva organización de la forma en que interactúan: el mundo físico se transforma por la aparición del mundo digital, el medio ambiente construido se transforma por lo que solía ser llamado anteriormente "natural"; lo digital desarrolla sus propias leyes internas y construye su propio mundo. Los tres fenómenos vibran al mismo tiempo cuando se enfrentan a cualquier tipo de acción humana”.

Multi – escala

Propone actuar simultáneamente a múltiples escalas: ciudad o barrio, edificio y vivienda.

“La ordenación del territorio hay que pensarla simultáneamente a múltiples escalas. Ya no habitamos en metrópolis compactas sino metápolis discontinuas, en las que la alta velocidad de trenes o de Internet, comprime el territorio.

Por lo tanto el objeto del urbanismo debería ser crear hábitats completos y complejos que sea capaz de ordenar esa ciudad discontinua que habitamos, a todas las escalas, desde la protección de parajes naturales a crear barrios y edificios que fomenten la interacción social. Hace falta un urbanismo multiescalar”.

“La escala del proyecto arquitectónico abarca por lo tanto "desde los bits hasta la geografía". Desde el software que interacciona con los lugares y los proyecta más allá de su realidad física, hasta los flujos y sinergias que discurren en el territorio y organizan la acción local de construcción de nuevos paisajes habitados. Una interacción entre natural, artificial y digital que define nuevas reglas para "el arte de habitar”.

Nuevo habitar (plataforma social)

Propone un nuevo modelo de desarrollo urbano, y una nueva forma de habitar que responden a las nuevas condiciones de habitabilidad para el principio del siglo XXI.

“Hay que fomentar la participación ciudadana en la toma de decisiones sobre el territorio. Y esto hay que hacerlo de forma sistemática, democrática y estructurada. Evitando tanto el oscurantismo, como el estado permanente de manifestación social. El consenso social no hace sino añadir valor a un proyecto, y por ello la triada entre políticos, técnicos y ciudadanos ha de aprender a trabajar de forma coordinada, aceptando además que la iniciativa de los proyectos estratégicos podrá surgir de cualquiera de estos tres polos. La ciudad y el territorio ya no se gestionan sólo



AUTOR
Vicent Gualart

TITULO
Sharing tower / Sociopolis

ESTUDIO
Vicent Gualart

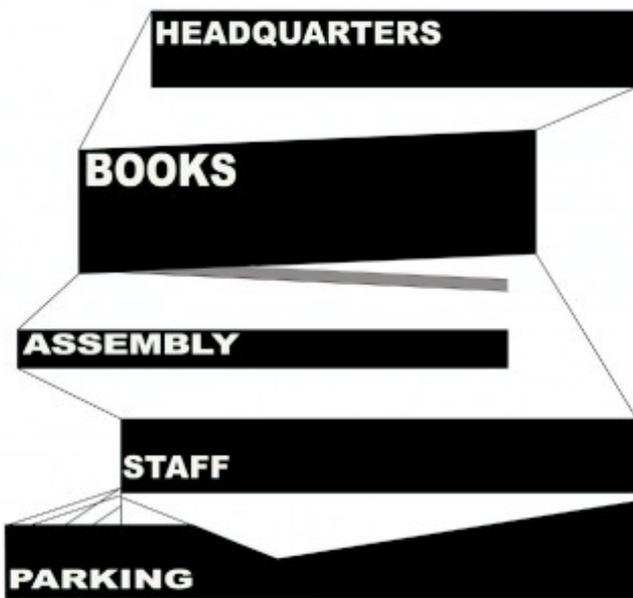
desde lo público”. Estos conceptos se ejemplifican en el proyecto Sociópolis, Sharing - tower

Geometría fractal (geo.fractal)

Realizando abstracciones de la naturaleza y el entorno que lo rodea utiliza la geometría fractal para producir diagramas generadores de arquitectura. Este concepto se ejemplifica en el proyecto “Montaña de Dénia”

De su formación literaria y cinematográfica, previa a su vocación de arquitecto explora nuevas técnicas de expresión y representación que son claves para la interpretación de los diagramas.

Allen define que existe una sensibilidad diagramática refiriéndose a lo producido por OMA “Sería una arquitectura que se complace en la inmediatez y la franqueza de procedimientos que normalmente cortocircuitan los métodos de diseño convencional. Es una arquitectura que manifiesta abiertamente sus condicionantes, y que se encuentra a gusto con las limitaciones impuestas por las fuerzas de la economía de mercado, los códigos o el terreno cambiante de la ciudad contemporánea. La complejidad de los condicionantes de estos mundos reales no se evita ni se incorpora literalmente, sino que se transforma como material arquitectónico a través del diagrama. Es una arquitectura que viaja ligera, dejando atrás todo equipaje pesado. Hasta cierto punto, nada más (o menos) se pide al diagrama; la arquitectura diagramática es parte de una nueva sensibilidad caracterizada por un desinterés en los proyectos similares de crítica o en la producción de significado, prefiriendo en su lugar lo inmediato, lo directo, y el placer de lo literal.”¹



AUTOR
OMA

TITULO
Biblioteca Central de Seattle
2004

ESTUDIO
OMA/LMN-A Joint Venture

Presenta una actitud proactiva utilizando los diagramas de maneras diversas pero uno de sus fines es lograr una comunicación clara, entre conceptos, entre comunicador y comunicante, en explicitar estrategias y procedimientos. Los diagramas para OMA son herramientas operativas de gran utilidad gracias a su neutralidad y su capacidad para incorporar variables informales, aparecen aquí planteados como un laboratorio sobre nuevos métodos de proyecto.

Debido a la múltiple producción de OMA, nos concentraremos en una clasificación de los diagramas:

Diagramas como organización

Koolhaas proclama la distancia entre la función y el lugar, en que la forma del edificio es ajena a la exigencia funcional, a partir de esto surge una serie de diagramas que lo que pretenden es establecer otras relaciones.

De su lectura de la ciudad contemporánea se deduce inmediatamente un concepto que puede ser entendido como corolario y de valor singular: el concepto de sección libre, que descubre en el análisis de los rascacielos americanos en Delirius New York –Downtown Athletic Club-. Ha incorporado el pensar la arquitectura desde la verticalidad, no como sumatoria de niveles horizontales. De aquí que son múltiples los diagramas que implican la organización en sección. Biblioteca de Seattle, CCTV, Sede Universal Estudios Koningin Julianaplein, Quartier Des Halles.

¹ALLEN, Stan (1998) en su ensayo 'Diagrams Matter' en ANY N° 23

Diagrama como medio de establecer DATOS y RELACIONES

OMA trata de evitar la dependencia del programa, “Un máximo de programa y un mínimo de arquitectura”...”Donde no hay nada todo es posible; donde hay arquitectura ninguna otra cosa puede ocurrir”. La reflexión acerca de cómo establecer relaciones entre programas, y forma de una manera gráfica es un medio bastante utilizado como procedimiento y comunicación de sus proyectos.

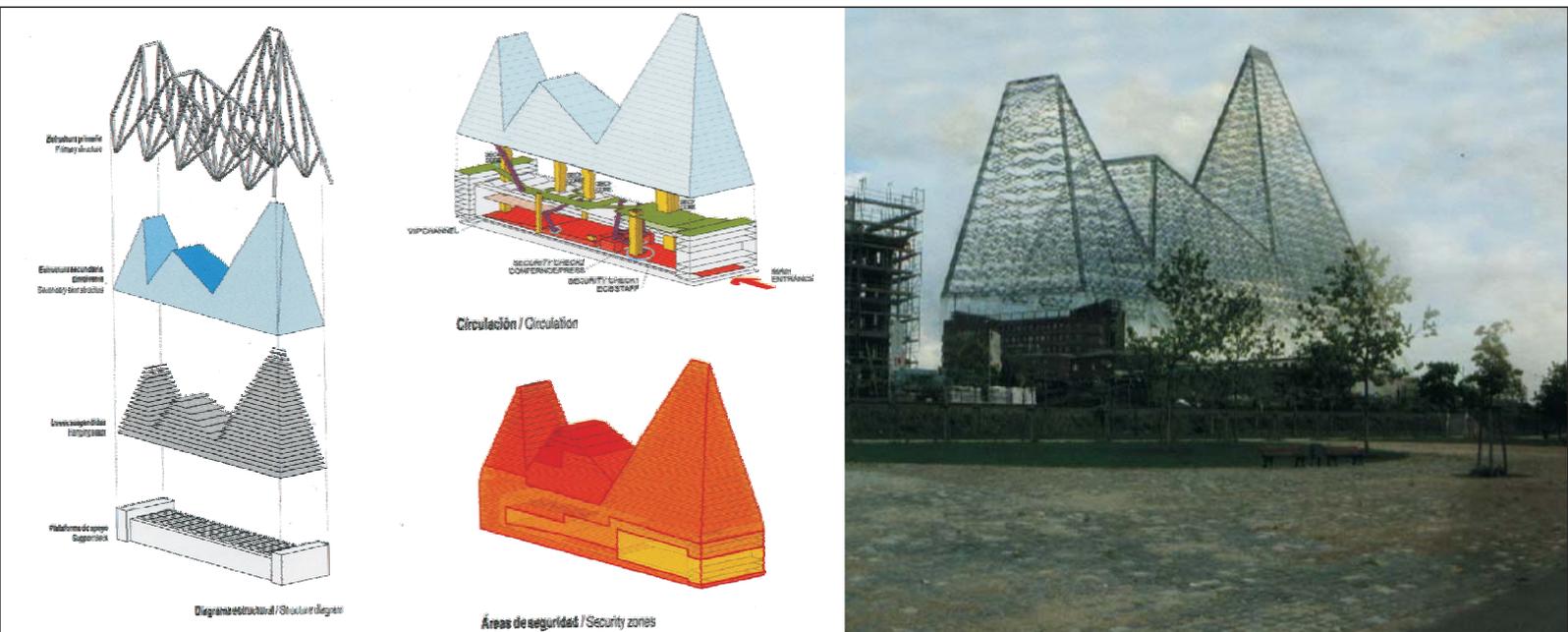
SEDE DEL BANCO CENTRAL EUROPEO

CASA Y PISCINA EN BURDEOS

Koolhaas entiende que la arquitectura que termina con la libertad, la agota. El busca una estructura capaz de generar “densidad, explotar la proximidad, provocar tensión, maximizar la ficción, organizar los espacios intersticiales, promover los filtros que el programa entero quede absorbido por un contenedor único.”²

Diagrama como ESTRATEGIA, como decisiones OPERATIVAS

Esta dimensión nos permite entender la lógica de las disposiciones: como configuraciones distribuciones o



AUTOR	TITULO	ESTUDIO
Rem Koolhaas/Reinier de Graaf	Sede del Banco Central Europeo 2003	OMA

despliegues pero también como decisiones de lógicas resolutorias que están dadas en un proyecto. Es decir cual es la estrategia de las acciones y los procesos.

Una definición clara en este sentido es lo que manifiesta OMA “creo que, cada vez mas, somos productores de conceptos, no ejecutores del programa”³

Esta categoría diagramática implica análisis y propuesta. Se puede ejemplificar esta dimensión en HYPERBUILDING

Le preocupa encontrar la escala adecuada. Es lo que determina en uso que de la arquitectura se haga. La escala como categoría que nos lleva de lo público a lo privado y que permite satisfacer las necesidades que se producen en la esfera de lo individual o atender las condiciones espaciales que requieren las masas. De ahí su voluntad explícita y manifiesta de acercarse a la realidad: la realidad de los promotores. “La razón práctica” de quienes conocen mejor la arquitectura y trabajan en la industria de la construcción.

² MONEO.

³ KOOLHAAS, R. El Croquis N° 131/132 Pág. 32.

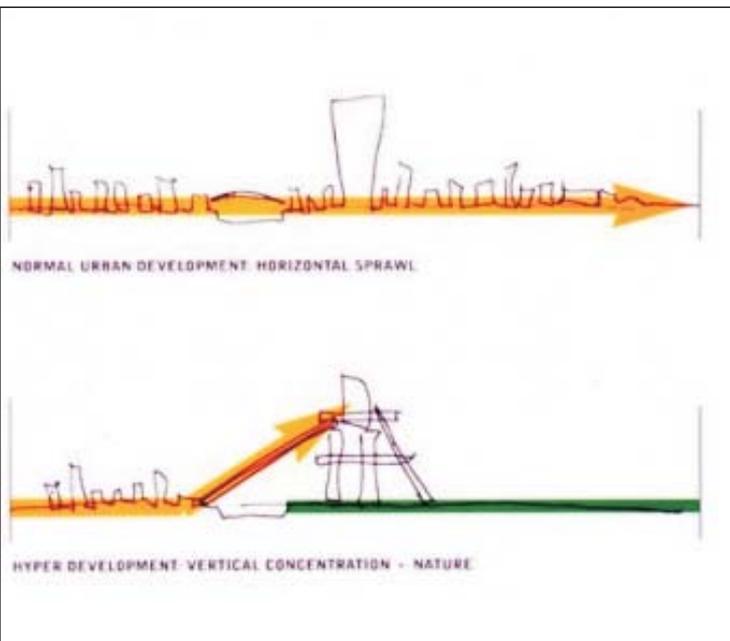
Diagrama como método par la generación de vínculos.

Agrega además, un rasgo complementario de contemporaneidad, que su arquitectura sea global, universal. No ligada a unas determinadas condiciones de lugar; que sea útil, que cumpla su misión sin importar el lugar. Lo que OMA ofrece al mercado debe ser útil en cualquier lugar del mundo.

Aparece en su arquitectura el deseo de mostrar su trabajo como producto. La arquitectura producida por la industria, el estudio de arquitectura como factoría.

Koolhaas genera una Visio global, totalitaria y unitaria de la arquitectura a través de una iconografía. Recupera ambiciosamente la condición icónica del edificio.

“Una arquitectura diagramática no pretende ser capaz de permanecer fuera de esta realidad ofreciendo una postura crítica o correcta, ni reclama ninguna noción imposible de coherencia. En su lugar, acepta el lugar de la arquitectura en esta realidad imperfecta, no cínicamente, sino con un prudente optimismo, en la medida en que estos contingentes diagramas de materia pueden algunas veces reconfigurarse.”⁴



AUTOR
Rem Koolhaas

TITULO
Hyperbuilding
1996

ESTUDIO
OMA

Esta lógica de reconfiguración que plantea Allen es una de las cualidades mas significativas de OMA ya que esta en constante reconfiguración, sus diagramas se podran clasificar tematicamente pero siempre es parcial ya que las lógicas de abordaje se superponen y siempre esta trabajando en una realidad que esta en constante cambio.

El diagrama en este caso puede ser entendido también como mapa en la definición de Deleuze y Guattari, que Alejandro Zaera Polo complementa sobre la definición de calcos y mapas cuando escribe sobre la obra de Rem Koolhaas y la de OMA, en 'Notas para un Levantamiento Topográfico' el mapa “es un instrumento de contacto con la realidad, siempre en perpetua modificación, hecho para la experimentación”⁵.

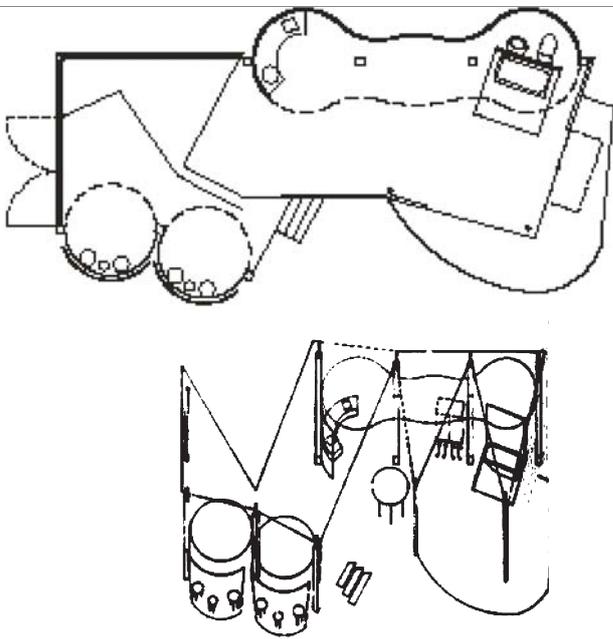
⁴ALLEN, Stan (1998) en su ensayo 'Diagrams Matter' en ANY N° 23

⁵ZAERA POLO, A (1997)Croquis N°53

MARCO

El marco de referencia corresponde a la sociedad actual a la contemporaneidad, que es tomada como un dato de partida como alguien que esta inmersa en esa lógica a lo cual no es posible otro pensamiento.

El planteo que estamos en una “mutación en nuestra forma de concebir el conocimiento y en nuestra concepción del mundo y de nosotros mismos.”¹. En este sentido la arquitectura busca siempre establecer nuevas metáforas y analogías entre los diferentes dominios del conocimiento humano tanto en temas relacionados a la ciencia como de las corrientes filosóficas, pero sobre todo aspira a la continua renovación estudiando las transformaciones del pensamiento, de las ciencias y las tecnologías, del arte y de la sociedad. Es así que los cambios “en la epistemología que han acompañado y se han nutrido del cambio paradigmático en las ciencias”. Aquí los cambios son asumidos y parte de la realidad en la que interviene el pensamiento de Sejima.



AUTOR

Kasujo Sejima

TITULO

Patform II.
1990 Tokio

ESTUDIO

Kasujo Sejima & Associates

APORTE diagrama como organización.

Los diagramas y en consecuencia la arquitectura en este caso permite ensayar una arquitectura que manifiesta abiertamente sus condicionantes, haciendo énfasis fuertemente en una arquitectura de relación.

Según describe Stan Allen en su ensayo 'Diagrams Matter' en ANY N° 23 “Una práctica diagramática prolonga el carácter horizontal, inclusivo, del diagrama directamente en el campo mismo de la construcción, generando una arquitectura de medios mínimos y máximos resultado”. Es así que los diagramas utilizados por Sejima “anticipan nuevas organizaciones y permiten relaciones que todavía no han tenido lugar”, hay una relación directa entre la organización espacial de un modo diagramático y luego su materialidad. El diagrama se utiliza para eliminar mediaciones y esta asociado a un pragmatismo abstracto, es así que “Ningún misterio complejo que desvelar, ningún mensaje escondido que traducir, ningún elaborado proceso transformativo que descifrar.”²

¹ NAJMANOVICH, D “Metamorfosis de fin de siglo: Crisis, Cambio y Complejidad” en http://www.denisenajmanovich.com.ar/htmls/0301_textos.php

² ALLEN, Stan (1998) en su ensayo 'Diagrams Matter' en ANY N° 23

Esta idea también es defendida por Ito, cuando por primera vez utiliza el término de arquitectura diagrama para describir la obra de Sejima y dice “Ella ordena las condiciones funcionales que ha de llevar el edificio en un diagrama último del espacio, e inmediatamente convierte este esquema en realidad”³

OPERATIVIDAD diagramas geometricos (rectángulos, círculos, flores y gotas)

El diagrama bidimensional en los graficos de organización en planta o en los diagramas tridimensionales, como las maquetas permiten orientar una búsqueda intencionada sobre la “experiencia de la profundidad”, en la generación de diferentes atmósferas para quien percibe el espacio.

Los diagramas adquieren corporeidad en la fase final del proceso. En el proceso se desarrollan maquetas con todas las opciones planteadas para el edificio.

En los últimos años los diagramas utilizados en su trabajo “se basan en un proceso orgánico de depuración y abstracción de formas naturales [...], cuatro son ahora las geometrías empleadas por el estudio que dio nombre a la arquitectura diagrama: rectángulos, círculos, flores y gotas.”⁴

De la abstracción de la naturaleza a el espacio abstracto.



Como define Allen “Una arquitectura diagramática no se justifica a sí misma por el contenido que lleva incorporado, sino por la habilidad para multiplicar los efectos y las posibilidades. Los diagramas funcionan a través de relaciones materia/materia, y no materia/contenido. Evitan las cuestiones de significado e interpretación, y reclaman la función como un problema legítimo, sin los dogmas del funcionalismo.” En este caso los diagramas permiten explorar nuevas interpretaciones programáticas, liberándose de las convenciones, contextos y lenguajes habituales de la arquitectura.

³ ITO, T () Arquitectura diagrama en Revista Croquis N°77-
⁴ CONTRERAS, J (2009). EL ORGANICISMO EXPANDIDO. Circo N° 59

A partir del trabajo en el curso "Procedimientos Diagramáticos" de los alumnos Verónica Silveira, José Luis Otero y Karen Reilly.

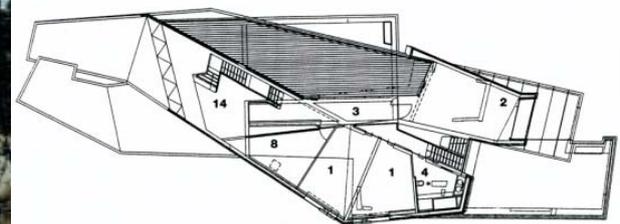
MARCO

la máquina abstracta...

La arquitectura de una forma similar a lo planteado por Deleuze en su teoría, oscila entre lo abstracto y lo real. Conceptos genéricos. Se plantean 3 escalas hacia la realización del diagrama: selección, aplicación y generación. 1era etapa de la figura está asociada a Foucault, a través del cual aprendemos a entender cómo la figura del esquema no es de representación.

La 2da etapa, a través de Bacon, donde se plantea el debate sobre la selección y aplicación del diagrama.

La 3era etapa, a través de Proust, la interacción del tiempo y la materia se presenta sin la cual no puede haber transformación.



AUTOR
Ben Van Berkel

TITULO
Casa Moebius
1997

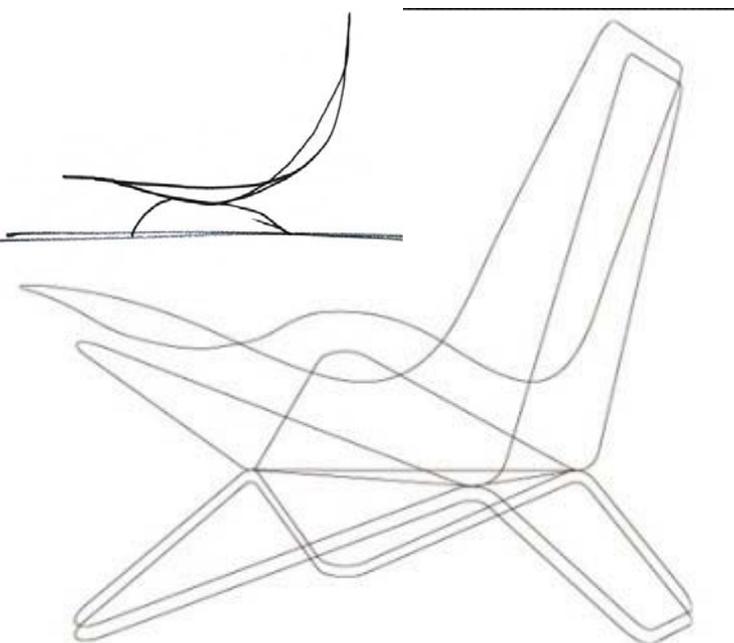
ESTUDIO
UN Studio

APOORTE

Van Berkel complementa sobre las características del diagrama: "Más al punto es el entendimiento general del diagrama como una imagen estadística o esquemática... entendida como una máquina reductiva para la compresión de información...La condensación de conocimiento que es incorporado en el diagrama debe poder ser extraída de éste a pesar del significado con el cual el diagrama ha sido originalmente investido...el diagrama comunica una esencia innombrada, desconectada de un ideal o de una ideología que es aleatoria, intuitiva, subjetiva, no atada a una lógica lineal que puede ser física, estructural, espacial o técnica".

OPERATIVIDAD

“Ninguna condición permitirá en sí misma ser directamente traducida en una conceptualización correspondiente o apropiada para su condición. Habrá siempre un vacío entre ambos. Por esta razón, si conceptos como la represión y la liberación, por ejemplo, fuesen introducidos a la arquitectura, una expresión formal compleja de este concepto sería reducida a un signo con un claro sentido, que será subsecuentemente traducido a un proyecto. Mientras que los conceptos son formulados claramente y en voz alta, la arquitectura espera pasivamente, hasta que se ve propulsada por un concepto”.



AUTOR Ben Van Berkel	TITULO My Chair 2008-2009	ESTUDIO UN Studio
--------------------------------	--	-----------------------------

A partir del trabajo en el curso "Procedimientos Diagramáticos" de los alumnos Mauro Keuerk y German Cueto.

MARCO

Su obra suele considerarse dentro del deconstructivismo aunque él afirma no adherirse totalmente a esa teoría. Su postura teórica se basa principalmente en la práctica de la libertad personal del diseñador frente a sus obras.

ESPACIO, EVENTO y MOVIMIENTO se combinan entre sí para el manifiesto de una nueva realidad arquitectónica. Estos tres conceptos son las claves que desarrollan su teoría.

-Escuela de cine, estudio de filmación, mediateca, salas de espectáculos y de exposiciones, salas de cine, laboratorios para la investigación y la producción (sonido imagen electrónica, cine y video), administraciones, oficinas, viviendas y bar/restaurante, son los múltiples y diversos programas que posee el edificio.



AUTOR
Bernard Tschumi

TITULO:
Le Fresnoy

ESTUDIO:
Bernard Tschumi

Aporte

Muchos clasifican su arquitectura como: "cinemática" debido al tratamiento del movimiento y de un tipo de espacialidad, que se podría entender como secuencial: desde su reinterpretada utilización de recursos procedentes de otros campos como, por ejemplo, las convenciones del movimiento de la coreografía y, especialmente, de la cinematografía.

Lectura diferente de la arquitectura en la cual espacio, movimiento y acontecimientos son independientes, aunque se mantienen en una nueva relación.

La obra refleja su tendencia teórica al replanteo y análisis de la ciudad contemporánea en toda su complejidad.

Se habla de una "ARQUITECTURA DEL EVENTO" en lugar de una "Arquitectura-objeto".

Conceptualmente se ve el proyecto como una sucesión de cajas dentro de una gran caja.

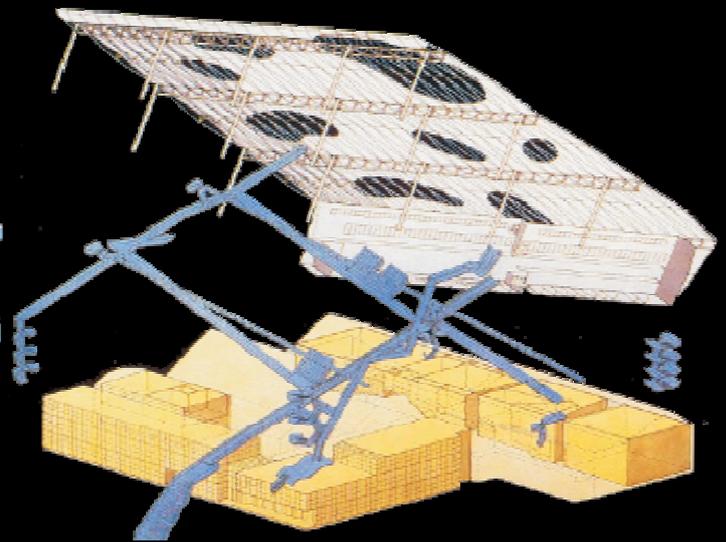
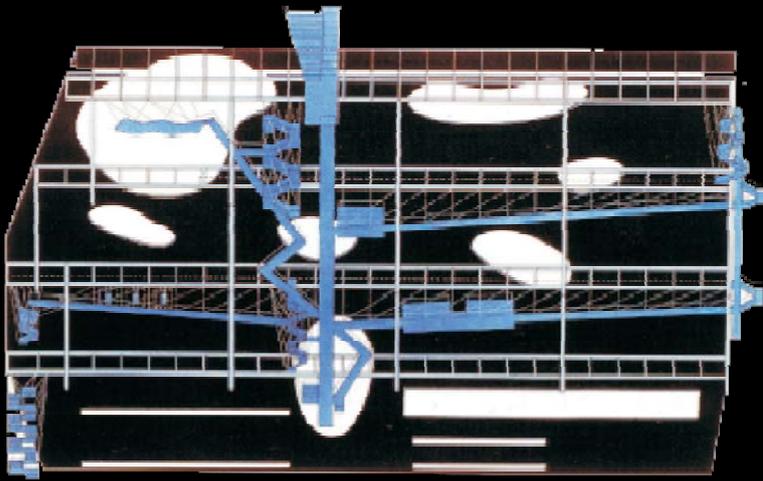
Operatividad

Tschumi ve los diagramas como “dibujos operativos” cuyo objetivo se concentra en generar las condiciones del programa a partir de eventos de todo tipo.

El movimiento incide de forma directa en la representación secuencial y en la propia concepción del espacio arquitectónico.

La obra se asemeja a la ciudad contemporánea, de absoluta heterogeneidad. Integra modos de construcción de distintas edades, dos estilos sin relación, usos y funciones dispares.

Lo más destacado son los espacios intersticiales entre los edificios antiguos y el gran techo, lo que él llama el IN/BETWEEN (entre-en). Un espacio que no es preparado, sino resultado de la lógica del proyecto. El movimiento del usuario al recorrer las pasarelas, escaleras y puentes lo sitúan en múltiples y variadas escenas, las cuales integran distintos elementos.



AUTOR
Bernard Tschumi

TÍTULO:
Le Fresnoy

ESTUDIO:
Bernard Tschumi

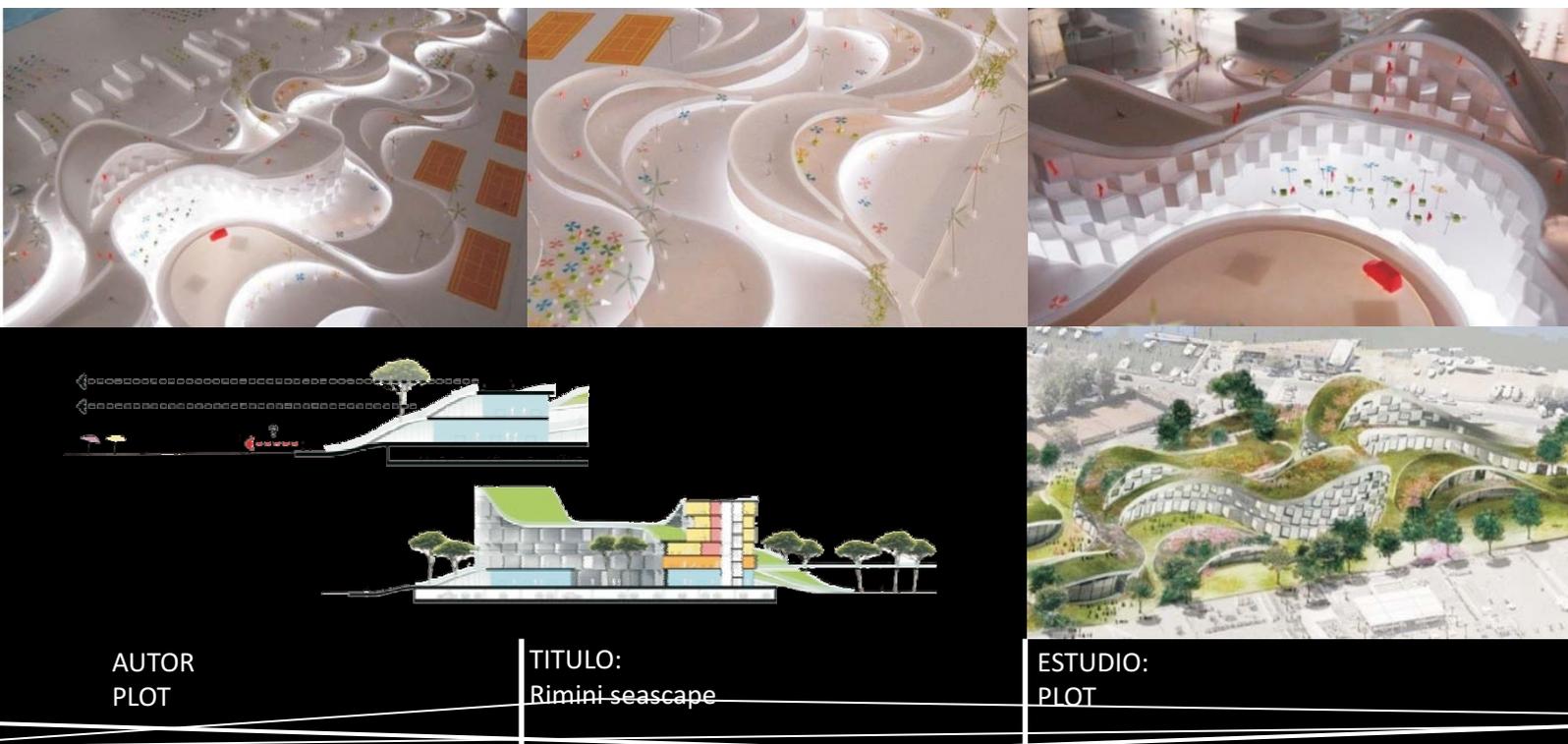
A partir del trabajo en el curso "Procedimientos Diagramáticos" de los alumnos Liliana Suárez y Adriana Urrutia.

m MARCO

Arquitectos contemporáneos, con influencia de OMA, e inspirados en Le Corbusier. Gran influencia del arte en sus proyectos. De estilo particular y propio. Espíritu innovador.

Objetivos: investigación, análisis de la práctica y aplicar la teoría en el diseño.

En Rimini seascape: El concepto entero público cubre un gran estacionamiento subterráneo lo que permite ver el horizonte y el mar sin tener que subir un piso por encima de la tierra. El concepto se propone como una solución de grupo con la abundancia de cobertizos e instalaciones presentadas sobre la playa y el bloqueo de la vista al mar. Se evoca la ondulación de la arena y las olas del mar, y tienen la capacidad de permitir conexiones tanto longitudinal como transversal, al mismo tiempo integrando las conexiones de la calle que vienen de la ciudad.



AUTOR
PLOT

TITULO:
Rimini seascape

ESTUDIO:
PLOT

a Aporte

Al ser arquitectos tan jóvenes es difícil definir todavía su aporte, sin considerar que no hay mucha información sobre ellos en el tema de diagramas. Sin embargo podemos ver la relación de los diagramas con el arte y definirlos dentro de la categoría de modelos pragmáticos - diagramas proyectuales.

o Operatividad

Su enfoque es positivo en resultados sociales, entusiasta en ambición y profesional en su proceso.

Manejan dos conceptos fundamentales: FLEXIBILIDAD E INDIVIDUALISMO

No quieren edificios aburridos, de allí surgen las diversas y sugerentes formas.

El proyecto Rimini seascape se desarrolla como una tira de película urbana, una secuencia lineal de marcos urbanos, todo entrelazado en un paseo entablado de actividades interiores y exteriores. La forma sigue el modelo legendario del paseo entablado del Copacabana, pero lo reinterpreta en una w tridimensional.

Christopher Alexander

A/ Sistemas que generan sistemas -

Lugar: Alexander nace en 1936 en Austria aunque desarrolla su carrera primero en Inglaterra y luego en Estados Unidos.

MARCO

De formación Matemático y luego Arquitecto, intentó aplicar sus conocimientos de matemáticas al diseño, publicando como síntesis de sus estudios el libro “Notas sobre síntesis de la forma” (1964). Sin embargo posteriormente revisa sus conceptos e intenta incorporar además los elementos definitorios de la interacción humana con los objetos:

"Soy, como algunos sabréis, matemático de origen. Dedicué muchos años, en los sesenta, a intentar definir una visión del diseño aliada con la ciencia [...]. Jugué con la investigación de operaciones, la programación lineal, todos estos

juguetes fascinantes, que los matemáticos y la ciencia nos ofrecían, e intenté ver cómo todo esto podía darnos una nueva visión del diseño, qué diseñar y cómo diseñarlo. Finalmente, sin embargo, observé que esta visión no era productiva."

Posteriormente publica “Un lenguaje de patrones” (1977), libro en el cual describe un **sistema generativo para la proyectación de arquitectura, a partir del análisis de las ciudades, en particular las medievales.**

A manera de una gramática generativa, **Alexander hace hincapié en las cualidades de los sistemas como elementos generadores, es decir en la posibilidad de leer los patrones clásicos de la realidad, comprobados por generaciones de arquitectos y usuarios y retomar las reglas de esos patrones para generar nuevas soluciones.**

Christopher Alexander da la siguiente definición de patrón: **"Cada patrón describe un problema que ocurre una y otra vez en nuestro entorno, para describir después el núcleo de la solución a ese problema, de tal manera que esa solución pueda ser usada más de un millón de veces sin hacerlo ni siquiera dos veces de la misma forma".**

El texto “Sistemas que generan sistemas” aparecido en Tres aspectos de Matemática y Diseño presenta una primera aproximación a la temática de los sistemas entendidos como herramientas generadoras.

APORTE

Un sistema visto como un todo es decir “como un conjunto de partes relacionadas entre sí de tal forma que la unidad es algo diferente a la suma de las partes” es una manera de ver un objeto. El texto de Alexander propone otra concepción de la palabra sistema en el sentido de generador de otros sistemas. Esto parte de poner en primer lugar no la cosa en sí, sino las leyes o reglas combinatorias que anidan en ese sistema. En definitiva **propone desplazar la mirada de las partes físicas de un sistema a las leyes que lo regulan y que por lo tanto generan las interacciones con el entorno.**

OPERATIVIDAD

La construcción de una mirada sobre los procedimientos proyectuales arquitectónicos se sustenta fuertemente en la comprensión y descripción de las reglas y leyes que se utilizan para la elaboración del discurso y la obra. Los Procedimientos Diagramáticos operan como herramientas generadoras definiendo leyes que conforman un Sistema Generador a la manera como lo describe Alexander.

- Desfragmentar y fragmentar el espacio según los requerimientos que surjan del uso del espacio público.
- Ordenar la información distribuida a través de todo el espacio, para mejorar la velocidad de acceso y distribuir de mejor forma el espacio libre del dispositivo.
- Se trata de lograr una relación de mayor complejidad, en la que espacios físicos y redes sociales se hibridan en relaciones continuamente variables para la producción de un territorio en constante proceso de reconfiguración.

- Al mover en forma física la información la estructura lógica no sufre alteraciones.

Los intensos cambios inducidos en nuestros habitares por las infraestructuras de redes, la comunicación inalámbrica, la miniaturización electrónica y la información digital proliferante, nos obligan, más que nunca, a imaginar nuestro medio como una ecología maquinica (Guattari), tan llena de amenazas como prometedora de nuevos estímulos y placeres.

Una arquitectura de límites difusos

- 1/ Una arquitectura de límites blandos que puede reaccionar ante el entorno natural
- 2/ Una arquitectura que transforma el programa en espacio
- 3/ Una arquitectura que se esfuerza por alcanzar la transparencia y la homogeneidad, pero también por hacer posibles rasgos especiales del lugar.

Toyo Ito, 2006.

Tipos de archivos:

Archivos fragmentados: son archivos que no se guardan todos juntos están divididos en el disco. La PC se encarga de leerlos de todos los lugares donde se encuentran dispersos. Estos pueden ser: stands de feria, kiosco, guardería, etc

Archivos contiguos: existe un archivo principal que requiere de otros archivos contiguos para funcionar. Por ejemplo dispositivos destinados para espectáculos, espacios de lectura, de deporte, etc

Archivos no móviles: Son aquellos archivos modulares que no se pueden mover. Se consideraran con ésta definición las especies vegetales, las trazas de movilidad y algunas infraestructuras.

Espacio libre: Es el espacio entre los archivos necesario para el funcionamiento de la PC.

Actividades

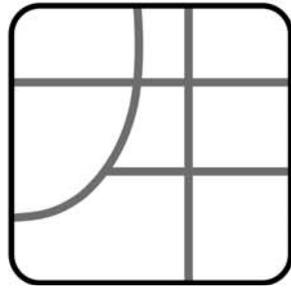


el espacio libre envuelve al usuario y es el soporte de actividades muy diversas desde una configuración basada en criterios de los usuarios para el máximo aprovechamiento de los recursos del proyecto.

uso del disco antes de la desfragmentación/ desfragmentación

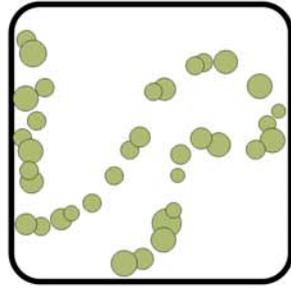


Organización de archivos



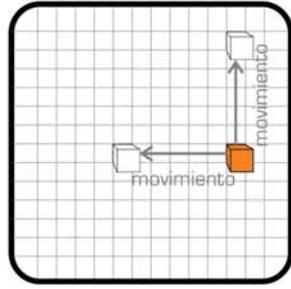
principales flujos

La camineria se basa en recorridos marcados por los



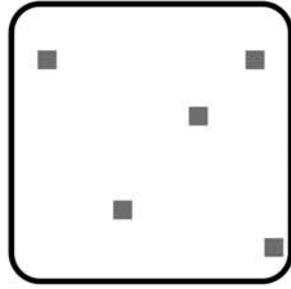
especies vegetales

Ademas de las existentes se colocan nuevas que ayudan a



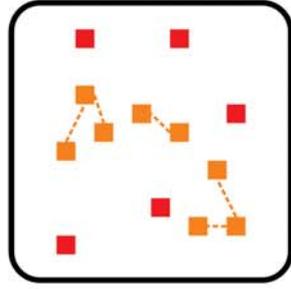
trazas de movilidad de archivos

Los archivos se moveran en trazas virtuales para facilitar su

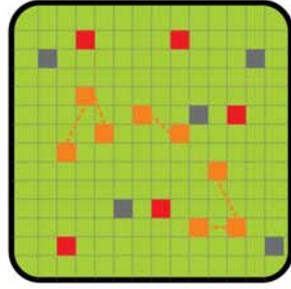


infraestructuras no móviles

Estas infraestructuras colaboran a la conformacion y



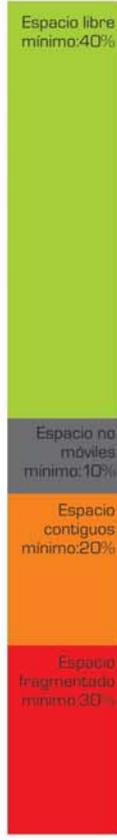
archivos contiguos y fragmentados



espacio libre

superposición de archivos

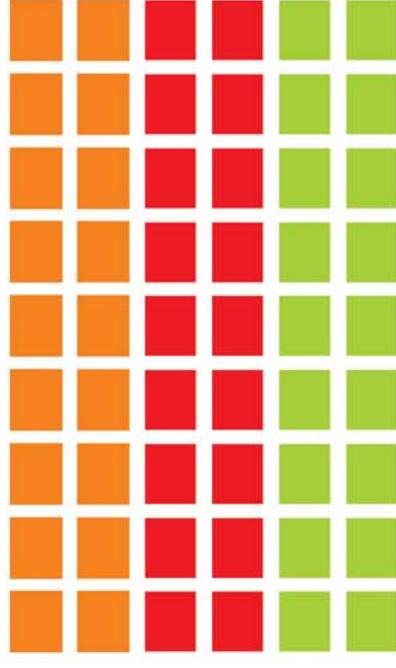
Diversas conformaciones del espacio a través de la desfragmentación. Variación de porcentajes de los distintos archivos, manteniendo los mínimos establecidos.



uso del disco después de la desfragmentación/ desfragmentación



Archivos móviles, reconfigura tu espacio.



Mover los distintos tipos de archivos respetando los porcentajes mínimos de cada uno de ellos.

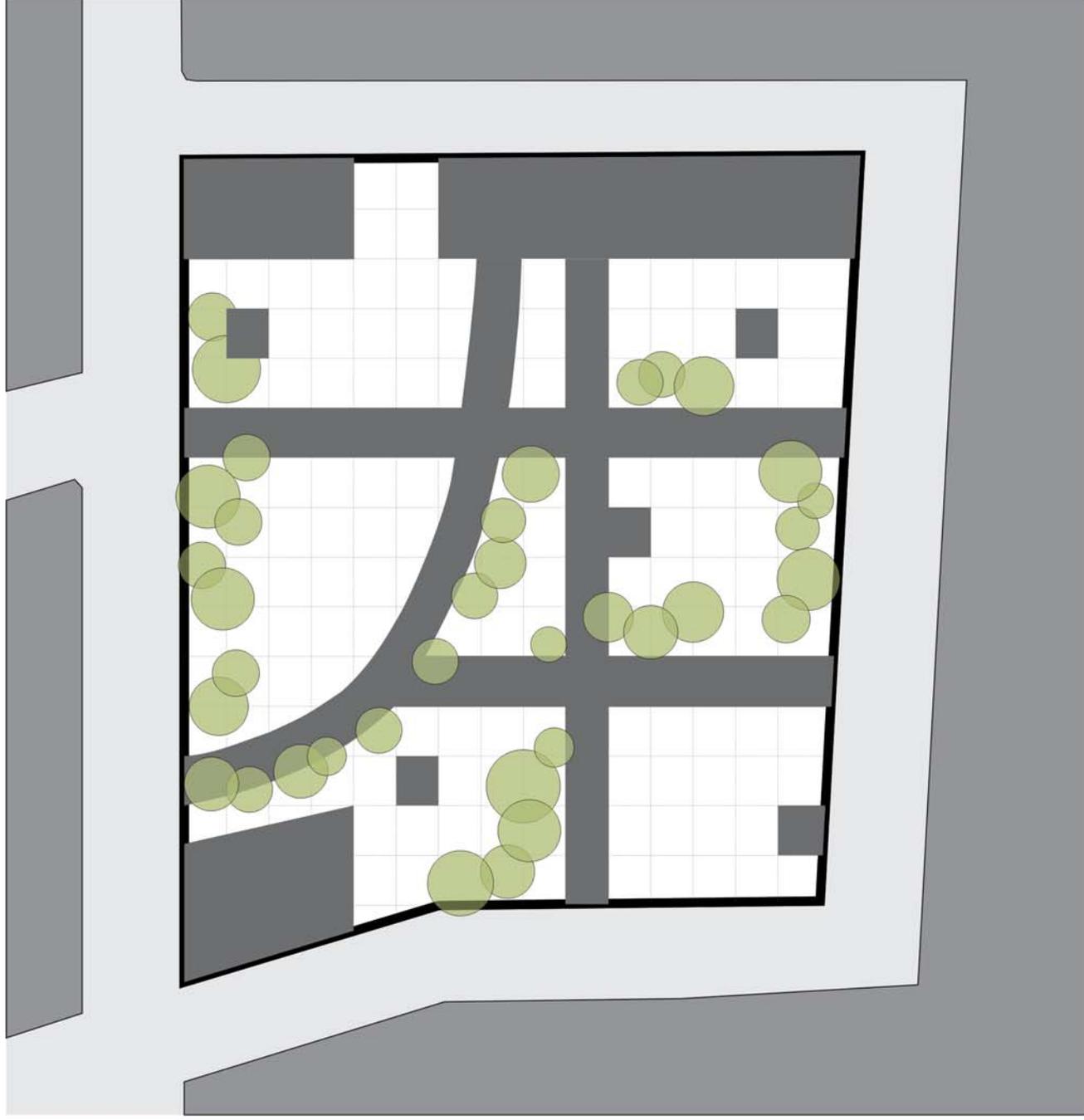
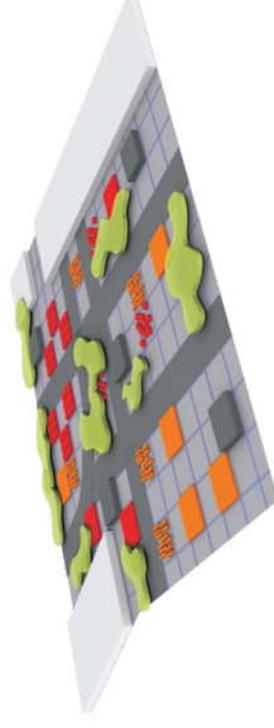
REGLAS

Los archivos no móviles están fijos y no se podrán mover.

El espacio libre se conformara a partir de dos principios: la incorporación de los mismos como si se tratase de cualquier otro tipo de archivo o en su defecto del espacio libre entre los distintos tipos de archivos.

Los archivos contiguos se ubican de manera que se complementen con otros facilmente como por ejemplo espacio de espectáculos y su respectivo equipamiento. Estos archivos son de libre movilidad.

En los archivos fragmentados el movimiento depende unicamente de los usuarios y de aspectos del entorno.



.mp3

momento proyectual 3/// plaza sonora///



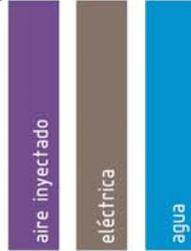
dispositivos materiales



equipamiento



instalaciones



cortes sonoros

corde a-a



corde c-c



corde b-b

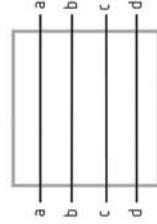


corde d-d



procedimientos diagramáticos grupo 3

canoniero+maiorano
abril - julio | 2009



La propuesta se basa en generar un espacio público abierto el cual se caracterice por ser un espacio integrador y de interacción social para toda la población del entorno próximo. Su materialización se da a partir de la interpretación y codificación del mapa sonoro existente. Generado éste por distintos focos sonoros de relevancia y en menor medida por los sonidos cotidianos. Esta materialización del espacio también es una plataforma reactiva donde las personas, al realizar distintas actividades como caminar, correr ó jugar crean nuevos sonidos, reinterpretando el espacio. Ésto se logra a través de la materialidad de las superficies, como pavimentos ó plataformas transitables así como el propio equipamiento que puede funcionar como instrumento musical a escala 1:1 generando sonidos a partir de la interacción del público ó por el simple pasaje del viento.

ENTREVISUALES

Procedimiento diagramático para el **ESPACIO EDIFICABLE** de un proyecto arquitectónico a situar en un terreno vacío del Barrio Sur de Montevideo. Se trata de un terreno alto, de fácil acceso, sin sombras, donde la arquitectura del entorno encuadrará accidentalmente la vista hacia algunos edificios, logares, y barrios de la ciudad. Dichas visuales, que en direcciones diferentes se intersectan entre sí, sugieren en los diagramas una organización volumétrica que permite visualizar espacios edificables y espacios no edificables para obtener un proyecto arquitectónico dinámico y atravesado por la vista hacia distintos escenarios.

DETECCION DE VISUALES

- a) "Encuadres evidentes": Venciano en muro ruinoso de la calle lateral del cementerio.
- b) "Encuadres sugeridos": Ver "Máscara rígida en entorno".

DIAGRAMA ORGANIZADOR 2D

Representación en planta de principales visuales a trabajar, potenciar, calificar, etc.

DIAGRAMAS DE ESPACIO NO EDIFICABLE 3D

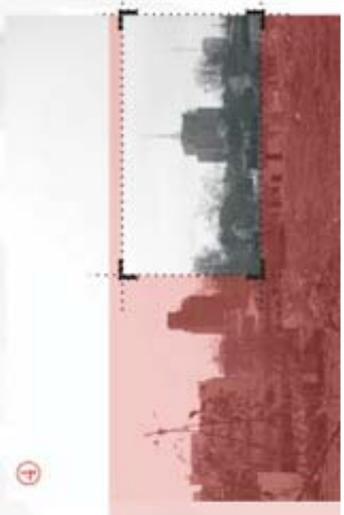
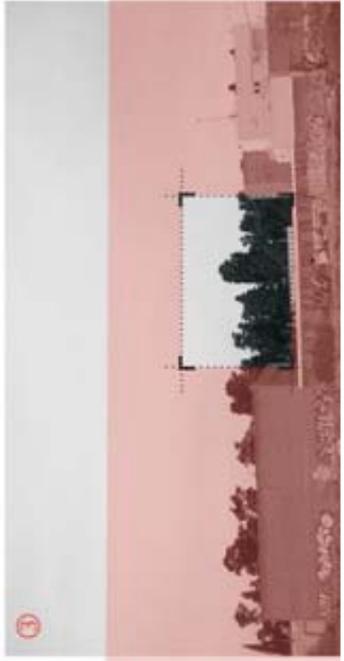
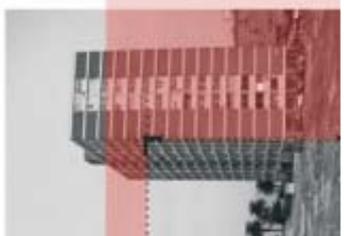
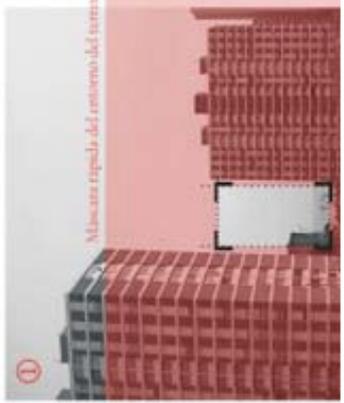
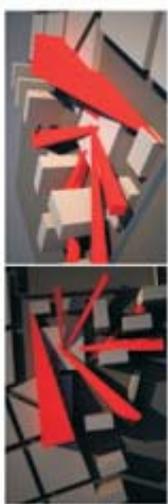
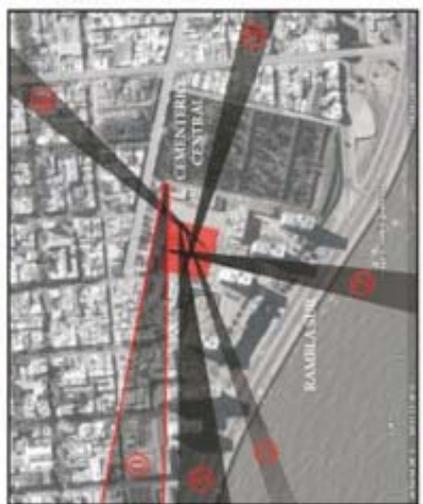
Sugiere lugares NO edificables, donde se evita interferir con las visuales que se quieren mantener.

DIAGRAMA DE ESPACIO EDIFICABLE 3d

Surge de la sustracción de lo NO edificable a un volumen de la escala requerida por el proyecto.

ASPECTO FORMAL FINAL

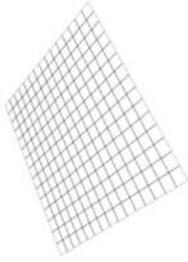
Si bien el diagrama de espacio edificable no pretende determinar el volumen de un proyecto terminado, el resultado del diagrama tiene una morfología muy sugerente.



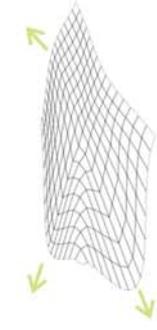
procedimientos diagramáticos momento proyectual

Proceso Diagramático

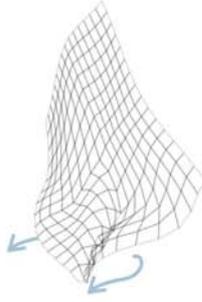
se propone la modelización del terreno mediante un plano subdividido en una grilla regular abstracta y neutra, la cual se verá distorsionada por las condicionantes derivadas de la localización del terreno y variables derivadas del programa del proyecto.



se reconocen direcciones predominantes, que se corresponden con las visuales de mayor atractivo, las cuales se modelizan como vectores de fuerza que estiran la grilla en el plano, en el sentido de su dirección, con valor distinto en cada dirección, determinando por la relevancia de esa visual. En primer lugar y con mayor magnitud hacia la rambla en la dirección sur, luego hacia el oeste y en menor magnitud hacia el norte.



los vientos análogamente a las visuales responden a un modelo vectorial. La mayor magnitud está dada por la dirección más comprometida, hacia el sur. Los vectores "viento" generan el levantamiento de la grilla en los lados expuestos al vector, protegiendo la plaza abierta.



las direcciones de acceso funcionan como vectores que en este caso provocan una deformación de la grilla a manera de hendiduras cuya magnitud corresponde con la densidad de tránsito de personas en esa dirección.

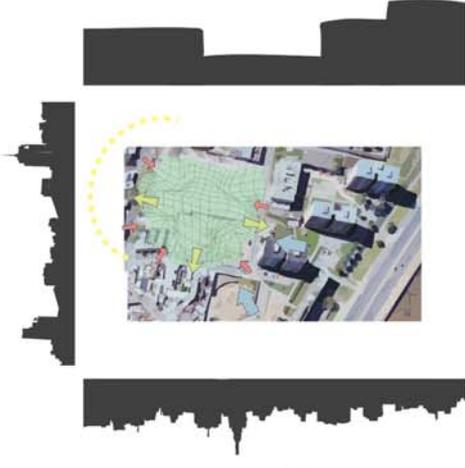


el recorrido del sol genera una deformación en la grilla que emula una fuerza gravitacional que la atrae en su dirección, siendo más intensa cuando la luminosidad del sol es mayor, en el cenit.



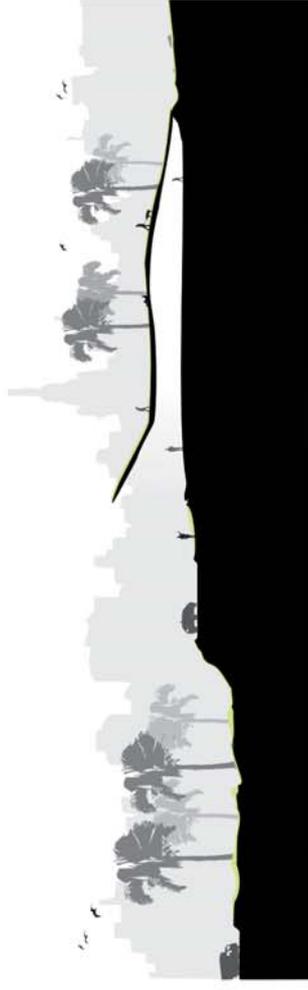
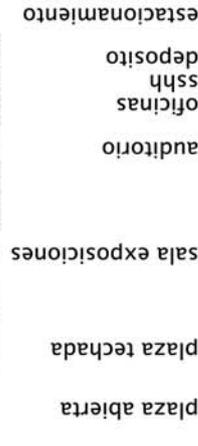
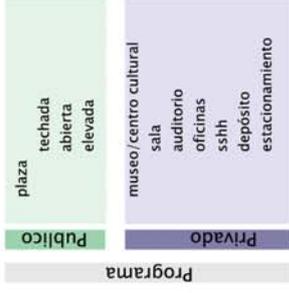
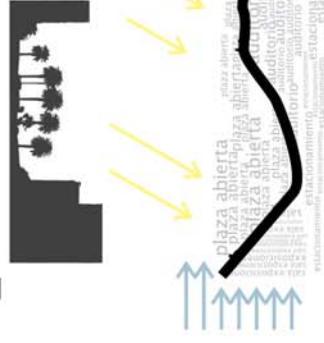
Paisajes Topográficos

La lógica compositiva se vale de acciones morfológicas que transforman los edificios en topografía o el suelo en edificio, generando una nueva topografía artificial, tan real como la natural (en el concepto paisajístico).



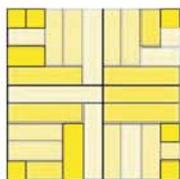
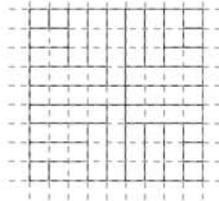
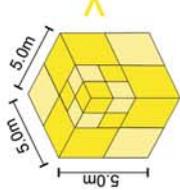
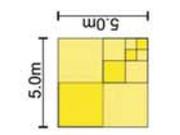
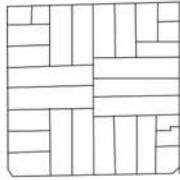
Plegar, doblar, estirar, ondular, alabear, torcer y/retorcer.

No se trata de conformar el paisaje combinando volúmenes y figuras euclidianas –por adición o sustracción–, sino, de combinar acciones que derivan en formas, distanciándose de la geometría clásica para abordar la geometría topológica –de la rama de la matemática que estudia los procesos generativos de formas complejas–.





FRAC TAL
SEGÚN EL MATEMÁTICO BENOÎT MANDELBROT UN FRAC TAL ES UN OBJETO SEMI GEOMÉTRICO CUYA ESTRUCTURA BÁSICA, FRAGMENTADA O IRREGULAR, SE REPITE A DIFERENTES ESCALAS. SEGÚN EL MATEMÁTICO BENOÎT MANDELBROT, GUAL LART EMPEZÓ A PROFUNDIR EN LOS ASPECTOS MATEMÁTICOS DE NUESTRO ENTORNO NATURAL Y EN COMO ESTOS REVELABAN ESTRUCTURAS MÁS PROFUNDAS Y COMPLEJAS DE LA VIDA COTIDIANA. REALIZANDO ABSTRACCIONES DE LA NATURALEZA Y EL ENTORNO QUE LO RODEA UTILIZA LA GEOMETRÍA FRAC TAL PARA PRODUCIR DIAGRAMAS GENERADORES DE ARQUITECTURA.



IDENTIFICACIÓN MORFOLOGÍA

TRAZA URBANA

FRAC TAL / MÓDULOS

RACIONALIZACIÓN + REGLAS

APLICACIÓN

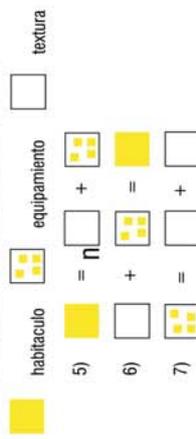
LA INTENCIÓN ES CONSTRUIR UN DIAGRAMA QUE INTENTA HACER UNA ANALOGÍA A LA MORFOLOGÍA URBANA DE LA ZONA. RACIONALIZANDOLA MEDIANTE UN MÓDULO FRAC TAL EN TRES DIMENSIONES (QUE ES CAPAZ DE REPETIRSE HASTA EL INFINITO EN DIFERENTES ESCALAS) Y ARTICULANDOLA CON UNA SERIE DE REGLAS PRECISAS SE DESENCADENA NUESTRA PROPUESTA DE ESPACIO PÚBLICO + VIVIENDAS. CONSIDERAMOS QUE EN ESTA ZONA DENSAMENTE SERVIDA ES POCO RENTABLE LA CONSTRUCCIÓN DE UN ESPACIO PÚBLICO COMO ÚNICA PROPUESTA (EN CONSONANCIA CON LA IDEA DE RE-DENSIFICAR LAS ÁREAS CENTRALES DE LA CIUDAD), CON ESTA ACTUACIÓN PRETENDEMOS RECONSTRUIR MORFOLÓGICAMENTE LA MANZANA QUE HA QUEDADO EN DESUSO, TENIENDO EN CUENTA DE ESTA MANERA EL ENTORNO URBANO

REGLAS

Conformación e implantación de las CÉLULAS en el terreno:

- 1) La CÉLULA es la agrupación del módulo fractal.
- 2) Todas las CÉLULAS deben tener acceso a la calle
- 3) 2 CÉLULAS colindantes son de alturas y materiales diferentes
- 4) Las CÉLULAS se adaptan a la topografía existente

Definición programática de las CÉLULAS en el terreno:



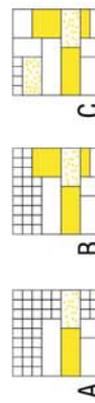
PROCEDIMIENTO:

El proceso se inicia estableciendo un habitáculo de manera arbitraria, luego se desencadenan las reglas 5.6.7 que evolucionan conformando la traza urbana. La implementación de esta secuencia en el territorio da lugar a infinitas configuraciones. Esta misma lógica se repite en múltiples escalas desde la conformación del equipamiento hasta la morfología de la ciudad

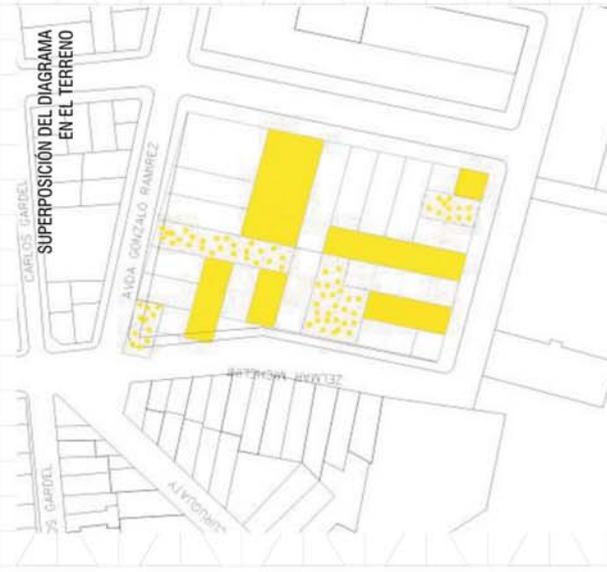
ENSAYO 1:



ENSAYO 2:



ENSAYO 3:



PARQUE URBANO

01. Relevamiento fotográfico :: preexistencias



indagar sobre lo existente ... como forma más directa de obtener datos de proyecto.
> construir / proyectar / producir sobre un predio <soporte> cargado de información

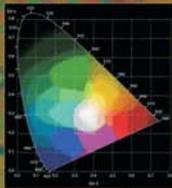
... del análisis de las preexistencias derivarán los datos que, vistos a la luz del diagrama/mapa, pasarán a ser componentes del proyecto transformándose, entonces, en nuevos elementos del mismo lugar.



02. Mapa color - temperatura

"ver" el proyecto

se buscará entonces del diagrama el potencial de :: reflejar las condiciones iniciales que se derivan de la situación del predio :: transformárlas en atributos / condiciones / cualidades del proyecto aun por resolver :: transmitir con claridad tales atributos...



... el ejemplo del mapa color - temperatura como referente de un diagrama de atributos <o gradaciones de un mismo atributo> asociados al color la imagen + herramientas informáticas + mapa color-temperatura >> diagrama ... si las preexistencias proporcionan las condiciones iniciales, la imagen fotográfica - o más bien la manipulación de la misma - será el instrumento generador del diagrama...

construcción del diagrama a partir de la manipulación de la imagen

- :: saturación
- :: abstracción
- :: duotono
- :: pixelado
- :: profundidad



...elaborar un mapa de las preexistencias > elementos :: tierra / verde / escombros / basura / cimientos

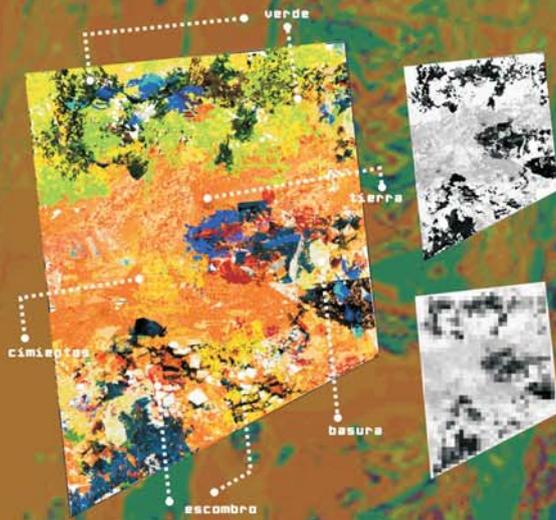
<condiciones iniciales del soporte del nuevo proyecto>

...producción / manipulación de la imagen generada:

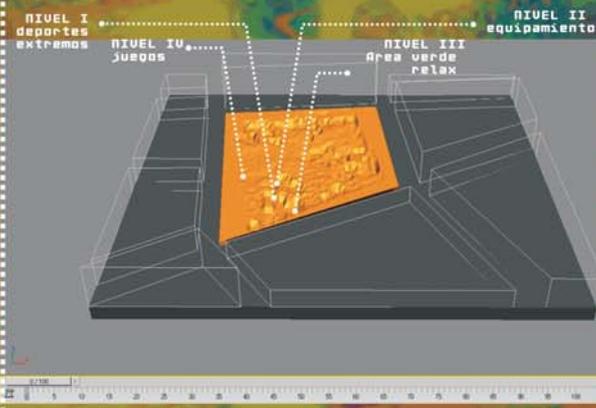
- abstracción de los elementos
- saturación
- relieve

...interpretación del resultado ::

mapa COLOR > asignación de nuevos atributos
mapa RELIEVE > ... nuevos procesos de manipulación de la imagen derivan en "graduaciones" de color que son interpretadas como valoración de INTENSIDAD de cierto atributo <nivel, cota, profundidad> que sugiere la representación de una nueva TOPOGRAFÍA, tema de proyecto.



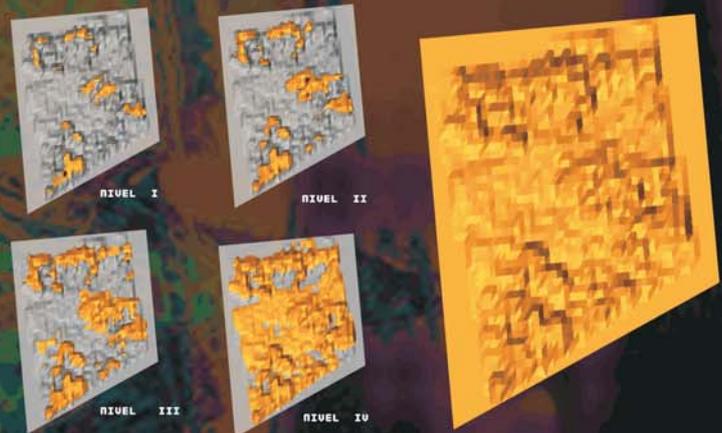
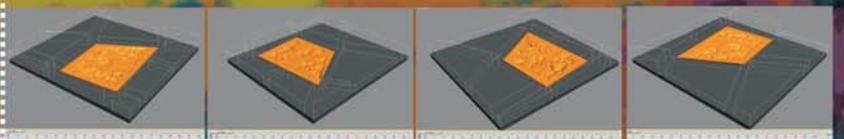
03. Generación de topografía :: definición de actividades



TOPOGRAFÍA

> temática del proyecto
... el programa PARQUE URBANO se ajusta a la temática en la medida que las actividades se organizan en función de las nuevas condiciones del predio.

... el programa se desarrolla naturalmente y por apropiación "libre" según la topografía generada se lo permita <deportes en áreas extensas, equipamiento en los puntos altos reconocibles, etc.>



El Cuadro que se presenta a modo de resumen de la presente investigación, intenta dar una visión rápida de lo analizado en las fichas de autores, textos y obras ya presentadas. No pretende establecer una localización definitiva de los mismos, dado que constituye un principio base de este trabajo, la comprensión dinámica de los procesos creativos. Por lo tanto no podría proponerse el Cuadro, más que como un mapa provisorio y cambiante de las relaciones y cercanías entre una serie de momentos clave del pensamiento diagramático y sus relaciones con la arquitectura, la filosofía, el arte y la técnica.

Es necesario aclarar también que algunas posiciones relativas podrían ser discutibles, en particular por dos cuestiones: la primera tiene que ver con la necesaria simplificación que implica ubicar un autor en una posición determinada. Esto solamente es posible, si se considera la parte de su trabajo más relevante, desde la mirada planteada en esta investigación, descartándose todas aquellas cuestiones que no coincidan con ello. En segundo lugar, por la propia definición de las categorías analíticas, las cuales constituyen una artificialidad construida para este trabajo. Cualquier definición de categorías es propiamente un recorte de una realidad compleja y difícilmente delimitable. Es lógico que algunas posiciones sean inexactas en la medida que se hagan visibles los alcances de los recortes realizados.

La cartografía propuesta toma como variable para la localización en el eje horizontal, la línea temporal desde los orígenes del pensamiento occidental hasta nuestros días, haciendo énfasis en aquellos momentos clave para esta reflexión. En dicho eje se colocan algunos exponentes de la filosofía y el pensamiento, que reflexionan en torno a los conceptos relevantes construyendo algunas contraposiciones clásicas que son necesarias para el debate. Dicha línea temporal abarca desde aproximadamente el siglo IV AC hasta nuestros días. Para facilitar la lectura la línea temporal no es proporcional al paso del tiempo, sino que amplía la mirada, a modo de zoom, en aquellos sectores más relevantes.

Mientras tanto en el eje vertical se grafica la evolución de una variable que tiene que ver con el posicionamiento del autor, texto u obra, entre quienes hacen más énfasis en lo metodológico o procesual y quienes se sitúan más cerca del pragmatismo o la elaboración de un significante puro. Es decir que se sitúan a los autores, textos y obras desde aquellos que tienden a elaborar un método, donde el pensamiento o la creación diagramática es un mediador con la obra, hasta aquellos cuyo desarrollo es propiamente un trabajo de diagrama en sí mismo. Paralelamente se reúnen con una serie de autores, relacionados con el mundo del pensamiento y la filosofía, que los acompañan, marcando pautas y desarrollos conceptuales que sirven de base para la elaboración de las reflexiones y los posicionamientos que hacen posible estas maneras de operar. Es decir que el Cuadro incorpora pensamientos y nuevas formas de operar dentro del complejo tejido de relaciones que se puede establecer en relación a las lógicas procedimentales.

En cuanto a los artistas o arquitectos que aparecen localizados hacia el sector de los procesuales|metodológicos puede destacarse que se pone de manifiesto un interés por la elaboración de una serie de reglas o procedimientos que establecen los mecanismos de partida para la elaboración del resultado propiamente dicho. Es decir que existe cierta independencia entre el método y el resultado, constituyendo el primero, el lugar de trabajo del autor o la obra y siendo el segundo una derivación posible de la aplicación de ese método. Algunos autores como Peter Eisenmann, Eduardo Arroyo o Greg Lynn, artistas como Acconci, Sophie Calle, etc., son ejemplos claros de quienes, por sobre todas las cosas, se dedican a diseñar métodos. Sin embargo, en todos los casos, cuando hablamos de *método o procedimiento* no nos referimos a un método general e invariable. Se trata siempre de la elaboración de un método que surja de las condiciones particulares del problema a resolver, un método que se reinventa en cada caso.

En cuanto a quienes aparecen situados más cerca del sector de los pragmáticos o del puro significante, es posible encontrar posiciones que tienen que ver con la creación y elaboración de un diagrama en sí mismo. Es decir que la obra en sí, es el resultado de la traslación directa del diagrama, sin mediación alguna entre el diagrama estudiado y la consecuencia material o formal. Es por esto que podemos afirmar que en estos casos el procedimiento es el diagrama en sí. La arquitectura de Kasuyo Sejima es quizá uno de los ejemplos más claros de este método o procedimiento

creativo, por el cual se pasa del concepto directamente al edificio sin pasar por el peaje de las convenciones, o de los símbolos aceptados. Algunos artistas como Sol Lewitt o Felix Gonzalez Torres pueden ser localizados en torno a estas ideas.

Asimismo, se plantea a modo de exploración, una serie de manchas con formas complejas, que atraviesan el Cuadro a manera de campos de relación, de forma de establecer vínculos y dependencias en las líneas de pensamiento y acción presentadas. Es posible leer el Cuadro, siguiendo también estas manchas, y visualizando relaciones indirectas, establecidas no por directa evolución o determinismo, sino por caminos más sinuosos. Muchos de estos caminos involucran autores o textos de muy diferentes épocas, entre los cuales puede leerse una afinidad de base, que explica la necesidad de relacionarlos. Sería impensable, ensayar solamente una interpretación dependiente de la línea temporal para explicar las notables evoluciones y derivaciones de los posicionamientos aquí presentados. Una idea que en algunas épocas puede ser infravalorada, puede resurgir con fuerza mucho tiempo después. Es necesario mapear claramente las incidencias de las ideas y su diferente surgimiento y desaparición en los diferentes momentos para comprender claramente que nada hay de extremadamente novedoso en las posiciones de algunos autores contemporáneos. Nada más (y nada menos) que el resurgimiento y la puesta en valor de algunas proposiciones e ideas dejadas de lado por la consagración de algunas otras. Este desvelamiento, evidenciado a lo largo de esta investigación, no hace otra cosa que poner en primer lugar la necesidad de transformar la mirada visual en mirada crítica. Es decir que este trabajo, pone en evidencia, que se hace valioso visitar posiciones, muchas veces dejadas de lado por la arquitectura el pensamiento y el arte, que no han sido explotadas en toda su plenitud.

Resulta también interesante, encontrar campos de relación entre ideas y posicionamientos que se ubican en los extremos. Estas manchas que cruzan verticalmente el cuadro, son quizá las que revisten mayor interés para la comprensión, dado que permiten visualizar claramente, el grado de interacción e influencias mutuas que se establece entre los diferentes autores y sus posiciones relativas dentro del Cuadro.

Para finalizar, conviene aclarar que este Cuadro debe ser leído como un mapa abierto, que permita la aparición y el acoplamiento de otros autores, en la medida que su pensamiento o acción sea analizada críticamente. El perfilamiento de la mirada que este trabajo plantea, fue realizado aquí, como primer ensayo, sobre la base de estudiar aquellos autores que permitan establecer un acuerdo generalizado. Sin embargo sería posible, dado lo antedicho, ejercitar la crítica de la obra o el pensamiento de algún autor en particular, mediante el ensayo de su integración o no dentro del mismo y de cual podría ser su posición relativa así como los campos de relación que conforma o modifica.