

05

Investigación Proyectual

TEORÍAS PROYECTIVAS

Textos y Proyectos de Reflexión en Arquitectura

Fernando Aliata

Peter Eisenman

Antoine Picon

Jesse Reiser

Nanako Umemoto

Roberto Bogani

Santiago Miret

Michael Young

Kutan Ayata

Federico Garrido

Compilación y Edición

Santiago Miret y Maximiliano Schianchi

mip

05

Investigación Proyectual

TEORÍAS PROYECTIVAS

Textos y Proyectos de Reflexión en Arquitectura

Investigación Projectual

Teorías Projectivas / Textos y Proyectos de Reflexión en Arquitectura. - 1a ed. - Ciudad autónoma de Buenos Aires : Diseño, 2022.

562 p. ; 21 x 15 cm.

ISBN: 978-1-64360-602-6

1. Arquitectura . 2. Investigación. I. Título.

CDD 720.1

Maestría en Investigación Projectual del Centro POIESIS

Director: Jorge Sarquis

Codirector: Santiago Miret

Coordinación: María Laura Álvarez

Serie Tesis

Director de la colección: Santiago Miret

Editor: Arq. Guillermo Raúl Kliczkowski

Diseño gráfico: DG Cecilia Ricci

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en Argentina / Printed in Argentina

La reproducción total o parcial de este libro, en cualquier forma que sea, idéntica o modificada, no autorizada por los editores, viola derechos reservados; cualquier utilización debe ser previamente solicitada.

© 2022 Diseño Editorial

ISBN: 978-1-64360-602-6

ISBN EBOOK: 978-1-64360-603-3

Marzo de 2022

En venta:

LIBRERÍA TÉCNICA CP67

Florida 683 - Local 18 - C1005AAM Buenos Aires - Argentina

Tel: 54 11 4314-6303 - Fax: 4314-7135 - E-mail: cp67@cp67.com - www.cp67.com

FADU - Ciudad Universitaria

Pabellón 3 - Planta Baja - C1428BFA Buenos Aires -Argentina

Tel: 54 11 4786-7244

05

Investigación Proyectual

TEORÍAS PROYECTIVAS

Textos y Proyectos de Reflexión en Arquitectura

Fernando Aliata

Peter Eisenman

Antoine Picon

Jesse Reiser

Nanako Umemoto

Roberto Bogani

Santiago Miret

Michael Young

Kutan Ayata

Federico Garrido

Compilación y Edición

Santiago Miret y Maximiliano Schianchi

diseño

mip

POIESIS
ΠΟΙΗΣΙΣ

Índice

Introducción	7
Maximiliano Schianchi	
Parte 1 - Historia	
Historia del Proyecto	21
Fernando Aliata	
Parte 2 - Teoría	
Lateness	239
Peter Eisenman	
Arquitectura y la Política de la Materialidad	249
Antoine Picon	
Gabinete de Curiosidades	261
Jesse Reiser y Nanako Umemoto	
Intraestructuras	299
Roberto Bogani	

Parte 3 - Dibujo

Diagrama como Comportamiento Santiago Miret	365
Dibujos, Objetos, Edificios Michael Young y Kutan Ayara	399
Clasicismo Sintético Federico Garrido	433
Parte 4 - Proyecto	
Habitar Singular Plural Maximiliano Schianchi	457
SuperMall Federico Menichetti	495
Continente, Contentedor, Contenido María Teresa Arteaga Botero	519
Promenade Colectiva Federico Berardi	537
Epílogo María Laura Álvarez	557

Introducción

Maximiliano Schianchi

Teorías Proyectivas opera en la intersección entre los términos *teoría* y *proyecto*. De esta manera, se propone la construcción de ese vínculo desde la perspectiva de textos de varios autores. El libro está organizado en cuatro partes. El orden y contenido de cada una de las secciones no presenta un correlato cronológico sino lógico, vinculado internamente en forma temática.

I

La primera parte, Historia, se focaliza en el curso brindado por el profesor Fernando Aliata en el marco de la Maestría en Investigación Proyectual.

El seminario Historia del proyecto. Estrategias Proyectuales del Clasicismo a la Modernidad se desarrolla a lo largo de 4 clases en las que Aliata realiza un recorrido histórico sobre los diferentes procedimientos proyectuales que se fueron produciendo en la arquitectura de Occidente, desde el Renacimiento hasta el presente.

La clase 1 expone diferentes estrategias proyectuales a partir de la noción de *paradigma* propuesta por el filósofo Thomas Kuhn. Aliata identifica en el siglo XV un primer quiebre en el transcurso de la historia de la Arquitectura. Es en ese momento cuando la disciplina origina el *proyecto*, el cual es un modo específico de operar que reemplaza al método fragmentario que existía hasta entonces. Junto con el desarrollo del proyecto surge la idea de restitución del lenguaje clásico, de la denominada Edad de Oro de la Antigüedad, y es a través de la *taxis* que el arquitecto pone

en relación las diferentes partes con el todo y el todo con las partes. En este contexto aparecen dos figuras fundamentales: Filippo Brunelleschi y Leon Battista Alberti. Brunelleschi no sólo es quien constituye el gen del arquitecto como lo conocemos en la actualidad sino que, además, es quien perfecciona la *perspectiva* como método de dibujo. Alberti, por su parte, escribe un libro fundamental para la teoría de la época y de los siglos posteriores: *De re aedificatoria*. Respecto a las estrategias proyectuales del Renacimiento, Aliata las resume en *restitución tipológica* (como en el caso de Palladio) y *yuxtaposición* (por ejemplo, en Bramante). Si bien estas estrategias se extenderán durante todo el siglo XVI, el clásico seguirá evolucionando como sistema más allá en el tiempo.

Aliata dedica, también, un pormenorizado estudio a Francia. Detalla que lo que surge allí hacia el siglo XVII, a partir de la introducción del nuevo lenguaje por parte del italiano Sebastiano Serlio, es la *composición* como nueva estrategia para el desarrollo de proyectos. En Francia la Arquitectura es caracterizada por su carácter urbano y monumental. No obstante, lo más novedoso en Francia no es la difusión del estilo barroco, sino el fuerte vínculo entre Arquitectura y Estado. Esta asociación trae como consecuencia el desarrollo de un saber académico a partir de la fundación de la Academia de Arquitectura, quien será la encargada tanto de la habilitación de escuelas particulares como de la organización de concursos de Arquitectura. En este sentido, la aparición de Claude Perrault y su proyecto ganador del concurso para la fachada oriental del Museo del Louvre resulta una primera manifestación de lo que luego será el *neoclasicismo*.

En este momento Aliata introduce una figura fundamental en el desarrollo de la arquitectura francesa en particular, y de la historia de la Arquitectura en general: Jacques François Blondel. Entre muchos aportes realizados por Blondel destacan, principalmente, los relativos a la enseñanza y a la teoría, a partir de la publicación de libros y de nociones como *programa* y *carácter*. Serán dos alumnos de Blondel, Étienne-Louis Boullée y Claude-Nicolas Ledoux, quienes serán fundamentales para el desarrollo de la arquitectura del siglo XVIII, aplicando en sus proyectos los conceptos de *autonomía* y *gigantismo*.

La clase 2 se centra en el lugar que ocupa Francia entre 1750 y 1850 como factótum de nuevas teorías proyectuales. Parte de esto resulta evidente en la Enciclopedia de Diderot y d'Alembert, la cual dará comienzo a lo que se conoce como *enciclopedismo* (o la democratización del conocimiento). En esta época se modifica, entonces, la enseñanza de la Arquitectura. El desarrollo de la disciplina debe atender ahora a la sociedad emergente y, al mismo tiempo, a la construcción de los edificios para las nuevas instituciones del Estado. En este contexto emerge la figura de Jean-Nicolas-Louis-Durand (alumno, a su vez, de Boullée), quien logra sintetizar toda la tradición acumulada en un original método de proyecto basado en el análisis comparativo de arquitecturas desde el punto de vista tipológico. Lo que construye Durand es una metodología abstracta de composición, por fuera de la yuxtaposición de elementos. En uno de sus libros despliega este mismo sistema de proyecto en múltiples programas diferentes, evidenciando de esta manera la versatilidad del mismo. De este modo, con la invención de nuevos tipos, puede hacer frente a los programas inéditos que están surgiendo en ese momento.

El siguiente capítulo en la historia de las estrategias proyectuales corresponde a la ineludible *École des Beaux-Arts*. En esta época, conocida como Edad de la Restauración, comienza a perderse la idea de una arquitectura neoclásica y universal que desestime las arquitecturas regionales y surgen nuevamente las arquitecturas propias de cada región. Por otro lado, respecto a la enseñanza, las academias habían sido disueltas a fines del siglo XVIII, lo que resulta en la creación de una escuela de bellas artes que incorpora varias disciplinas, entre ellas, la Arquitectura. En este momento aparece la idea de partido (*parti*) como definición de un primer esquema que contiene las potencialidades de desarrollo del edificio. Una vez elegido el *parti*, surge la composición para organizar los elementos.

Aliata reflexiona sobre como los cinco conceptos principales (*tipo, modelo, carácter, partido, composición*) construyen a lo largo de los siglos una teoría del proyecto, más allá de los estilos; la cual llega, incluso, hasta la Arquitectura Moderna.

La clase 3 hace foco en la Arquitectura del denominado Movimiento Moderno y en la arquitectura contemporánea. Aliata, no obstante, comienza este periplo por las figuras de dos de los teóricos más importantes del siglo XIX: Eugène-Emmanuel Viollet-le-Duc y Gottfried Semper. El primero, al valorar la importancia de la estructura por sobre cualquier otro aspecto de un edificio; el segundo, al proponer el origen no mítico sino antropológico de la Arquitectura. Al mismo tiempo, destaca la aparición a principios del siglo XX del nexo -en términos proyectuales- entre ambos siglos: Auguste Perret. A partir del desarrollo del hormigón armado, Perret será determinante para el progreso de la Arquitectura Moderna. Más aún, en su estudio trabaja durante más de un año el mismo Le Corbusier.

En este contexto surge, a partir de Louis Sullivan, la teoría del Funcionalismo y el apotegma “la forma sigue a la función”. Sin embargo, señala Aliata (siguiendo a Rowe), los arquitectos modernos no logran desprenderse por completo de la tradición clásica. Y, en definitiva, no llega a haber un código común para el Movimiento Moderno (excepto por el Higienismo) sino experiencias arquitectónicas personales. En línea con Corona Martínez, Aliata observa que, si bien la Arquitectura Moderna es revolucionaria en muchos aspectos, no lo es respecto a la metodología de enseñanza, la cual sigue esencialmente sin modificaciones. Lo que comienza a suceder hacia mediados del siglo XX es la crítica a la Arquitectura Moderna respecto a la falta de carácter.

A partir de 1950 surge como alternativa al Funcionalismo la denominada Arquitectura de Sistemas. Esta estrategia proyectual se rige, sobre todo, por la idea de *flexibilidad*. Afirmar Aliata que esto produce un cambio importante ya que, a partir de ahora, el arquitecto no es quien *diseña* el detalle sino quien *organiza* la relación entre elementos. En esta etapa cabe destacar la relevancia de oficinas de Arquitectura como Team X, Archigram o Alison & Peter Smithson.

La clase 4 destaca la multiplicidad de estrategias proyectuales contemporáneas. Comienza en la década de 1970 con el Posmodernismo y el

regreso del proyecto tipológico. Es en esta época, asegura Aliata, que el foco hay que ponerlo sobre Italia e Inglaterra. Es decir, en autores como Aldo Rossi, Manfredo Tafuri, Bruno Zevi, Reyner Banham. Comienza, entonces, una fuerte crítica a la Arquitectura Moderna. En Argentina, ese cambio en el modo de proyectar tendrá su réplica en la experiencia pedagógica de La Escuelita.

Según Aliata, lo que se produce entre fines del siglo XX y principios del siglo XXI es la aparición de una multiplicidad de paradigmas. Como regla general, el surgimiento (luego del *partido* y de la *tipología*) del *proceso*. Al respecto, dos ingleses son muy influyentes en este período. Por un lado, el teórico Reyner Banham, quien desde sus textos aboga por una arquitectura *a-formal* y *a-tipológica*. Por otro lado, el arquitecto Cedric Price, quien va a proponer desde sus proyectos una arquitectura netamente de sistemas.

Simultáneamente, en Estados Unidos surge el grupo Five Architects, conformado por Peter Eisenman, Richard Meier, John Hejduk, Michael Graves y Charles Gwathmey. De todos sus integrantes, quien tendrá una carrera más destacable en los términos que nos ocupan será Peter Eisenman. Trabajando fundamentalmente con la forma, Eisenman genera en sus proyectos operaciones de transformación; documentando, explicitando, transparentando el proceso. Lo valioso, además, es que de igual manera escribe textos que son esenciales todavía hoy.

Hacia el final, Aliata reflexiona en torno a la aceleración de la contemporaneidad a partir de dos arquitectos: Rem Koolhaas y Bernard Tschumi. Lo que vincula a ambos, para Aliata, es el desencanto respecto a la idea de que la arquitectura tenga el poder (o el deber) de ser catalizadora de cambios sociales. Actualmente, no sólo se han modificado las estrategias proyectuales sino también el rol del arquitecto, poniendo en crisis aquella idea del profesional que conoce y controla en forma total el proyecto y la obra.

En definitiva, lo que propone Aliata es una manera diferente de leer la Historia de la Arquitectura, reflexionando sobre el hacer Arquitectura; es decir, sobre el acto de hacer proyecto.

II

La segunda parte, Teoría, vincula a partir de este tópico a cinco autores: Peter Eisenman, Antoine Picon, Jesse Reiser, Nanako Umemoto, y Roberto Bogani.

Peter Eisenman desarrolla un recorrido por toda su carrera, desde su viaje iniciático con Colin Rowe en Europa hasta su última producción, que ocupará el núcleo de la presentación: *Lateness*, el libro escrito en conjunto con Elisa Iturbe.

Para los autores, la noción de *lateness* está relacionada directamente con la alteración del tiempo en relación a los objetos físicos. Eisenman afirma que la posibilidad de un proyecto crítico no se encuentra hoy en la novedad en sí misma, sino en la idea de *lo tardío*, concepto que desarrolla profusamente a lo largo de su presentación y que toma de Theodor Adorno. Así, la idea de *lateness* se propone como una forma de criticidad más allá de la invención de nuevas formas; una resistencia a la expresión personal y subjetiva. Repensando la relación entre forma y tiempo, lo nuevo se subsume a lo tardío en relación a lo convencional en Arquitectura. Esta concepción del tiempo es diferente a la dialéctica del siglo XX en Arquitectura, basada en el rechazo a lo anterior. Eisenman sostiene que actualmente podríamos estar habitando lo que él denomina la época posdigital y, de alguna manera, su libro podría funcionar como un ataque indirecto a lo digital en Arquitectura. De hecho, afirma que lo digital efectúa un retorno a la idealización del presente, de igual manera como sucedía con el Movimiento Moderno.

Hacia el final, Eisenman afirma que, en los edificios, lo relevante surge a partir de la “*alteración de la convención*”. De este modo, lo que *lateness* propone no es la alteración sobre las convenciones mismas sino sobre las relaciones entre las mismas convenciones. Lo tardío aparece en ocasión del desplazamiento de la convención a partir de una nueva relación entre las partes de una obra de Arquitectura.

Antoine Picon presenta un texto, a partir de su libro *La matérialité de l'architecture*, en el cual construye la relación entre arquitectura, materialidad y política en el contexto contemporáneo. Afirma que es tiempo de que la Arquitectura, como disciplina, no necesariamente dé respuesta, pero sí que elabore otras preguntas. Estas preguntas deberían poder responder a dos dimensiones fundamentales: por un lado, a las experiencias sensibles más tangibles sobre lo material y, por otro lado, al ornamento. Respecto a la tríada materia-material-materialidad, observa que el último de los términos implica, en principio, una relación entre nosotros y el material y, luego, esa materialidad es netamente epocal. Según Picon, la Arquitectura construye el mundo material exterior al tiempo que nos construye como individuos a partir de nuestra relación con él.

Picon sostiene que la Arquitectura provoca sensaciones, efectos y afectos, y es a partir de la construcción de posibilidades de situaciones que puede desplegar todo su potencial político. Más aún, afirma que el ornamento, siendo simbólico, también es político. Además, es dinámico, vinculado a una época; dando lugar a lo que Picon denomina *decor*. Finalmente, insiste en que lo mejor que puede lograr la Arquitectura es sugerir posibilidades, ampliar el campo sin necesariamente responder a todos los interrogantes. Al organizar materialmente nuestra relación con el entorno físico, la Arquitectura tiene la posibilidad de ser profundamente política.

Jesse Reiser, socio fundador junto a Nanako Umemoto de RUR Architecture DPC, realiza un exhaustivo recorrido de la oficina desde su formación hasta la actualidad, describiendo cada una de las fases que fue atravesando el estudio en más de 30 años de carrera. Reiser comienza destacando la importancia que tuvieron los concursos de Arquitectura en la década de 1990 para quienes recién se estaban iniciando en la profesión. Durante la conferencia describe y detalla de manera muy precisa las particulares vicisitudes que debió enfrentar la oficina en tres de sus últimas obras. En este punto, es valioso destacar como Reiser puede oscilar desde un discurso estrictamente académico, a partir de su amplia experiencia como profesor, a un discurso más llano, relacionado exclusivamente con

la materialización de un edificio o, incluso, lo determinante que puede resultar en un proyecto el contexto geográfico inmediato.

Quizás uno de los puntos más interesantes del discurso de Reiser, respecto a la práctica de RUR Architecture, sea el hecho de pensar en el desarrollo de *series* de proyectos, más allá de cada uno de los encargos individuales, enmarcándolos así en un proyecto general que vincula a todos a lo largo del tiempo.

En su artículo, Roberto Bogani construye exhaustivamente la noción de *infraestructuras* como “*sistemas que intervienen en la construcción del proyecto arquitectónico; fabrican relaciones entre elementos y componentes, generan emergentes espontáneos y producen singularidad.*” Al respecto, es valiosa la actualización que realiza Bogani del concepto de *sistema*, entendiendo a éste (en el caso de los sistemas materiales) como una organización compleja de elementos diversos con la capacidad de transformar sus relaciones internas. Esta idea de la transformación es especialmente relevante ya que entiende al sistema como una entidad dinámica. Al mismo tiempo, desarrolla la noción de *autonomía* como el potencial de singularización que posee un proyecto.

Bogani rechaza la idea de que un sistema debe permanecer en equilibrio para mantener su consistencia, y diferencia los sistemas cerrados de los sistemas abiertos, a partir de que estos últimos modifican su estructura al recibir información del entorno. En definitiva, lo pertinente es la distinción que debe realizarse en los sistemas abiertos al momento de operar en disciplinas estrictamente “materiales”, como la Arquitectura o el Urbanismo. Sin más, cualquier sistema puede ser pensado en torno a variaciones.

Bogani desarrolla pacientemente diversas nociones en torno a sociólogos como Talcott Parsons y Niklas Luhmann. A lo largo del texto se despliega una serie de autores que han trabajado activamente con teorías de sistemas. Se presentan conceptos de Gregory Bateson (el *contexto*), de Spenser Brown (la información a partir de la *diferencia*), Humberto

Maturana (la *autopoiesis*), Norbert Wiener (el *sistema no lineal* a partir de los estímulos del exterior), Magoroh Maruyama (la *morfostasis* y la *morfogénesis*) y Gilles Deleuze (el *diagrama* como herramienta operatoria y transformadora). En suma, según Bogani, a un proyecto lo definen las operaciones que logran que el sistema se produzca y reproduzca.

Puesto a definir con mayor precisión una intraestructura lo hace en términos de “*relaciones internas que determinan las estructuras de un proyecto en funcionamiento*”. Es decir, un sistema definido por las relaciones y naturaleza de sus componentes; lo cual pone en relieve las propiedades emergentes resultantes de la relación entre elementos por sobre las propiedades específicas de cada uno de ellos. Por último, pensando en la organización como el problema fundamental en el proyecto, Bogani enfatiza que la noción de infraestructuras constituye un “*aporte específico a los modos proyectuales existentes*” bajo la forma de *sistema* y bajo la operatoria de la *acción*.

III

La tercera parte, Dibujo, reúne en torno a este tema a cuatro autores: Santiago Miret, Michael Young, Kutan Ayata y Federico Garrido.

El artículo de Santiago Miret desarrolla la idea de *diagrama* a partir de la noción general de *abstracción*. Esto permite generar naturalmente un vínculo entre el pasado y el presente de la disciplina. Define al diagrama, en principio, como comportamiento organizativo. O, más precisamente, como organización con comportamiento en potencia: “*el diagrama es el soporte material de un sistema de relaciones entre elementos*” que producen sentido y coherencia interna. De alguna manera el diagrama posee, al mismo tiempo, independencia y vínculo con el objeto real. No obstante no debemos olvidar que, entre lo más concreto y lo más abstracto, la construcción de diagramas es fundamentalmente geométrica.

Miret sostiene que, definitivamente, Peter Eisenman resulta el autor principal en torno al tema. Ya sea desde su práctica o desde su teoría, Eisenman afirma que el diagrama puede funcionar como un medio por el cual la Arquitectura no esté obligada a significar, ni interiormente ni exteriormente. Al mismo tiempo, con precisión Miret referencia a Anthony Vidler y su trabajo con tres pensadores y sus ideas fundamentales: Charles Peirce y el *signo*, Michel Foucault y el *panóptico*, y Gilles Deleuze y la *máquina abstracta*. Tampoco olvida a Sanford Kwinter, quien entiende al diagrama como una “serie de procesos de información” y no como un “objeto”.

Lo interesante en el texto de Miret es la concepción que construye del diagrama no hacia el pasado, como representación de lo existente, sino hacia el futuro, creativa y proyectivamente.

Young & Ayata, la oficina dirigida por Michael Young y Kutan Ayata, produce indistintamente proyectos de dibujos, de objetos y de edificios. La conversación que se transcribe profundiza en estos tres ámbitos en igual medida. En ella declaran su gusto por los dibujos de Miralles, lo cual acaba siendo sumamente relevante en una práctica como la actual donde las representaciones son producidas, en su gran mayoría, por medios digitales. En este sentido, Young y Ayata reflexionan sobre la enseñanza que puede ofrecernos la historia del dibujo en Arquitectura que pueda ser pertinente en el contexto actual. Del mismo modo declaran con entusiasmo su interés por disciplinas como la pintura, la fotografía, el cine o el grabado, y cómo éstas nutren sus proyectos.

Una de las ideas más estimulantes que presentan es la de *fantasma*, el cual surge a partir de la manipulación y transformación de precedentes; no como algo congelado que cierra sino, por el contrario, como una posibilidad de apertura, de nuevas potencialidades. En esta línea de pensamiento desarrollan también la noción de *extrañamiento*. Es decir, la descontextualización mediante el uso de herramientas digitales, y la producción y aparición (a partir de la transformación de antecedentes) de resultados inesperados. Del mismo modo, Young y Ayata se interesan

por el ornamento y la decoración, reflexionando sobre qué significa, en la actualidad, dibujar. Entendiendo, también, que la técnica no es un medio sino un fin.

Hacia el final de la conversación presentan uno de sus últimos proyectos, donde se explayan sobre su concepción de la Arquitectura como el resultado de un esfuerzo conjunto de múltiples medios involucrados.

El texto de Federico Garrido despliega, a partir de una investigación propia, los últimos avances respecto del uso de inteligencia artificial y de modelos de *machine learning* en Arquitectura. Lo relevante es que lo hace no sólo desde proyecto sino, también, desde la historia de la disciplina. Garrido afirma que las herramientas digitales surgidas en las últimas décadas pueden ser útiles tanto para producir arquitectura como para revisar la historia de la disciplina a partir de una relectura de proyectos históricos.

Detallando con mucha precisión cada una de las diferentes fases de la metodología propuesta, la investigación entrena un modelo de *machine learning* para poder replicar a otras aplicaciones las capacidades aprendidas. Más aún, con este aprendizaje aprendido, el modelo podría predecir información arquitectónica. La investigación, en concreto, pretende la digitalización de casos históricos de la Arquitectura atendiendo la idea de familias o series de proyectos. Dando pie a una continuación, el artículo no omite el hacerse preguntas respecto a la pertinencia de los resultados obtenidos.

IV

La cuarta parte, Proyecto, presenta proyectos de tesis en curso desarrollados por maestrandos en el marco de la Maestría en Investigación Proyectual: Habitar Singular Plural, de quien escribe; SuperMall, de Federico Menichetti; Continente, Contenedor, Contenido, de María Teresa Arteaga Botero; y Promenade Colectiva, de Federico Berardi.

Los proyectos que aquí se muestran (como todos los realizados en la maestría) son relevantes en cuanto *teoría y proyecto* no son ideas abstractas que se encuentran disociadas sino, por el contrario, ambas nociones se van construyendo progresivamente. Conforme avanza la construcción de la tesis, la teoría y el proyecto se irán informando en forma recíproca, consolidándose mutuamente, al tiempo que dotando de coherencia interna a la investigación proyectual.

V

Finalmente, el libro concluye con un epílogo escrito por María Laura Álvarez, coordinadora general del Centro POIESIS desde el año 2010 y coordinadora de la Maestría en Investigación Proyectual desde su inicio. En el texto Álvarez da cuenta de los diferentes períodos que ha atravesado la maestría hasta consolidarse en el cuerpo académico que es en la actualidad. Con la experiencia que brinda el hecho de haber participado durante más de 20 años, la autora detalla que lo que ha caracterizado al espacio desde un comienzo es el auspiciar la formación desde la investigación, dando lugar al intercambio y al debate, fundamentalmente a partir de la epistemología de la Investigación Proyectual desarrollada por Jorge Sarquis.

Álvarez ahonda en la importancia tanto de los talleres de Investigación Proyectual como de la participación de profesores externos al Centro POIESIS ya que, como bien señala, la Maestría en Investigación Proyectual es aquella que tiene como principio y fin al Proyecto.

Parte 1

Historia

Historia del proyecto. Estrategias Projectuales del Clasicismo a la Modernidad

Fernando Aliata

El texto que se presenta a continuación corresponde a la desgrabación del Seminario Historia del proyecto. Estrategias Projectuales del Clasicismo a la Modernidad que Fernando Aliata dictó los días 6, 13, 20 y 27 de noviembre de 2020 en la maestría de Investigación Projectual del Centro Poesis FADU UBA. En la revisión realizada por el autor se ha decidido mantener en lo posible el tono coloquial y se ha resuelto no colocar notas, más allá de aquellas referidas a textos citados explícitamente, a los efectos de no desvirtuar el género ensayístico y el tono didáctico del curso. Las fuentes utilizadas para la elaboración de las clases son las que figuran en la bibliografía.

El autor agradece a los arquitectos Eduardo Gentile, Fernando Gandolfi, Ana Otavianelli y Francisco Vilchez por permitirle publicar sus fotografías y particularmente a Eduardo Gentile quien leyó este texto e hizo importantes sugerencias que fueron incorporadas a la versión final.

Restitución y Yuxtaposición

Paradigmas

Este curso busca analizar someramente lo que podríamos denominar como la historia del proyecto en la arquitectura de Occidente, desde el Renacimiento hasta la actualidad. La idea es tratar de señalar, entre otras cosas, cómo han proyectado los arquitectos a lo largo del tiempo; qué métodos

usaron, bajo qué protocolos; cómo se aprenden y se enseñan los conocimientos en esta disciplina, cuáles son sus límites; qué relación existe entre los modos de proyectar y los insumos que se utilizan. Lo vamos a ver históricamente, pero no intentaremos acercarnos al modelo de una historia de la arquitectura por estilos o por movimientos, sino que nos vamos a centrar en el lugar dónde se producen cambios y transformaciones en los modos de operar, y también vamos a indagar acerca de cuál es el imaginario, el equipamiento mental y las estrategias que en las diferentes etapas utilizan los arquitectos. Todo esto dentro de los límites de un formato de cuatro clases teóricas, por lo que necesariamente tendremos que dejar muchos conceptos de lado o en algunos casos tratarlos someramente.

Para acercarme un poco a este encuadre general, voy a empezar desde la historia de las ideas y desde una noción que fue presentada por Thomas Kuhn hace más de 60 años en un libro que se llama *“La estructura de las revoluciones científicas”*. Un libro que fundamentalmente trata sobre la formación de “epistemes” o “paradigmas”, que serían algo así como los fundamentos que ofrece la ciencia durante un período de tiempo determinado. Kuhn plantea que a lo largo de un ciclo dado existen una serie de ideas que son compartidas por una comunidad científica, o sea que son protocolos específicos, directorios de investigación, nociones, axiomas, en la cual todos se ponen de acuerdo y eso es lo que moviliza dentro de una etapa histórica precisa una etapa histórica el desarrollo de una ciencia. Muchas veces cuando ese paradigma no tiene respuesta a ciertos fenómenos que se van desarrollando a partir de nuevas investigaciones, cambia. El ejemplo más fácil, que todos conocemos, es la mudanza del paradigma geocéntrico al heliocéntrico, que sucede durante el período que llamamos comúnmente Renacimiento. Se trata del pasaje de la idea de que la Tierra es el centro del universo a la idea de que el Sol ocupa dicho centro y que la Tierra gira alrededor de él. Es decir, transitamos de la teoría Ptolemaica a la Copernicana. Si previamente había un acuerdo generalizado en que la Tierra era el centro del universo porque de alguna manera es lo que la simple observación empírica nos determina, los descubrimientos de Copérnico y Galileo y luego la “mecánica celeste” desarrollada por Kepler y Newton van a constituir una nueva episteme que tuvo enormes repercusiones en todos los campos.

Aún fuera de la ciencia, en el campo del arte o la arquitectura, podemos encontrar a lo largo del tiempo muchos paradigmas que se construyen, se desarrollan, tienen una duración en el tiempo. Paradigmas donde hay un acuerdo de ideas, principios, métodos, y luego por algún motivo o por una serie de motivos estos paradigmas entran en crisis. Lo interesante y lo que me lleva a estas reflexiones es intentar aplicar esta idea del paradigma a las formas de proyectar. Lo que dice originalmente Kuhn, y lo que dicen también en nuestro campo autores como García Germán, es que a veces existen epistemes que conviven, que están solapados entre sí. Uno podría decir que hoy en la arquitectura, hay varios paradigmas válidos. Hay arquitecturas digitales, arquitecturas vinculadas con la ecología, con ciertas formas de arte, o con cierto conjunto de principios como el llamado Minimalismo, que conviven entre fines del siglo XX y principios del XXI como paradigmas diferenciados. Hay otros momentos, en cambio, en los cuales los paradigmas son absolutamente homogéneos, como la larga época del clasicismo, donde casi no aparecen fisuras, ni se comparan espacios con otros paradigmas.

A partir de este enfoque las lecturas que fui haciendo me llevaron a construir, a manera de ensayo, un esquema de paradigmas o de modos de proyecto que los voy a llamar de esta forma: *restitución*, *yuxtaposición*, *composición cerrada* o *composición abierta*, *función*, *tipo*, *sistema*, *proceso*, *diagrama* y *analogía*. No son los únicos, ni tampoco su nominación es una creación personal, pero son los que me interesaron y de alguna manera pude profundizar hasta este momento. Seguramente podríamos contabilizar muchos más, pero a los efectos de la duración del curso y de mis propias limitaciones nos detendremos aquí. Todos ellos conforman el universo que vamos a enfrentar en este recorrido. Una narración que entiendo puede resultar una forma distinta de leer la historia, que conecte más directamente a esta disciplina con las preocupaciones de ustedes, con la reflexión sobre el “hacer arquitectura”.

Partiendo entonces de esta taxonomía a priori, utilizo como introducción conceptual, algunas ideas desarrolladas originalmente por Alfonso Corona Martínez, quien hizo una de las primeras reflexiones en la Ar-

gentina sobre el tema del proyecto, sobre las paradojas que contiene el acto de proyectar. En realidad, nos dice Corona Martínez, el diseño es la invención de un objeto por medio de otro que lo precede en el tiempo y esto es, precisamente, el proyecto. En el proyecto la obra, el objetivo final, se va materializando en la medida que vamos dibujando, vamos sacando de la cabeza las ideas y las vamos llevando al papel. En efecto, pasamos de un primer objeto *proyecto* a un segundo objeto que llamamos *obra*. Además, el diseñador inventa el objeto en el acto mismo de proyectarlo, o sea, dibuja un objeto inexistente cada vez con mayor precisión. Es un proceso en transformación permanente que se va perfeccionando en el papel o en la computadora, hasta llegar de alguna manera a poder ser comunicable a los que tienen que materializarlo. En la medida que logro aclarar mis ideas y las puedo representar en su verdadera forma y magnitud, con todas las indicaciones técnicas que van a servir a su construcción, finalizo una etapa. Pero el proyecto va a terminar sólo cuando concluya la obra, ya que muchas veces la obra nos plantea nuevos desafíos a los que debemos responder. Además (es lo curioso del proceso de diseño), a medida que vamos haciendo el dibujo o el boceto, las mismas representaciones que se van materializando inciden sobre la mente de quien las trazó y generan o alimentan nuevas ideas. Esta es una de las características particulares del proyecto, aunque es común con otros procesos creativos.

Discontinuidad

Este mecanismo que intentamos someramente explicar se va a ir desarrollando en el tiempo, en la medida en que también el lenguaje de representación se vaya perfeccionando. Y esto está directamente relacionado con una constante división del trabajo intelectual que va a llevar a la aparición de la figura del arquitecto en términos modernos, tal como la conocemos hoy. Podemos decir que hay un quiebre, hay un primer paradigma que se establece alrededor del año 1450, cuando la arquitectura encuentra un lenguaje escrito, que es el proyecto, un fenómeno que sucede prácticamente al mismo tiempo en la música, ya que en ese momento

también se definió el lenguaje musical y se empezó a escribir la música en partitura. Este es el período en el cual se construye un código homogéneo para la arquitectura. Pero, para entender esta verdadera revolución tenemos que ir un poquito más atrás y ver como se ideaba y se construía un edificio antes del siglo XV.

Sabemos que durante el período medieval muchos de los oficios y de las profesiones de la cultura romana desaparecen. Las invasiones, la inseguridad, la destrucción del mundo urbano, hace que los saberes se fragmenten. En el campo estricto de la construcción no quiere decir que durante esa etapa histórica no hubiese maestros que estaban de alguna forma en la conducción de obras y que edificaban espacios artísticamente. Pero el saber se concentraba en los gremios. Había grupos que conocían una determinada cantidad de técnicas que muchas veces se mantenían en secreto, y había maestros de cada una de esas técnicas que compartían el espacio en la obra, en la construcción. La calidad técnica y artística dependía de la capacidad de transmisión de las ideas entre el conductor y los grupos de operarios que disponía. Estos maestros circulaban por toda Europa y no podemos decir que no hubiese arquitectura, el término no desaparece del lenguaje en el imperio Carolingio, por ejemplo, pero existía otra manera de practicarla. Al mismo tiempo, encontramos testimonios que prueban qué tipo de saber tenían estos maestros, como el famoso cuaderno de Villard de Honnecourt, un experto que recorrió los obradores de las catedrales europeas y fue tomando apuntes y diseñando lo que veía, así como otros testimonios como la existencia de tumbas de maestros de las grandes catedrales y algunos dibujos que representan obras como el plano del Monasterio de Saint Gall hecho en pergamino alrededor del año 820.

La idea del viaje formativo va a ser muy común a lo largo de la historia de la arquitectura y vamos a ver que continúa en los siglos subsiguientes; de hecho, los grandes maestros iban adquiriendo conocimiento de este modo. Circulaban de obrador en obrador, trabajaban en las realizaciones más importantes y solicitaban permiso para hacer dibujos del proyecto y de sus detalles ornamentales. De esta manera se formaban, y esto

nos demuestra que no había escuelas, simplemente se sumaban al gremio como aprendices e iban ascendiendo de categoría. Las fuentes nos señalan también que el saber teórico general, que conectaba a la arquitectura con otras ciencias humanas, se iba perdiendo. En la baja Edad Media, sin embargo, encontramos arquitectos capaces de coordinar el desarrollo de la obra, pero no son teóricos, sino artesanos especializados que pueden organizar los trabajos basándose fundamentalmente en la geometría y el uso de maquetas o modelos, pero que han perdido contacto con una teoría más amplia.

Como resultado de este modo de aprendizaje y de entendimiento de la disciplina, encontramos una forma de operar que podríamos denominar como paradigma fragmentario. Hay un ejemplo muy claro de esto en la Plaza de San Marco en Venecia que me sirve como ejemplo. Entre la Catedral y el Palacio Ducal vemos una pequeña torre que se corresponde con los restos del antiguo palacio que se demolió para construir luego el famoso edificio gótico. Este sector es bastante diferente al resto, y nos muestra la forma de operar de los gremios medievales. Allí vemos una especie de decoración geométrica hecha con diferentes mármoles de colores, que los venecianos traían en sus viajes. Restos de muchas antiguas ciudades romanas que se habían convertido en ruinas, sobre todo en Asia Menor. A este conjunto heterogéneo se le suma una de las obras expoliadas del Palacio Imperial de Constantinopla durante la Cuarta Cruzada: los Cuatro Tetrarcas. Un grupo escultórico que conmemoraba una época en la que el Imperio Bizantino estaba dividido en cuatro sub regiones, comandadas por cada uno de estos semi-emperadores. Esta estatua, hecha en pórfido, les gustó a los venecianos, la trajeron en sus naves y la colocaron en una de las esquinas de esta torre. Lo que resulta de todo esto es una especie de *patchwork*, es decir, no hay ningún control homogéneo y general de la obra. Todo es producto de la casualidad, de haber encontrado esa estatua, de hallar también diversos mármoles y combinarlos allí a lo largo del tiempo. Esta idea de discontinuidad que vemos en este ejemplo está en la base de buena parte de la arquitectura medieval. Manfredo Tafuri contaba que cuando el prior de un convento quería hacer una nueva iglesia, una basílica de tres naves, por ejemplo,



Antigua torre del Palacio Ducal, Venecia. Fotografías de Fernando Aliata.

primero convocaba a un gremio que hacía las fundaciones con su propio sistema de medidas y luego de terminar su parte estos se iban. Entonces venían otros, del gremio de los *muratori*, que con otras técnicas y sistemas de medición construían paredes en ladrillo o en piedra. Finalmente llegaba un nuevo grupo, que eran carpinteros, con un distinto sistema de medición y techaban. Es decir, había una vaga idea previa de lo que iba a ser el edificio, se podía llegar a hacer una maqueta, pero todo lo iban a ir definiendo los gremios en el momento de la construcción. Este ejercicio de superposición de las actividades de las diferentes maestranzas que tenían sus coordinadores, sus directores, era finalmente, una especie de creación colectiva y compartida. Esta manera de operar progresivamente fue yendo desde la absoluta heterogeneidad hacia un cierto control integral. Si volvemos otra vez sobre el Palacio Ducal vemos que en lo general aparece cierta homogeneidad, pero si observamos la obra en detalle, encontramos, por ejemplo, que los capiteles son todos distintos. Es decir, el resultado material de la obra no está en manos de una sola persona sino de varias. Cada artesano picapedrero hace su capitel, incluso muchas veces lo firma, y siempre es diferente uno del otro. Esta tradición de romper y mezclar, es algo que le va a gustar mucho a Ruskin, a los románticos del siglo XIX, pero que, precisamente durante la edad del Humanismo que se inicia en Florencia a principios del siglo XV, no era algo apreciable; de hecho, los italianos hablaban, en referencia a estas arquitecturas, como arquitecturas de los bárbaros, por ejemplo, al referirse al Gótico.

En San Zeno, una iglesia de los inicios del siglo XII situada en Verona, vemos como en realidad esta cultura, hoy diríamos -con la salvedad del caso- del *patchwork* y de la mezcla era algo bastante común en la Edad Media. En este ejemplo, para hacer el pórtico de ingreso de la fachada principal del templo, se usa una columna antigua que seguramente se retiró de alguna ruina romana. La columna, curiosamente, se apoya en un león que le sirve de improvisada base. El artista en vez de poner los leones por delante del pórtico acompañando una escalinata, los utiliza como pedestal y sobre la columna, como base de sostén del arco, se ubica un grotesco atlante. Una figura humana que ya ha perdido la técnica depurada, la “gracia” de la escultura clásica. Hay una especie de noción básica



Detalle de los capiteles de las Columnas de la galería externa del Palacio Ducal, Venecia.
Fotografías de Fernando Aliata.