

## Laboratorio proyectual

*Conceptos y medios para la ciudad indeterminada.*

Julio Arroyo, Mauro Chiarella,

*Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe, Argentina*

*jarroyo@fadu.unl.edu.ar, chiarell@fadu.unl.edu.ar*

**The concern about public space, digital graphic and a non-habitual theoretical background are the elements of an on-process research this paper relates to. The premise of the research is the current uncertain experience of both socio-cultural and physical-spatial public space in an Argentinean intermediate city. The focus is a workshop carried out to explore how forms for the public space may be designed when urban conditions are unstable, such the case of vacant areas, lost places or terrain-vague. Digital liquid shapes and post-structural concepts are alternative resources applied to this exploration that assumes the cultural and material complexity of our urban life.**

**Proyecto, indeterminación, acontecimiento, paisaje de datos**

### Elementos para un laboratorio

Esta ponencia alude a una actividad complementaria al desarrollo de un taller convencional de diseño de la cual participan alumnos, graduados y docentes que afrontan los riesgos de pensar y producir el proyecto arquitectónico de un modo diferente a la ortodoxia, articulando:

Lo público como problemática sociocultural y físico-espacial que, en condiciones de alta incertidumbre, arroja fenómenos de indeterminación (áreas urbanas inacabadas, de vacancia, *terrain-vague*). En estos contextos urbanos la exigencia de intervenir proyectualmente lleva a la necesidad de explorar recursos conceptuales y de medios técnico-instrumentales que se desplacen respecto de las ortodoxias disciplinares para avanzar en una comprensión analítica y una capacidad proyectual más acorde con el problema. El espacio público deviene una problemática de alta complejidad por la heterogeneidad de los elementos, fuerzas, imaginarios y motivos que concurren a la determinación de cada situación urbana. El agravamiento de las condiciones de la vida nacional hace que estas complejidades adquieran mayor dramatismo, exacerbándose los contrastes y dispersándose las expectativas.

Marcos conceptuales. El laboratorio busca una base conceptual no habitual en la fundamentación epistemológica del proyecto urbano-arquitectónico. El proyecto ha descansado en una racionalidad de medios y fines, en una linealidad determinística generadora de la forma, racionalidad que resulta insuficiente para abarcar los fenómenos de lo público que se pretenden indagar. Para ello se apela a autores (Deleuze, 1969; Solá Morales, 1995; Fernández, 2001) que desestabilizan, desmitifican y desestructuran el conocimiento en su modo más afirmado. Se intenta, en el marco de esta exploración y aceptando tal carácter, prestar especial atención a las expresiones *de superficie* del ámbito en estudio y no sólo a los estratos que organizan en profundidad una determinada situación urbana, apelando para ello a las manifestaciones *indiciarias* antes que a las simbólicas. Esto permite un mejor abordaje del *fluir sin fin* de los múltiples procesos de lo público, barriéndolos en extensión y no sólo en profundidad, como habitualmente intenta hacer el proyectista cuando recurre solamente a nociones tales como *sistema, estructura, elemento, tipología*, para abordar un problema proyectual.

Medios (digitales, verbales, gráfico-manuales, sonoros, video, etc.) que integran un conjunto amplio y diverso de mecanismos para realizar registros (captura de datos, indicios, antecedentes) de situaciones urbanas (espacios indeterminados, en vacancia, en proceso de consolidación, de degradación), diseño de piezas y partes arquitectónicas (equipamientos, mobiliarios urbanos, señaléticas) y comunicación expresiva de proposiciones proyectuales (documentación gráfica, animaciones, montajes). Estos medios son utilizados con gran libertad, en forma complementaria, alternativa, etc. Si los medios como recursos

convencionales (geométrales, perspectivas) procuran garantizar la necesidad de precisión y exactitud del proceso proyectual, el laboratorio busca que no sólo operen en la eficiencia de la prefiguración y la representación de la forma sino también que sean *preformativos*, en consonancia con procesos no lineales en los cuales la forma se sustancia en su propio devenir.

#### *Geometría como persistencia y desestabilización*

En el pensamiento gráfico, la geometría aparece habitualmente como soporte instrumental de la especulación proyectual. Los procedimientos geométricos se presentan como recursos de representación para la comprobación gráfica de la reflexión y la exposición de las ideas con la intención de construir un orden lógico, tanto en la representación como en la pre-figuración formal. La geometría aparece tradicionalmente en las etapas finales del proceso generativo del diseño operando como instrumento de orden y síntesis, reafirmando la definición de componentes tecnológicos y espaciales.

En la producción del laboratorio, la geometría operó de modo diferente, como un recurso de abstracción previo a la constitución de la forma. Trabajando con fotografías tomadas en el lugar, los diseñadores intentaron producir un distanciamiento respecto de la forma registrada y su significado adscrito, imponiendo una mirada distraída (dispersa, premeditadamente, poco concentrada). Mediante la descomposición geométrica de la forma o la generación de estructuras de datos actualizables (indeterminadas-dinámicas-abiertas) antes que por las rígidas representaciones figurativas convencionales (determinísticas-estáticas-cerradas) se intentó tomar lo casual y lo accidental como valores positivos de una experiencia proyectual abierta que intenta pensar lo probable antes que lo posible. Esto se logró transfiriendo información producida en el medio analógico al digital, vectorizando imágenes raster para producir un efecto de extrañamiento representacional y buscar una intensidad expresiva ajena a la significación icónica de las imágenes originales. Resulta de especial interés la aplicación en este caso de geometrías no convencionales (NURBS, fractal, etc) que permiten estados aleatorios de las formas, convenientes para reconocer y operar en esta urbanidad fluyente. Si bien se obtuvieron resultados de interés, el laboratorio avanzó poco en otras posibilidades que se entienden aprovecharían mejor las potencialidades del medio digital.

#### *Proyectualidad del acontecimiento*

El medio digital debería facilitar el despliegue de la proyectualidad del acontecimiento y no sólo el extrañamiento de la forma por aplicación de geometrías no tradicionales. Abordar procesos discontinuos eludiendo el diseño orientado al producto-resultado exige apelar al desborde de las capacidades perceptivas (a través de la exacerbación de registros mediatizados) o intelectivas (operando grandes cúmulos de información diferenciada en tiempos muy reducidos). La manipulación de múltiples registros ambientales exige que los procesos proyectuales no se limiten a operaciones visuales de imagen y forma espacial. Se intentó, aunque muy incipientemente, desarrollar procesos creativos desde lógicas que enuncien sentidos antes que adscripciones a significaciones establecidas priorizando la figura del diseñador estratégico, que utiliza el acontecimiento y lo eventual como instancias de alta proyectualidad. Las diferentes codificaciones y salidas de los registros informatizados son entendidas como instrumentos iniciales del proyecto que, al devenir de las circunstancias, exceden lo representacional para colocarse en el orden de lo propositivo de la indeterminación.

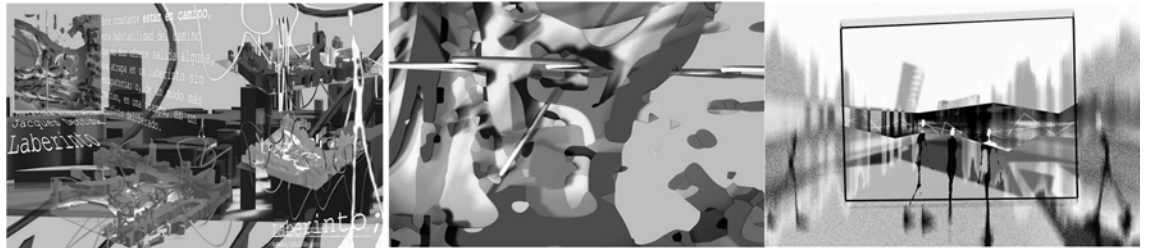
De esta manera la mediatización tecnológica y la virtualización de los procedimientos efectivizan una suerte de transtextualidad de la información, al traspasarse bloques de datos entre diversos campos. El acontecimiento, multidimensional, eventual, aleatorio de lo público, registrado en tiempo real, conforma una base de datos digital posible de ser traducida en diferentes formatos de salida conformando los indicios de un *paisaje de datos urbanos*, una manipulación estratégica en tiempo y forma hecha por el diseñador. La transtextualidad permite formalizaciones no encasillables tales como trazas generadas por sonidos, sonidos que ambientan actividades, ritmos que generan poesía, palabras que reproducen



imágenes, movimientos que reproducen colores, colores que organizan actividades, etc. en una interminable cadena de proyectualidad transductiva.

#### *Transtextualidad de lo público*

La continuidad del trabajo en el Laboratorio pasará por insistir en las arquitecturas transductivas, arquitecturas cuyo sentido se construyen en la transtextualidad de las imágenes proyectuales y no sólo en las representaciones simbólicas. Para ello la computación gráfica juega un papel importante al ofrecer un medio en el que la imagen líquida se asocia a las condiciones de indeterminación de los fenómenos públicos a los que alude. Al interactuar diferentes bloques de datos visuales, sonoros, cinestésicos, que en las formas de representación analógica convencionales se dividen en competencias representacionales separadas, se expanden las posibilidades de diseñar en la incertidumbre, actualizándose y activándose mecanismos de percepción y conocimiento, de lectura y de memoria, de imaginación y producción proyectual que se sospechan son pertinentes para expresar los avatares de lo público en el presente.



#### **Referencias**

- Sola Morales, I.:1995. *Diferencias. Topografía de la arquitectura contemporánea*. Barcelona, Gili.  
Fernandez, R.: 2001, *Derivas. Arquitectura en la cultura de la posurbanidad*. UNL, Santa Fe.  
Deleuze, G.: 1969, *Lógica del sentido*. Paidós, Barcelona.