

TRABAJO FINAL DE GRADO / CURSO 2018-2019
GRADO EN FUNDAMENTOS DE LA ARQUITECTURA

PAÑOL DE HERRAMIENTAS

METODOLOGÍAS PROYECTUALES DE UNA PRÁCTICA CONTEMPORÁNEA EN CHILE

AUTOR : PAULA CERVERÓN ESTAÑ
TUTOR : MÓNICA GARCÍA MARTÍNEZ



Índice

Resumen	05	cap. 4. Análisis de la obra	65
Prefacio	09	Atlas. La formulación de la obra	67
Elección del caso de estudio	13	Análisis particulares	68
¿Quién es Radic?	17	Habitación en San Miguel	70
Sobre su forma de trabajo	18	Casa Para el Poema del Ángulo Recto	76
cap. 1. Las Artes como valorización del proceso	21	Restaurante Mestizo	82
Arte conceptual, lo genérico	22	Teatro Regional del Bío-Bío	88
Una aproximación al objeto cotidiano	26	NAVE, Centro de Artes Escénicas Experimentales	94
Arte conceptual y la arquitectura	30	cap. 5. Pañol de Herramientas	101
cap. 2. Proyectar desde esta realidad	37	Collage	104
Proyectar bajo constricciones	38	Copia y derivación	108
Trabajar mediante repetición	41	El traslado de una narrativa	114
El trabajo analógico	43	La construcción del vacío	120
cap. 3. La construcción de un imaginario creativo	51	cap. 6. Conclusiones	127
La imagen como contenido	55	Bibliografía	133
Construcción de un imaginario posible para Smiljan Radic	57		

Resumen

Tomando como referentes a los arquitectos chilenos Smiljan Radic o Pezo Von Ellrichshausen, se desvelan reglas instrumentales, decisiones de diseño y argumentos proyectuales que permiten apuntalar un marco metodológico. Formas de trabajar que son extrapolables incluso a las del arte, y más en concreto a las reglas indicadas por Sol Lewitt en sus 35 frases sobre el arte conceptual. Metodologías que ante todo buscan centrarse en el proceso de diseño por sobre el resultado, lo que incluso permite cuestionar y desestabilizar el proceso, a partir de una conciencia clara de cuáles son las herramientas o decisiones tomadas que dotan de coherencia interna al acto de proyectar. Finalmente, entender el modo de trabajo de otros posibilita la construcción de una metodología propia que permite investigar las similitudes o diferencias con las que enfrentar el proyecto tanto en el modo de proceder de las oficinas analizadas como en el propio.

¹
Versión en inglés.

²
Versión en valenciano.

·6

Abstract¹

Taking as references the Chilean architects Smiljan Radic or Pezo Von Ellrichshausen, instrumental rules, design decisions and project arguments that support a methodological framework are unveiled. Ways of working that can be extrapolated even to those of art, and more specifically to the rules indicated by Sol Lewitt in his 35 sentences about conceptual art. Methodologies that question and even destabilize the design process, becoming aware of which tools or decisions are taken, that provide internal consistency to the act of projecting. Finally, understanding the way of working from others allows the construction of a methodology of its own and allows to investigate the similarities or differences with which the Project can be aced, both in the way of proceeding of the analyzed offices as well as in their own.

Resumen²

Tenint com a referents als arquitectes xilens Smiljan Radic o Pezo Von Ellrichshausen, es revelen regles instrumentals, decisions de disseny i arguments projectuals que permeten apuntalar un marc metodològic. Formes de treballar que són extrapolables fins i tot a les de l'art, i més concretament a les regles indicades per Sol Lewitt en les seues 35 frases sobre l'art conceptual. Metodologies que abans de res busquen centrar-se en el procés de disseny sobre el resultat, cosa que permet qüestionar i desestabilitzar el procés, partint d'una consciència clara de quines són les ferramentes o decisions preses que doten de coherència interna a l'acte de projectar. Finalment, entendre el mode de treball d'altres possibilita la construcció d'una metodologia pròpia que permet investigar les similituds o diferències amb les que fer front al projecte tant en el mode de procedir de les oficines analitzades com en el propi.

·7

Prefacio

“Una manera de hablar de arquitectura y de analizar donde se encuentra uno respecto de ella consiste en definirla. Cada arquitecto trabaja con una definición en mente, incluso aunque no lo sepa o no sea explícita.”

Robert Venturi. Lo ordinario. Una definición de arquitectura [...] 1978.

A partir de lo expuesto por Smiljan Radic en su serie de conferencias bajo el título “Bestiario”, es posible afirmar que, si bien la arquitectura se enmarca y se debe a un contexto físico, cultural y teórico, el hecho proyectual trasciende al edificio, a su programa, a su forma y a su lugar de emplazamiento. Así, lo único. De este modo se establece como premisa que, ante todo, el proyecto de arquitectura se debe a la coherencia interna con que se formula, motivo por el cual es posible cambiar las variables y/o condiciones específicas y, aun así, sostener una misma estrategia proyectual.

Por otro lado, hay que ser consciente que, generar un proyecto no consiste solamente en inventar algo desde la nada, sino en tomar lo existente a modo de recolección, y ponerlo al servicio del proyecto. Pues, inevitablemente, uno reproduce lo que ha visto, siempre arrastra información de lo vivido o de lo aprendido.

Es así como resulta relevante tomar claridad en el proceso de diseño, gracias a lo cual es posible comprender cuáles son las herramientas o decisiones tomadas, que conducen hacia un resultado u otro, y que permiten asegurar la existencia de una coherencia interna en el proyecto. Además, evidenciar el proceso de diseño permite cuestionarlo. Desestabilizarlo conscientemente, e incluso provocar accidentes que aparecen como elementos nuevos e inesperados, como oportunidades de proyecto.

El objetivo principal del presente Trabajo Final de Grado es desvelar reglas instrumentales, decisiones de diseño y argumentos que permitan apuntalar el marco metodológico con el que la oficina de Smiljan Radic actúa para diseñar. Una oficina que trabaja desde un punto de partida externo, el cual, sometido a diferentes constricciones autoimpuestas, permite obtener resultados impredecibles. Formas de trabajar que probablemente ya fuesen descritas en un intento similar por Peter Eisenman y Sol Lewitt, en sus textos reflejados de arquitectura y arte.

Así, se plantea como hipótesis que existen en la metodología de trabajo de Smiljan Radic una serie de herramientas proyectuales claramente identificables que el arquitecto utiliza a modo de regla para la formulación de su obra y que tienen la posibilidad de ser

aplicadas en otros ejercicios proyectuales. Herramientas que dan lugar a obras homogéneas en sí mismas pero singulares o particulares entre ellas, a diferencia del resultado cuando estos criterios previos son academicistas o estilísticos. Y por consiguiente, siendo arquitectura contemporánea, se obtienen resultados distintos a los de la arquitectura high-tech, a la arquitectura post-moderna, el neofuturismo, o el deconstructivismo.

A partir de la lectura de textos como “La disparition” de George Perec, “35 Sentences On Conceptual Art” escrito por Sol Lewitt o “Notes on conceptual architecture” de Peter Eisenman, entre otros, se establece un marco teórico que muestra y reflexiona sobre la importancia del proceso de diseño por sobre el resultado. Dentro de este marco, se plantean una serie de instrumentos que sirven como vía para la valorización del proceso.

Se parte del análisis de la obra de Smiljan Radic; el análisis de una realidad muy concreta y ya construida. Sin embargo, a diferencia de como suele realizarse, el objetivo de este análisis no es entender la estrategia particular de cada proyecto para aprender de ella, y de ese modo, poder replicarla. El objetivo es hacer un ejercicio de ingeniería inversa que permita descifrar como el arquitecto produce su obra. Partir del resultado y descomponer el proceso de diseño hasta extraer las herramientas y operaciones concretas con que se generan los proyectos. Un proceso que nunca parte de la hoja en blanco, sino desde un mundo de referencias. Lo cual ha permitido construir un imaginario posible para la obra de Smiljan Radic, tal como lo hizo Valerio Olgiati sobre su propia obra con Autobiografía Iconográfica.

Se ha perseguido, mediante el análisis general de la formulación de la obra completa, presente a modo de atlas en el trabajo, el poder construir un pañol de herramientas que permita su reutilización para ponerlas a prueba en futuros proyectos y extraer conclusiones que se apliquen a una metodología propia de trabajo. Se presenta el análisis detallado de la formulación de cinco obras a través de las cuales se muestra la puesta en práctica de las herramientas extraídas. Un conjunto de herramientas que se repiten a lo largo de los diferentes procesos de creación apuntalando así un modo de operar. Las obras seleccionadas no solo constituyen las más representativas de la trayectoria del arquitecto,

sino que también plantean un espectro representativo de diferentes escalas, programas y entornos. El interés de esta selección viene dado en mostrar que el uso de las herramientas es completamente ajeno e independiente de las condiciones específicas.

En concreto, se extraen cuatro herramientas de trabajo. “Collage”, “Copia y derivación”, “El traslado de una narrativa”, y “Construcción del vacío”. Las herramientas están asociadas a acciones que condicionan el proceso de diseño. Constricciones auto-impuestas que aplicadas en condiciones diferentes son capaces de generar resultados distintos. Es decir, no existe en ellas una relación causa-efecto. Las herramientas se centran en el “cómo se hace” y no el “que se hace”, asegurando a futuro la producción de resultados no miméticos a los casos específicos analizados. Formulan argumentos para ampliar la práctica. Del mismo modo que se hizo tanto en arte como en literatura, el uso de estas herramientas permite centrar la atención en el proceso de diseño por sobre el resultado.

El Trabajo Final de Grado se presenta como un paso del “Grado en Fundamentos para la Arquitectura” al “Master Universitario en Arquitectura” el cual habilita para ejercer la profesión de arquitecto. Dicho de otro modo, este trabajo se propone como un análisis previo al Trabajo Final de Master. Por ello, se plantea una hipótesis que abarque un ámbito más amplio del propio marco del trabajo. “Es posible extraer las herramientas proyectuales que permiten dotar de coherencia interna al acto de proyectar y, posteriormente, extrapolarlas a otras condiciones específicas manteniendo la misma estrategia proyectual.” Esperando, en un futuro, poder poner a prueba el pañol realizado utilizando las herramientas en otras condiciones específicas. De este modo, se plantea la comprensión de la teoría arquitectónica como algo instrumental para el proyecto.

Finalmente, entender las metodologías de trabajo de otros es lo que permite la construcción consciente de una metodología propia.

Y sin embargo, existe una carencia de investigación en torno a las metodologías proyectuales. De manera general, los análisis entorno a las prácticas arquitectónicas se centran en la obra como resultado. El proceso a través del cual se llegó a dicho resultado en pocas

ocasiones es objeto de estudio.

No obstante, existen trabajos que se han realizado respecto de las metodologías de otros arquitectos como hizo Rafael Moneo en “Inquietud teórica y estrategia proyectual en la obra de ocho arquitectos contemporáneos”. Un libro que, mediante la recopilación de una serie de conferencias que Moneo impartió en Harvard en 1995, analiza la obra de Herzog & De Meuron, Rem Koolhaas, Frank Gehry, Alvaro Siza, Peter Eisenman, Aldo Rossi, James Stirling, y Venturi & Scott Brown; ocho arquitectos con posturas muy dispares. El libro, escrito con una intención didáctica, no se limita a analizar las características compositivas de las obras en cuestión, sino que indaga en la arquitectura como disciplina y muestra diferentes perspectivas desde las que enfocar la arquitectura.

Este trabajo también analiza una arquitectura contemporánea. La obra de un arquitecto que a sus cincuenta y cuatro años se puede considerar maduro pero que por su contemporaneidad carece de investigación. Y más específicamente, de investigación en torno a su metodología de trabajo. Pues la mayoría de reflexiones escritas sobre su obra se plantean a modo de monografía.

Este ejercicio a tomado también como referente el ejecutado para su formación por Montserrat Bigas Vidal en su tesis doctoral “Enric Miralles. Procesos metodológicos en la construcción del proyecto arquitectónico.” En la que lejos de centrarse en la presentación concreta de cada proyecto, la autora trata de extraer los instrumentos y medios creativos de transformación para la construcción e ideación arquitectónica.

Elección del caso de estudio

La elección del caso de estudio se establece en base a una experiencia académica previa, que tuvo su transcurso durante el periodo académico 2017-2018 en el ámbito de la asignatura de Taller (lo correspondiente a Proyectos) en la Universidad de Chile en

¹
Smiljan Radic,
página 22, El Croquis n° 167.

²
Smiljan Radic,
página 10, El Croquis n° 199.

-14

Santiago. Dicho taller seguía una metodología de trabajo muy específica. Como punto de partida, no existía programa, ni emplazamiento, solo constricciones autoimpuestas con las que partir haciendo proyecto. Y así, a través de repeticiones, erradas o acertadas, que permitían sucesivamente ir aproximándose a la creación de un lenguaje, se iba sosteniendo un proyecto, que finalmente era capaz de integrar en él los requisitos específicos de una realidad concreta. El objetivo era trabajar mediante fenómenos o comportamientos materiales, lo cual requería generar una agenda propia sobre el cómo abordar el proyecto arquitectónico. La forma ya no podía seguir a la función, pues en los inicios del proceso creativo ésta estaba ausente. Se trabajaba mediante modelos físicos que morían fácilmente, pero que paso a paso iban depurándose, hasta obtener un fenómeno capaz de ser modificado cuantas veces fuese necesario. De este modo, las condiciones específicas podían variar, de polideportivo a pajarera, pasando por sala de exhibiciones o integrando un gimnasio, pero la propuesta siempre se sostenía.

De forma paralela al desarrollo de este ejercicio, se leía, revisaba y estudiaba, desde un punto de vista teórico, otros proyectos de arquitectos chilenos contemporáneos, con el fin de comprender el cómo fueron abordados los proyectos en cuestión y de qué modo forman parte de una agenda propia de la oficina a la que pertenecen. Oficinas como la de Eduardo Castillo, Germán del Sol, Teodoro Fernández, Smiljan Radic o Pezo Von Ellrichshausen.

El conjunto de oficinas con el que se trabajaba tenía un sesgo como lo tiene inevitablemente cualquier selección de algo, y establecían un ángulo particular de una visión arquitectónica contemporánea chilena, que no necesariamente es representativa de un panorama nacional, ni tampoco es la intención.

Lo que llamaba la atención en un inicio, nada más observar el conjunto de arquitectos propuestos, era cómo oficinas aparentemente antagónicas como son el caso de Smiljan Radic y Pezo Von Ellrichshausen podrían formar parte de una misma visión. Por un lado, la oficina de Pezo Von Ellrichshausen, que trabaja mediante una metodología de trabajo muy rigurosa. Una metodología con un patrón muy claro, basada en reglas de

-15

funcionalidad programática o reglas geométricas, siguiendo patrones y estructuras muy próximos a las matemáticas. Por otro lado, la oficina de Smiljan Radic, que frente a la rigurosidad geométrica de Pezo Von Ellrichshausen, aparenta ser una arquitectura de formas libres, una arquitectura diferente en cada obra, que no siguiera patrón, ni una toma de decisiones continuada.

“Uno de los comentarios que más he apreciado en relación a la publicación de mis obras anteriores es que parecen obras de arquitectos diferentes.”¹

Ante este supuesto antagonismo es cómo surge la inquietud de comprender si detrás de ese conjunto de obras de Smiljan Radic tan aparentemente diferenciado, existen metodologías o formas de proceder que son claras y recurrentes a lo largo de toda su trayectoria. Metodologías que finalmente, no deberían de encontrarse muy lejos un mundo de intereses capaz de reunir al conjunto de arquitectos anteriormente citados.

Así mismo, resulta relevante enfatizar en los siguientes elementos que posibilitarán el desarrollo de esta investigación:

Smiljan Radic ha escrito numerosas publicaciones, tanto sobre su propia obra como sobre reflexiones personales alrededor de temas de arquitectura y otras disciplinas, lo que nos permite tener indicios sobre su forma de trabajar. Además, también existen numerosas publicaciones tanto nacionales como internacionales con crítica escrita sobre sus obras, lo que permite para el desarrollo de este trabajo tener una base teórica fundamentada.

La oficina en cuestión tiene numerosa obra construida, lo que resulta esencial a modo de verificar los argumentos teóricos utilizados durante el proceso de diseño.

“Por eso es importante construir los proyectos. Construir supone un momento de convicción. Uno comprueba lo que ha diseñado.”²



³
Cerro San Cristóbal, Santiago,
Chile. 2014.

⁴
Concepción, Región del Bio-
Bio, Chile. 2011.

¿Quién es Radic?

Smiljan Radic nace en 1965 en Santiago de Chile. Estudia arquitectura en la Escuela de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile dónde se titula en 1989. Dos años después, consigue una beca para estudiar en el Istituto Universitario di Architettura de Venezia, Italia. En 1995 abre su propia oficina en la ciudad de Santiago, Chile. Ya en el año 2001, fue elegido el mejor arquitecto joven menor de 35 años por el Colegio de Arquitectos de Chile. Y en 2009, fue nombrado miembro honorario del American Institute of Architects, EEUU.

Durante su trayectoria, ha recibido el Premio Design Vanguard de Architectural Record, el Premio Oris, y el Premio Arnold W. Brunner Memorial de la Academia Americana de Artes y Letras, EEUU. Ha ganado diversos concursos públicos tanto en su país de origen como a nivel internacional, entre los que se encuentran la Torre Antena³ o el Teatro Regional del Bio-Bio.⁴

Ha dado numerosas conferencias a nivel internacional y ha montado múltiples exposiciones de arquitectura sobre su trabajo, entre las que destacan 'Global Ends' en la Galería Ma Tokio en 2010, 'Un Ruido Naranja' en el Museo de Arte Contemporáneo de Hiroshima en 2012, o 'People Meet in Architecture', con la escultora Marcela Correa en la 12ª Exhibición Internacional de Arquitectura en Venecia.

En 2013 fue invitado por del comité del Serpentine Gallery para la realización del pabellón correspondiente al año 2014.

Sus proyectos han sido publicados en revistas de arquitectura internacionales como 2G, a+u, ARQ, o Quaderns d'Arquitectura i Urbanisme. Así también, la revista de arquitectura "El Croquis" ha dedicado dos números monográficos a su obra. El número 167 en 2013 y el 199 en 2019.

Por todo ello, es posible afirmar que su figura es protagónica en el panorama arquitectónico contemporáneo.

Sobre su forma de trabajo

“-Enrique Walker - Debe ser un poco esquizofrénico tratar de entender la mano detrás de los proyectos

-Smiljan Radic- Es una gran labor mental, y quizás por eso mismo no lo he hecho. Creo que esa es labor de terceros, no mía. A mí me gusta inventar una historia distinta cada vez, para confundir al que está al otro lado, encuentro más entretenido eso.”⁵

El modo de trabajo de Smiljan Radic se plantea como un proceso “rizomático”. Se trata de un modelo que pone en práctica el uso de referentes mediante una serie de herramientas de trabajo. Dicho modelo no sigue una jerarquía de valor en cuanto a los referentes o herramientas de trabajo utilizadas, que por consiguiente no están jerarquizadas y pueden actuar o interactuar libremente entre sí. Los diferentes ámbitos a los que se hace referencia y las diversas herramientas no guardan entre ellas un orden prevalente. Es por tanto necesario proceder a la consideración de todas las herramientas en la misma escala de valor.

Así es como se presentará en este trabajo, mostrando el conjunto de herramientas y estrategias que aparecen en mayor o menor medida a lo largo de su obra sin atribuirles ningún tipo de jerarquización. En consecuencia, el orden de su enunciado resulta indiferente a efecto de jerarquía o prevalencia. Todas ellas tienen el mismo valor intrínseco en la respectiva obra, a pesar de ser complementarias y realimentarse en su conjunto.

Es esencial plantear el hecho de que los procesos de diseño no son lineales, ni existe tampoco una sola forma de conducirlos. Es en ese juego desde el que trabaja Smiljan Radic. Su arquitectura, lejos de tener como punto de partida las condiciones específicas del proyecto, nace de la puesta en práctica de una serie de herramientas. Acciones, que no solo permiten al arquitecto construir su propia metodología, sino que ponen en cuestión los procesos de diseño. Como punto en común, su práctica proyectual se centra en el proceso creativo. Sin embargo, mediante un conjunto de estrategias, cada obra se aborda de una manera diferente. Por ello, este trabajo plantea el identificar cuáles son a lo largo de la trayectoria del autor, los diversos modos de abordar ese proceso.

También resulta necesario asumir que el relato final que se muestra sobre el desarrollo creativo de una obra no es completamente certero. El proceso no es lineal, y el relato se construye en paralelo. Motivo por el cual, una vez finalizada la obra, es posible plantear una serie de relaciones de causa y efecto que incluso el propio Radic planea y asume como no del todo reales.

Capítulo 1 : Las Artes como valorización del proceso

"No es en el resultado, sino en el mismo proceso de trabajo, donde parece encontrarse el sentido de todo esto."

Enric Miralles. Un retrato de Giacometti. 1995.

¹ Exposición de arte oficial de la Academia de Bellas Artes de París que se celebró a partir de 1725 y que desde 1748 hasta 1890 fue el acontecimiento artístico anual más importante del mundo.

² Obra realizada en 1866 y que fue rechazada ese mismo año por el jurado del "Salón de París".

Arte conceptual, lo genérico

El arte conceptual se define como una corriente en la que la conceptualización de la obra es más importante que el objeto o su representación tangible. Como todo movimiento artístico, no surge de manera súbita sino que es fruto de una evolución de tendencias artísticas.

Como punto de partida remoto o más lejano, hay que referir la reacción al academicismo neoclasicista. El neoclasicismo fue el movimiento artístico en el cual el sentido artístico de la belleza se encontraba en el propio objeto bajo un canon estrictamente objetivo en el que prima como canon de belleza la calidad técnica en la ejecución del objeto artístico. Un canon objetivo preestablecido académicamente, que es un referente que se impone sobre el propio autor de la obra. Por consiguiente, la obra academicista –la sujeta a un canon de belleza preestablecido– era la única susceptible de ser calificada como objeto artístico o como arte.

Esta comprensión de lo estético, que tiene su máximo exponente en el París de Napoleón III bajo "El salón de París"¹– en donde se seleccionaban los pintores que en base al canon de belleza podían exponer– tiene su primera ruptura con la obra de Monet, "El pífano"² y las manifestaciones de crítica literaria artística escritas por Emilio Zola. En consecuencia, conllevó que la subsistencia de nuevos movimientos artísticos fuera de dicho canon tuviese que desarrollarse necesariamente al margen y en paralelo a las exposiciones oficiales en cuanto a rupturistas con la estética, requiriendo así la agrupación de los nuevos artifices como único medio para subsistir.

Salvando todos los movimientos intermedios, y en palabras de Simón Marchan Fiz en "Del arte del objeto al arte del concepto", de manera general, a lo largo del siglo XX, las diferentes tendencias artísticas fueron poco a poco centrando su atención en justificar y motivar conceptualmente sus diferentes prácticas. Estas fueron abandonando paulatinamente el objeto como finalidad, y centrando su atención en otros aspectos. Algunas de ellas se convirtieron así en los antecedentes inmediatos al arte conceptual.

³ Simon Marchan Fiz, página 376, *Del arte objetual al arte de concepto*.

⁴ Josep M^a Montaner, página 168, *Después del movimiento moderno: arquitectura de la segunda mitad del siglo XX*.

"Las tendencias constructivistas progresivamente abandonaron el objeto o se centraron en la constitución estructural del mismo. El principio de la pura "instrumentalidad" del objeto era formulado ya en el arte concreto desde Mondrian, Malevich, el elementarismo, M. Bill, etc. [...] La "nueva abstracción" instauraba la continuación visual virtual abstracta en el espacio [...] Las tendencias cinético-lumínicas desprestigiaban el elemento objetual y realizaban el carácter procesual. Asimismo, el arte cibernético, dando relevancia al programa y a la estética generativa, devenía la creación de una idea. [...]

*Sin embargo, la relación más directa ha sido con la "abstracción cromática", la "nueva abstracción" y el minimalismo. [...] Minimalista como André, Jud, Dan Flavin, etc., desmitifican progresivamente el objeto a favor del concepto."*³

Movimientos que cabe ubicar espacio-temporalmente para comprender su relación próxima al desarrollo y aparición del arte conceptual. Las tendencias constructivistas surgen en Rusia en 1914. La abstracción cromática es un término que hace referencia a los distintos movimientos del arte abstracto que comenzó a desarrollarse a partir de 1915 y que seguían presentes en los años sesenta. El arte concreto surge en Europa en 1930. El arte cinético-lumínico es un término que se adopta hacia 1954. El arte cibernético surge en Francia en 1956. El minimalismo en Estados Unidos en 1960, y la "nueva abstracción" o abstracción pospictórica también en Estados Unidos en 1964.

El arte conceptual es una corriente artística del siglo XX que surgió a finales de los años sesenta de manera sincrónica tanto en Europa como Estados Unidos, lo que derivó en dos principales tendencias conceptuales, una lingüística y otra procesual, pero ambas con un mismo denominador común: las ideas o conceptos de la obra prevalecen sobre su realidad tangible o sus aspectos meramente formales.

*"Se trata de desplazar la atención desde la obra de arte como proceso acabado hacia el énfasis en el proceso de creación."*⁴

La primera vertiente conceptual otorgó una singular primordialidad al lenguaje y lo hizo prevalecer sobre el efecto visual de la representación. La tendencia procesual, en cambio, llevará a cabo una nítida distinción entre el objeto y el proceso. El interés artístico se

5
 Bajo el nombre original de "35 sentences on conceptual art".
 Texto que se recomienda leer si se quiere profundizar más en el asunto.

6
 Sol Lewitt,
 extracto de "35 frases sobre el arte conceptual".

7
 La dispersión: Contexto, sintaxis y narrativa en la arquitectura de finales del siglo XX. Andrés Martín Passaro.

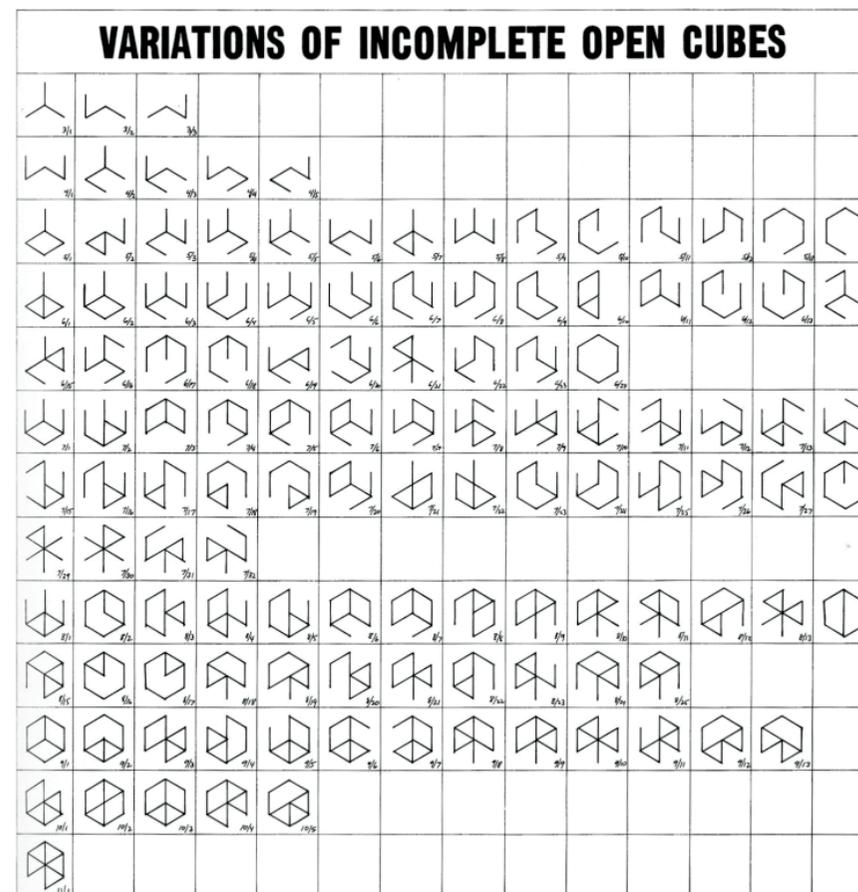
fig. inferior
 Variations of Incomplete Open Cubes, 1974. Sol Lewitt.

ubicará únicamente en los procesos de formación y constitución de la obra y no en la propia obra realizada. De manera que, el objeto, ya no estará presente como finalidad artística. La obra como resultado corresponderá a la desencadenación de diversos pasos previos al mismo, a un constructo intelectual, lo que derivará como resultado en una significación compleja que no necesariamente se transmite ni se identifica a simple vista en el objeto expuesto. El lenguaje se convierte en factor importante del quehacer. Lo representado, ni es propiamente una idea, ni es propiamente una forma. Es un proceso. El objeto final es el fruto del proceso y de los mecanismos internos que lo formulan. Y aun así, la forma final resultante como elemento tangible no es solo el resultado de un proceso, sino que más bien el proceso mismo que se ha vuelto tangible.

Sol Lewitt fue un artista norteamericano que se convirtió en uno de los teóricos más destacados del arte conceptual. Fue pionero de dicho movimiento mediante su escrito "35 frases sobre el arte conceptual"⁵, redactado en mayo de 1965. A través de ese texto, o más bien de esa secuencia de frases, Lewitt establece 35 puntos que un artista conceptual debería respetar.

- 5. Los pensamientos irracionales deberían seguirse de manera absoluta y lógica.
- 6. Si el artista cambia de opinión a mitad de camino en la ejecución de su obra, pone en riesgo el resultado y repite resultados pasados.
- 7. La voluntad del artista es secundaria al proceso que va de la idea a la concreción de la obra. Su voluntad bien puede ser puro ego.
- 29. El proceso es mecánico y no debería interferirse en él. Debería seguir su curso.⁶

Se trata de un listado de frases que orienta a los artistas sobre las actitudes que se deberían adoptar para la correcta realización del arte conceptual. Establece las pautas de una metodología; un conjunto de pautas que tienen una relación directa con el uso de reglas y limitaciones sobre las cuales operar para la realización de la obra. Establece el modo en el que el artista debería trabajar a través del cual queda explícito que el valor de la obra reside en su proceso de creación. Por otro lado, estas afirmaciones también servían como guía para un público potencial consumidor de esta clase de arte pero que no entendiese cuales son las implicaciones de estas nuevas actitudes artísticas.⁷

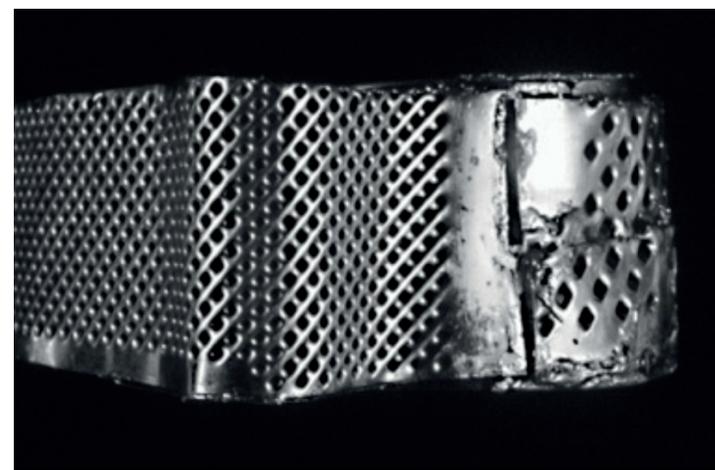


Durante el mismo año, Sol Lewitt presenta una serie de cubos modulares. A través de estas obras el artista muestra su interés por ofrecer el proceso constructivo de su arte quitándole significado al sentido literal del objeto como resultado. Esto toma mayor énfasis en 1974, cuando presenta “Variations of Incomplete Open Cubes”. Se trata de una obra que está compuesta por 122 estructuras. El objetivo de la obra era desvelar cuántas variaciones diferentes de un cubo abierto podían existir partiendo de unas determinadas reglas. Cada estructura corresponde a la proyección tridimensional de un cubo al que le faltan algunas de sus aristas. Todas las aristas presentes debían permanecer conectadas, cada cubo debía tener entre tres y once aristas, y ninguno debía ser el mismo que otro al girarse en el espacio. El valor de la obra reside en el proceso de búsqueda de todas las variaciones y no en cada una de las estructuras como tal. La obra conceptual valoriza así las ideas que la conforman por sobre el resultado. El arte conceptual propone cambiar o eliminar la primera experiencia sensual o visual, a favor de una experiencia mental o intelectual. Lo procesual se hace explícito.

Una aproximación al objeto cotidiano

El movimiento conceptual trata de alejarse de la importancia dada a la percepción visual y retoma conceptos anteriores como la dimensión anti-retinal del arte ya defendida por Marcel Duchamp desde 1913. Este artista francés puede considerarse predecesor del arte conceptual.

A través de la noción del “ready-made”, Duchamp pone en duda la naturaleza del arte y la noción de belleza de Kant. El término “ready-made” fue instaurado en 1915, y hace referencia al arte realizado mediante la unión de objetos cotidianos. Objetos cuya finalidad original no es artística. Las obras realizadas, a pesar de que modifican relativamente el objeto original, no tratan de ocultar el verdadero origen del mismo, sino que más bien, cuidan en que éste no se pierda. Mediante este gesto, se plantea un arte que en contraposición a un arte de lo visual que tiene su interés en la contemplación mediante la retina, es un arte principalmente apreciable desde la mente. El arte no es un elemento





de contemplación visual, sino que un proceso intelectual. El objeto artístico se convierte en pura especulación intelectual.

El primer “ready-made” realizado por Duchamp fue “Rueda de Bicicleta” en 1913.⁸ Esta obra está compuesta por un taburete de madera, sobre el cual el artista coloca una rueda de bicicleta apoyada sobre su horquilla. La obra es un gesto sencillo de unión de elementos preexistentes. Cada uno de los objetos que componen la obra es fácilmente identificable. A través de esta crítica, Duchamp extrae el objeto cotidiano de su contexto funcional y lo eleva a la categoría de obra artística. Desprovisto de su funcionalidad, el objeto deja de tener valor en sí mismo, y el valor de la obra recae en la interpretación que de ella hace el sujeto que la está observando, tal como hace referencia el artista chileno Hernán Cruz cuando explica su obra Thelos:

“Cuando ves el urinario de Duchamp, es el urinario, pero te estás imaginado muchas otras cosas. Estás pensando que quiere decir esto, se te abren otros mundos. Metáforas... millones de cosas. Esto no es eso, está esa cosa como de la instalación que te quiere llevar a otros espacios al verla. Esto es lo que es no más.”⁹

Mediante esta elevación del objeto cotidiano al estatus de arte, el artista establece la necesidad de entender el arte desde un proceso intelectual. El objeto en sí pierde cualquier interés; ya no tiene valor en sí mismo. Y el observador, más que disfrutar de lo que es bello en la propia obra, debe tratar de comprenderla buscando los indicios o pistas que le permitan reconstruir el sentido del suceso. El concepto de la obra es desvelado en el proceso de elaboración que es primordial frente al resultado final, y, solamente es comprensible mediante la actividad mental.

Del mismo modo que en el arte se hizo referencia a los objetos cotidianos, de manera anterior otros ámbitos como el de la poesía también encontraron en ellos una fuente de inspiración. Ya en 1869, Charles Baudelaire escribe un poema en prosa sobre una ventana. Jacques Réda muestra el atractivo de una bicicleta a través de un poema de versos libres en 1989.¹⁰ Arthur Rimbaud rinde homenaje a un “Buffet” en un soneto en francés en 1870. Y Francis Ponge dedica toda una recolección de poemas a los objetos cotidianos en “Le parti pris de choses” publicado en 1942. Un conjunto de poemas que

⁸
A pesar de que dicho término no fuese instaurado hasta 1915.

⁹
Hernán Cruz Somavía. Cita extraída del video realizado para la presentación de su obra Thelos.

¹⁰
En su recopilación de poemas “Retour au calme”.

11
Página 8. *Lo ordinario.*

12
La dispersión: Concepto, sintaxis y narrativa en la arquitectura de finales del siglo XX.

fig. derecha
Notes on conceptual architecture, 1970. Peter Eisenman.

30

se centran en los elementos cotidianos por su capacidad para estimular la creatividad del poeta. El poeta tiene la capacidad de ver más allá de la banalidad del objeto cotidiano, convirtiéndolos a sus ojos en un objeto de interés artístico. De este modo, el objeto cotidiano también se transforma en un objeto poético.

Los elementos cotidianos han generado un interés en diversos ámbitos dada su capacidad de generar una experiencia. Son capaces de estimular. De despertar sensaciones o reacciones en quien se detiene a observarlos. Incluso de conducir la mente a terrenos que por sí sola y de otro modo, no podría haber llegado. En un principio, estos elementos no tienen ningún propósito artístico, pero la mente tiene la capacidad de realizar la conexión entre un mundo y otro. El trabajar a partir de estos objetos, somete a la mente a estímulos varios, proporcionando resultados que de otro modo no habrían sido posibles, y convirtiendo dichos objetos en un motor para el proceso creativo. En palabras de Enrique Walker, destacan su valor por *“la capacidad de lo ordinario de volverse extraordinario”*¹¹.

Arte conceptual y la arquitectura

En arquitectura quizás podemos ver los primeros atisbos de una incipiente arquitectura conceptual en los inicios de la década de los 60, especialmente en Estados Unidos la cual se alimenta de dichos preceptos del arte conceptual. En cambio, en Europa, lo más cercano a ello puede ser lo visto en Italia, particularmente entorno a Aldo Rossi y el grupo de Casabella por medio del crítico Giulio Argan, que originan una corriente fundamentada en el estudio tipológico de las edificaciones. Sin embargo, es mucho más simple entender la cercanía del arte conceptual en los casos norteamericanos que son, en palabras de Andrés Martín Passaro, *“un espejo de este, ya que utilizan el mismo constructo teórico, las mismas inquietudes y similares premisas”*¹². Dato notable dado que en 1970, Peter Eisenman realiza el mismo ejercicio que realizó Sol Lewitt con sus “35 frases sobre el arte conceptual”, aplicándolo esta vez a la arquitectura. A través del escrito “Notas sobre

NOTES ON CONCEPTUAL ARCHITECTURE:

Toronto & Dublin

Peter D. Eisenman

1. For an example of the use of the term 'architectural' or 'architectural' as an unqualified modifier, see Eisenman, Richard, "Architecture as Architecture: New York edition, 1987-87," in: D. Eisenman, Richard, *Richard A. A. Critical Reflections*, C. F. Dutton and Co., Inc., New York, 1988.

2. For an example of such a use, see Faramley, Edwin, *Urban & Concept in Art Theory*, University of South Carolina Press, Columbia, S.C., 1988.

3. For a discussion of the relationship between a concept and a building, see the book *Architectural Design: A Guide to Designing Buildings*, by Peter Eisenman, published by Princeton University Press, Princeton, N.J., 1988.

4. See Eisenman, Richard, "The Architectural Process: A Case Study in Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

5. Eisenman, Peter D., and Eisenman, Peter, "The Architecture of the 1970s: A Case Study in Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

6. It is possible to make this same point in another way: to say that while a conceptual or non-conceptual architecture could be applied to an idea, there is an inherent difference when a concept is applied to an idea. There is a possibility of a conceptual or non-conceptual architecture, but the concept is a conceptual, non-conceptual idea or a conceptual, non-conceptual idea. Thus the conceptual aspect of an architecture could be defined as the conceptual, non-conceptual idea or a conceptual, non-conceptual idea.

7. For a more detailed treatment of this issue, see Richard Eisenman's discussion of common structure in the book, "Richard A. A. Critical Reflections," by Eisenman, Richard, C. F. Dutton and Co., Inc., New York, 1988.

8. For an introduction to ideas and critical thinking, see the book *Thinking: A Practical Guide to Critical Thinking*, by Peter Eisenman, published by Princeton University Press, Princeton, N.J., 1988.

9. It would seem that modern technology has provided architecture with the means for a comprehensive program, including even automatic or computer-generated, and the entire, "Architectural Design: A Case Study in Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

10. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

11. See Martin, Richard, "Richard Eisenman," *Architecture*, Volume 17, No. 4, April, 1988, pp. 104-105.

12. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

13. This is a reproduction of the language which was first used in the book *Architectural Design: A Guide to Designing Buildings*, by Peter Eisenman, published by Princeton University Press, Princeton, N.J., 1988.

14. See Martin, Richard, "Richard Eisenman," *Architecture*, Volume 17, No. 4, April, 1988, pp. 104-105.

15. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

16. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

17. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

18. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

19. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

20. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

21. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

22. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

23. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

24. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

25. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

26. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

27. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

28. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

29. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

30. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

31. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

32. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

33. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

34. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

35. Eisenman, Peter D., "Notes on Conceptual Architecture," *Architectural Record*, October, 1988, pp. 100-101.

31

13
Bajo el nombre original "Notes
on Conceptual Architecture".

14
Ambos miembros de los Five
Architects de Nueva York.

15
Concepto y proceso en Peter
Eisenman y Sol LeWitt: la
disolución de la forma. Rafael
García Sánchez.

16
Después del movimiento
moderno: arquitectura de la
segunda mitad del siglo XX.
Josep M^e Montaner.

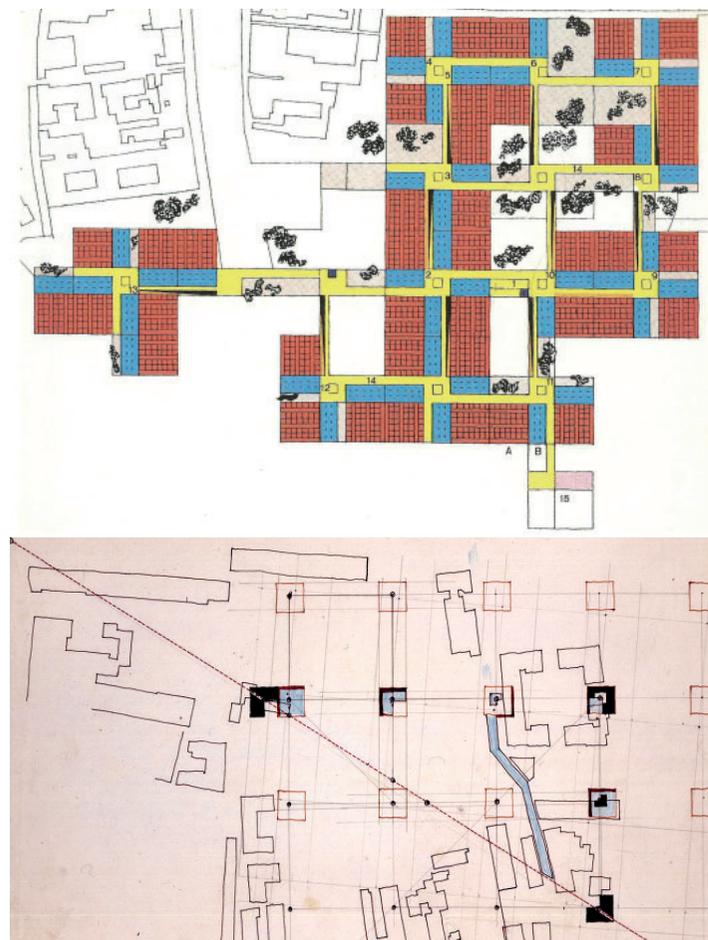
arquitectura conceptual¹³, Eisenman trata de hacer una translación directa del arte a la arquitectura haciendo referencia a una serie de textos para establecer cuando hay arquitectura conceptual. Esta publicación, que se convertiría en el primer comunicado sobre arquitectura conceptual y que es un claro reflejo del artículo publicado años antes por LeWitt, consiste en trece puntos negros ubicados en cuatro hojas blancas. Cada uno de los diferentes puntos tiene asociado una nota bibliográfica. Notas que hacen referencia a otras lecturas sobre arte conceptual, estableciendo así que la arquitectura conceptual es aquella que hace referencia a los principios del arte conceptual.

Peter Eisenman será, junto con John Hejduk¹⁴, el máximo representante de la arquitectura conceptual norteamericana. Una arquitectura que nace de una ruptura con el Movimiento Moderno; movimiento que se fundamentaba en la razón y que otorgaba gran importancia al aspecto funcional. Según Eisenman, una de las razones que hicieron que la arquitectura moderna no alcanzara su plenitud fue el compromiso adquirido con el funcionalismo. A su forma de ver, "todos los edificios funcionan, y como todos los edificios no son arquitectura, la función no debe tener nada que ver con la arquitectura"¹⁵. Es así como Eisenman comienza a centrarse en una arquitectura en la que prevalezca el proceso, y no la forma. En la arquitectura conceptual, la idea y el proceso de creación de la obra toman gran relevancia, dejando en un segundo plano los aspectos funcionales. La forma ya no sigue la función.

Las pautas establecidas por Sol LeWitt como "la voluntad del artista es secundaria" o "lo importante es la idea y no su ejecución", se convertirán en consignas que Peter Eisenman tomará para su aplicación en arquitectura. El desarrollo de esta práctica arquitectónica derivará en una arquitectura que rechazará el resultado cerrado y definido. Durante el proceso de diseño la obra podrá sucumbir mutaciones infinitas, y ningún diseño será predominante sobre otro, entendiendo así la obra construida como la materialización de una de otras tantas posibilidades.¹⁶ Lo que establece una clara alusión a la obra de LeWitt y en concreto a la anteriormente citada "Variations of incomplete open cubes". No obstante, las pretensiones del arte fueron mucho más complicadas de aplicar en arquitectura. La arquitectura conceptual coloca todas sus intenciones en el proceso, y es en

fig. superior
Planta del Hospital de Venecia,
Le Corbusier.

fig. inferior
Planta de Cannaregio, Peter
Eisenman.



17
La dispersión: Concepto, sintaxis y narrativa en la arquitectura de finales del siglo XX. Andrés Martín Passaro.

18
Para profundizar en el tema ver la arquitectura de Pezo Von Ellrichshausen. Por ejemplo, "Casa Solo" se formula a partir de una serie de reglas como imponer la colocación de todas las aperturas en el centro geométrico de algún elemento.

19
Filadelfia, 1957/1961.

20
Página 22, El Croquis n° 154.

·34

ese proceso donde reside el valor propio de la obra. Además, de acuerdo con lo expuesto por Sol Lewitt, dicho proceso también debería ser el objeto final de la arquitectura conceptual. El problema se establece cuando, a diferencia del arte que solo está sujeto a su propia finalidad artística, la arquitectura lleva implícito, salvo contada excepción, un requerimiento inherente de funcionalidad. Ya en su propia publicación, Eisenman afirma en la nota uno que existe una diferencia entre arquitectura y arte. Dentro del proceso de creación, la arquitectura debe incluir una serie de premisas programáticas. Y no solo eso, sino que el resultado debe garantizar que la obra sea funcional. Ante dicho problema, Eisenman propone que la funcionalidad de la obra también fuese fruto del ejercicio conceptual, entrando en juego en el proceso de diseño como una regla más dentro del ejercicio operacional. Esto se convirtió en algo casi imposible, pues finalmente la funcionalidad de un espacio hace referencia a un orden lógico y racional, y no puede ser sometido a un orden relativamente aleatorio.¹⁷ Sin embargo, cabe destacar que sí que existe la posibilidad de establecer una serie de normas que puedan seguirse de manera mecánica, intuitiva o irracional, las cuales pueden tener la capacidad de introducir correctamente la funcionalidad.¹⁸ Un ejemplo de ello sería el edificio para los Laboratorios de Investigaciones Médicas Richards¹⁹ de Luis Kahn. El principio organizador de dicho proyecto era la distinción entre espacios "servidores" y "servidos". Se establece en la formulación del proyecto que ambos espacios tendrán una forma regular, y que los espacios "servidores" – los cuales se materializan mediante unas torres– se adosarán siempre en el centro de cada lado de las áreas de trabajo.²⁰ De este modo, se asocian aspectos funcionales a una serie de reglas que aseguran el correcto funcionamiento de la obra resultante.

Ya no existe la problemática del papel en blanco, el proyectar arquitectura se convierte en transponer al papel un conjunto de procesos.

*"No existe la problemática del papel en blanco, el proyectar arquitectura se convierte en transponer al papel procesos mentales y signos. Signos intelectuales, formados a partir de un constructo intelectual, lo que nos da como resultado una significación compleja que no se transmite ni se identifica a simple vista. No es retiniana, y el ojo solo la puede descubrir con la ayuda de procesos mentales, relaciones con el lenguaje. Más importante que la obra en sí, es identificar el cómo se llegó a ella, a su concepto."*²¹

20
Andrés Martín Passaro. La dispersión: Contexto, sintaxis y narrativa en la arquitectura de finales del siglo XX.

·35

Capítulo 2 : Proyectar desde esta realidad

“En tus palabras la constricción sería voluntaria, arbitraria y desestabilizadora. En las nuestras diríamos incorrecta, radical y descontextualizada. [...]”

“De los términos que mencionaste, acepto incorrecto. Una constricción autoimpuesta es definitivamente incorrecta para la obra, pero correcta para la persona que aborda la obra [...]; incorrecta para el objeto, correcta para el sujeto.”

Enrique Walker. Bajo constricción. 2010.

1 Bajo Constricción. Enrique Walker. Página 91.

2 Diccionario de idea recibidas. Enrique Walker. Página 9.

3 Entendiendo que la arquitectura responde entre otras y de manera general a un cargo. El cual, representa una necesidad que la arquitectura debe ser capaz de resolver.

4 Gaston Bachelard, Introducción a "La poétique de l'espace", Presses Universitaires de France. Cita extraída de "La mano que piensa" de Pallasmaa.

Proyectar bajo constricciones

En la práctica, la realización de un proyecto arquitectónico conlleva en sí mismo el trabajar "bajo constricción".

La arquitectura tiene que responder a un encargo, y ese hecho implica muchas limitaciones. El encargo arrastra consigo una serie de datos que se presentan frente al proyecto como una serie de restricciones que éste debe cumplir. Un programa, un emplazamiento, o incluso una intencionalidad. Pero las limitaciones impuestas en la realización de un proyecto arquitectónico no provienen únicamente del propio encargo, sino que existen muchas otras que van asociadas directamente con la profesión. Los plazos de entrega, los documentos burocráticos, u otras circunstancias pueden llegar a ser tan decisivas o a tener tanto peso como el propio encargo. El proyectista se enfrenta así desde el inicio del proyecto a un conjunto de datos que le son impuestos de manera externa y con los cuales debe lidiar. Todo un conjunto de restricciones que son en muchos casos volátiles, y que por tanto pueden ir variando a lo largo del proceso. Son diferentes en cada encargo. Y se puede afirmar que además de azarosas o casuales, son por definición arbitrarias. Enfrentar un proyecto dado no responde ni obedece a una serie de principios dictados por la lógica o la razón, sino a un conjunto de circunstancias que llevan a esa situación.¹

Por otro lado, proyectar implica arrastrar nociones de lo vivido y de lo aprendido. Un proceso creativo no parte de la nada. Sino que conlleva la realización de determinados actos que tienen relación directa con la formación y las vivencias adquiridas. Dicho de otro modo, a la hora de proyectar, no solo existen limitaciones externas, sino que también aparecen una serie de limitaciones internas que vienen dadas de propio contexto físico y cultural del proyectista. Y que finalmente se pueden asumir tan arbitrarias como las anteriormente citadas. Parte de estas limitaciones, más allá de tener una relación directa con las vivencias personales del proyectista, tienen que ver con la formación académica del mismo. En ese conjunto de datos que se arrastran de la propia formación, se encuentran los que Enrique Walker denomina como "Ideas recibidas" en la cultura arquitectónica contemporánea². Un conjunto de estrategias de diseño que se replicaban de manera recurrente tras ser entendidas como una solución correcta a un determinado "problema"³

5 Bajo Constricción. Enrique Walker. Página 69.

6 Pezo Von Ellrichshausen, página 6, Intención ingenua.

y que tenían su origen en lo aprendido. La repetición de esas soluciones a problemas dados se plantea entonces como un obstáculo al proceso creativo. Debido a que están preestablecidas de antemano, no permiten indagar otras alternativas diferentes para ese "problema" determinado.

*"Es preciso, pues, que el saber vaya acompañado de un olvido igual del saber mismo. El no-saber no es una forma de ignorancia, sino un difícil acto de superación del conocimiento. Solo a este precio una obra es, a cada instante, esa especie de comienzo puro que hace de su creación un ejercicio de libertad."*⁴

A pesar de que a la hora de realizar un proyecto de arquitectura existen limitaciones tanto internas como externas al propio proyectista, también existen en muchas ocasiones constricciones voluntarias. Un elemento importante que preservar en el territorio en el que se actúa, la elección de un sistema constructivo, una traza de un elemento preexistente o incluso una serie de trazos imaginarios que parten de la preexistencia. En definitiva, una serie de constricciones autoimpuestas mediante la selección de algo disponible que de manera general se tienden a asumir como limitaciones externas y necesarias para el proyecto⁵. Sin embargo, estas limitaciones tienden a ser voluntarias, y a ser necesarias no tanto para el proyecto, como para el proyectista en la construcción de un argumento proyectual. Dado que dos proyectos diferentes, con las mismas condiciones y limitaciones externas, pero compuestos por otras limitaciones voluntarias y por ende formados por argumentos proyectuales distintos pueden llegar a ser igual de correctos. Por ello, se estima que para poder hacer uso de ese conjunto de limitaciones que de manera consciente o inconsciente son autoimpuestas y voluntarias, es necesario asumir que muchas de las decisiones proyectuales que se toman son tan arbitrarias como el contexto cultural del proyectista o como lo es el propio encargo.

*"En el dominio de la arquitectura podríamos observar que la puerta está ahí porque alguien apostó por el número uno al tirar los dados. ¿Por qué sería esta intención arbitraria menos premeditada que la de situar la puerta en el centro para mantener la simetría de la fachada?"*⁶

7
Pezo Von Ellrichshausen,
página 21, *Intención ingenua*.

8
Enrique Walker,
página 21, *Diccionario de ideas
recibidas*.

9
*Bajo Constricción. Enrique
Walker*.

10
*Argumentativas, formales, o
constructivas entre otros*.

11
*Conversaciones con Enric
Miralles. Carles Muro*.

Partiendo de la base de que el encargo arquitectónico es una realidad concreta que conlleva en sí misma una limitación impuesta y azarosa, el arquitecto tiene la libertad de imponer de manera consciente nuevas reglas a la hora de proyectar, asumiendo que sus reglas son tan arbitrarias como la realidad impuesta. Este acto permite tomar conciencia de cuáles son las limitaciones internas que se autoimponen como externas. Asumir su uso permite ponerlas de manera certera al servicio del proyectista. El uso de reglas iniciales es además una forma de generar un camino o de abrir el proceso de diseño. Un modo de no partir desde la hoja en blanco.

Más allá, la imposición no solo de constricciones sino de reglas o decisiones arbitrarias permite poner en duda conceptos o ideas consolidadas que pueden ser asumidas como obstáculos a la imaginación o al proceso de diseño. De este modo, la constricción se presenta como una limitación añadida para sacar el máximo partido de la técnica. *“Como una forma instrumental de descubrir e inventar posibilidades inesperadas para el proyecto de arquitectura”*⁷. Permitiendo así incluso desestabilizar el proceso de diseño para llegar a resultados que de otro modo no habría sido posibles.

*“De hecho una constricción autoimpuesta no era una herramienta sino más bien un obstáculo. O mejor dicho, no era una herramienta para el diseño, sino una herramienta para cuestionar el diseño. Al hacer las cosas de otra manera (bajo constricción) podrías tomar conciencia en la forma en que las haces, y potencialmente, especular en la manera en que podrías hacerlas. Además, las constricciones autoimpuestas podían permitirte desenterrar tus propias preconcepciones e ideas recibidas.”*⁸

A pesar de que las constricciones permiten la construcción de un argumento de proyecto, estas no deben ser confundidas con los mismos. Por un lado, porque esto limitaría el uso de las constricciones a aquellas que tienen un sentido para el proyecto, y perderían su valor como elementos desestabilizadores del proceso. Por otro, las constricciones permiten investigar nuevos hallazgos, y plantear así un argumento. Pero sin lugar a dudas no se evalúa el argumento construido en virtud de la constricción utilizada. En cierto modo, las constricciones se presentan como una especie de andamio. Aparecen para la construcción del argumento, y desaparece una vez este está construido⁹.

Todas las herramientas que se presentan en el desarrollo de este trabajo implican finalmente una constricción inicial al proceso de diseño, pues el uso de la propia herramienta ya es una imposición.

Trabajar mediante repetición

Del mismo modo que inevitablemente se trabaja bajo unas ciertas limitaciones, la práctica proyectual arquitectónica lleva consigo el trabajar mediante repetición. Por un lado, porque en el desarrollo de un proceso de diseño el proyectista pone en práctica conocimientos adquiridos. Mediante la formación como profesional, cada individuo va generando un bagaje de soluciones¹⁰ arquitectónicas que de algún modo repite a lo largo de la formulación de las obras o cuando se enfrenta a una situación similar a la aprendida. Uno mismo tiende a repetir lo que sabe hacer. Tiende a repetir lo ya aprendido. Lo mismo le ocurrió a Alberto Giacometti mientras pintaba el retrato de James Lord. A pesar de que redibujaba y redibujaba el retrato en busca de una representación fiel del escritor, el retrato terminaba en cada intento aproximándose de nuevo a la cabeza de su hermano Diego. *“Es normal. La cabeza de Diego es la que conozco mejor”*¹¹, afirmaba el pintor. Y así es. Pues finalmente el retrato de Diego es el que había aprendido a dibujar, luego a pesar de tratar de dibujar algo diferente, existía una tendencia en repetir lo ya aprendido. Lo mismo ocurre en la práctica arquitectónica, en la que a pesar de que uno intente abordar las cosas de manera diferente, tiende a reencaminar en elementos ya aprendidos; repite los modos de operar con los que acostumbra a trabajar.

Por otro lado, porque en materia de diseño se tiende a proceder por repetición. La repetición está implícita en la propia arquitectura. Se repite un módulo, un espesor, una distancia o una manera de dividir. Se repiten operaciones abstractas, pero también operaciones concretas. En sentido constructivo, se repiten las puertas, las ventanas, los pilares. Se repiten materiales y se repiten estructuras. Incluso en la formación de configuraciones complejas, elementos constructivos menores se repiten, dando pie a diferentes combina-

12
Conversaciones con Enric
Miralles. Carles Muro.

13
O así lo afirma Enric Miralles
en la página 24 de Conversa-
ciones con Enric Miralles.

14
Enric Miralles: Procesos
metodológicos en la construcción
del proyecto arquitectónico.
Tesis doctoral de Montserrat
Bigas Vidal.

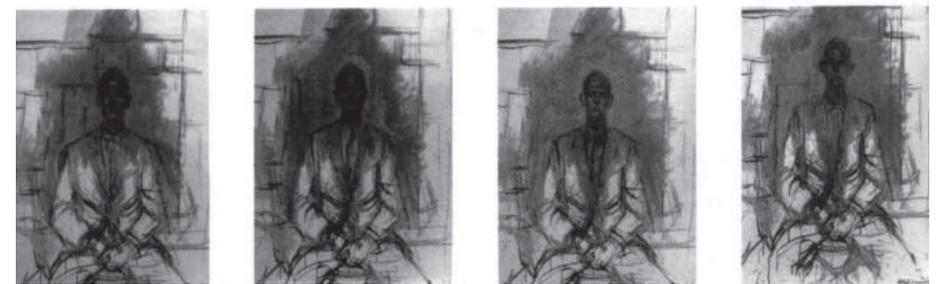
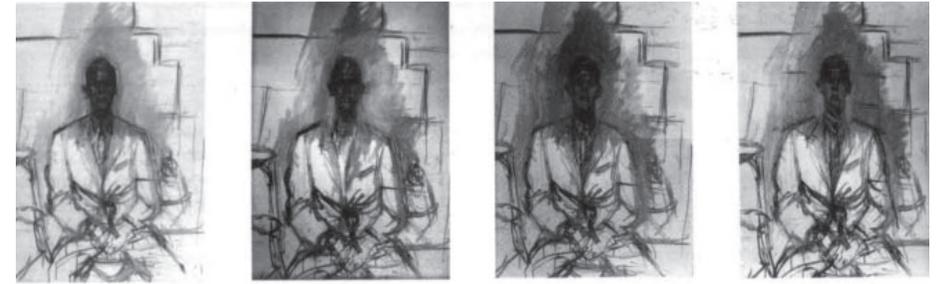
fig. derecha
Un retrato de Giacometti, 1965.
James Lord.

42

ciones que son las que finalmente son capaces de generar esa variedad y complejidad a mayor escala. No se trata únicamente de una forma de proceder, como un método. Sino que la repetición tiene una relación directa con la morfología de la arquitectura y la construcción. La repetición viene ligada a la geometría, y tiene su base en otros condicionantes como los son las dimensiones del cuerpo humano o de una viga. Es un mecanismo inevitable. Forma parte de la propia disciplina de la arquitectura.¹²

Entendiendo entonces que proyectar implica actos de repetición, este mecanismo puede ser utilizado como instrumento en el proceso creativo. Trabajar mediante la repetición consciente y reiterada, casi obsesiva, de un mismo gesto, puede permitir lo que Alberto Giacometti denomina una apertura¹³, la posibilidad de alcanzar algo novedoso que se escapaba a la conciencia. En el caso del retrato de James Lord, el único modo de lograr superar esa imagen de Diego que el pintor tenía tendencia a redibujar a la hora de enfrentar un retrato dado que era la que había realizado numerosas veces durante muchos años fue trabajar mediante un proceso de repetición. Fue mediante la repetición sistemática de gestos y trazos, como Giacometti logró concentrar el máximo de información en el retrato, para así poder ver y calibrar las pequeñas diferencias entre cada uno de los gestos, en busca de ese diseño aún desconocido a la conciencia.¹⁴ Este fue el único modo de dejar atrás el antiguo retrato, y con él, de dejar atrás los hábitos.

Un proceso de repetición puede abordarse como instrumento desde dos puntos de vista. Repetir un mismo gesto de manera reiterada puede utilizarse con la finalidad de mostrar de forma consciente todas las variables que existen de una misma cosa. Se traduce en un método para conocer todas las oportunidades de un mismo gesto. Hacer latentes todas las opciones que posibilita una misma acción y que de otro modo se nos estarían escapando. Es lo que haría Sol Lewitt mediante su obra "Variations of Incomplete Open Cubes". Todas las variables del cubo son un ejercicio de repetición. La acción es contantemente la misma; eliminar un vértice el cubo. Sin embargo, en cada repetición de la acción aparece una alternativa diferente del mismo cubo inicial. De este modo, se obtiene como resultado un espectro de todas las opciones que esa misma acción es capaz de producir. La selección de uno de los cubos es una selección consciente.



43

15
Enric Miralles,
página 40, *Conversaciones con
Enric Miralles*.

16
Montserrat Bigas Vidal,
Enric Miralles: *Procesos meto-
dológicos en la construcción del
proyecto arquitectónico*.

17
Jubani Pallasmaa,
Página 106, *La mano que
piensa*.

44

Pero también existe la posibilidad de repetir una misma acción en busca de una apertura, con la esperanza de que en la próxima repetición aparezca algo diferente, novedoso. No se tiene intención de mostrar todas las variables existentes, sino de encontrar la que se considera oportuna en ojalá el mínimo de repeticiones posibles. La repetición reiterada y sistemática de una misma acción constituye una técnica que permite concretar una serie de sensaciones especulativas. Permite la aparición de aquello que no se muestra claramente, de aquello en lo que no habíamos pensado.

*"[...] Se trata de una repetición donde esperas que cada prueba sea la buena. Es decir, no tienes ninguna intención de hacer mil y esperas que la primera sirva. Cada una de ellas es una, aunque sea exactamente igual a la anterior."*¹⁵

Un ejemplo de este modo de abordar la repetición sería el proceso de creación de la mesa Ines-table de Enric Miralles. Un proceso de repetición de trazos, casi iguales entre sí, en los que en cada repetición se espera que el resultado sea el bueno. Sin embargo, son necesarias numerosas repeticiones de lo mismo para alcanzar un grado de nitidez satisfactorio.

*"Utilizar dicha técnica implicará activar una actitud abierta, de descubrimiento así como comprometida empatizando profundamente con el objeto de creación."*¹⁶

El trabajo analógico

*"Sin duda sería una visión ignorante [...] negar las ventajas del ordenador. En un periodo muy breve de tiempo la tecnología informática ha cambiado por completo innumerables aspectos de la investigación, la producción y la vida cotidiana, y también ha cambiado irremediamente la profesión de la arquitectura. [...] Indudablemente, el ordenador agiliza la mayor parte de los aspectos de la producción de una manera decisiva y, además de ser una herramienta de dibujo precisa y rápida, se le ha dado un buen uso en el análisis, en las pruebas y en los prototipos virtuales previos a la construcción."*¹⁷

*fig. inferior
Mesa inestable de Enric Mi-
ralles, Fotografía de Giovanni
Zanzi.*



45

Sin embargo, del mismo modo que se identifican las claras ventajas de la aparición del ordenador y sus tecnologías asociadas, también es necesario comprender sus limitaciones. Si se analiza el modo de operar de un ordenador a la hora de realizar un proceso de diseño, podemos observar que se trata una máquina que solo es capaz de producir el material para lo cual está previamente programada. Es capaz de generar la representación de una realidad en respuesta a la orden de comandos preestablecidos. Esto implica una representación inicial del resultado en quien da la orden. Incluso, una descomposición del resultado final para poder producir la serie de órdenes que permitirán al ordenador generar el resultado estimado. Un caso práctico sería el tratar de dibujar a ordenador un arco hinchable. Para poder obtener el volumen final, es necesario descomponerlo en un arco y un círculo. Partiendo de estas dos formas geométricas sencillas, es posible hacer una extrusión del círculo entorno al arco para obtener el volumen que se buscaba. Se observa en este proceso la necesidad irrefutable de conocer el volumen final que se quiere obtener, así como el realizar una descomposición geométrica del mismo para poder alcanzar el resultado estimado. Planteado de este modo, el ordenador puede representar un obstáculo al proceso de diseño, pues entre sus parámetros, entra la necesidad de tener conciencia del resultado que se quiere obtener. No hay cabida para el accidente. Requiere un control sobre la forma final que durante el proceso de diseño no interesa. Enfocando el proceso hacia la práctica proyectual que se va a analizar, estos se entienden como un proceso abierto, un camino no escrito que no tiene como finalidad un resultado formal concreto. Lo relevante es el proceso mediante el cual se llega al resultado final -resultado que por su naturaleza lleva implícito una forma concreta-, y no es el resultado final el que dirige el proceso.

Eduardo Castilla asocia el proceso de diseño al recorrido de un pastor cuando sale con sus perros a buscar a sus ovejas. Porque el pastor sale, y hace un recorrido. Un recorrido que al igual que el proceso de diseño, no es espontáneo, sino intencionado. Y al regreso del pastor a casa, se puede entender y dibujar el trazado generado. Pero ese trazado es fruto de una lógica y un orden que estaba implícito en el propio recorrido. Es fruto del proceso, motivo por el cual, es imposible anticipar ese trazado a la salida del pastor. Nunca se podría proyectar esa búsqueda, antes de que haya acontecido. Así mismo, la

búsqueda no podría ser lineal. El recorrido es quebrado, fruto de una lógica interna, en este caso, la de reagrupar el rebaño de ovejas.¹⁸ Lo mismo ocurre con el proceso de diseño, que nunca es lineal, y tiene quiebros, pero sigue un orden y una lógica interna que era imposible anticipar antes del desarrollo del proceso. El proceso final es el resultado del camino recorrido.

De este modo, se concluye que el medio más apropiado para dar cabida a un proceso de diseño que se desarrolla mediante constataciones sucesivas de una realidad concreta que permite ir tomando decisiones a lo largo del proceso hasta alcanzar el estado que se asumirá como final respecto de un momento dado es, el trabajo analógico. El cual, no solo se realiza mediante dibujos o bocetos, sino también mediante el uso de modelo. Cabe enfatizar la diferenciación entre lo que denominamos modelos respecto de las maquetas. Mientras que una maqueta es la reproducción a menor escala de una construcción -real o proyectada- ya definida, un modelo es la elaboración de un elemento a escala reducida para poner a prueba determinados fenómenos o comportamientos materiales. Su objetivo es poner a prueba el funcionamiento de un sistema que generalmente deriva en soluciones inesperadas para el proyectista. Modelos sin escala¹⁹ cuyo objetivo es el de abarcar un proceso que da cabida a lo accidental, a lo inesperado. De generar una realidad y ver qué ocurre. Un proceso que tiene mucho de percepción, de intuición. Trabajar entorno a los resultados obtenidos, tomando decisiones como respuesta de una realidad sensorial. Trabajar mediante fenómenos y la experimentación de una realidad concreta.

En el caso de Smiljan Radic, y analizando el material que propone para la construcción de sus obras, se observa que en algunas de ellas no existe ninguna sección acotada de la obra, sino un conjunto de planos que corresponden a la descomposición geométrica del volumen. Estas propuestas se asocian directamente con esta forma de proceder; con la formulación de la obra mediante un trabajo análogo. Dada la geometría resultante que a veces conlleva este tipo de procesos, tratar de explicar el volumen mediante acotación resulta muy poco práctico. En determinados casos, cada sección de la obra puede llegar a ser única, de modo que si se tratase de acotar la obra, serían necesarias todas las secciones del volumen para poder componerlo. Así mismo, el volumen resultante no tiene su in-

terés como forma final, sino en el sistema que lo constituye. Entorno a esa idea, Smiljan Radic hace referencia al ejercicio realizado por Enric Miralles en 1991, "Como acotar un croissant"²⁰, a través del cual mediante el sistema geométrico se obtiene la acotación exacta del croissant. Sin embargo, esta acotación exacta de la forma final del croissant resulta muy poco práctica si de hacer un croissant se tratase. Resultaría mucho más interesante comprender que su forma deriva del conjunto de pliegues de un triángulo base.



Capítulo 3 : La construcción de un imaginario creativo

“Me atrevería a decir que el acto de reconstrucción de fragmentos es el hilo conductor que recorre la obra entera de Radic.”

Enrique Walker. El Croquis nº 199. 2019.

¹
Enrique Walker,
página 374, *El Croquis* n° 199.

²
Smiljan Radic,
página 10, *El Croquis* n° 167.

³
Enrique Walker,
página 22, *El Croquis* n° 167.

⁴
*Guta del abandono y Un ruido
naranja*. Smiljan Radic.

52

La obra de Radic nunca parte de la hoja en blanco, sino de la selección de una serie de referentes que permiten la construcción de una narrativa. Un conjunto de imágenes que alimentan la reconstrucción constante de un imaginario y que generan el campo creativo del propio proyectista. Permiten alimentar un fondo de información al que hacer alusión de forma constante cuyo interés se encuentra en el acompañamiento narrativo e intelectual del proceso creativo.

El ámbito de los referentes es recurrente, aunque no reducido. Siempre se está mirando lo mismo. Y sin embargo, la lectura que se realiza no siempre es idéntica. Los referentes son fruto de nuevas reflexiones en torno a las cuales trabajar.

“Me atrevería a decir que el acto de reconstrucción de fragmentos es el hilo conductor que recorre la obra entera de Radic.”¹

A pesar de que se trate de una selección consciente de los elementos a los que se hace referencia, cabe también preguntarse hasta qué punto se trata de una selección voluntaria. Inevitablemente, muchos de los referentes utilizados vienen dados y condicionados por el entorno tanto temporal como socio cultural del propio proyectista. Es posible tomar conciencia de que elementos referenciales se heredan de un entorno directo y cuales forman parte de una agenda personal. Siempre destacando que el hecho de mirar las cosas de forma consciente para hacer uso de las mismas constituye una construcción personal.

Dentro de los elementos que se asocian a un ámbito socio cultural, se encuentra su interés por la arquitectura propia del lugar y por lo que el propio Radic denomina las “Construcciones Frágiles”.

La arquitectura propia de cada lugar conlleva en sí misma un saber hacer. Hereda el conocimiento de sistemas constructivos ancestrales y siempre representan soluciones con un elevado grado de adaptación al medio en que se construyen. Tomando plena conciencia de que proyectar nunca es partir de cero, hacer referencia a estas construcciones permite apropiarse de una sabiduría previa para reinterpretarla.

53

“Construcciones Frágiles” hace referencia a aquellas construcciones ubicadas en sitios baldíos y construidas con residuos. Construcciones que no entran dentro de una práctica profesional y por las que generalmente nadie muestra ningún tipo de interés.

“Las construcciones frágiles no tienen nada que ver con la arquitectura vernácula. Sus autores no están preocupados por el porvenir de sus objetos y éstos nada tienen que ver con la continuidad de un pasado. Se trata de un tipo de autoconstrucción que no forma parte de una tradición constructiva, ni de una cierta manera de hacer, ni tampoco de una historia.”²

Tienen su interés en la representación de un conjunto de nociones que traducen una actitud frente al trabajo; una forma de querer hacer. Se muestran para el arquitecto como una suerte de “manifiesto” arquitectónico. Son arquitecturas que solucionan una necesidad inmediata con lo que se encuentra a mano, como si se tratara de una operación de limpieza, de tomar las cosas que hay alrededor y reordenarlas. No tratan de inventar nada, solo retoman elementos preexistentes, realizan una composición con ellos, y crean un elemento nuevo. Los elementos resultantes presentan una completa despreocupación por su forma. Tampoco tienen intención de dejar huella. Pasan desapercibidos. Aparecen y desaparecen.

“En consecuencia, desde las construcciones frágiles ha elaborado usted una actitud frente al trabajo por encima de un argumento frente a la disciplina. En otras palabras, ha definido un enfoque por sobre una agenda.”³

Las construcciones frágiles reflejan un estado de abandono que representa lo contrario de la consagración. Significan descuido, desinterés, precariedad y, en definitiva, pérdida de entidad de aquello que lo sufre. No se trata, por supuesto, de replicar un estado de abandono cuya principal virtud es que contradice la voluntad de la obra y su autor, sino de fundar algo sobre él.⁴

Dentro de los elementos que se asocian a la construcción de una agenda personal fuera

5
El Croquis nº 167. Smiljan Radic. Página 26.

6
Porque se trata del uso de técnicas ancestrales o incluso técnicas que se utilizan en otros lugares pero que son desconocidas para el propio arquitecto.

7
Porque la atmósfera a replicar es un imaginario presente en otros ámbitos.

8
Smiljan Radic, página 18, El Croquis nº 167.

54

del entorno socio cultural, se ubica un interés por las artes, las referencias disciplinares, los objetos cotidianos, y por la realización de una mirada introspectiva hacia su propia obra.

El arte tiene la capacidad de emocionar. De transmitir una idea, un concepto, una sensación. De contar algo. Y es en esa capacidad de transmitir conceptos que el arquitecto tiene la oportunidad de tomarlos y trasladarlos al ámbito arquitectónico, materializándolo así a través de su propia obra.

Como es común en la práctica arquitectónica, Radic hace referencia a la propia disciplina para el desarrollo de su obra.

La arquitectura no parte de cero en la historia y mirar el trabajo de los demás permite generar un enriquecimiento propio. Retomar ideas y reflexiones de otros para incorporarlas en la arquitectura propia, replantearlas, generar otras nuevas.

Del mismo modo que ya se realizaba en el ámbito de las artes, el arquitecto hace referencia a los objetos cotidianos como fuente de inspiración. Smiljan Radic trabaja mediante una experimentación inmediata de su realidad concreta para la generación de su arquitectura. Estos objetos, que en un principio no tienen ningún propósito arquitectónico ni artístico, tienen la capacidad de generar una experiencia; de detonar un imaginario en el proyectista. Objetos que generan una reacción en el diseñador, evocándole un conjunto de conceptos a los que no podría haber llegado por otro medio. Objetos capaces de activar la imaginación gracias a una asociación de ideas que nacen de los mismos.

De este modo, estos objetos se convierten en el motor del proceso creativo. Así mismo, estos objetos son contenedores de un cierto espacio interior de manera que se ofrecen imaginativamente a ser habitados. Abarcan unas determinadas cualidades espaciales que son posibles de replicar en el ámbito arquitectónico. Finalmente, son objetos que con realizando un grado alto de abstracción, son imitables por la arquitectura.⁵

55

El interés por devolver una mirada hacia su propia obra y utilizarla como prototipo, tiene su origen en dos motivos.

En el estudio de Radic, en múltiples ocasiones se crean proyectos que carecen de encargo y de los que no se contempla su construcción. Son una reflexión. Ejercicios prácticos que permiten escapar de la rutina de la profesión. Estos proyectos se presentan entonces como objetos disponibles. Prototipos que pueden ser utilizados como material base para futuras creaciones.

Por otro lado, cuando se trata de trabajar mediante una serie de técnicas que el proyectista no domina⁶, o mediante la reproducción de atmósferas en las que existe la incertidumbre de cómo se materializan arquitectónicamente⁷, resulta más sensato tratar de manejarlas en un inicio a una escala razonable. Una vez la experiencia se maneja a una escala menor, es posible extrapolarla para aplicar su estrategia a una escala mayor.

“Es importante agregar que el uso de prototipos no supone un interés por la consistencia interna del trabajo, ni tampoco un traslado literal de formas, sino la comprobación que ciertos ambientes se pueden reproducir, cambiar de escala y ser útiles al mantener su atmósfera. Más aún, una vez que se produce el cambio de escala, el prototipo siempre supone una sorpresa y termina por detonar algo inesperado.”⁸

La imagen como contenido

La selección de imágenes como referente responde a una forma de trabajar. No son imágenes-objeto. No tienen su valor sico que describen. Ni en su carácter puramente estético. Son imágenes-contenido. Conllevan un imaginario implícito. Son capaces de detonar en quien la usa un conjunto de relaciones, ideas o conceptos. No tienen su valor en lo que representan visualmente, sino en lo que la imagen es capaz de traer consigo.

En ocasiones, la relación imagen-proyectista es tan personal que no es posible esclarecer su contenido sin un indicio o una explicación del propio proyectista.

Valerio Olgiati reagrupa imágenes de referencia sobre su propio trabajo. La relación personal con esas imágenes es clara. Sin embargo, la reconstrucción de referentes de esta investigación se realiza de un tercero, lo que inevitablemente implica una mirada diferente a la del propio arquitecto.

Valerio Olgiati, Autobiografía iconográfica.

Una imagen, en cuanto a su contenido, es solo una versión de otras tantas posibles. “El contenido” no tiene una versión física determinada que lo represente de manera oficial. Además, es posible que el contenido sea una reacción conceptual o sensorial, o incluso un conjunto de relaciones que se desatan en el proyectista. Una reacción personal que puede ser provocada o desatada en cada individuo por imágenes diferentes. Por lo tanto, las imágenes utilizadas como referente están sujetas a la arbitrariedad de la interpretación de quien las utiliza. Nunca deberían verse desde su sentido explícito, sino desde una visión introspectiva. No deben mirarse, sino ser sometidas a una lectura detenida.

Para leer el contenido que las imágenes aportan a una determinada arquitectura, es esencial contextualizarlas. Vincularlas a un grupo más grande de imágenes que permita ir esclareciendo los lazos y conexiones entre ellas. Las imágenes utilizadas como referente generalmente se seleccionan consciente u inconscientemente porque tienen elementos en común que no son propios de la imagen. Tienen que ver con una investigación, con un discurso. Es esencial reagruparlas para tratar⁹ de dilucidar su contenido. Comprender su aportación al discurso global, y de este modo, poder comprender la relación que tienen de manera independiente o fragmentada con las obras proyectadas.

El ejercicio realizado mediante la reagrupación de imágenes de referencia de Smiljan Radic trata de hacer lo mismo. Agruparlas en un contexto global, que permita reconstruir un discurso. Se trata de realizar, de otro modo¹⁰, el ejercicio que hizo Valerio Olgiati mediante Autobiografía Iconográfica. Mediante el acto de reagrupar un conjunto de imágenes rescatadas, Olgiati establece una analogía. Contextualiza un grupo de imágenes que tienen un sentido para él. Son capaces de establecer en él una serie de relaciones. Relaciones extremadamente personales que necesitan de esa reagrupación para que quien las mira, que es externo, pueda leerlas. Algunas de ellas son imágenes que ha visto reiteradas veces. Imágenes disponibles que ha leído y vuelto a leer, de modo que es posible que incluso se haya rescatado información que nunca estuvo. De este modo, si uno trata de leer esas imágenes como imágenes solas, buscando la realidad en la imagen, nunca encontrará el sentido de las mismas.

“Las ilustraciones que aparecen en estas páginas son imágenes importantes que se encuentran almacenadas en mi cabeza. Cuando proyecto o invento un edificio, estas imágenes siempre rondan por alguna parte; son la base de mis proyectos. Están presentes cuando me siento ante la “hoja de papel en blanco”, por decirlo de alguna manera. Mi objetivo es siempre construir algo que esté relacionado con estas ilustraciones de un modo u de otro, relacionando tanto con la propia imagen como con lo que ilustra [...] Naturalmente, también quiero superar estas imágenes. Quiero que dejen de existir. Quiero vencer las tradiciones que yo mismo he instalado. Incluso me gustaría que mi arquitectura no fuera referencial; esto sería lo mejor, la vía más independiente. Sin embargo son consciente de que es imposible.”¹¹

Construcción de un imaginario posible para Smiljan Radic

En paralelo a la búsqueda de las herramientas que originan cada uno de los proyectos de la obra de Smiljan Radic, se ha ido reconstruyendo el mundo de referentes al que se hace alusión. Este ejercicio fue esencial para poder comprender la formulación de la obra. Con el objetivo de esclarecer al lector el mundo narrativo en el que el arquitecto se maneja, y de modo que sea más simple reconocer y comprender lo que se ha analizado, se presenta una selección de la recolección de imágenes de referencia realizada.

Cabe advertir que esta recolección no comporta únicamente imágenes que el propio Radic ha aseverado que constituyen su referente, sino también otras que mediante una serie de relaciones –analogías, correlaciones o similitudes– se han considerado pertinentes.

1 Unión de lata con colador.

2 Circo ambulante, Smiljan Radic.

3 Templo de la filosofía, Ermonville, Francia, siglo XVIII.

4 Cómo acotar un croissant, Ejercicio de Enric Miralles.

5 El Lebranto de Mar, grabado de David Hockney.

6 Pabellón Nórdico bienal de Venecia 58-62, Sverre Fehn.

7 Casa patronila Colonial, Smiljan Radic.

8 Le Carceri d'invenzione, Giovanni Piranesi.

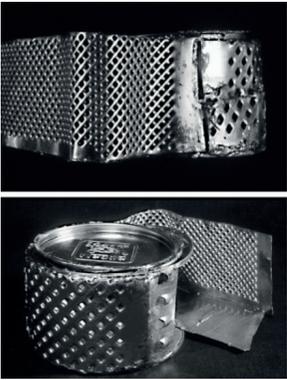
9 Bestiario, Corfanronte.

10 Endless Houses, Frederick Kiesler.

11 Endless Houses, Frederick Kiesler.

12 El niño escondido en un Huevo, grabado de David Hockney de 1969 sobre los cuentos de los hermanos Grimm.

58 1



2



3



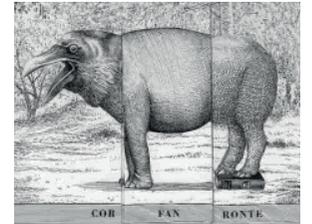
7



8

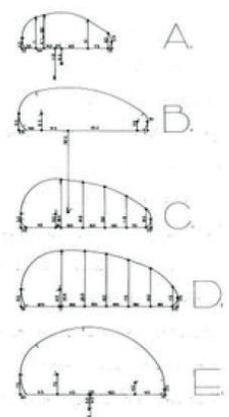


9



59

4



5



6



10



11



12



13 *La Torre de Babel*, Pieter Bruegel.

14 *Cementerio de Igualada*, Enric Miralles, fotografía de Jean Araya.

15 *Patrón de ropa*, Revista Burda.

16 *Mesa Inestable*, Enric Miralles, 1993.

17 *Cónica intersect*, Gordon Matta-Clark, Paris, Francia, 1975.

18 *Cementerio de San Cataldo*, Aldo Rossi.

19 *Labyrinth*, Constant, 1968.

20 *El niño escondido en un Pez*, grabado de David Hockney de 1969 sobre los cuentos de los hermanos Grimm.

21 *Construcciones frágiles*, puesto de venta de queso en carretera de Chile.

22 *San Jerome en su estudio*, Antonello da Messina, 1474-1475.

23 *Hornilla tradicional para la producción de carbón*.

24 *El arca de Noe*, Massimo Scolari, 1982.

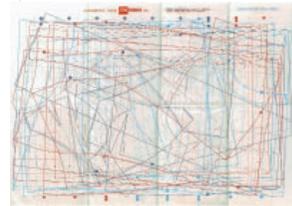
60 13



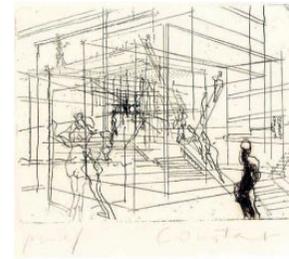
14



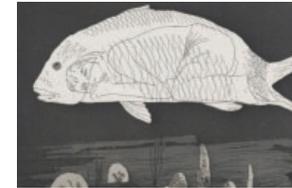
15



19



20



21



61

16



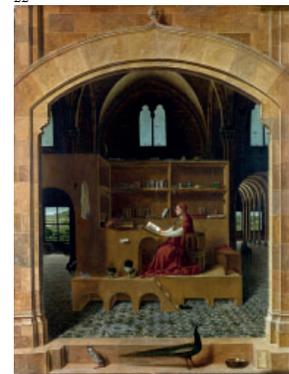
17



18



22



23



24



25 *Alles ist architektur. Eine Ausstellung zum Them Tod.* 140/550, Hans Hollein, 1970.

26 *Casa Peña*, Miguel Eyquem.

27 *Angel olvidadizo*, Paul Klee.

28 *Corral de arrieros*.

29 *Poema del ángulo recto*, Le Corbusier.

30 *Retrato Claude Parent*.

31 *Instalaciones de la Compañía carbonífera*, Lebu, Concepción, Chile.

32 *Frágil Fortuna*, a un costado de las carreteras chilenas.

33 *Frágil Fortuna*, Circo Chileno.

34 *Sombras*, Eduardo Vilches.

35 *Frágil Fortuna*, Carros de acumuladores y recicladores.

36 *Mezquita de Córdoba*, entre pilares, 3,9m.

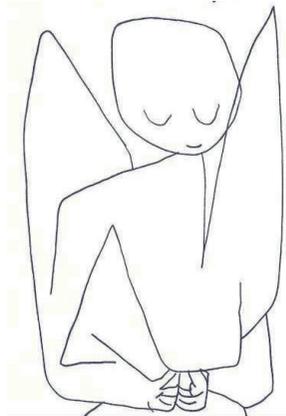
62 25



26



27



31



32



33



63

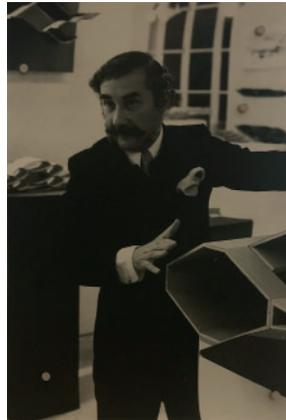
28



29



30



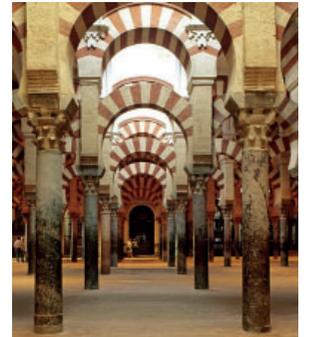
34



35



36



Capítulo 4 : Análisis de la obra

“Uno de los comentarios que más he apreciado en relación a la publicación de mis obras anteriores es que parecen obras de arquitectos diferentes. Siempre hablamos de actuar por ausencia. Es decir, estar presentes, pero sin darle a los proyectos una estampa particular. La continuidad está dada por la actitud frente a cada proyecto.”

Smiljan Radic. El Croquis nº 167. 2019.

¹ Smiljan Radic, *Clase Magistral FAUG Universidad de Concepción, 2016.*

² Eduardo Castillo, *Página 1, Gestos Elementales.*

³ *Ver anexo plegado al final del documento*

Se ha analizado la obra de Radic para comprender su formulación de los proyectos. El objetivo es entender cuáles son los mecanismos que los formulan, más allá de las particularidades de cada uno. Es decir, no se han analizado las estrategias de proyecto, sino cuales son las acciones realizadas para poder generarlo. A pesar de que las herramientas se extraen de un análisis en particular, estas representan acciones completamente descontextualizadas. De este modo, se despojan de cualidades concretas para visibilizar su objetivo y quedan disponibles para su futuro uso en otros ejercicios creativos.

Cabe comenzar por hacer referencia a una reflexión que realiza el propio arquitecto en varias de sus conferencias. Esta reflexión define una forma de afrontar la profesión que va directamente ligada con las herramientas que se presentaran a continuación. En la práctica, existen arquitectos que tienen una manera de hacer formalmente muy marcada. Como si de una especie de distintivo se tratara, como es el caso de Frank Gehry. Un sello formal que identifica la obra. Sin embargo, también existen otros arquitectos que no proceden desde un ámbito formal. En ese caso, se debe de tener otro tipo de relaciones entre los proyectos.

“Siempre se tiene la idea de que el arquitecto es un creador de formas, y tiene la obligación de inventar algo nuevo. Lo cual es mentira. Siempre ha sido mentira. Los arquitectos se copian entre ellos, y aprenden copiando. Y aprenden muchas veces con la angustia de tratar de producir algo nuevo, lo cual es bastante tonto, porque esas posibilidades de producir algo nuevo son solamente para cierta gente elegida. A lo largo de todo el siglo veinte, uno podría decir cinco arquitectos. Punto. Abí se termina todo esto. [...] Entonces, es muy pretencioso decir que uno puede llegar a hacer algo nuevo. O que está haciendo algo nuevo, o que está creando algo nuevo. A mí me gusta más la idea de que uno está en realidad recopilando cosas de un lado hacia otro y las está ensamblando de alguna manera.”¹

A través de la noción de los bestiarios medievales, Radic muestra que no existe la necesidad de ser un inventor de formas. Los bestiarios medievales son una recopilación de animales fabulosos, bestias catalogadas que a pesar de estar formadas por extractos de animales reales, son imaginarios. Por ejemplo, la mitad de un león y la mitad de un águila,

se forma una bestia, un ente que a pesar de no existir aparenta ser real. Existe en ese proceso un cambio de escala, y un collage. El producto que se presenta como nuevo es en realidad una recolección de elementos. No es necesario inventar los trozos, sino que se necesita reinventar un total.

Esta reflexión anteriormente presentada es un ejemplo meramente formal, pero elocuente en cuanto a la idea de que las herramientas proyectuales que se presentan a continuación forman parte de un marco práctico proyectual basado en la recolección de referentes (imágenes, objetos, sensaciones, recuerdos; cualquier elemento al que poder hacer referencia) como herramienta para dar inicio a un proyecto o acompañarlo en el proceso de diseño. Referencias e imágenes que se recolectan, se convierten en una colección de recuerdos brumosos que permiten ser recuperados para tratar de otorgarle nitidez posterior al cómo se abordan los proyectos, contextualizan, llenan vacíos o completan el cuento que se desarrolla.

“Trabajo siempre a partir de imágenes de referencia, en ese sentido creo ser parte de un conjunto de arquitectos que trabaja de esta misma manera, que tiene más que ver con una arquitectura de recolección de referentes que acompañen o ayuden a dar inicio a un proyecto, en oposición a una arquitectura de la invención.”²

Atlas. La formulación de la obra.³

Para lograr extraer el conjunto de herramientas que marcan la forma de proceder en el proceso creativo de Smiljan Radic, ha sido necesario realizar un ejercicio de ingeniería inversa. Se procedió al análisis de la formulación de cada una de las obras. Para ello, se indagó en los referentes particulares de cada caso, a modo de poder identificar los patrones narrativos. El uso de cada referente implicaba una acción, lo que permitió desvelar cuales eran las acciones realizadas para la formulación de cada proyectos. Desvinculando el conjunto de acciones de sus patrones narrativos, fue posible observar que estas presentaban claras similitudes. Se reagruparon según analogías, y mediante la descontextuali-

zación completa de cada caso particular se pudieron definir las herramientas. El atlas es una representación espacial del conjunto de la obra. Distribuye cada uno de los proyectos en base al referente y la herramienta que los formula traduciendo gráficamente el análisis realizado.

El atlas es una distribución espacial del conjunto de la obra de Smiljan Radic establecida en base a las herramientas y referentes que formulan cada uno de los proyectos como traducción gráfica del análisis realizado.

Análisis particulares.

A través de la presentación del análisis de cinco proyectos, se recogen diferentes aplicaciones concretas de las herramientas extraídas. Las obras seleccionadas no solo constituyen las más representativas de la trayectoria del arquitecto, sino que también plantean un espectro representativo de diferentes escalas, programas y entornos. El interés de esta selección viene dado en mostrar que el uso de las herramientas es completamente ajeno e independiente de las condiciones específicas.

“Cuando hice mis primeros proyectos, pequeños y aislados, muchos arquitectos me decían que lo que querían era verme abordando proyectos de mayor escala y rodeados de ciudad.”⁴

“Habitación en San Miguel” fue una de las primeras formulaciones a nivel profesional. Se ubica en el claro de un bosque sin tener que lidiar con ninguna preexistencia. Representa una escala muy pequeña de uso privado. Un caso similar es el de “Casa Para el Poema del Angulo Recto”, identificando por su parte una escala un poco mayor. El restaurante “Mestizo” introduce en el conjunto seleccionado el primer ejemplo de pública concurrencia. A diferencia de las anteriores, esta obra forma parte de un contexto urbano. Sin embargo, todavía representa una cierta libertad respecto del entorno, dado

que se trata de una pieza que integra un nuevo parque de amplias dimensiones. “El Teatro Regional del Bío-Bío” supone una escala mayor. Una pieza de intervención urbana que representa un hito para la ciudad. Finalmente, la “Sala de Artes Escénicas Experimentales –NAVE–” culmina la lista con un ejemplo que se introduce en pleno barrio Yungay lidiando no solo con un contexto urbano de marcado carácter sino que con una preexistencia declarada patrimonio cultural.

Nota al lector. Los análisis de las obras y la presentación de cómo estas han sido formuladas constituyen un análisis propio motivo por el cual, ideas tales como que el proyecto se origina desde otro elemento o mediante el uso de las herramientas propuestas deben ser planteadas como una hipótesis.

5
*Tras la formulación de la
Casa Cbica, en Vilches, Chile.
1995/1996.*

6
*Herramienta proyectual
contemplada en el Pañol.*

*fig. derecha
Habitación en San Miguel.*

·70

Habitación en San Miguel

Isla de Chiloé, Décima Región, Chile. 1997/2007

Habitación en San Miguel es el segundo refugio⁵ de lo que se convertiría en la futura serie de “Refugios”. Es un lugar de descanso en medio del único claro del bosque de ulmos que el propio arquitecto realizó para su disfrute y el de su esposa, la escultora Marcela Correa.

Esta habitación enmarca dentro de la obra de Radic la primera traza de una sensibilidad por la arquitectura vernácula. Esta sensibilidad corresponde a una actitud frente al proyecto. Asumiendo que la cultura, la identidad de un paisaje, o de un pueblo, conllevan una determinada historia y arrastran un conocimiento o una razón natural de ser, el arquitecto desarrolla un interés por comprender el entorno que le rodea. Extrae los elementos que son característicos del mismo, como oportunidades latentes de proyecto, e imagina como hacer uso de lo que el contexto inmediato es capaz de otorgar. No se trata de imitar, ni de reinterpretar, se trata de repetir. Retomar la sabiduría que deja traza en el pasado para ponerla al servicio del nuevo proyecto. Esta actitud se presenta como una estrategia a modo de evitar la hoja en blanco.

Habitación en San Miguel hace referencia a las construcciones antiguas realizadas en la propia isla, en las que las obras se ejecutaban a media madera, sin el uso de ningún clavo. Autoimponiendo como punto de partida la constricción inicial de resolver la vivienda mediante un único detalle constructivo, y tomando por referente las construcciones autóctonas de la zona, la estructura de la habitación se formula mediante la repetición de un módulo tipo diseñado en madera para ser ensamblado en obra. Un único detalle capaz de resolver tanto paredes, como techos y suelos. En este proceso de diseño, la constricción autoimpuesta se convierte en el detonante para potenciar el desarrollo del proyecto. No se parte en busca de un objetivo en concreto, sino en la creación de un volumen capaz de atrapar una gran masa de aire. Mediante la construcción del vacío⁶, el arquitecto proyecta un mono-espacio dentro del cual comenzar a insertar vida. Es en el desarrollo de este conjunto de herramientas en el que el proyecto alcanza su primer



·71

7
El Croquis nº 167. Smiljan
Radic. Página 8.

fig. izquierda
Babia de Castro, Chiloé.
Elaboración propia.

fig. derecha
Minga, traslado de casas con
tiradura de bueyes.



72

potencial; el diseño de un elemento tridimensional gracias al cual la envolvente no es solo el soporte de la estructura sino que también se convierte en el soporte de las cosas, de la vida cotidiana. Como si de una estantería se tratase, la fachada se va acumulando por su uso. Los elementos que se insertan al volumen comienzan a tener una relevancia destacada. La vida forma parte de la propia obra, y se incorpora para completarla. Para habitar un interior que se estructura únicamente mediante una escalera alrededor de la cual caminar sin fin.

La propuesta constructiva hace por otra parte referencia a “La minga”, una tradición de la isla de Chiloé que es capaz de mover viviendas enteras. Las mingas provienen de los pueblos precolombinos, y consisten en pedir ayuda a los vecinos para la realización de una tarea en concreto. Por lo general, los habitantes de Chiloé viven de la recolección de sus propios terrenos. Ocurre que a veces se genera la obligación de trasladar la vivienda de un lugar a otro, debido a la necesidad de un cambio físico en el territorio sin posibilidad de adquirir una nueva casa. Así es como se producen las tradicionales “tiraduras de casas”, en las que los vecinos, con la ayuda de bueyes en tierra, y tirando de ellas con barcas por agua, son capaces de trasladar la vivienda hasta su nueva ubicación. Estas viviendas se proyectaban elevadas sobre el terreno, para evitar así la penetración de la humedad al interior, lo que facilitaba posteriormente su traslado.

Retomando esta tradición, los elementos constructivos de esta habitación fueron trasladados por piezas. Primero, se transportaron en camión desde Santiago, cubriendo una distancia de mil kilómetros. Después, fueron desplazadas en transbordador hasta la playa, donde se arrastraron en barca hasta un desfiladero de unos cuarenta metros en el que las piezas se alzaron con cuerdas. Una vez alzadas, se montaron en una yunta de bueyes hasta llegar al único claro del bosque, su ubicación final a unos doscientos metros del desfiladero.⁷ El proyecto arrastra así la sabiduría de los antepasados de la zona y presenta un completo respeto por el paisaje preexistente, dejando las mínimas trazas de su construcción.

Diez años después de la realización de la propuesta inicial, el propio arquitecto como

73

propietario de la vivienda toma la decisión de realizar una ampliación y colocar un dormitorio en la cubierta de la habitación original. Retomando la alusión a la arquitectura vernácula, Radic propone la creación de una cubierta a dos aguas mediante un andamiaje ligero cubierto por una carpa roja. De este modo, la imagen de esta habitación suspendida sobre el terreno se aproxima todavía más a la de los palafitos chiloteos o casas rurales que se encuentran dispersas entre los bosques de la isla.

Mientras que la ampliación de la habitación hace referencia a las construcciones autóctonas mediante su imagen, también hace referencia a su propia obra a través de su materialidad. El uso de una carpa como techumbre viene heredado de la Casa CR, vivienda que fue utilizada como referente con un único objetivo: seguir trabajando en torno a las posibilidades atmosféricas del material. Ya en la Casa CR, Radic observa la experiencia sensorial que es capaz de otorgar el uso este tipo de membranas. La carpa blanca tiñe la luz interior con una cierta textura lechosa. La sombra de los árboles aparece como en un teatro de sombras chino desdibujándose y en constante movimiento en sus fachadas. El viento la mueve y la hace sonar. La lluvia la hace sonar nuevamente. Estas experiencias se trabajan de nuevo en la habitación, en busca de la creación de una atmósfera diferenciada. Una atmósfera roja capaz de plantear un espacio interior muy característico.



8
Herramienta proyectual
contemplada en el Pañol.

9
También es el caso de "Niño
Escondido en un Pez", 2010.
"El Niño Escondido en un
buevo", 2010. "Fragil", 2010.
Y como podrá ser el caso en
un futuro para "Mi primera
torre", 2015.

76

Casa Para el Poema del Ángulo Recto.

Vilches, Región del Maule, Chile. 2010/2011.

En un bosque de robles nativos localizado en el sur de Chile en la población de Vilches, se encuentran ubicadas a modo de recorrido un conjunto de cinco obras realizadas o restauradas por Smiljan Radic para su uso privativo. Entre ellas, se encuentra la Casa para el Poema del Ángulo Recto, un pequeño pabellón a modo de vivienda que solamente fue habitado durante diez años hasta su abandono.

En el año 2010, Smiljan Radic fue invitado a participar en la biennial de Arquitectura de Venecia pocos meses después del terremoto ocurrido en Chile. Un sismo que tuvo su epicentro en la costa de la Región del Biobío y que alcanzó una magnitud de 8,8 grados en la escala de Richter. Ante tal catástrofe natural, el arquitecto propuso mediante una roca de granito perforada un lugar de calma. Un espacio interior opaco, recubierto de madera de cedro, que genera un interior cálido frente a un caótico exterior. La obra se tituló "El Niño Escondido en un Pez", haciendo alusión a la litografía "El Muchacho Escondido en un Pez" de David Hockney que fue utilizada como punto de partida para la formulación del proyecto. El ejercicio consistía en efectuar el traslado de una narrativa⁸ desde el ejercicio realizado por Hockney al mundo de la arquitectura. Mientras que el pintor había tratado de dar imagen a una figura literaria que solamente existía en el mundo narrativo de los cuentos de los hermanos Grimm, el arquitecto relevaba el ejercicio y generaba un objeto construido que diese forma a las sensaciones transmitidas por la imagen.

Aumentando sus inquietudes, y en el mismo periodo de tiempo, Radic decide afrontar este ejercicio directamente desde la literatura, y crea modelos que materializan un imaginario de cómo sería el castillo del Cuento del Gigante Egoísta, un castillo que solo existía en la narrativa de Oscar Wilde. Este trabajo forma parte de una serie de modelos que en sus orígenes no tenían una finalidad propiamente arquitectónica, pero que se convirtieron en un futuro inesperado en prototipos para el desarrollo de otras obras que sí se construyeron⁹. A modo de prototipo, el Castillo del Gigante Egoísta, se



77

10
Herramienta contemplada en
el Pañol.

11
Sub-herramienta contemplada
en el Pañol.

12
Herramienta contemplada en
el Pañol.

13
Esta imagen es cotidiana para
el arquitecto, pues la tenía
siempre colgada en su escritorio.

14
Haciendo alusión a la arquitec-
tura de Sverre Febn.



78

utilizó como punto de inicio para la formulación de la Casa Para el Poema del Angulo Recto. El proyecto no parte de la hoja en blanco, sino que inicia un proceso de copia y derivación¹⁰ mediante aproximaciones sucesivas¹¹ a través de las que se irán incorporando nuevas variables o incluso nuevas “copias”. Como herencia de este primer prototipo utilizado, quedará en el resultado una masa de aire que gira entorno a un patio central. La construcción del vacío¹² mediante una única piel continúa de hormigón. Un mono-espacio en el que caminar sin fin alrededor de un anillo totalmente acristalado. Una gran sala continúa, en la que los elementos que se insertan toman la responsabilidad de articular el espacio y caracterizar cada actividad de la vida cotidiana.

Durante la formulación del proyecto, el arquitecto trata de definir su imaginario personal de refugio mediante el traslado de una narrativa otorgada por la imagen C3 del iconostasio del Poema del Angulo Recto –al que hará referencia la obra mediante su propio nombre- de Le Corbusier¹³; la experiencia de una gruta habitable. La vivienda se proyecta para un uso propio, y se sitúa en un paisaje extremadamente conocido por el arquitecto, lo que facilita esta experimentación teórica y posibilita la propuesta de un volumen completamente ensimismado. La obra se cierra al espacio exterior, volcándose sobre sí misma. Se niegan por completo las vistas exteriores pero se incorpora el paisaje en el proyecto con la finalidad de crear y potenciar una determinada atmosfera interior. Un interior en busca de una experiencia sensorial a través de lo visual, lo sonoro, lo táctico y lo olfativo. De este modo, la atmosfera creada en la vivienda se alimenta de los ruidos que producen tanto el rio como las hojas de los arboles cuando sopla el viento, e integra en su patio central un árbol preexistente¹⁴.

La noción de “Refugio” lleva implícita una determinada calma. Un espacio interior protegido en el que tomar distancia con el exterior. Una noción de espacio que ya se había materializado a través del “Niño Escondido en un Pez”. Por ese motivo, este proyecto se incorporó a modo de prototipo durante las diversas aproximaciones sucesivas del proceso proyectual. La obra arrastra consigo una herencia material cuya finalidad era detonar las experiencias sensoriales del espacio interior. Un interior revestido de cedro, el cual, genera un fuerte contraste de luz, color, textura y aroma frente al exterior de hormigón

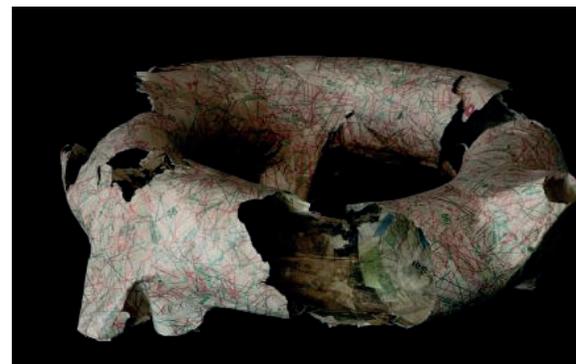


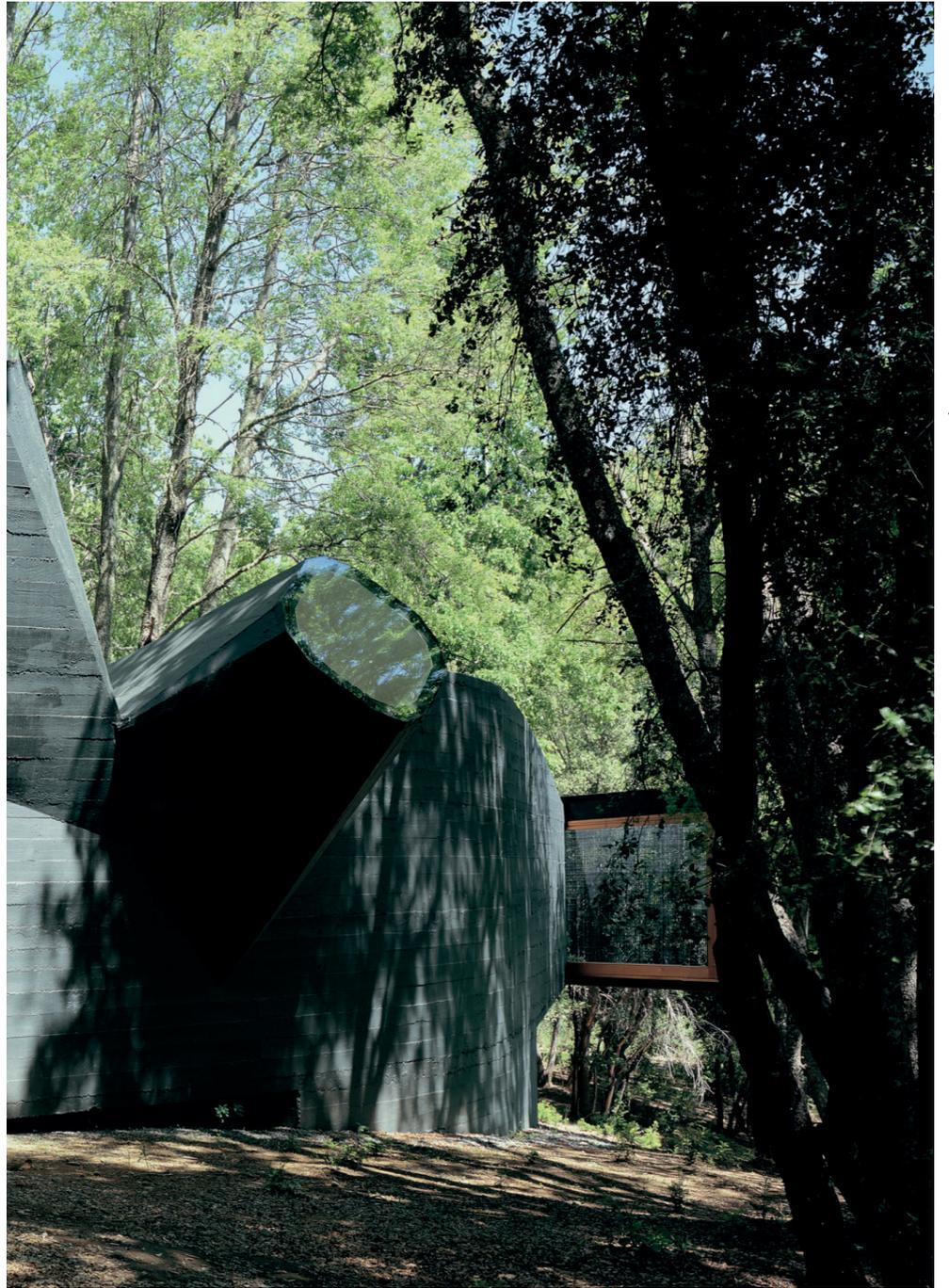
fig. izquierda
Poema del ángulo recto, Le
Corbusier.

fig. derecha
Modelo de papel de burda
hecho para el posible castillo del
cuento del Gigante Egoísta.

visto, pintado de negro.

Como resultado formal de la obra, un anillo perimetral opaco, cubierto por una bóveda de cañón perforada, del que surgen tres cañones de luz de proporciones desmesuradas. Una volumetría fruto de un ejercicio mediante modelos que permiten en un proceso de repetición realizar una toma de decisiones basada en la experimentación concreta de una realidad. Se estima que existieron mínimo ocho modelos diferentes a través de los cuales se realizaron variaciones pequeñas y controladas en la posición de los lucernarios para observar las diferentes alternativas de producción ese mismo elemento.

79



15
Herramienta contemplada en
el Pañol.

16
Smiljan Radic,
Bestiario, Conferencia COAM.

17
"El Croquis" n°167. Smiljan
Radic. Página 160.

18
Herramienta contemplada en
el Pañol.

19
Sub-herramienta contemplada
en el Pañol.

82

Restaurante Mestizo.

Vitacura, Región Metropolitana de Santiago, Chile. 2005/2007

En el marco de la construcción del parque Bicentenario, la municipalidad de Vitacura lanzó una licitación pública para la realización de un restaurante. Su ubicación se propuso en el linde nororiental del eje verde. Colindante con la ciudad, el restaurante debía insertarse en el parque junto a la laguna de las aves. Mestizo fue la propuesta ganadora.

La formulación de este proyecto se desarrolla mediante la búsqueda del traslado¹⁵ de una narrativa, el concepto de "Follie". Dadas las circunstancias de su entorno, esta propuesta suponía una oportunidad para materializar la esencia de lo que para el autor corresponde la noción de Follie.

"La noción de follie tiene una idea muy linda que es poner un objeto nuevo en un parque y que ese objeto detone de tal manera el paisaje que haga que se vea antiguo. Esto se consigue a través de una especie de arruinación, de tratar de meter el paisaje dentro de la obra. Entonces se arruinan, están a medio caer. Se presentan como una ruina. Son una impostura, ósea no son reales. Yo me quería insertar dentro de esa misma tradición histórica romántica, ósea establecer que no todo lo estructural aparece como estructural, sino que está el engaño de la arruinación, una cierta fragilidad en el tiempo, etc. También están las imágenes de Piranesi en las que interior y exterior no es muy exacto, uno no sabe muy bien cuando se está dentro y cuando se está fuera. Y yo lo había aplicado ya en el Mestizo."¹⁶

En busca de materializar esa idea, se genera un primer artefacto constructivo que nace de la alusión a un conjunto de elementos extraídos de imaginarios distintos al de la arquitectura.¹⁷

Como punto de partida se inicia un proceso de copia y derivación¹⁸. Se copia la geometría básica de una mesa para la generación de un volumen inicial. Una techumbre esférica que apoyará sobre tres patas atrapando así bajo ella una determinada masa de aire que será capaz de introducir en un futuro el programa específico. Mediante un proceso de aproximaciones sucesivas¹⁹ el proyecto irá alejándose de esta referencia para dar pie a una



83

20
Smiljan Radic,
Página 16, *El Croquis* n° 167.

21
Smiljan Radic,
Página 16, *El Croquis* n° 167.

22
*Herramienta contemplada en
el Pañol.*

23
Smiljan Radic,
*Bestiario, Conferencias
COAM.*



fig. izquierda
Follie.

fig. derecha
Modelo de estudio.

estructura final que en nada recordará al espectador a esa primera referencia.

La composición de esa volumetría inicial se creará mediante un primer modelo formado por tres elementos referenciales diferentes. Como solución a la techumbre, se utilizara un flotador de niños. Un objeto que, como ocurre en otras obras, hace referencia al mundo de lo cotidiano. Y que en realidad será un elemento representativo de una membrana inflada de poliéster revestida. Con el objetivo de poder resolver los esfuerzos laterales de compresión de la techumbre inflable, se hace alusión al mundo industrial. Se retoma el mecanismo de los regadíos industriales para generar un artefacto a pequeña escala que mantiene esa misma estructura. Por último, la techumbre se apoya sobre tres bloques de madera. Piezas u objetos que se encuentran disponibles en el estudio por su capacidad de detonar un imaginario. Estos bloques, serán representativos de tres rocas de granito. De este modo, se hace referencia a otros ámbitos no arquitectónicos por la posibilidad que tienen de activar un imaginario o de otorgar a la obra una determinada cualidad o solución.

La incorporación de las piedras de granito a modo de soporte aproxima poco a poco la obra hacia la noción de Follie. *“Los bloques de granito son objetos propios de un jardín que parecen haber sido trasladados al edificio”*²⁰. El paisaje entra en el interior del edificio y se confunde. El proyecto incorpora así el espacio exterior en su interior, generando un microclima del parque al interior del restaurante. De este modo, las grandes rocas se disuelven ópticamente con los elementos del paisaje y se presentan como estatuas al interior del espacio. Producen la invisibilidad del soporte, y generan un engaño. A pesar de trabajar “como columnas a compresión que sostienen unos diafragmas de hormigón armado”, el conjunto de piedras aparentan ser *“una suerte de instalación permanente ajena a la decoración”*²¹. Como en las Follies, los elementos estructurales ya no se muestran como tal.

El objeto final se presenta como la construcción de un vacío²². Una techumbre capaz de condensar aire bajo ella. Una gran masa de aire en la que irrumpen piezas de granito como elementos que se insertan. Esculturas que otorgan un determinado carácter al

espacio y establecen una situación de incertidumbre.

*“Del mismo modo que lo hacían las follies en los parques históricos, Mestizo propone un tiempo geológico que lo nuevo no tiene.”*²³



24
*Herramienta contemplada en
el Pañol.*

25
*Herramienta contemplada en
el Pañol.*

26
*Sub-herramienta contemplada
en el Pañol.*

88

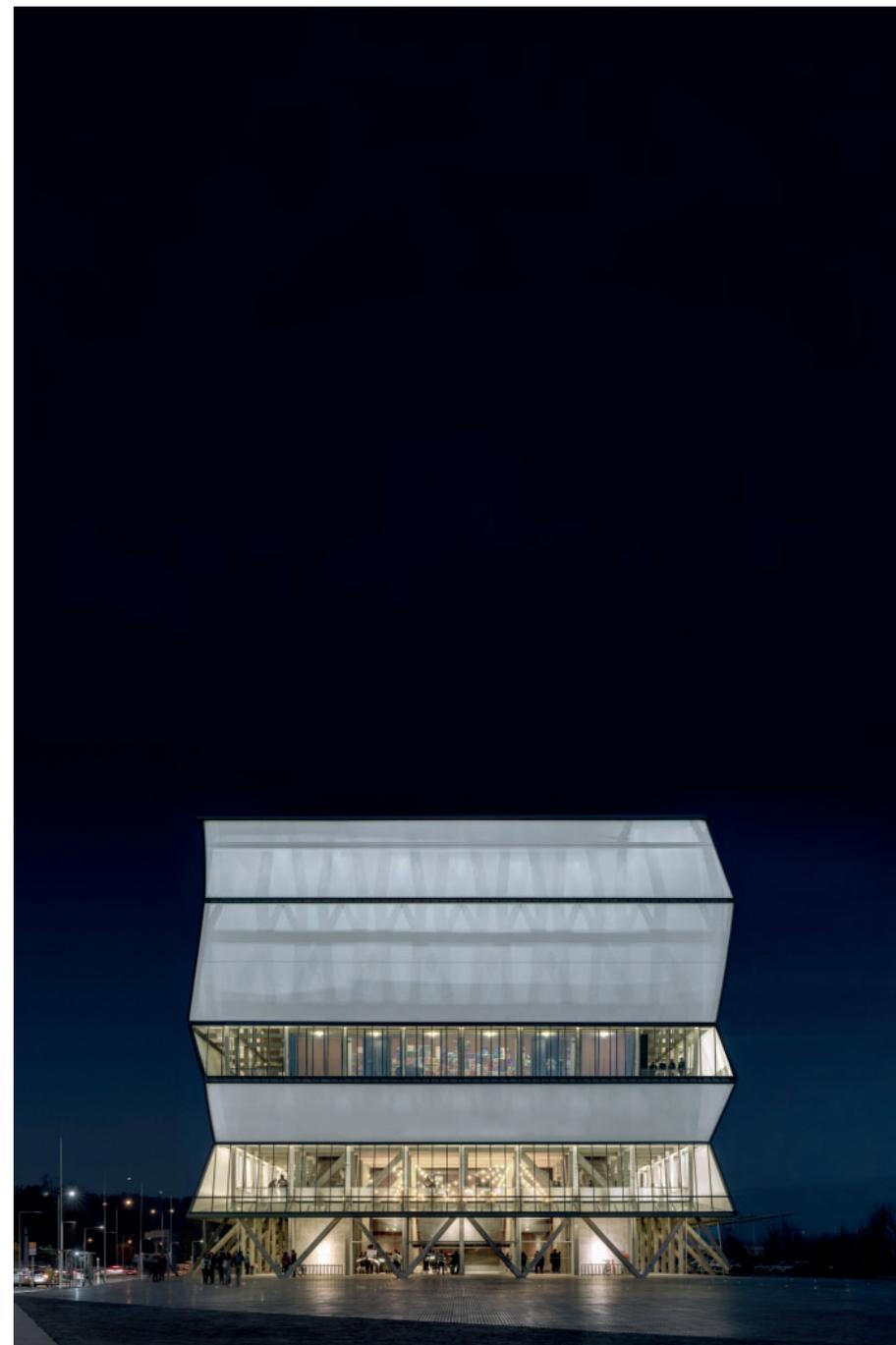
Teatro Regional del Bío-Bío.

Concepción, Región del Bío-Bío, Chile. 2011/2017.

El Teatro Regional del Bío-Bío fue la propuesta ganadora para el concurso convocado por el Consejo de Cultura del Gobierno Regional de Chile en el año 2011. Colocado a modo de hito en medio de una gran plaza pavimentada, el edificio se presenta como una gran lámpara que establece el vínculo con la comunidad. Cuando la membrana se enciende, los habitantes saben que el teatro está activo. Cuando la membrana se apaga, este está dormido.

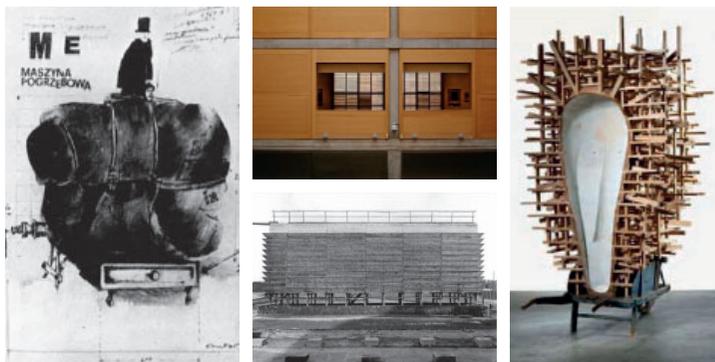
Las metodologías de trabajo de Smiljan Radic siempre proceden desde el mundo de las referencias. En relación a esa forma de abordar los proyectos, esta obra representa el ejemplo más significativo de toda su trayectoria dado que la formulación del proyecto fue incluyendo a lo largo de su desarrollo múltiples elementos de referencia provenientes de diferentes ámbitos. Esta obra es representativa del espectro de los diversos mundos a los que el arquitecto hace referencia. Ilustraciones, teatro, arquitectura, objetos cotidianos y prototipos entre otros. Una suma de referentes que mediante el uso de distintas herramientas derivan en la creación de un nuevo objeto.

Como punto de partida en su formulación, esta obra se aborda mediante un ejercicio de copia y derivación²⁴. Habitación en San Miguel fue la imagen de partida para el teatro. El proyecto se inicia mediante la copia del prototipo. Se copia la estructura inicial de la habitación y con ella su volumetría; un rectángulo formado por una serie de módulos que funcionan como un andamiaje cubierto por una lona de plástico. Esta copia resuelve la variable formal inicial del proyecto y establece un punto de partida desde el cual comenzar un proceso de derivación que centra toda su atención en la construcción de un método o “cuento” para desarrollar el proyecto. En este caso, el “cuento” se creará a través del traslado de una narrativa²⁵. Esta herramienta generará mediante un ejercicio de aproximaciones sucesivas²⁶ una serie de deformaciones sobre la habitación -producto inicial- de modo que el teatro alcanza su propia naturaleza.



89

- 27
El Croquis nº 167. Smiljan Radic. Página 18.
- 28
Smiljan Radic, página 18, El Croquis nº 167.
- 29
Tadeusz Kantor, Wielopole, Wielopole.
- 30
Herramienta contemplada en el Pañol.



-90

A través de un conjunto de imágenes de referencia, el arquitecto extrae conceptos e ideas que traslada al ámbito arquitectónico.

Desde los Bio-Objetos de Tadeusz Kantor, se traslada la idea de envolver la obra; ocultarla tras un manto. Del mismo modo que hacía Kantor con sus objetos, la membrana envuelve el edificio para esconderlo y ocultar así su verdadera naturaleza²⁷. Con la misma incertidumbre con la que el espectador se aproxima a los Bio-Objetos, el paseante presente al ver el edificio que algo se esconde en él o al menos *“ Cree por un momento que circular por su interior irá de la mano con un proceso experimental ”*²⁸.

Mediante el traslado de esta narrativa, la membrana que en la habitación era transparente, de convierte en una membrana translúcida.

*“ Mis embalajes eran un intento de “barruntar” la naturaleza del objeto. Escondiéndolo, envolviéndolo. ”*²⁹

Las imágenes de laberintos de Constant activan la imaginación del proyectista para concebir los espacios intersticiales. Se imaginan así los recorridos al interior del teatro a través de una trama estructural o andamiaje iluminado por la luz que se cuela a través de la membrana perimetral. De este modo, mientras que el andamiaje original de la habitación formaba parte de la envolvente, este se deforma para crear una estructura tridimensional como soporte del teatro.

Haciendo referencia a lámpara Akari 3X de Isamu Noguchi, el edificio se proyecta como un volumen retro iluminado soportado por unas patas. Los elementos de soporte se inspiran a su vez del Lavadero de Carbón, Patrimonio arquitectónico de Lebu. El patio de acceso se convierte en un lugar público peatonal. Como la lámpara de papel, el edificio se apaga y se enciende según su funcionamiento.

De la manera formal que aparece en el proyecto de Art Museum de Yale de Louis Kahn, no solo se traslada la idea de diferenciar los elementos portantes del resto de estructuras,



-91

sino que directamente el hormigón es utilizado para resolver aquellas estructuras que son portantes y la madera para los elementos espaciales de menor medida como sub-estructuras de fachadas, vigas de techumbres o pasarelas.

Por otro lado, el proyecto también se aborda desde la construcción del vacío³⁰. Una caja de teatro es un elemento estandarizado que en su propia tipología conlleva el constituir un vacío. Sin embargo, lejos de aprovechar ese símil respecto a sus propias herramientas de trabajo, el arquitecto extrae de la escultura C.F.A.O de Martin PurYear la idea de llevar la caja del teatro al estatus de los elementos que se insertan. De este modo, el proyecto se estructura como una gran piel en forma de membrana capaz de contener una masa de aire en la que se introduce una estructura vacía sobre la cual mantener a flote la sala de teatro. El énfasis del proyecto no se centra en la propia sala sino en los espacios la circundan, que son aire. El espectáculo se inicia mucho antes de entrar en la sala.

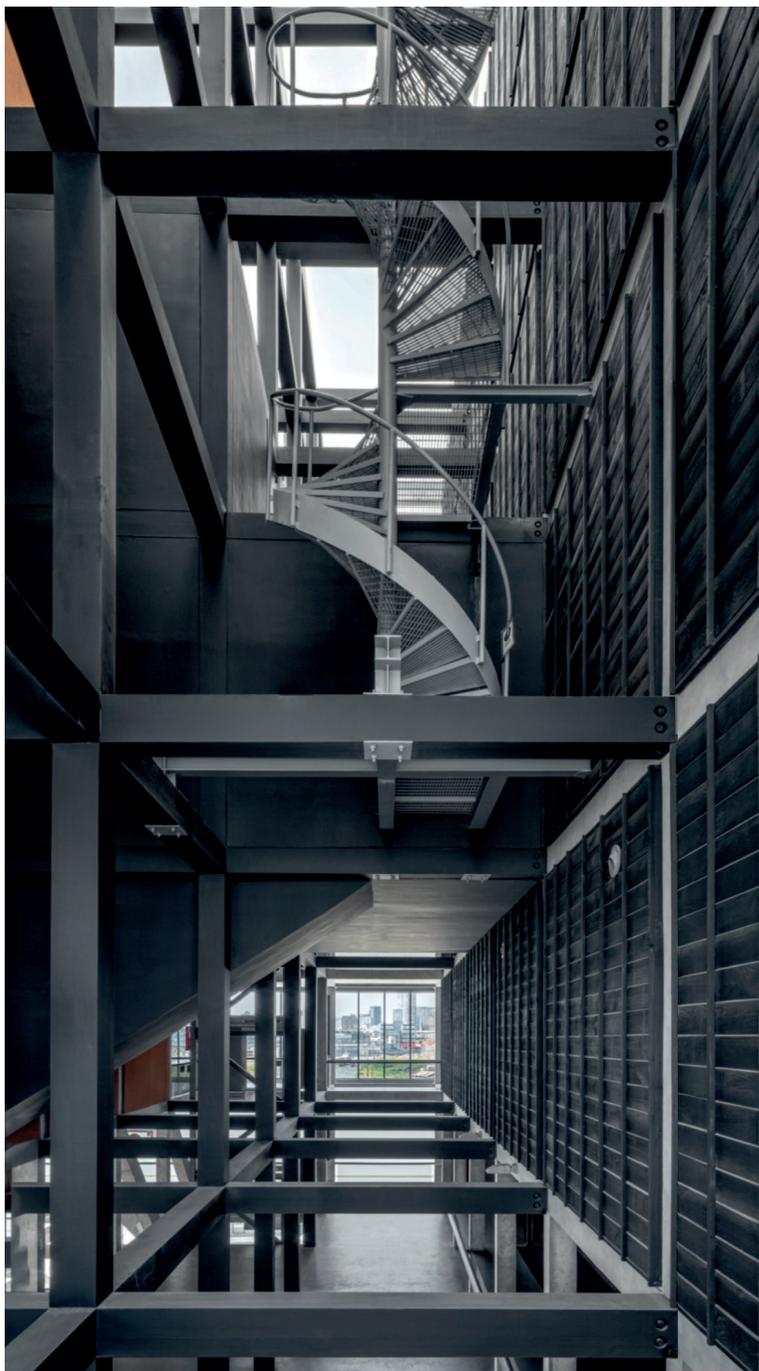
fig. izquierda-i
Bio Objeto, Tadeusz Kantor.

fig. izquierda central
Art Museum Yale, Louis Kahn.
Torre de enfriamiento.

fig. izquierda-d
C.F.A.O de Martin PurYear.

fig. derecha-i
Lámpara Akari 3x, Isamu
Noguchi.
Laberinto de Constant.

fig. derecha-d
Teatro de sombras chinas.



31
Herramienta contemplada en el Pañol.

32
Dado que el estilo neoclásico ya no era vanguardista para la década de los cuarenta del siglo XX.

33
Smiljan Radic, página 10, El Croquis n° 199.

34
Smiljan Radic, página 10, El Croquis n° 199.

94

NAVE, Centro de Artes Escénicas Experimentales.

Yungay, Región Metropolitana de Santiago, Chile. 2010 a 2014.

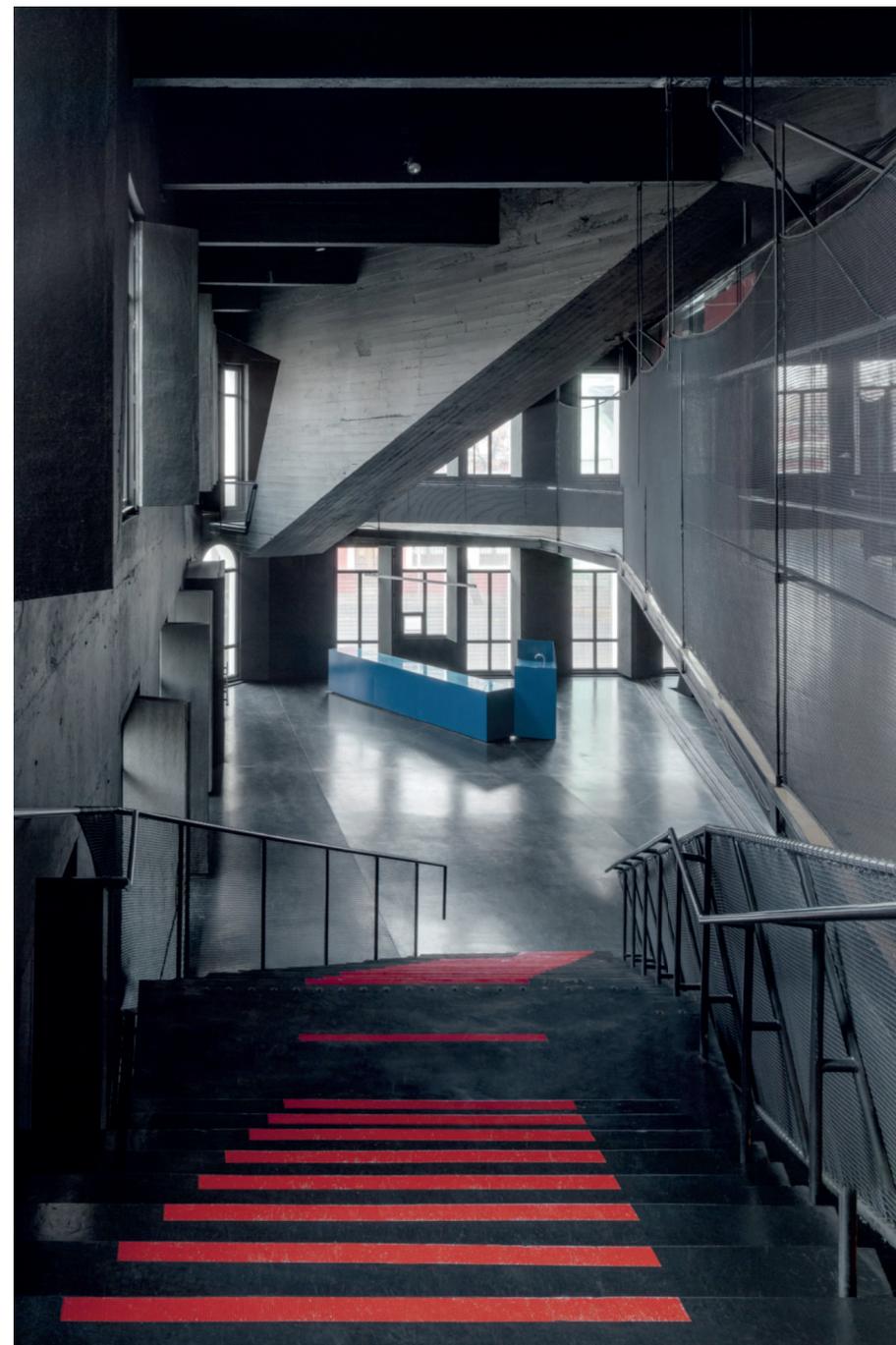
NAVE es la propuesta para un centro de artes escénicas que se ubica en un edificio preexistente en pleno corazón del barrio Yungay. Céntrico barrio residencial de la ciudad de Santiago de Chile, de planta ortogonal que configuran manzanas de máximo dos alturas, cuyas fachadas en su origen son de marcado carácter neoclásico. El sector fue declarado en 2009 Monumento Nacional.

La formulación del proyecto se inicia mediante la construcción del vacío³¹. Dado que el proyecto se ubica en un sector protegido patrimonialmente, un requisito principal era mantener la fachada existente porque era “histórica”³². Ateniéndose a esa limitación, se realiza como acción inicial una operación de vaciamiento. Mediante este gesto se rompe la escala domestica preexistente del edificio; una escala que es dominante o exclusiva en el barrio. De este modo, este cambio de escala genera una dialéctica inesperada en el interior. Un interior que se presenta con mayores dimensiones debido a la referencia con la fachada que marca una escala menor.

“Cuando despejamos la ruina que existía tras la fachada, apareció en el interior una especie de coliseo, y a través suyo, la ciudad.”³³

Una vez construido el vacío, que materializa sus bordes como la caja para la sala de artes escénicas, se procede a la inserción de los elementos interiores para articular el espacio. Se trata principalmente del aparato de circulaciones. Una pieza que mediante un conjunto de pliegues se enrolla sobre sí misma para articular al interior del espacio una zona de vestíbulo. Un vestíbulo que termina por desplazarse por la propia pieza, extendiéndose así por la masa de aire y generando un lugar socialmente importante.

Dada la gran masa de aire contenida, *“la idea fue aprovecharlo y caminar por ese aire”³⁴*. La pieza insertada no apoya en el suelo, sino que cuelga del techo mediante la colocación de una viga maestra. El nuevo volumen, cuyo objetivo era generar la posibilidad de “deam-



95

35
Smiljan Radic,
página 20, *El Croquis* n° 167.

36
Herramienta contemplada en
el Pañol.

37
Smiljan Radic,
página 20, *El Croquis* n° 199.

38
Comparaciones a partir de lo
indicado en la página 26 de *El
Croquis* n° 167.



·96

*bular como si uno estuviera suspendido*³⁵ en el aire, aparece flotando en el espacio y deja la planta baja totalmente libre. Una planta de 30x30m en la que únicamente apoyan dos columnas y una caja de ascensores.

El proyecto se constituye de la unión de un conjunto de elementos preexistentes a modo de collage³⁶. Mediante el acto de aunar y componer las piezas se crea una estrategia de proyecto basada en el contraste. Un juego de contrastes que se genera mediante una fachada preexistente, una caja negra para actuaciones, y una colorida carpa de circo. Es así como el valor individual de cada pieza pasa a ser irrelevante y cobra su propio sentido en cuanto a que da pie a nueva totalidad.

La fachada se utiliza con una doble identidad. Desde el exterior, se presenta a modo de máscara como un disfraz hacia la calle. Dada la naturaleza del nuevo edificio, este se esconde detrás de la fachada para no producir ningún tipo de fricción. Ni con los habitantes o los usuarios normales del vecindario, ni con el entorno, ni tampoco con la municipalidad. Sin embargo, desde el interior, el edificio mira constantemente a través de sus agujeros abiertos hacia la ciudad. La fachada, de carácter residencial, oculta lo que ocurre al interior. El edificio está ahí, pero pasa desapercibido.

En su interior, lejos de encontrar un lugar residencial, la escala cambia por completo. Una gran caja negra se presenta como sala de usos múltiples. Rehuyendo la idea de que neutralidad corresponde a propiciar posibilidades de uso, se propone un espacio versátil y de marcado carácter. Se propicia un conflicto, *“una arquitectura tanto para estorbar como para permitir”*³⁷. El lugar propuesto se aleja de su tipología y mediante un conjunto de portones laterales que se abren y se cierran, el espacio se transforma permitiendo así diferentes usos. Los artistas pueden jugar con la relación artista-espectador. Un mismo espacio se vive de maneras distintas.

En la cubierta, como última pieza del collage se encuentra un circo popular chileno. Un lugar colorido que mediante la composición de las diferentes piezas genera un contraste de imágenes entre el espacio negro y sobrio inferior, y el circo lleno de vivacidad. La



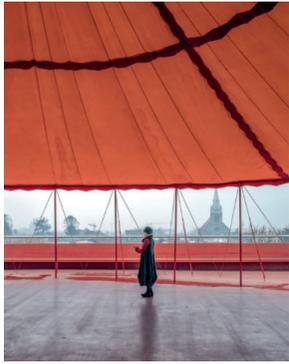
fig. izquierda
Vacío dejado por la fachada y
la ruina.

fig. derecha
Modelo con la pieza que se
inserta en el vacío.

·97

referencia a las “construcciones frágiles” se presenta como una oportunidad para crear un espacio de espectáculo en la cubierta, sobre la cual existe la imposibilidad de generar una planta más. El circo, comprado en la costa chilena, se monta y se desmonta. Es una estructura ligera capaz de lidiar con el reglamento municipal.

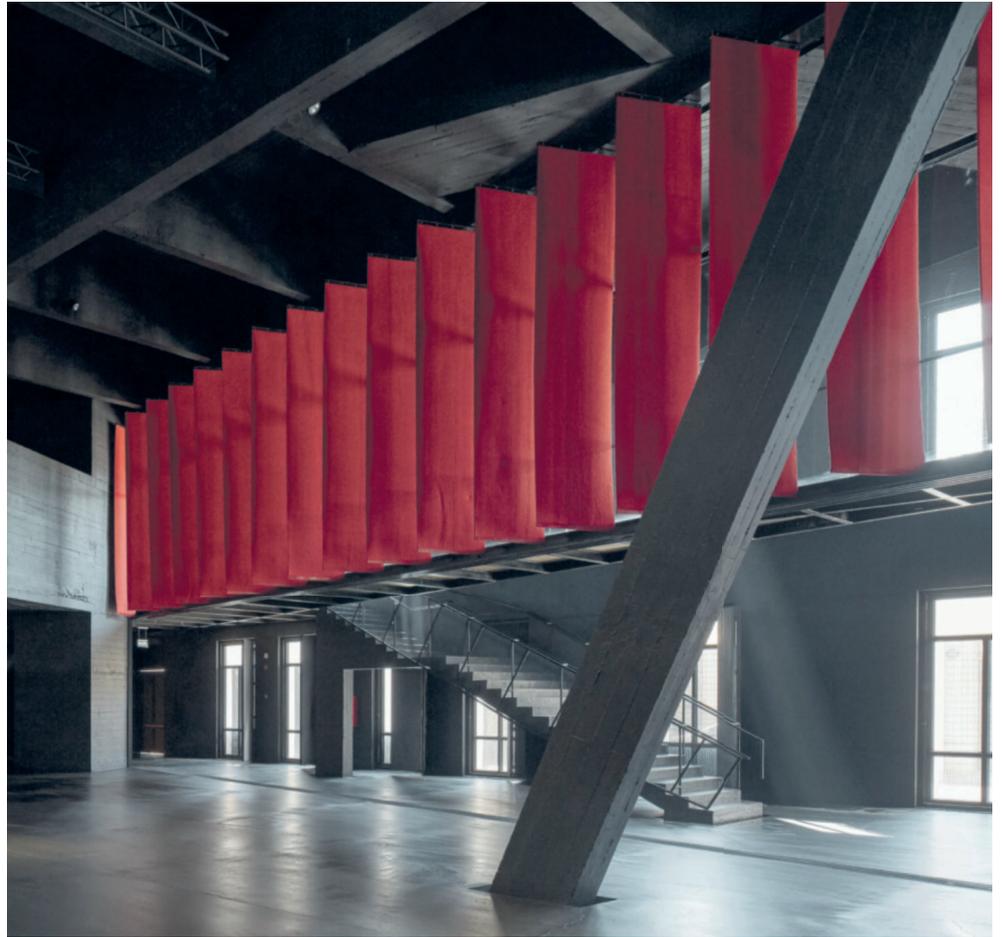
La escalera que sube al circo fue pintada de amarillo transmitiendo así la sensación que la luz del circo baja y tiñe el espacio interior. Esta composición genera una dualidad de atmósferas. Una tensión, un diálogo. Un contraste entre lo fijo y lo efímero, lo ligero y lo pesado, lo oscuro y lo colorido, lo sedentario y lo nómada.³⁸



-98



-99



Capítulo 5 : Pañol de Herramientas

“Siempre se tiene la idea de que el arquitecto es un creador de formas y tiene la obligación de inventar algo nuevo. Lo cual es mentira. Siempre ha sido mentira. Los arquitectos se copian entre ellos, y aprenden copiando. Y aprenden muchas veces con la angustia de tratar de producir algo nuevo, lo cual es bastante tonto, porque esas posibilidades de producir algo nuevo son solamente para cierta gente elegida. A lo largo de todo el siglo XX, uno podría decir cinco arquitectos y punto. Ahí se termina todo esto.”

Smiljan Radic. Clase Magistral Faug. 2016.

1
Enrique Walker,
página 79, *Bajo constricción*.

2
Oulipo es el acrónimo de
«Ouvroir de Littérature
Potentielle». Es un grupo de
experimentación literaria
creado en 1960 por Raymond
Queneau del que eran miem-
bros prestigiosos autores como
Italo Calvino o Georges Perec
entre otros.

3
Publicada por primera vez
1969 en la colección «Les
Lettres Nouvelles» de «Éditions
Denœl».

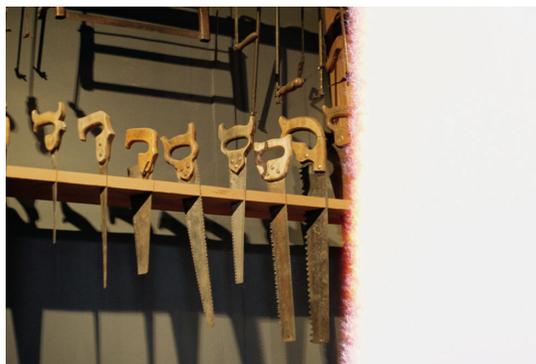


fig. izquierda
Herramientas de taller de
madera.

Las herramientas implican acciones basadas en el uso de referentes. Determinan tipos de operaciones iniciales de manera concreta para poner en marcha el proceso de diseño. Por ello, el uso de estas herramientas supone la imposición de una constricción inicial al proceso de diseño lo que permite activar el campo creativo y llegar a resultados que de otro modo no habrían sido posibles. Marcan el proceso de trabajo. Indican unas pautas de acción con las que condicionar el recorrido y por ende, el desarrollo del proyecto. Son un “anti-resultado”. “*Son instrumentales más que significativas*”. Y de ningún modo son las que terminan por cualificar el lugar creado.

Al igual que en el arte conceptual, el uso de estas herramientas evidencia el proceso por sobre el resultado. Permiten posar mayor interés en el desarrollo creativo del proyecto que en el objeto final como resultado. Son instrumentos para alimentar el ejercicio creativo e intelectual que implica el desarrollo de un proyecto alejándolo de convertirse únicamente en la respuesta a unas determinadas condiciones específicas. Su único propósito es instigar enfoques alternativos a un problema dado. No existe la problemática del papel en blanco, el proyectar arquitectura se convierte en transponer al papel un conjunto de procesos.

Las herramientas constituyen una toma de conciencia de la estructura del lenguaje y de los vocablos que se están aplicando en el ámbito arquitectónico. El poder extraer el uso de estas herramientas evidencia que en arquitectura se trabaja con metodologías. La arquitectura se construye, como se construyen las oraciones.

La aplicación de estas herramientas al proceso de trabajo implica una simplificación del uso del lenguaje; una limitación consciente del campo lingüístico. El proceso sería equiparable al realizado por el grupo Oulipo² mediante “*La Littérature à contraintes*”. Con el objetivo de estimular la creatividad, este conjunto de escritores de habla francesa imponían reglas de juego claras y sumamente rigurosas para la creación de sus obras literarias. Limitaciones en la estructura del lenguaje que se planteaban como única vía para una creación artística completamente libre. Perteneciente a este grupo, George Perec escribió “*La disparition*” como un lipograma donde se omitía el uso de la letra E, la letra

más frecuente en el idioma francés.

Del mismo modo que se realizaba en la literatura, la imposición de restricciones lingüísticas para la creación arquitectónica supone abrir nuevos caminos al proceso de diseño. Evadir las costumbres para alcanzar resultados que son impredecibles.

Las herramientas localizadas pueden diferenciarse en dos categorías lingüísticas; las sintácticas y las semánticas. Las herramientas sintácticas se componen por aquellas que implican la organización de los elementos arquitectónicos, entre las cuales se encuentra el “Collage”. Las herramientas semánticas son aquellas que hacen referencia al significado trasladado. En esta categoría se encuentran “Copia y derivación”, “El traslado de una narrativa”, y “La construcción del vacío”.

4
Eduardo Castillo,
Conversaciones Informales.

5
Alberto Cruz,
Don Arquitectura.

104

Collage

Es esencial, ante todo, ubicar el contexto del ejercicio del *Collage* para desmarcarse del *Pastiche*. Mientras que un *Collage* genera una composición “como un todo nuevo” desde elementos que pueden tener diversos orígenes, el *Pastiche* plagia o copia una serie de elementos preexistentes, que en su combinación busca volver a ser como el original. Un *Collage* tiene como resultado un elemento nuevo. Un *Pastiche* es una imitación. Por ende, el *Collage* en su ejercicio de creación que avanza en la búsqueda de algo desconocido, a diferencia del *Pastiche* que avanza para volver a su original.

Es así como el *Collage* podría hacer uso del posar, apilar o juntar elementos. La realización de uno de ellos podría ser considerada como la búsqueda de la creación de un algo nuevo mediante la unión de diferentes componentes preexistentes. Esta herramienta hace explícito el hecho de que un proyecto puede formularse mediante la unión, no solo de piezas independientes sino también de entidades preexistentes, que en el momento en que se juntan pierden su valor individual para dar pie a una nueva totalidad. No es necesario inventar las partes de forma independiente, sino saber generar una composición que tenga sentido en su conjunto.

Es por ello, que un proyecto no es la mera suma de piezas o partes. Incluso, que cada una de las partes de un proyecto sean buenas por sí misma, no implica que el proyecto en general también lo sea. Sin embargo, un proyecto compuesto por un conjunto de elementos, que no necesariamente sean excepcionales, podría llegar a ser un muy buen proyecto, siempre y cuando el total del mismo esté por sobre sus partes. Ya que es la totalidad de la obra la que realmente debiera importar. Por consiguiente, el cómo se llenan los vacíos entre dichas piezas son las que permiten el diálogo de ellas en el total.

“En un buen proyecto las partes desaparecen para dejar aparecer una realidad mayor, que es la experiencia como un todo, que debe ser bueno.”⁴



fig. izquierda
Portada disco Sgt. Pepper's
Lonely Hearts Club Band, The
Beatles.
Diseñador: Peter Blake y Jann
Haworth, bajo la dirección de
Robert Fraser y a partir de una
idea de Paul McCartney.
Fotógrafo: Michael Cooper.
Fecha de edición: 1 de junio
de 1967.

fig. derecha
Mesa redonda. Georges Braque,
1929, Óleo sobre lienzo.

En cuanto a la utilización de la herramienta, se traduce en que tanto la procedencia, como el valor, o el sentido de los componentes iniciales es indiferente. Mediante la unión de ellas, la identidad propia de cada uno de esos elementos se pierde, dando paso a un nuevo conjunto que está por sobre cada una de las partes.

105

“Es una relación constante desde el fragmento hacia el total, al modo de una quilla. Desde las partes se alcanza lo completo pero no lo íntegro que supone una totalidad, la cual se consigue con todas las partes relacionadas. Por ende lo íntegro se alcanza con la simultaneidad de estas dimensiones.”⁵

fig. derecha
Parada de autobús en Zwing,
Smiljan Radic.
Fotografía : Adolf Bereuter
revista El Croquis nº 199.



Copia y derivación

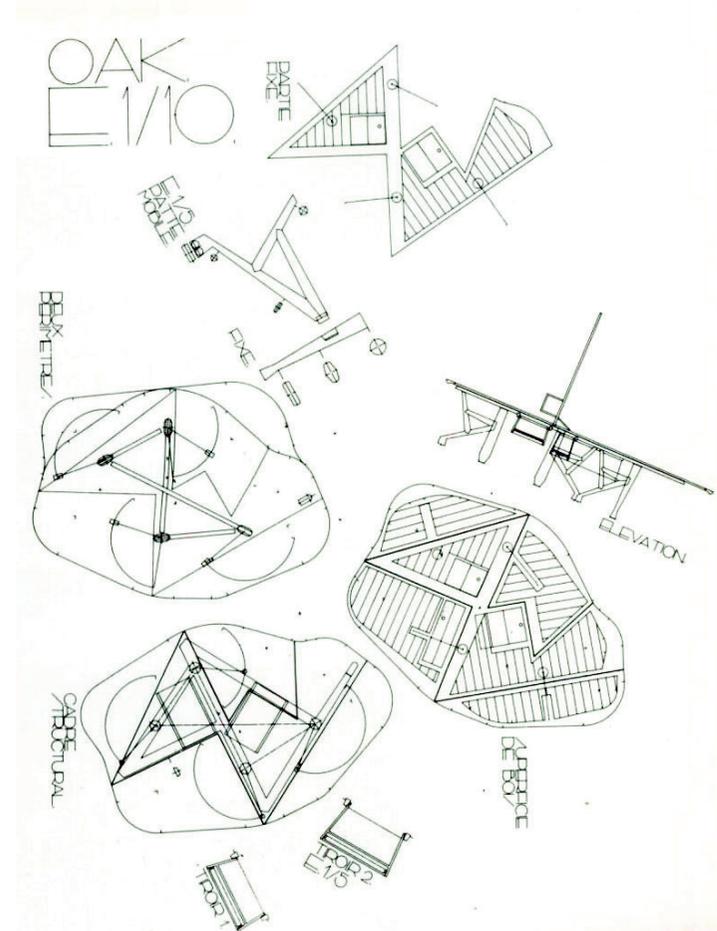
Trabajar mediante “copia y derivación” es un modo de dar inicio a un proyecto. Consiste en trabajar con formas pre-existente, o referentes como una operación para resolver la variable de dar forma a algo, en este caso, al proyecto.

El acto de copiar, por ejemplo, una planta, una lógica geométrica o un volumen determinado, viene a ser una oportunidad para liberar rápidamente a la arquitectura de su propia forma. De este modo, una vez resuelta la variable formal, el arquitecto tiene un punto de partida desde el cual puede comenzar a centrarse en otro tipo de cuestiones disciplinares. Generando derivaciones sobre el producto inicial, el proyecto se deforma alcanzando finalmente su propia naturaleza (formal, material y constructiva). Es así como la forma primaria, cualquiera que sea, pierde total relevancia frente al valor de las operaciones efectuadas sobre ella y al producto final.

Cualquier semejanza o correspondencia con el “referente inicial” no tiene mayor interés. Pues la semejanza o correspondencia que se pueda encontrar con el mismo dependerá del grado de deformación de la información inicial. En consecuencia, no es una copia como tal, sino más bien un proceso de derivación que permite centrar la atención sobre la construcción del método y no de la forma.

“De hecho, se trata, en definitiva, de un mecanismo para esquivar el problema de la forma, que permite cuestionarse si una obsesión es realmente importante. Más aún, medir qué rango de importancia tiene dentro del proyecto. O también, permite equivocarse.”⁶

Más allá de tener su propio sentido como construcción inicial al proceso de diseño estableciendo así una metodología, esta herramienta también tiene la capacidad de generar un traslado cualitativo. El “referente inicial”, cualquiera que sea su ámbito de procedencia, puede ser capaz de otorgar en sí mismo unas cualidades atmosféricas que se quieran trasladar a la nueva obra proyectada. Para asegurar ese traslado, la copia inicial



7
Enric Miralles,
página 23, *Conversaciones con
Enric Miralles*.

fig. izquierda
James Lord, posando para el
retrato.

fig. derecha
3 de las 18 sesiones de Alberto
Giacometti para el retrato de
James Lord.



se realiza de manera literal -incluida la forma-, la cual se irá distorsionando siempre que las cualidades heredadas se mantengan.

Dentro de esta herramienta se plantean otras dos, a modo de “sub-herramientas”; trabajar mediante “Aproximaciones sucesivas” y el trabajo mediante “Repetición”. Las “sub-herramientas” implican el uso de la herramienta principal y se dotan de una categoría diferenciada para enfatizar en que la herramienta principal no implica el uso las “sub-herramientas”.

Un ejercicio de “Copia y derivación” no conlleva un ejercicio de “Aproximaciones sucesivas” ni de “Repetición”. La deformación de la copia inicial puede ser remota, y la relación con el objeto trasladado clara. La forma heredada puede mantenerse y sin embargo obtener un proyecto de naturaleza propia dado que la copia puede suponer un traslado desde un ámbito no arquitectónico, un cambio de escala y por ende, uno de materialidad.

Como punto en común y a diferencia de la herramienta principal, ambas sub-herramientas enfatizan en el proceso de derivación dado que implican la realización de una serie de transformaciones de manera reiterada. En ambos casos, el proceso trae consigo el realizar una acción que conlleve una modificación, observar el resultado para extraer los “aciertos” y “errores”, y en base a esas conclusiones volver a operar.

Un ejercicio de aproximaciones sucesivas supone el ir incorporando nuevas variables, incluso nuevas “copias”, a lo largo del proceso de transformación del punto de partida.

Sin embargo, un proceso de repetición reitera la acción, trabajando constantemente sobre las mismas variables. Se insiste sobre una misma aproximación al proyecto. La operación es siempre la misma, pero realizando variaciones pequeñas y controladas que generan resultados diferentes de la cual se pueden obtener diferentes opciones o alternativas sobre una misma cosa.

“También en esta sesión la pintura ha sido hecha y rehecha como el primer día. Una sobre otra. Solo atento a fijar la mirada a través de una serie compleja de acciones que parecen repetirse. No es en el resultado, sino en el mismo proceso de trabajo, donde parece encontrarse el sentido de todo esto.”⁷

fig. superior
Planimetría para el concurso
del Museo de Ciencias Ambientales
en México de 2011, Smiljan Radic.

fig. inferior
Modelo para el concurso del
Museo de Ciencias Ambientales
en México de 2011, Smiljan Radic.

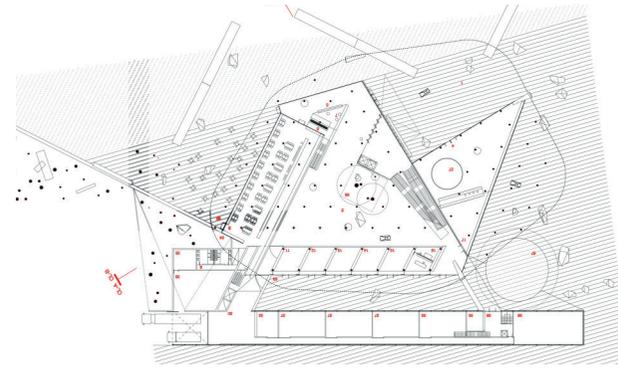


fig. superior
Torre de Babel, 1563.
Brueghel.

fig. inferior
Arca de Noe, 1982. Massimo
Scolari.

El traslado de una narrativa

Trasladar una narrativa al ámbito arquitectónico se define en el acto de materialización de una cualidad. Se traduce en dar cuerpo a una representación mental, tanto física como conceptual.

La representación material de elementos físicos que únicamente existen en un imaginario es un traslado que se ha realizado en reiteradas ocasiones entre los ámbitos del arte y la literatura. Es común observar representaciones artísticas de elementos arquitectónicos que en su origen únicamente cobran vida mediante la literatura. Por ejemplo, la Torre de Babel de Brueghel (1563), o el Arca de Noe de Massimo Scolari (1982) son dos ejercicios que realizan este traslado del mundo de la narrativa al mundo de la pintura. Ambos ejemplos representan dos elementos arquitectónicos que son ficticios y que solamente existen en la narración.

El traslado realizado desde la literatura al arte no solo se limita a la representación de elementos físicos o arquitectónicos imaginarios, sino que también a la representación de cualidades y sensaciones otorgados por la narración.

Tal como lo ha hecho David Hockney a través de sus litografías que representaban imágenes de la narrativa del cuento “El Lebrato Marino” de los Hermanos Grimm o para “El muchacho escondido en un huevo”, el artista no solo representa al niño dentro del huevo, sino que transmite mediante su imagen la transparencia, la imposibilidad de ocultarse, o la capacidad de la princesa de ver a través de las cosas. La representación traslada una serie de cualidades del propio cuento a la imagen.

Del mismo modo, la literatura es capaz de generar narrativas que son imaginarias y que pueden tomar forma en el ámbito arquitectónico. Es posible de presentar de forma arquitectónica -maquetas, planos, imágenes- tanto lugares que son propios de un imaginario literario, como conceptos y sensaciones que se describen en el mismo.



El traslado de una narrativa no solo se vincula a la literatura sino a una multiplicidad de ámbitos debido a la capacidad que tiene cualquier referente de otorgar una narrativa.

Como los *“Objets à Réaction Poétique”* que presentaba Le Corbusier, los referentes son tomados como tal debido a su capacidad de generar una reacción en el proyectista, activando así un imaginario que es posible materializar mediante la arquitectura.

Por otro lado, los referentes son portadores en sí mismos de conceptos. Conceptos que de algún modo son narrados por los propios elementos. Al igual que una copa es capaz de transmitir fragilidad, cualquier referente es capaz de narrar un concepto que es posible extraer para trasladarlo al ámbito arquitectónico. Más allá, los referentes tienen a su vez la capacidad de generar en el proyectista una asociación de ideas que pueden formular su propia narrativa. Es decir, se debe tener claro que se está mirando cuando se ve un objeto, una copa puede ser fragilidad material, su transparencia, la esbeltez de su pata, su capacidad de contener, etc.

De este modo, es posible extraer de una realidad física ajena al propio proyecto una narrativa para generar una nueva realidad física que como resultado tangible nada tiene que ver con el elemento de origen. Una narrativa que finalmente es la que termina por construir el “cuento” del proyecto.

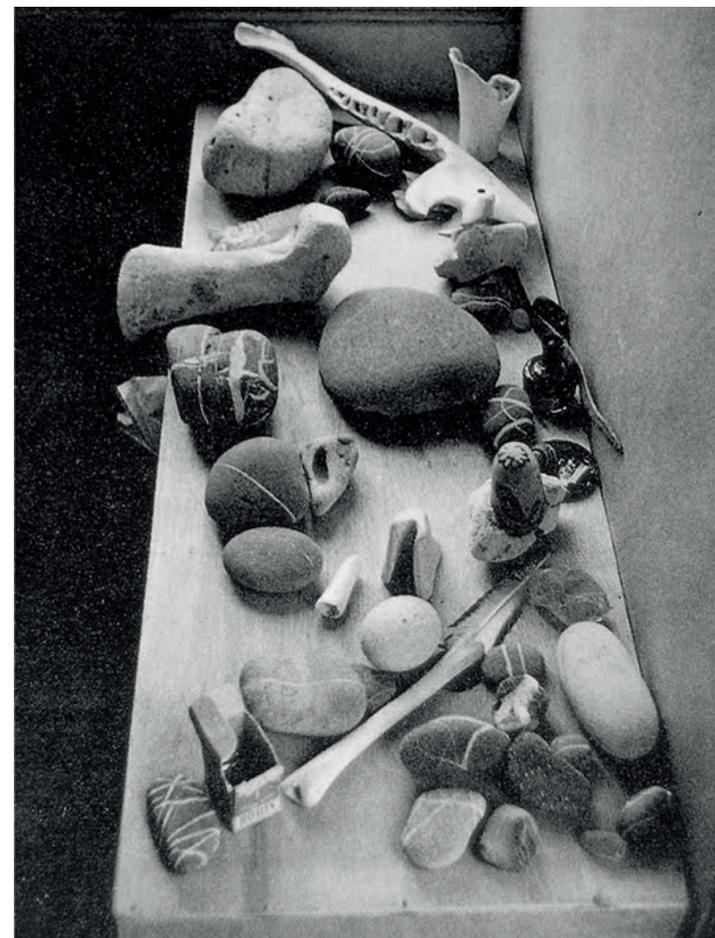


fig. izquierda
Princesa del cuento "El Lebrato Marino" de los hermanos Grimm, al cual pertenecen los grabados "El Niño Escondido en un Pez" y "El Niño Escondido en un Huevo", que David Hockney desarrolló en la serie de 1969.

fig. central
"Fragil" es el nombre para la torre de copas que fue presentada junto a la maqueta de la Casa para el Poema del Ángel Recto en la exposición 'Global Ends' en Gallery Ma, el 2010 en Tokio.

fig. derecha
Modelo del concurso de Torre antena para Santiago, primero premio 2014.

118



119

La construcción del vacío

En el ámbito de la escultura, Jorge de Oteiza hacía referencia a su propia obra en cuanto a la construcción del vacío y su significado. Mientras que tradicionalmente se había planteado la escultura como un sólido que ocupa un espacio, Oteiza invirtió este principio para crear mediante la escultura el vacío, evidenciándolo así como materia. La verdadera escultura que presenta no se encuentra en lo construido, sino que es el aire contenido a través del material utilizado. La función del sólido es atrapar aire, activar el vacío, y cobra sentido como instrumento necesario para poder evidenciar la presencia del aire como materia.

Al igual que en la escultura, en la arquitectura la construcción del vacío puede utilizarse como herramienta de trabajo. El proyecto se puede formular entorno al manejo de una masa de aire que se quiere retener. Presentando el vacío en cuanto a una categoría espacial independiente. Como un material de valor con el que trabajar. El aire también es materia. El proyecto puede encontrar su sentido en el espacio no construido, en el vacío que genera. Esto conlleva el dejar atrás la noción de vacío como desocupación de lo lleno. Pues finalmente, el espacio habitado es ese vacío.

La arquitectura puede entenderse como un contenedor de espacios. Espacios capaces de atrapar la máxima cantidad de aire posible y otorgarle una peculiar cualidad. El proyecto arquitectónico se presenta así como una gran envolvente que deja habitar el espacio interior mientras genera un determinado ambiente, que es aire.

“Me interesan los galpones porque estas construcciones generan un vacío importante para vivir con amplitud.”⁸

La creación de un vacío requiere de un elemento construido, una piel, algo que lo delimite. Sin la presencia de lo Construido no existe el Vacío. Por ello la construcción de este último lleva implícita la construcción material de unos límites, lo que dota de especial importancia en esta herramienta a la materialidad del espacio construido.

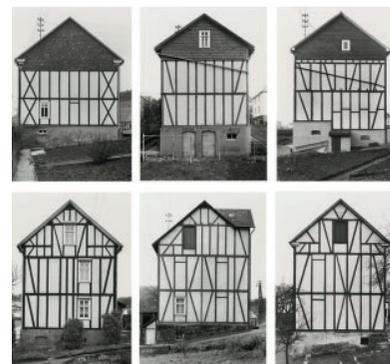


9
Eduardo Castillo,
Gestos Elementales.

10
Smiljan Radic,
página 10, El Croquis n° 167.

11
Gestos Elementales. Eduardo
Castillo. Página 4.

fig. derecha
Fachwerkhäuser - Bernd and
Hilla Becher.



122

Es a través de la presencia de la propia piel que es posible percibir el vacío de su interior. Dado que son los límites los que tienen la capacidad de transmitir el mensaje, utilizar un único material como solución de todos los paramentos -un único material como equivalente a la piel que contiene el aire- permite generar una clara dualidad entre el contenedor y el espacio contenido. La mono-materialidad pone en evidencia el aire como materia.

“Usarlo como una piel continua, me permite construir un sólido homogéneo, de manera que el cuerpo arquitectónico se presente de golpe en sus tres dimensiones, percibiendo un cuerpo compacto como resultado. Con la ausencia de juntas de transición entre cubierta y pared se obtiene con claridad una caja prismática, que transforma la forma arquitectónica en un objeto. De esa manera las superficies configuran una y otra vez la misma figura, vaciada en su interior.”⁹

Sin embargo, la envolvente del vacío -que se traduce en la solución adoptada para los elementos contruidos capaces de atrapar aire-, no funciona como un traje hecho para ser observado, sino que tiene su interés en cuanto a que es intrínseca a su materialidad la capacidad de otorgar determinadas cualidades al espacio. Un color, una bruma, un juego de luces, penumbra, una determinada densidad, un peso, una sensación. La piel del elemento construido regula la luz, y sus características, convirtiéndose así en la principal responsable de la creación de una atmósfera interior. Evidenciando el aire como material, la materialidad de la piel dota al aire interior de unas cualidades específicas. De este modo, el aire sea portador de sus propias características, como lo es cualquier material.

“Las fotos que mostré como parte de la exposición de Valerio Olgiati en la Bienal de Arquitectura de Venecia de 2012 intentan entre otras cosas ilustrar esa capacidad de la arquitectura de abarcar la mayor cantidad de aire posible y de otorgarle una cierta cualidad: un ruido, un polvo en suspensión, una luz pastosa, una temperatura inusual. Es lo que ocurre [...] en el interior del estanque seco de una copa de agua en Santiago. [...]. Es decir, una cierta cualidad no de los límites que conforman el recinto sino de su contenido, que es aire.”¹⁰

123

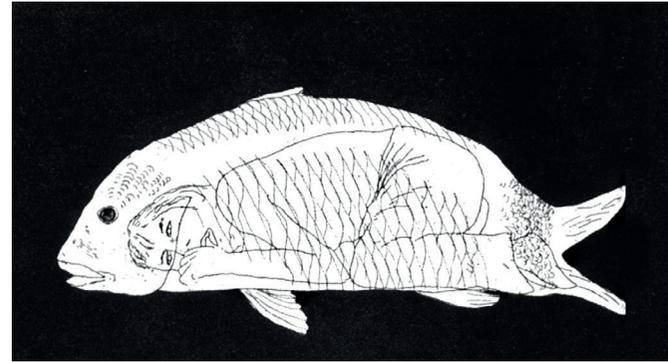
Centrar el proceso arquitectónico entorno a un gran vacío trae consigo generar un único lugar donde introducir o llevar a cabo todas las actividades. Conlleva a generar cuerpos vaciados que permiten la inserción de cualquier actividad de modo que su uso no viene determinado mediante la división de espacios, sino por otros mecanismos como la inserción de elementos capaces de generar atmósferas significativas para la vida, la iluminación, o la ventilación. Los elementos que se insertan en el espacio son los que terminan por construir las diferentes escenas. Cuerpos independientes cuyo objetivo no es el dividir el espacio, sino articularlo, y que son los que finalmente son capaces de constituir esa cualidad espacial que es distinta en cada proyecto. En palabras de Eduardo Castillo, “como unos grandes muebles dentro de una gran habitación”¹¹.

Es en este gesto en que los elementos que se insertan en el espacio interior- que es el aire, contenedor del proyecto- tienen una presencia incontestable y se ven enfrentados y obligados a dialogar con el mismo.

Esta herramienta permite evidenciar que la forma no sigue la función, sino que la arquitectura es capaz de ser un contenedor de aire, en el cual es posible introducir unas condiciones específicas.

fig. inferior
El niño escondido en un pez -
Bienal de Venecia, Italia 2010.

fig. derecha
El niño escondido en un pez -
Grabado de David Hockney.



Capítulo 6 : Conclusiones

“Tal vez lo inútil de la arquitectura no es sólo aquello que no es estrictamente funcional, que no es utilitario, sino aquello que sirve para algo que aún no se había dicho, o que ni siquiera se había imaginado, mientras se ideaba la obra. La inutilidad, por lo tanto, tendría más que ver con una cierta manera de hacer las cosas, con la interpretación más o menos sensible de un programa más o menos concreto.”

Pezo Von Ellrichshausen. La máquina inútil. 2013.

1
Se hace alusión al término correcto para evitar la discusión entre "buena" o "mala", pues eso sería de nuevo entrar a discutir sobre el gusto.

2
Pezo Von Ellrichshausen, página 7, *La máquina inútil*.

fig. izquierda
Iglesia de San Pedro en Klippan, Lewerentz.

fig. derecha
Iglesia de Ronchamp, Le Corbusier.

Como punto de partida es necesario declarar que, cuando se habla de arquitectura contemporánea, discutir sobre el gusto, o discutir sobre una buena o una mala arquitectura, puede resultar una discusión sin sentido. Conllevaría el establecer una discusión que no tiene "verdad" y que está constantemente sin resultado. Sin embargo, es posible conversar entorno a la existencia de un origen argumentativo en la arquitectura contemporánea. Estableciendo un homólogo con la literatura, una obra de arquitectura que tiene un argumento, un guion, o un discurso -que es el que finalmente se traduce en la obra material como tal- puede ser llamada una arquitectura correcta¹. De este modo, "*aquello que distingue una simple construcción de una obra de Arquitectura (así con mayúscula)*"², debiese contar con ciertos elementos base, como algunos de los que fueron declarados en el desarrollo de este trabajo.

Un punto de origen, cualquiera que sea. En el caso de Radic, objetos cotidianos como un rayador o una lata, una obra de arte que miró en algún minuto, un cuento de los hermanos Grimm, o incluso un grabado de Hockney. Un punto de partida que finalmente termina siendo simplemente una excusa para no comenzar desde un lienzo en blanco. Y que establece una relación entre arte y arquitectura, señalando que es posible hacer esta última a partir de un elemento cualquiera, siempre y cuando exista la capacidad de construir un argumento para convertirlo en una obra arquitectónica. Cuando en el camino entre punto de origen y obra resultante se logra llenar ese vacío con argumentos, variables específicas y herramientas claras, como las cuatro que fueron de algún modo desveladas en este ejercicio académico, se podría volver a hablar de una obra de arquitectura correcta.

Evidentemente, trabajar en torno a una construcción argumentativa trae consigo de manera inevitable la aparición automática de elementos que en otras circunstancias fuera de ese argumento, que se trata de construir, podrían declararse como inútiles. Por ejemplo, sería el caso de las ventanas proyectadas por Lewerentz para la Iglesia de San Pedro en Klippan. Cabría preguntarse por qué colocar el marco fuera de la ventana si constructivamente es mucho más sencillo ponerlo dentro del vano. El argumento posiblemente requería ver un paisaje recortado por el edificio y no por el marco de ventana. El cómo



se le da forma a esa decisión de diseño, constructivamente es instalando la ventana por fuera del rasgo del edificio. Descontextualizado del marco argumentativo resultaría una decisión sin sentido. Y sin embargo, el propio argumento construido dota de valor a esa decisión.

Lo mismo ocurre con los ventanales de Ronchamp de Le Corbusier. Probablemente, dejar todas las ventanas de un mismo color signifique dejar una luz homogénea proveniente desde los distintos puntos. Y sin embargo, con un gesto tan sencillo como decidir que una ventana es de un color, se trabaja no sólo entorno a desde donde viene la luz, sino también a como la luz ingresa al lugar. Todas estas decisiones, lejos de responder a una necesidad estrictamente programática, tienen que ver con la construcción de un argumento.

Por otro lado, entender que construcción del argumento y materialización de la obra funcionan al unísono. Es el caso de la aparición del pilar dentro de "La Casa del Poema del Angulo Recto" de Radic. El proyecto parte desde una bóveda de cañón corrido recortada con una forma totalmente libre. El argumento requería la obtención de una luz en mitad de una gran caja cerrada. Para ello, se barajaban dos soluciones. Crecer el canto de la losa para que ésta no se cayera, o colocar un pilar que sustentase la zona más débil. Es así como el pilar aparece como un elemento accidental dentro de la obra, que viene a solucionar un problema constructivo respetando la argumentación. Las decisiones de argumento se solucionan directamente a partir de decisiones constructivas. Y es así como empiezan a aparecer un conjunto de elementos dentro de la obra que la dotan de una cierta particularidad. Poner en circulación, como un único hecho el proyecto y la conformación del cuerpo que lo construye, permite entender que lo que se hace en términos proyectuales y el cómo se resuelven son una misma cosa. Finalmente el resultado no es forma por forma.

El conjunto de herramientas extraído es la traducción de una búsqueda constante de posturas nuevas para la construcción del argumento. Son herramientas que permiten al propio arquitecto reflexionar sobre qué es arquitectura o sobre las obras que produce. Le permiten experimentar nuevas situaciones para avanzar en la construcción personal

de la profesión. Por ello, a pesar de que estas herramientas podrán ser puestas a prueba en un futuro, cabe recordar cuál es su finalidad. Estas herramientas no conforman un pañol que asegure una arquitectura correcta, ni establecen una forma o patrón de hacerla, como si de una receta se tratara. Son únicamente una herramienta de reflexión, y deben ser utilizadas como base para impulsar una nueva búsqueda. Evitando el estancamiento y la creencia de que simplemente el uso de las mismas conlleva la construcción de un argumento.

Bibliografia

Libros:

- Bigas, Montserrat. (2006). Tesis doctoral: Enric Miralles. Procesos metodológicos en la construcción del proyecto arquitectónico. Universidad de Barcelona, Departamento de dibujo.
- Castillo, Eduardo. (2009). Conversaciones informales. Santiago de Chile: Ediciones ARQ.
- Cruz, Alberto. (2002) Don arquitectura. Chile: Universidad Católica de Chile.
- Futagawa, Yoshio. (2016). Smiljan Radic: House for the poem of the right angle: Red Stone House. Tokyo : ADA Edita.
- Marchan Fiz, Simón. (2012). Del arte objetual al arte de concepto. Madrid: Ediciones Akal.
- Moneo, Rafael. (1937). Inquietud teórica y estrategia proyectual en la obra de ocho arquitectos contemporáneos. Barcelona: Actar.
- Montaner, Josep M^a. (1999). Después del movimiento moderno: arquitectura de la segunda mitad del siglo XX. Barcelona: Gustavo Gili.
- Muro, Carles., Miralles, Enric., Tagliabue, Benedetta., Walker, Enrique., Moreno Mansilla, Luis., Tuñón, Emilio. (2016). Conversaciones con Enric Miralles. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Pallasmaa, Juhani. (2012). La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

- Passaro, Andrés. (2004). Tesis doctoral: La dispersión. Concepto, sintaxis y narrativa en la arquitectura de finales del siglo XX. Universidad Politécnica de Cataluña, Departamento de composición arquitectónica.
- Perec, George. (1989). La disparition. Paris: Editions Gallimard.
- Pezo Von Ellrichshausen (2017). Intención Ingenua. Barcelona: Editorial Gustavo Gili y IITAC Pres.
- Radic, Smiljan. (2016). Bestiary. Tokyo: Toto Gallery Ma.
- Radic, Smiljan. (2018) Cada tanto aparece un perro que habla y otro ensayos. Barcelona: Puente Editores.
- Walker, Enrique. (2010). Lo ordinario. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Walker, Enrique. (2017). Bajo Constricción. Under Constraint. Santiago de Chile: Ediciones ARQ.
- Walker, Enrique. (2017). El diccionario de ideas recibidas. The dictionary os Received Ideas. Santiago de Chile: Ediciones ARQ.

Revistas:

- Cortés, Juan Antonio. (2011). Construir el molde del espacio. Concepto y experiencia espaciales en la arquitectura de Francisco y Manuel Aires Mateus. *El Croquis* n° 154, pp. 20-41.
- Eisenman, Peter. (1970) "Notes on conceptual architecture". *Design Quarterly journal* n° 78/79, pp. 1-5.
- García, Rafael. (2018). Concepto y proceso en Peter Eisenman y Sol LeWitt: la disolución de la forma. *Revista anual de historia del arte Liño* n° 24, pp. 85-94.
- LeWitt, Sol. (1969). "35 sentences on conceptual art". *Arts & Language*, Vol. 1, pp. 1.
- Olgiati, Valerio. (2006). Autobiografía Iconográfica. *Revista 2G* n° 37, Nexus, pp. 133-143.
- Radic, Smiljan. (2000). Fragil Fortuna. *Quaderns d'arquitectura i urbanisme* n° 226, pp. 100-103.
- Radic, Smiljan. (2000). Smiljan Radic. *Quaderns d'arquitectura i urbanisme* n° 226, pp. 104-117.
- Radic, Smiljan. (2003). Barrio Cívico, Concepción. *ARQ* n° 53, pp. 20-27.
- Radic, Smiljan (2003). *Smiljan Radic: Works*. Pamplona: T6 Ediciones.
- Radic, Smiljan., Perez, Constanza., O'Ryan, Manuel., Palma, Cristóbal. (2005). Casa cobre n° 2: Talca, Chile. *ARQ* n° 61, pp. 32-37.
- Radic, Smiljan (2006). *Restaurant Capítulo 2*. *ARQ* n° 62, pp. 58-61.

- Radic, Smiljan (2007). Barrio Cívico: Concepción, Chile. *ARQ* n° 67, pp. 18-25.
- Radic, Smiljan (2007). Casa Pite: Papudo, Chile. *ARQ* n° 65, pp. 28-35.
- Radic, Smiljan, Correa, Marcela. (2008). Casa A: Vilches, San Clemente, Chile. *ARQ* n° 70, pp. 62-69.
- Smiljan Radic (2008), *Revista 2G* N° 44. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Radic, Smiljan, Correa, Marcela. (2009). *Restaurante Mestizo*: Santiago, Chile. *ARQ* n° 72, pp. 50-55.
- Radic, Smiljan (2010). Casa Chilena 1: Rancagua, Chile. *ARQ* n° 75, pp. 48-73.
- Radic, Smiljan, Correa, Marcela. (2011). Torre y Refugio. *ARQ* n° 77, pp. 68-77.
- Radic, Smiljan (2012). Casa para el poema del ángulo recto. *ARQ* n° 82, pp. 68-75.
- Radic, Smiljan (2013), *Revista El Croquis* N° 167. 2003-2013, El juego de los contrarios, The game of opposites. Madrid: El Croquis Editorial.
- Radic, Smiljan, Medrano, Gabriela., Serpell, Ricardo. (2014). Torre Antena Santiago, Cerro San Cristobal. *ARQ* n° 87, pp. 34-39.
- Radic, Smiljan (2014). Cubierta para el museo de arte precolombino, Santiago, Chile. *ARQ* n° 87, pp. 72-75.
- Radic, Smiljan (2014). *CIRCO* n° 200: El circo. Publicaciones CIRCO.
- Radic, Smiljan (2016). *NAVE*: Centro de Artes Escénicas Santiago, Chile. *ARQ* n° 92, pp. 32-37.

· Radic, Smiljan (2019), Revista El Croquis Nº 199. 2013-2019, El peso del mundo, The weight of the world. Madrid: El Croquis Editorial.

· Soria, Soledad (2012). Gestos elementales, entrevista a Eduardo Castillo. Summa+ nº 123, pp. 98-103.

· Pezo, Mauricio (2013). CIRCO nº 183: La maquina inútil. Publicaciones CIRCO.

· Volz, Jochen, Enderby, Emma. (2014). Smiljan Radic. Serpentine Gallery. Pavilion 2014. Londres: Serpentine Galleries.

Otros:

- Conferencia de Smiljan Radic en BIArch (Barcelona Institute of Architecture), enero 2010. Publicada por BIArch en vimeo bajo el nombre “Un ruido naranja”. Duración, 38min.
- Presentación de la obra Thelos de Hernan Cruz Somavía, octubre 2013. Publicado por Jean Araya en vimeo bajo el nombre de “Thelos, Hernan Cruz Somavía”. Duración, 5min.
- Entrevista a Smiljan Radic en el 12º Congreso Internacional de Arquitectura y Diseño Arquine, junio 2014. Publicada por Arquinetwork en youtube bajo el nombre “Smiljan Radic-Entrevista”. Duración, 15min.
- Cómo realizar un pabellón por Smiljan Radic, julio 2015. Publicado por Serpentine Galleries en youtube bajo el nombre “Smiljan Radic takes the Build Your Own Pavillion challenge”. Duración, 4min.
- Conferencia de Smiljan Radic en ETSAM UPM (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid), noviembre 2015. Publicado por UPM (Universidad Politécnica de Madrid) bajo el nombre “Conferencia de la Cátedra Blanca: Smiljan Radic, “El circo es un cielo falso””. Duración, 1h40min.
- Clase Magistral impartida por Smiljan Radic en FAUG UdC (Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Geografía, Universidad de Chile), junio 2016. Publicado por LicFAUG UdC bajo el nombre “Clase Magistral Faug 2016: Smiljan Radic”. Duración, 1h24min.
- Conferencia de Smiljan Radic en PUCP (Pontificia Universidad Católica del Perú), septiembre 2016. Publicado por “Facultad de Arquitectura y Urbanismo PUCP” bajo el nombre de “Conferencia: Smiljan Radic, Chile”. Duración, 1h39min.

- Conferencia de Smiljan Radic en el COAM (Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid), noviembre 2016. Publicado por COAM en su página web bajo el nombre de “Bestiario.” Conferencia Smiljan Radic”. Duración, 1h22min.
- Mesa redonda con Smiljan Radic, CEaA y Galeria D21, octubre 2017. Publicado por “La Banda Tributo” en youtube bajo el nombre “Other people have dogs”. Duración, 37min.
- Entrevista a Smiljan Radic en Santiago de Chile por UrbanNext, enero 2018. Publicado por UrbanNext en youtube bajo el nombre de “Smiljan Radic – On his Design Processes”. Duración, 10min.
- Conversatorio con Smiljan Radic en la Universidad Diego Portales en Santiago de Chile, junio 2019. Publicado por Universidad Diego Portales en youtube bajo el nombre de “Conversatorio “Revisa El Croquis” entre Smiljan Radic, Enrique Walker y Alberto Sato”. Duración, 1h43min.

Colofón

La presente edición de 5 ejemplares, que estuvo a cargo del autor, se terminó de imprimir el mes de septiembre de 2019, en papel Olin Rough cream 120 g fabricado por ArjoWiggins. Esta edición ha sido diagramada en el programa Adobe InDesign CC 2019. Las tipografías usadas han sido Adobe Caslon Pro en su Variantes 8 a 10 puntos bold, regular e itálica para títulos, textos y notas. En cuanto al trato de imágenes (fotografía y dibujos), éstas ha sido tratada en el programa Adobe Photoshop CC 2019.





Paseo Altamirano.
La articulación del proyecto en base a las posibilidades otorgadas por los pliegues de un clip.

El objeto cotidiano



Mi primera torre.
Un interior vacío, frío, metálico, y desocupado. Un objeto sin destino.



Grifo.
Es un afortunado encuentro de objetos sin función, sin drama.



Casa A Verde.
Como en las Kanchas Incas, la cubierta verde asoma sobre un muro ciego perimetral.

Obra propia



Casa Prisma + Habitación terraza.
Aunar la Habitación en San Miguel y la Casa Prisma de Shinohara para darle vida a un nuevo proyecto.



Alexander McQueen.
La creación de una atmósfera propia, distinguible, y aplicable a nivel mundial.

Referencias disciplinares



Casas FF y MM.
Dos casas simétricas, a espejo, resuelven distintas formas de habitabilidad entorno al patio.



Casa CR.
Como si de un velero se tratara, la carpa resuelve la cubierta de la vivienda.



Casa Escondida.
Cerámicas de la cultura Chancay se posan sobre excavaciones preexistentes.

Las artes



El niño escondido en un pez. La ilustración de un futuro protegido desde las litografías de David Hockney.



Niño escondido en un huevo. Proyectar desde las litografías de David Hockney y los cuentos de los hermanos Grimm.



Castillo del Gigante Egoísta. Proyectar arquitectura partiendo del cuento de Oscar Wilde.



Muerte en casa. Refugio para la muerte; advertencia para distraídos.



Fragil. Inspirado en la torre de la princesa de "El Lebrato Marino".



Casa Piedra Roja. Frente a la aproximación inminente de la ciudad, se vuelca a un gran patio central protegiendo así la vida cotidiana.

El traslado de una narrativa



Folly, Serpentine Pavillion. "La folly distorsiona el tiempo, el espacio y el lugar, y al hacerlo mezcla la magia con el misterio, la diversión con la fantasía, el ahora con el entonces." Hans Ulrich Obrist y Cedric Price.

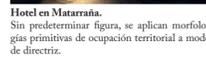


Torre Antena. Una propuesta frágil y ligera, para evitar que el cerro deje de ser cerro.

Obra propia



Refugio R3. Como el juego de "habitar un rallador", este refugio nace de la unión entre una lata y un colador.



Hotel en Matarana. Sin predefinir figura, se aplican morfologías primitivas de ocupación territorial a modo de directriz.

Copia y derivación



She House. Desde la Mesa Inestable de Enric Miralles es posible proyectar una vivienda.



Museo de Ciencias Ambientales. La Mesa Inestable de Miralles como construcción inicial, o como oportunidades de proyecto.

El objeto cotidiano



8 Minutos, Pabellón de Celiné. Sobre como inflar y desinflar una bolsa gigante para ocho minutos de vida.



Meeting Point. Desde el imaginario de una mesa como techumbre, nace un lugar de encuentro.



Ampliación Casa Carbonero. Chancha en Cullpan. Bóvedas cerámicas desenterradas de un oficio casi extinto.



Casa Cobre 2. Nace en la creencia de que la envolvente debe entregar una clara información de su entorno.



Casa Cobre 1. Una envolvente de sobre para formar un volumen compacto, sordo e impermeable.



Casa A. Reconstrucción de una gruta doméstica.

La arquitectura propia del lugar



Paradero de bus de Zwing. Una pieza para explicitar la domesticidad de un espacio público que siempre está en calma.



Casa de Madera. La resolución de una vivienda mediante la repetición obsesiva de vigas y pilares.



Hotel en Catamarca. Recoger la sabiduría de los Incas mediante restos arqueológicos para asegurar una cierta habitabilidad en un entorno hostil.

Construcciones frágiles



Home For All. Un techo como soporte para un hogar.



Barrio Cívico Boca Sur. Un conjunto de bloques que formalizan un espacio público y protegido.

La construcción del vacío



Museo de Arte Precolombino. Atrapar aire mediante una penumbra subterránea a modo de reestructurar el objeto encontrado.



Casa Pite. Bloques y terrazas se despliegan sobre el terreno en busca de las diferentes atmósferas que adorne el paisaje.



Casa Transparente. Se desnuda la vivienda de sus añadidos para devolverla a sus orígenes.



Teatro Regional del Bio Bio. Mientras el teatro está en funcionamiento su membrana de se enciende como si de una lámpara de papel de tratase. Este se apaga cuando está dormido.



Casa Agua Amarilla. La vivienda se adapta a una explanada en el terreno y posándose delicadamente sobre él, se integra en el paisaje.

La arquitectura propia del lugar



Fundación Beyeler. Mucho y tranquilo, en edificio se apoya sobre el terreno como una mesa en la que dialogar.



Proyecto Ruso. Puntales sujetan la ruina en sus puntos de inflexión.



Corral, Taller de Escultura. Transformar un corral de arrieros en un nuevo lugar.

Construcciones frágiles



Bodegas VIK. Una única cubierta al amparo de una producción industrial, que deviene en un paseo por atmósferas diferenciadas.

Obra propia



Capilla de la Cruzifisión. En una capilla, como en una animata, monumental y doméstico conviven con gracia.

La arquitectura propia del lugar

Atlas. La formulación de la obra.

La obra de Radic nunca parte de la hoja en blanco, sino de la selección de una serie de referentes que el mismo establece como punto previo al inicio de la formulación de su obra. Estos referentes (imágenes, objetos, sensaciones, o recuerdos) se constituyen en un marco práctico proyectual que determinan la creación de un imaginario y generan el campo creativo del propio proyectista. Permiten establecer un fondo de información al que hacer alusión de forma constante cuyo interés se encuentra en el acompañamiento narrativo e intelectual del proceso creativo.

En consecuencia, el traslado de los referentes al acto de proyectar la obra requiere de una acción. La acción da respuesta tangible al que hacer con dichos referentes para desarrollar el proceso de diseño. Estas acciones, que determinan tipos de operaciones iniciales de manera concreta, se presentan como herramientas de trabajo. Marcan el proceso de diseño. Indican unas pautas de acción con las que condicionar el recorrido y por ende, el desarrollo del proyecto. La utilización de dichas herramientas supone la imposición de una construcción inicial al proceso de diseño lo que permite

activar el campo creativo y llegar a resultados que de otro modo no habrían sido posibles. Aseguran una homogeneidad y una singularidad propia e independiente en lo ejecutado. A diferencia de cuando se toma como punto de partida un criterio académica o de corriente arquitectónica, todos los resultados son a su vez necesariamente distintos entre sí dada la variabilidad de referentes que el propio autor tiene la libertad de preestablecer en cada caso. Al igual que en el arte conceptual, el uso de estas herramientas evidencia

el proceso por sobre el resultado. Permiten posar mayor interés en el desarrollo creativo del proyecto que en el objeto final como resultado. Son instrumentos para alimentar el ejercicio creativo e intelectual que implica el desarrollo de un proyecto alejándolo de convertirse únicamente en la respuesta a unas determinadas condiciones específicas. Su único propósito es instigar enfoques alternativos a un problema dado. No existe la problemática del papel en blanco, el proyectar arquitectura se convierte en transponer al papel un conjunto de procesos.

El atlas es una distribución espacial del conjunto de la obra de Smiljan Radic establecida en base a las herramientas y referentes que formulan cada uno de los proyectos. En rojo, se encuentran las herramientas extraídas del análisis. "Collage", "Copia y derivación", "El traslado de una narrativa" y "La construcción del vacío". En negro, la procedencia de los referentes. El ámbito de estos es recurrente, aunque no reducido. "La arquitectura propia del lugar", "Construcciones frágiles", "Las artes", "Referencias disciplinares", "El objeto cotidiano", y la "Obra propia". Siempre se está

mirando lo mismo. Y sin embargo, la lectura que se realiza no siempre es idéntica. Los referentes son fruto de nuevas reflexiones en torno a las cuales trabajar. Establecido un mundo de referencias, el uso o la aplicación que se hace de ellas es completamente distinto, pudiendo realizar ejercicios diferentes basados en un mismo origen referencial. Por ello, a diferencia de las herramientas, los ámbitos de referencia aparecen reiteradas veces en el atlas, marcando así la alusión constante a dichos ámbitos en sus procesos de trabajo.