

PAPER

HACIA NUEVOS DISPOSITIVOS

MIRET, Santiago Héctor Raúlsmiret@gmail.com

Centro de Investigaciones Interdisciplinarias Creatividad y Arquitectura
(POIESIS), FADU, UBA

Resumen

La investigación se enmarca en la temática del proyecto en arquitectura, en relación a los dispositivos disciplinares entendidos como comportamiento. Se propone un trabajo con la noción de dispositivo en arquitectura como comportamiento, en función de interpretar centralmente el desarrollo teórico de Michel Foucault, definiendo al dispositivo desde el poder, y de Gilles Deleuze, transformando esta idea en agenciamiento de deseo. El primero, servirá para construir los marcos de legitimación del dispositivo como agenciamiento de fuerzas de poder (micropoder, inmanente, no trascendente), mientras que el segundo, potenciará el deseo de transformación, deviniendo la restricción Foucaultiana en potencia transformadora, por medio del trabajo con "líneas de fuga" y pequeños desplazamientos de la norma. Así, se propone una visión del dispositivo que, en lugar de restringir y taponar acciones de actualización, supone una fuerza positiva y optimista de cara a la liberación de restricciones que obturan la construcción de novedad en la disciplina. A la vez, se propone literalizar la noción del dispositivo, no sólo como restricción o habilitación de conductas, sino como comportamiento explícito, volviendo al proyecto de arquitectura performatividad. Esta aproximación, entiende al proyecto por lo que es y cuáles son sus alcances, en lugar de visualizarlo como un proceso generativo o como un objeto estático.

La investigación propone la construcción de modelos de proyectos de la historia disciplinar que evidencian su condición de familia, constituyéndose como ejemplos de comportamiento y variabilidad; relevando y determinando sus restricciones desarrollando la estructura sistemática de proyecto (Normativa), luego, constituyendo los

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

alcances de su variabilidad (Poder) y, finalmente, saturando estos alcances para liberarlos de su tiempo y normativa específica consolidando modelos disciplinares (Deseo). La hipótesis radica en entender estos proyectos como dispositivos explícitos de comportamiento, cuyas normativas son centrales para la arquitectura y, por lo tanto, constituyen mojones ineludibles del saber disciplinar.

Palabras clave: Arquitectura, proyecto, dispositivos, Palladio, Le Corbusier, Eisenman, Foucault, Deleuze

Dispositivos

La noción de dispositivo en arquitectura sólo puede entenderse como comportamiento, en función de interpretar centralmente el desarrollo teórico de Michel Foucault¹, definiendo al dispositivo desde el poder, y de Gilles Deleuze, transformando esta idea en agenciamiento de deseo². El primero, permite construir los marcos de legitimación del dispositivo como agenciamiento de fuerzas de poder (micropoder, inmanente, no trascendental), mientras que el segundo, potencia el deseo de transformación, deviniendo la restricción Foucaultiana en potencia transformadora, por medio del trabajo con "líneas de fuga" y pequeños desplazamientos de la norma. Así, el dispositivo supone una fuerza afirmativa de cara a la liberación de restricciones que obturan la construcción de novedad en la disciplina. A la vez, se vuelve necesario literalizar la noción del dispositivo como comportamiento explícito, volviendo al proyecto de arquitectura performatividad organizativa. Se entiende al proyecto desde sus alcances como organización activa, cuya saturación consiste en extremar las condiciones de su variabilidad.

La investigación propone seguir la línea de pensadores que inicia con JNL Durand con su *Precis des Lecons d'Architecture* de 1805 en su intento por consolidar un procedimiento configurador del proyecto en arquitectura. Pero será Peter Eisenman con su tesis doctoral presentada en Cambridge en 1963 denominada *The Formal Basis of Modern Architecture*³, quien construya un modo alternativo de interpretación de la forma arquitectónica de la obra de cuatro arquitectos consagrados de la modernidad⁴. La obra de Eisenman representa la disertación más contundente en lo

1-Si bien Michel Foucault no desarrolla en toda su complejidad este concepto, puede inferirse tanto por los comentarios tangentes respecto de este tema desplegados en sus publicaciones (sobre todo en su *Vigilar y Castigar* de 1975), como del abundante material de estudio producido por pensadores en torno a este tema. Entre ellos Gilles Deleuze y Giorgio Agamben.

2-Según los planteos desarrollados por Deleuze en Foucault de 1987, y los desarrollos teóricos de los locales Luis Fanló García y Juan Manuel Heredia, entre otros.

3-Ver Eisenman, P. (2006). *The Formal Basis of Modern Architecture*. Lars Muller Publishers.

4-El Pavillon Suisse y la Cité de Refuge de Le Corbusier, la Darwin D. Martin House y la Avery Coonley House de Frank Lloyd Wright, el Centro Cívico de Saynatsalo y el Tallinn Museum de Alvar Aalto, y la Casa del Fascio y el Asilo Infantil de Giuseppe Terragni.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

que refiere a la alternativa del cliché referido a la llamada Arquitectura Moderna. En este sentido, es relevante estudiarla como un elaborado ataque a las estructuras dispositivas de la forma arquitectónica.

Para el momento en que la tesis doctoral de Peter Eisenman es publicada, la cibernética ya tenía una trayectoria de casi 20 años en el estudio del comportamiento como forma organizativa variable. Cuando en 1948 Norbert Wiener publica *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal*, el trabajo relacional entre ordenadores y comportamientos orgánicos ya llevaba una década de investigación. La cibernética propondría modelos de inteligencia que pretendían aprender del comportamiento organizativo del mundo orgánico procurando una aproximación organizacionista en lugar de organicista⁵. Esta postura procura extraer las inteligencias del comportamiento orgánico y reproducirlas en entornos determinados.

Durante las tres décadas que siguieron a la publicación del libro de Wiener, la arquitectura se involucraría directamente con la cibernética de la mano de autores como Cedric Price, el grupo Archigram y el educador de arquitectura John Frazer, entre otros. Todos ellos claramente influenciados por una visión vitalista⁶ del mundo, que remite a entender a las organizaciones orgánicas e inorgánicas como ramificaciones vitales cuyos orígenes son compartidos.

Los aportes de la cibernética han resultado importantes en el campo de la robótica y la ciencia en general, pero en arquitectura han significado una transformación fundamental para la apropiación de las herramientas digitales emergentes durante las décadas de 1980 y 1990, por parte de una disciplina que, tradicionalmente, se posicionaba distante frente al cambio, el movimiento y el comportamiento de la forma. La arquitectura veía el movimiento como algo imposible de reconciliar con una disciplina cuyos esfuerzos se enfocaron históricamente en la permanencia y la estabilidad. En este sentido, el dinamismo formal que proponían los software de modelado y simulación de la época, venían a contrapelo de la inercia por la estabilidad que la disciplina se había esforzado tanto en consolidar.

En 1999 Greg Lynn publica su libro *Animate Form*⁷. Lejos de ser un libro estrictamente académico, en él se expone sobre su trabajo proyectual. Sólo una primera parte, en la que se explicitan las bases de su teoría respecto de la forma animada, es suficiente para suscitar la inquietud respecto de la literalidad del planteo. Lynn desarrolla una argumentación en relación a las plataformas digitales en franco crecimiento hacia finales de la década de 1990, la cual se enfoca en el problema de la animación de la forma. Basándose en planteos como el de las grillas deformadas y

5-Edgar Morin hace una interesante diferenciación entre “organicismo” y “organizacionismo”. El organicismo es aquel que emula en la imagen a los organismos naturales. Sin la necesidad de entenderlos en su complejidad relacional interna el organicismo copia estructuras y produce imágenes que aparentan ser orgánicas. Mientras que el organizacionismo persigue entender el comportamiento interno de las formas. Se preocupa por las relaciones internas que dan formalidad estructural a las formas de las cosas. Ver Morin, E. (1994). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.

6-El filósofo vitalista Henri Bergson y su libro *La Evolución Creadora* han sido los referentes más claros de esta generación de arquitectos cibernéticos. Ver Bergson, H. (1985). *La Evolución Creadora*. Planeta de Agostini.

7-Ver Lynn, G. (1999). *Animate Form*. Princeton Architectural Press.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

las transformaciones sobre animales (especialmente peces y crustáceos) de D'Arcy Thompson⁸, o las fotografías progresivas de captura de movimiento continuo de Etienne-Jules Marey⁹, desarrolla la idea de que la forma es movimiento.

Lynn explotará estas ideas en una serie de proyectos relacionados con la animación que trabajarán con esta problemática de maneras diversas. Sus primeras aproximaciones al problema de la animación no son tan literales, es decir, las formas son generadas a partir de simulaciones y transformaciones que simulan movimiento digitalmente. Como es el caso del proyecto para la Opera Bay¹⁰, cuya forma emerge de la iteración progresiva de geometrías dinámicas sobre una matriz de base ramificada. O su Blob Wall de 2005¹¹, constituida por ladrillos de blobs encastrables. En su Prototype RV de 2012¹², propone una vivienda que rota en un eje vertical, cuyos espacios interiores rotan a su vez, transformando las instancias de habitabilidad de acuerdo al momento del día. Pero será en su studio en Viena que desarrollará los avances más radicales en este respecto, con proyectos que se transforman continuamente, alterando su organización en tiempo real¹³.

En 2008, Peter Eisenman publicaría su libro Diez Edificios Canónicos, en donde desarrolla una noción de comportamiento bien diferente de la de su discípulo Greg Lynn. Si bien Eisenman es conocido por sus desarrollos respecto del proceso de proyecto con sus Houses durante las décadas de 1970 y 1980, no es sino hasta este reciente libro que su teoría respecto del comportamiento organizativo es explicitada de manera madura. Eisenman desarrolla una serie de estudios organizativos sobre la obra de diez arquitectos entre los que se encuentran Louis Kahn, Le Corbusier, Daniel Libeskind y Frank Gehry. Lo interesante de su planteo es el trabajo que despliega respecto del comportamiento organizativo, ya no en relación al proceso generativo de los proyectos, sino en función de cómo la forma del objeto arquitectónico contiene potencialmente un comportamiento dinámico. El caso que mejor ejemplifica este aspecto es el de las casas Adler y De Vore de Louis Kahn, de 1954 y 1955¹⁴.

Dispositivos de Poder

El proyecto en arquitectura ha estado sometido históricamente a dispositivos. Estos dispositivos son, según Foucault, relaciones de fuerzas que delimitan e incentivan comportamientos. La arquitectura construye entornos materiales que contienen

8-Ver Thompson, D. (1992). On Growth and Form. Dover Publications Inc.

9-Ver Dagognet, F. (1992). Etienne-Jules Marey: A Passion. Zone Books.

10 Ver Lynn, G. (2004). Folds, Bodies & Blobs, Collected Essays. La Lettre Volée, pp 72-77 y Lynn, G. (1999). Animate Form. Princeton Architectural Press, pp 83-101.

11-Ver <http://glform.com/environments/blobwall/> (consultado en enero 2019).

12-Ver <http://glform.com/buildings/rv-room-vehicle-house-prototype/> (consultado en enero 2019).

13-Ver <http://www.studiolynn.at/>

14-Ver Eisenman, P. (2008). Diez edificios canónicos. Gustavo Gili, pp 102-126.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

comportamientos, por lo tanto, se podría entender al proyecto como la herramienta clave para el trabajo con los dispositivos.

La episteme, según Foucault, refiere a aquellos marcos de saber impuestos desde el poder que inducen el comportamiento de los individuos de cada tiempo histórico.

En una cultura y en un momento dados, sólo hay siempre una episteme, que define las condiciones de posibilidad de todo saber, sea que se manifieste en una teoría o que quede silenciosamente investida en una práctica. Foucault (1966):166.

También hace referencia a que cada episteme sujeta los individuos a dispositivos de poder, condenándolos a una existencia falta de autonomía respecto de sus propios intereses. En Saber y Verdad, Foucault enuncia una definición de la noción de dispositivo:

He dicho que el dispositivo era de naturaleza esencialmente estratégica, lo que supone que se trata de cierta manipulación de relaciones de fuerza (...) El dispositivo se halla pues siempre inscrito en un juego de poder (...) Lo que trato de indicar con este nombre es, en primer lugar, un conjunto resueltamente heterogéneo que incluye discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas, brevemente, lo dicho y también lo no dicho, éstos son los elementos del dispositivo. El dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos. Foucault, (1991): 229.

Foucault despliega la noción de dispositivo en términos generales, pero también, lo aplica a configuraciones arquitectónicas específicas como el panóptico. Esta configuración, podría ser entendida como el producto organizacional de una necesidad de poder ejercida en cierto momento histórico. La configuración en sí misma se constituye como un dispositivo arquitectónico que no solo permite el ejercicio del poder (vigilantes sobre vigilados) sino que, además, construye vectores disciplinarios hacia el interior de la arquitectura, respecto de cómo debe configurarse geométricamente un panóptico. Queda claro en los argumentos foucaultianos que el problema del dispositivo no se reduce a prácticas discursivas, sino también a configuraciones materiales específicas¹⁵. Organizaciones como dispositivos que manipulan fuerzas embebidas en juegos de poder que las engendran y, eventualmente, perpetúan su presencia en el proyecto arquitectónico.

Los dispositivos emergen de la necesidad de dar respuesta a una problemática específica. Los arquitectos no crean el dispositivo, sino que son presa de los mismos,

15-Para un concienzudo análisis respecto de la noción de dispositivo según Foucault y cómo la misma despliega diferencia respecto de nociones meramente discursivas ver García Fanló, L. (2011). ¿Qué es un Dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben. A Parte Rei. (74).

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

sin embargo, esta condición no los perturba, ni los impulsa a movilizarse, dado que el uso de dispositivos es una acción tranquilizadora, resolutive, sencilla. Los dispositivos en arquitectura resultan en recursos pragmáticos que facilitan la tarea del proyectista, condenándola a una repetición de los lugares comunes y clichés encarnada en acciones repetitivas.

Asimismo, los dispositivos cambian constantemente, pero estas transformaciones no son ideadas o engendradas desde esferas de poder superior, sino desde acciones y relaciones entre los componentes de los sistemas humanos desde los que surgen. Es decir, no son imposiciones o mandatos que descienden hasta llegar a las conductas cotidianas, sino que es desde las relaciones complejas entre estas conductas que emergen y luego son progresivamente modificados de modo inmanente.¹⁶

Los dispositivos arquitectónicos contemporáneos, perpetúan modalidades vinculadas a relatos modernos¹⁷, los cuales ya no tienen razón de ser en el siglo XXI, en el que, hasta las mismas nociones establecidas por el postmodernismo, en relación al no relato y la subsiguiente multiplicidad de relatos comienzan a ser cuestionadas. Los dispositivos disciplinares ampliamente utilizados por los proyectistas contemporáneos se ven vaciados de razón de ser, puesto que corresponden a tiempos históricos donde los mismos referenciaban o encontraban su legitimación en los grandes relatos.

El problema del dispositivo en arquitectura radica en la elección a priorística de los lugares comunes en donde el proyecto no solo no problematiza su condición contemporánea, sino que perpetúa su condición moderna¹⁸. Es decir, el problema no radica en la condición de sujetado del individuo, tampoco en la creencia de que no está sujetado, sino en la elección consciente de la perpetuación de dispositivos cuyas modalidades no dan cuenta de las condiciones actuales de la disciplina¹⁹.

16-Ver Heredia, Heredia, JM. (2014). Dispositivos y/o Agenciamientos. Contrastes Revista Internacional de Filosofía. XIX (1): 83-101.

17-Jean Francoise Lyotard refiere a la muerte de los cuatro grandes relatos de la modernidad (y el surgimiento de la condición postmoderna a partir de las transformaciones en la ciencia, la literatura y las artes a partir del siglo XIX), estos son, el cristianismo, la historia marxista, el capitalismo y el iluminismo. Todos ellos teleológicos. El cristianismo en referencia a la salvación por medio de la fe en el más allá y un poder divino superior; la historia marxista apostando a la salvación del proletariado al destituir a la burguesía; el capitalismo y la fe en el capital; el iluminismo determinando su verdad en la ciencia (el positivismo). La postmodernidad, y la noción del "no relato" corrompe estas nociones. Mientras que la contemporaneidad carece de estos grandes registros. Dada la multiplicidad de relatos, no puede encontrar legitimación en ellos. Ver Lyotard, JF. (1993). La Condición Postmoderna. Buenos Aires: Planeta. Primera edición en francés Lyotard, JF. (1979). La Condition Postmoderne. Paris: Éditions de Minuit.

18-Hacemos referencia aquí a la noción de modernidad según Lyotard en referencia a los grandes relatos. Ver Lyotard, JF. (1993). La Condición Postmoderna. Buenos Aires: Planeta. Primera edición en francés Lyotard, JF. (1979). La Condition Postmoderne. Paris: Éditions de Minuit.

19-Se hace hincapié aquí en las condiciones disciplinares en lugar de las condiciones habitativas, dado que, en primera instancia, el problema del uso de dispositivos es estrictamente disciplinar. Son utilizados por arquitectos, con la técnica que la disciplina pone a disposición. Sin embargo, el tema de los dispositivos trasciende la disciplina de la arquitectura y se extiende a las esferas de lo social, lo político y lo económico. Sobre todo, cuando se refiere a la vivienda. Jorge Sarquis ha publicado extensivamente respecto de este tema. De estas publicaciones se destaca Sarquis J. (1995). Programa del Conjunto Habitacional Ciclo Vital. Buenos Aires: Secretaría de Investigaciones en Ciencia y Técnica.

Dispositivos de Deseo

Gilles Deleuze, traerá a la discusión la noción de líneas de deseo o disposiciones de deseo, que son tendencias prospectivas respecto de los dispositivos. En lugar de entender a los dispositivos como fuerzas de poder, propondrá la idea de dispositivo como agenciamiento de deseo²⁰.

Deseo no implica ninguna falta; tampoco es un dato natural; está vinculado a una disposición de heterogéneos que funciona; es proceso, en oposición a estructura o génesis; es afecto, en oposición a sentimiento; es haecceidad (individualidad de una jornada, de una estación, de una vida), en oposición a subjetividad; es acontecimiento, en oposición a cosa o persona. Deleuze, (1995): 12.

Así, se comienza a entender cómo la noción de dispositivo sufre dos transformaciones. Por un lado, es transformada la idea de dispositivo como restricción represiva, que persigue el control y la regulación, confrontándola a la idea de dispositivo como despliegue prospectivo y positivo de posibilidades. Mientras que, por otro lado, aparece la idea de dispositivo como algo ágil, móvil, versátil, dinámico. La idea de proceso en oposición a la estructura, y la noción de acontecimiento en oposición a la de objeto, delinean una perspectiva para el dispositivo que lo posiciona como comportamiento proyectivo, como fuerza hacia adelante.

Deleuze rechazará la idea de que los dispositivos de poder sean constituyentes de las conductas (...) La noción de Dispositivos de Poder será traducida y transformada (transducida) en el concepto de Agenciamientos de Deseo. En efecto, no ya dispositivos de poder sino dispositivos de deseo. Heredia, (2014): 83-101.

El objetivo del trabajo es el desarrollo de modelos proyectuales que permitan conceptualizar el devenir disciplinar del proyecto en arquitectura como dispositivo de comportamiento. El desarrollo de estos modelos se lleva a cabo según dos planos. Por un lado, el despliegue conceptual de la noción de sistema según el linaje teórico de la cibernética, desarrollando una visión dinámica y activa del concepto que opere según comportamientos protocolares, manipulando instancias de variabilidad y saturación²¹. Por otro lado, estos modelos son desarrollados por medio de estructuras

20-Ver Heredia, JM. (2014). Dispositivos y/o Agenciamientos. Contrastes Revista Internacional de Filosofía. XIX (1): 83-101.

21-En este sentido, se toman las conceptualizaciones y trabajos desarrollados por personajes como Norbert Wiener, Gordon Pask, John Frazer, Stan Allen, Christopher Alexander, Greg Lynn, entre otros.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

de pensamiento diagramáticas, fuertemente ancladas en la noción de agenciamiento maquínico en busca de construcción de novedad²².

Villas, Maisons, Houses

Los casos son familias de proyectos que se constituyen como un cuerpo de estudio sólido respecto del comportamiento. Son grupos de proyectos singulares que son consistentes respecto de nociones que los trascienden como casos únicos. En este sentido se identifican las villas de Andrea Palladio en función del desarrollo del diagrama de 9 cuadros, los proyectos de maisons de Le Corbusier como una complejización de este diagrama en proyectos que operan desde un enfoque cartesiano funcional y, finalmente, la serie de Houses de Peter Eisenman como un desenlace postmoderno a la problemática del diagrama en arquitectura y el trabajo del mismo sintácticamente.

Grilla y centralidad

Villas. Andrea Palladio. 1537 – 1570

Se seleccionan como casos de estudio las villas desarrolladas por Andrea Palladio en la zona del Véneto que fueran redibujadas por el autor en su obra Los Cuatro Libros de Arquitectura. Estos casos representan un cuerpo de estudio compacto respecto del proyecto Palladiano, ya que en ellos se sintetizan una serie de conceptos que el autor desarrollaría a lo largo de su carrera en referencia a la centralidad y la grilla.

01. Villa Godi	Vicenza, Italia	1537
02. Villa Angarano	Vicenza, Italia	1540
03. Villa Pisani	Vicenza, Italia	1540
04. Villa Saraceno	Vicenza, Italia	1540
05. Villa Thiene	Vicenza, Italia	1540
06. Villa Poiana	Vicenza, Italia	1548
07. Villa Zeno	Treviso, Italia	1550
08. Villa Pisani	Padua, Italia	1552
09. Villa Cornaro	Padua, Italia	1552
10. Villa Sarego	Verona, Italia	1552
11. Villa Repeta	Vicenza, Italia	1557
12. Villa Badoer	Rovigo, Italia	1557
13. Villa Foscari	Venice, Italia	1558
14. Villa Emo	Treviso, Italia	1559
15. Villa Valmarana	Vicenza, Italia	1560

22-Respecto de lo maquínico se estudia el trabajo desarrollado por Gilles Deleuze y toda la amplia gama de trabajo desarrollada desde la década de 1990 por parte de autores como Peter Eisenman, Alejandro Zaera Polo y Farshid Moussavi, Jesse Reiser y Nanako Umemoto, Ciro Najle, Zaha Hadid y Patrik Schumacher, Bernard Cache, Achim Menges, entre otros. En la actualidad el referente teórico más importante respecto de la noción de agenciamiento (assemblage) es el filósofo mejicano Manuel De Landa.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

16. Villa Barbaro	Treviso, Italia	1560
17. Villa Almerico Capra	Vicenza, Italia	1565
18. Villa Trissino	Vicenza, Italia	1570

Sistema y serialidad

Maisons. Le Corbusier. 1920 – 1928

Se seleccionan como casos de estudio las maisons desarrolladas por Le Corbusier, en su mayoría en Francia, durante la década de 1920. Estos casos representan un cuerpo de estudio compacto al que se puede definir como “la época de las casas blancas”, las cuales comparten criterios estructurantes, perímetro libre y una tecnología similar.

01. Maison Citrohan	-	1920
02. Maison Citrohan	-	1922
04. Maison Vaucresson	Vaucresson, Francia	1922
05. Maison Ozenfant	París, Francia	1922
06. Maison Pessac	Pessac, Francia	1925
07. Maison Meyer	París, Francia	1925
08. Maison Minimum	-	1926
09. Maison Cook	París, Francia	1926
10. Maison Guiette	Anvers, Francia	1926
11. Maison Stein	Garches, Francia	1927
12. Maison Weissenhof	Stuttgart, Alemania	1927
13. Maison Plainex	París, Francia	1927
14. Maison Baizeau	Cartago, Túnez	1928
15. Maison Savoye	Poissy, Francia	1928

Sintaxis y complejidad

Houses. Peter Eisenman. 1967 – 1988

Se seleccionan las Houses desarrolladas por Peter Eisenman durante las décadas de 1960, 1970 y 1980. Estos casos representan un cuerpo de estudio compacto que comparte la misma línea de trabajo respecto de la sintaxis arquitectónica en función de la complejidad.

01. House I	Princeton, New Jersey, EEUU	1967
02. House II	Hardwick, Vermont, EEUU	1969
03. House III	Lakeville, Connecticut, EEUU	1969
04. House IV	Falls Village, Connecticut, EEUU	1971
05. House VI	Cornwall, Connecticut, EEUU	1972
06. House X	Bloomfield, Connecticut, EEUU	1975
07. House 11a	-	1978
08. House Fin d'Our T Hous	-	1983

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

09. House Guardiola

Cadiz, España

1988

Hipótesis

El enfoque del trabajo se centra en el estudio pormenorizado y riguroso de casos de estudio históricos como familias de proyectos, bajo la hipótesis que éstos contienen material valioso para la conceptualización de la noción de dispositivo arquitectónico como comportamiento.

La investigación se enmarca según los criterios de una disciplina que se encuentra actualmente pasiva respecto de los grandes temas que han construido su saber histórico. Las tendencias proyectuales contemporáneas tienden a generar una divergencia entre una aproximación experimental (que reprime y niega la consistencia interna de un pasado proyectual rico en tradiciones como dispositivos arquitectónicos que han construido no sólo conceptualizaciones, sino, y más importantes, modalidades del saber hacer actual)²³. El otro plano representa prácticas retrógradas, que persiguen criterios del pasado, sin revisitarlos de manera concienzuda respecto de las técnicas computacionales, generativas y dinámicas contemporáneas (encasillando al proyecto en un revisionismo archivista de la historia, sin pretensiones superadoras de los problemas actuales)²⁴.

Es por esto que una visión optimista de la noción de dispositivo disciplinar, puede ampliar el espectro respecto del proyecto en su devenir contemporáneo, sin la necesidad de tomar partida por una u otra posición, sino siendo transversal a ellas. Construyendo un plano de discusión nuevo, en base a la modelización de experiencias históricas. Extrayendo modélicamente, los aspectos fundantes de los conceptos que hoy en día son apropiados lateral y livianamente, refundando sus bases y ampliando los alcances de la noción de proyecto en arquitectura.

Bibliografía

BERGSON, H. (1985). La Evolución Creadora. Planeta de Agostini.

DE LANDA, M. (2016). Assemblage Theory. Edinburgh University Press.

HEREDIA, JM. (2014). Dispositivos y/o Agenciamientos. Contrastes Revista Internacional de Filosofía. XIX (1): 83-101.

DELEUZE, G. (1995). Deseo y Placer, en Archipiélago. Cuadernos de crítica de la cultura, traducción Javier Saez. Barcelona, nº 23, 1995.

EISENMAN, P. (2006). The Formal Basis of Modern Architecture. Lars Muller Publishers.

23-Este es el caso de trabajos desarrollados en la costa oeste de Estados Unidos y en Inglaterra en Escuelas como la Architectural Association y la Bartlett UCL. También existen variantes de esta aproximación en algunos autores de la llamada "Arquitectura Latinoamericana" con tendencias a la experimentación material vernácula.

24-De amplia difusión en el norte de Europa y en Italia.

UNIDAD | PROYECTO Y HABITAR

EISENMAN, P. (2008). Diez edificios canónicos. Gustavo Gili.

FOUCAULT, M. (1966) Les mots et les choses, une archéologie des sciences humaines. Gallimard. Versión en español Foucault, M. (1968). Las Palabras y las Cosas, una arqueología de las ciencias humanas. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.

FOUCAULT, M. (1991). Saber y Verdad. Endymion.

GARCÍA FANLÓ, L. (2011). ¿Qué es un Dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben. A Parte Rei; n°74.

WITTKOWER, R. (1971). Architectural Principles in the Age of Humanism. Norton.