

HACIA NUEVOS DISPOSITIVOS

MIRET, Santiago

smiret@gmail.com

Centro POIESIS, Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo,
Universidad de Buenos Aires.

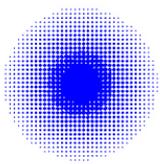
Resumen

Sanford Kwinter pone en valor el aporte de Gilles Deleuze expandiendo la definición de diagrama, explicando que el diagrama es abstracto porque es diferente de la materialidad del mundo real pero, al mismo tiempo, es una máquina en pleno funcionamiento¹. Los diagramas son entidades activas.

La investigación propone, por medio del estudio de casos de proyectos y su posterior transformación, la hipótesis de que concebir al diagrama en arquitectura como comportamiento es lo que permite la construcción de nuevos dispositivos, como agenciamientos de deseo, es decir, el comportamiento es la *via regia* para la construcción de novedad. Y propone la hipótesis de que el modo de construir proyecto en arquitectura sólo es posible a partir de la apropiación del diagrama como comportamiento organizativo.

La noción de comportamiento en arquitectura no se relaciona con el comportamiento humano, sino con el comportamiento organizativo. Esto es, alude a la potencial capacidad de las organizaciones arquitectónicas de transformarse topológicamente, pudiendo así determinar su organización como activa, dinámica y cambiante. Por otro lado, tanto la noción de dispositivo foucaultiana, como la de agenciamiento deleuziana, serán entendidas en su sentido proyectual, es decir, no en función de su carácter social o antropológico. De este modo, el

¹ Hago referencia aquí al artículo de Sanford Kwinter en el que explicita el aporte de Gilles Deleuze, ver Kwinter, Sanford. "The Genealogy of Models: The Hammer and the Song". En: ANY: Architecture New York, No. 23, Diagram Work: ATA Mechanics for a Topological Age (1998), pp. 57-62



dispositivo en arquitectura hará referencia a las normativas que admiten los alcances máximos y mínimos de la variabilidad del proyecto, mientras que la noción de agenciamiento será la que propicie entender al dispositivo como una normativa abierta, desde la cual pueden construirse líneas de fuga hacia la construcción de novedad por medio del proyecto.

Palabras clave

Diagramas, Imágenes y sistemas de representación, Imagen digital, Conocimiento y generación de imágenes, Imágenes algorítmicas

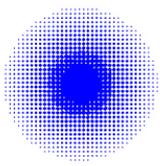
Introducción

Interpretar la evolución de San Pedro, no como proyectos aislados, sino como un aprendizaje disciplinar del proyecto de Iglesia de Planta Central, pone de relieve la condición dinámica del comportamiento que todas ellas contienen en potencia. Puede identificarse en la planta de Bramante la puesta en valor de la centralidad y la sistemática sutileza de la estructura portante del edificio. En la propuesta de Miguel Ángel, decididamente muraria y robusta se corruga el diagrama en cruz, generando nichos continuos y, a la vez, una fuerte condición de estriación cargada de manierismos. La planta de Maderno, la más ajustada y refinada de todas, emerge como mediadora entre Bramante y Miguel Ángel, en donde la condición del muro denso del segundo, se ve equilibrada por aperturas pasantes que referencian al primero. El diagrama de la historia se presenta así como un continuo de variación del comportamiento típico (o del tipo).

Durand sería el primero en captar la necesidad de la construcción progresiva de la planta en arquitectura. Si bien tenía en mente el desarrollo de un sistema didáctico, ligado a cuestiones pedagógicas: enseñar a hacer edificios, cabe la lectura de la progresiva incorporación de sistemas de proyecto en un diagrama generativo. Primero los ejes e intersecciones en un alto grado de abstracción, como una matriz geométrica organizativa; luego, la incorporación de las columnas y grillas subsidiarias de la matriz primera, luego las circulaciones y el carácter circular del espacio central; y finalmente las columnas y los espacios internos.

Se hipotetiza que concebir al diagrama en Arquitectura como comportamiento es lo que permite la construcción de nuevos dispositivos.

Pero a qué nos referimos con "comportamiento". Podría entenderse la noción de comportamiento como la combinación de una serie de acciones que una entidad cualquiera lleva adelante. La placa del siglo XVIII que muestra a una rana y su progresiva transformación en Apollo es una manifestación concreta del

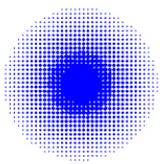


comportamiento diagramático de las organizaciones. Es decir, la rana contiene a Apollo en potencia, y Apollo es potencialmente una rana. Más allá del interés por la teoría filogenética que planteaba Lavater, lo que resulta de interés aquí es que, por medio del estudio del comportamiento organizativo de la forma, es posible construir un proceso de transformación. Las famosas placas de Muybridge proponen el mismo posicionamiento. Todos los movimientos están potencialmente incluidos en la forma en la que la geometría del cuerpo humano se organiza. Ya entrado el siglo XX, los avances en materia de estudio geométrico, ponen de manifiesto la posibilidad de entender al mundo desde una concepción topológica. Es decir, grupos de organizaciones que contienen a otras por medio de relaciones cualitativas y, ya no, sólo cuantitativas. Nuevamente, la dona contiene potencialmente a la taza, y viceversa.

En arquitectura, este es un problema que ha sido ampliamente tratado, siendo el caso más paradigmático o fundacional, el análisis de Rudolph Wittkower de las Villas Palladianas. En el cual expone la posibilidad de que todas las villas de Andrea Palladio se contengan entre sí por medio del diagrama de grilla de nueve cuadros. Un caso más actual de la noción de comportamiento en arquitectura lo expone Peter Eisenman con el análisis que desarrolla de la Casa De Vore de Louis Kahn, en donde argumenta la capacidad de la organización lineal de la casa de contener la variabilidad del desplazamiento de los espacios transversalmente al eje de alineación de los mismos. Greg Lynn y su proyecto de las Embryological Houses, propone un modelo similar, sólo que, al igual que Eisenman, no postula una posibilidad de transformación topológica, sino sólo de variación. Las Casas responden a una única estructura topológica y, cada una de ellas, es una variación de esta estructura, sin admitir modalidades de transformación.

¿De qué deberíamos hablar cuando hablamos de disciplina? El tema más relevante para toda disciplina, antes de aquellos temas que están dentro de ella como problemáticas disciplinares, podríamos decir que es la razón que la define como disciplina. Es a mediados del siglo XV que la Arquitectura inicia su proceso de autonomía y, por ende, inicia su definición como práctica concreta. El surgimiento de la noción de proyecto será el puntapié inicial de este proceso. Éste acontecimiento, veremos, está absolutamente ligado a la modalidad concreta del dibujo como medio de representación. En este capítulo se argumentará, en primer lugar, por qué se entiende al proyecto como concepto de validación disciplinar, luego, la necesidad protagónica del dibujo como instrumento práctico de explicitación del proyecto y, finalmente, la emergencia del diagrama como modalidad de dibujo activa para la explicitación del comportamiento organizativo en arquitectura.

La investigación se posiciona desde el supuesto de que históricamente, la disciplina ha entendido al diagrama en arquitectura como instrumento de variabilidad del proyecto, más no como entidad generadora. El problema yace en la no explicitación de los procesos de generación de novedad, esto es, no es explícito el modo en el que se construye novedad con el diagrama en arquitectura.



La presente investigación, busca echar luz en los aspectos centrales del proyecto en Arquitectura: su modalidad de generación. No es el fin de esta tesis resultar en un manual de aplicación práctica para la realización de proyectos, sino generar la posibilidad de discusión concreta sobre el proyecto y su comportamiento organizativo desde el diagrama como herramienta de explicitación material.

El Diagrama como Problema

La tesis propone tres objetivos. En primer lugar, (1) construir las nociones disciplinares de *Dispositivo de Poder Arquitectónico* y *Agenciamiento de Deseo Projectual* reclamándolos como saberes del campo de la Arquitectura, con el objeto de ampliar el registro del mismo. Luego, (2) demostrar la noción de comportamiento organizativo en Arquitectura por medio del desarrollo de modelos diagramáticos de proyectos, desarrollando los argumentos respecto de la idea de que el comportamiento en arquitectura es central para comprender la noción de proyecto. Y finalmente, (3) definir las pautas para la generación de novedad en el proyecto de Arquitectura por medio del desarrollo de modelos diagramáticos proyectivos.

Se hipotetiza que, a partir de la construcción rigurosa de modelos de proyectos y la determinación precisa de sus comportamientos y alcances máximos y mínimos, pueden identificarse tendencias, como líneas de fuga, que permitirán, desde el estudio de casos concretos, la construcción de novedad en el proyecto de Arquitectura.

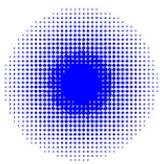
Luego de más de 30 años, desde fines de la década de 1980, de experimentación computacional con la idea de diagrama en arquitectura, la disciplina se encuentra en un estado de maduración respecto del manejo de herramientas digitales asociadas a la programación y manipulación de gran cantidad de datos. Aquellas herramientas que, en primera instancia no formaban parte del espectro disciplinar², fueron progresivamente siendo captadas hacia el interior de la misma.

La emergencia actual de tendencias retrógradas ligadas a estudios como DOGMA o OFFICE Kersten Geers David Van Severen, y el recurso de la transdisciplinariedad relacionada con alusiones al *Political Correctness* vueltas explícitas durante la Bienal de Venecia de 2016 o la glorificación con una premiación Pritzker a Alejandro Aravena por sus labores comunitarias, se vuelven llamadas de advertencia de una tendencia a la banalización de la Arquitectura como disciplina autónoma³.

Estas tendencias constituyen un vaciamiento que es doble según, por un lado, en referencia a la descreencia del aprendizaje de más de treinta años en materia de

² Software de simulación de partículas proveniente de la industria del cine, materiales como la fibra de vidrio originalmente desarrollados para el diseño industrial o la fabricación 3D emergente de los sistemas de automatización de la industria automotriz y militar.

³ La referencia a una disciplina autónoma, en este caso, no hace alusión a una disciplina que se vale por sí misma respecto del conocimiento que ya posee, sino, por el contrario, de la capacidad de hacer propios (reclamar para sí) los saberes de una cultura global en constante expansión. Autonomía, entonces, no implica conservadurismo, sino progresividad respecto de las tendencias contemporáneas en permanente fricción con los saberes que le son propios a la Arquitectura.



software digital en estrecha relación con las teorías de la complejidad interiorizadas como saber específico en Arquitectura⁴ y en absoluta vigencia en el campo científico y, por otro lado, la superficialización de la disciplina generando tendencias hacia "lo social" sin reparar en los aspectos que han definido a la práctica arquitectónica por más de dos mil años.

La tesis persigue la puesta en valor de la noción de proyecto, como concepto central de la disciplina de la Arquitectura, por medio de la profundización de las técnicas computacionales que nos habilitan a una apropiación concreta del paradigma de la complejidad contemporáneo. De este modo, continuar con el desarrollo de la noción de diagrama en arquitectura desplegada ampliamente por arquitectos pioneros en el desarrollo del pensamiento computacional en arquitectura como Peter Eisenman, John Frazer y Zaha Hadid; impulsores del proyecto en arquitectura como entidad compleja ligada a lo digital como Stan Allen, Alejandro Zaera Polo y Farshid Moussavi, y Jesse Reiser y Nanako Umemoto; y vanguardistas despreocupados profundamente involucrados con la morfología compleja como Lars Spuybroek, Hani Rashid y Greg Lynn.

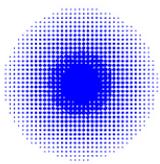
Sin embargo, y este es el centro problemático del presente trabajo, es el trabajo con el diagrama como modalidad de variación, más no como entidad generadora, lo que ha generado un descreimiento de las técnicas de proyectación complejas. Es la hipótesis de esta tesis que, el hecho de no explicitar las modalidades por las cuales el diagrama es mucho más que un modo de visibilizar la variabilidad de las organizaciones, es justamente la razón por la cual las tendencias retrógradas y referidas al *Political Correctness* mencionadas anteriormente han podido penetrar en la discusión contemporánea. Los arquitectos de la complejidad encriptan las modalidades de generación de las formas arquitectónicas, volviendo los procesos pseudo transparentes.

La presente investigación, busca echar luz en los aspectos centrales del proyecto en Arquitectura: su modalidad de generación. De este modo, la aplicación práctica de la misma, se hipotetiza puede encontrarse en la relectura de la historia disciplinar como campo fértil de material proyectivo. No es el fin de esta tesis resultar en un manual de aplicación práctica para la realización de proyectos, sino generar la posibilidad de discusión concreta sobre el proyecto y su comportamiento organizativo desde el diagrama como herramienta de explicitación material.

Dispositivos y Agenciamientos

Los dispositivos son conjuntos de, a falta de una mejor palabra, fuerzas que determinan e inducen comportamientos. Una serie de fuerzas que, puestas en relación, reglamentan las conductas. En arquitectura los dispositivos están por todos

⁴ Gracias, no sólo a los desarrollos teóricos de pensadores como Sanford Kwinter, Cedric Price o John Frazer, sino también a los proyectos construidos con la apropiación de metodologías de proyecto complejas incorporando las TIC, desde el Guggenheim de Bilbao de Frank Gehry, pasando por la Terminal Marítima de Yokohama de FOA, hasta el reciente Kaohsiung Port and Cruise Service Center de Reiser Umemoto en Taiwan.

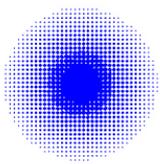


lados, en una planta, en un corte, en un modelo físico. Es sencillo imaginar cómo una serie de vectores que, determinando su magnitud, dirección y sentido, construyen una forma organizativa, un dispositivo organizativo. Estos dispositivos determinan, según Foucault, comportamientos humanos y, en arquitectura, determinan comportamientos organizativos. O, mejor dicho, el proyecto en arquitectura es una forma de dispositivo que determina e induce el comportamiento de la organización del proyecto. Es preciso entonces, construir una diferencia entre los dispositivos, que llamaremos sociales, entendidos como determinantes del comportamiento humano, de los dispositivos organizativos o arquitectónicos que determinan el comportamiento de la forma. Si bien Foucault no marca una diferencia entre ambos sentidos del dispositivo, es importante identificar la diferencia entre ambos, dado que de la enorme variedad de dispositivos los que han de interesarle a esta investigación son aquellos que influyen en el proyecto arquitectónico, construyendo bordes, límites, formas de organización, en una palabra, una legislación del proyecto y sus alcances performativos.

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).

Foucault despliega la noción de dispositivo en términos generales, pero también, y más importante, lo aplica a configuraciones arquitectónicas específicas como el panóptico. Refiriéndose a esta configuración, determina que la organización panóptica es el resultado de una necesidad de control, la cual se despliega radialmente respecto de un centro el cual, a su vez, se encuentra elevado respecto de los elementos circularmente dispuestos que vigila. Esta configuración, sencilla pero potente, podría ser entendida como el producto organizacional, es decir, material, de una necesidad de poder ejercida en cierto momento histórico. La repetición sistemática de este modo de entender el panóptico constituye, para la arquitectura, un dispositivo de poder. El cual, efectivamente, manipula fuerzas y permite un ejercicio de poder por parte de los vigilantes respecto de los vigilados. Siendo la principal necesidad la de vigilar, esta configuración no necesariamente tiene que ser circular, ni los habitáculos vigilados estar dispuestos radialmente respecto de una torre central. De hecho, ni siquiera es necesario que haya alguien en esa torre atento a lo que sucede en estos habitáculos, sin embargo, la configuración en sí misma se constituye como un dispositivo arquitectónico que no solo permite el ejercicio de poder (vigilantes sobre vigilados) sino que, además, construye vectores de poder hacia el interior de la arquitectura, respecto de cómo debe configurarse geoméricamente un panóptico.

Queda claro en los argumentos foucaultianos que el problema del dispositivo no se reduce a prácticas discursivas, sino también a configuraciones materiales

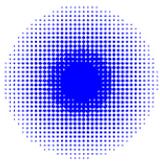


específicas⁵. Organizaciones como dispositivos que manipulan fuerzas embebidas en juegos de poder que las engendran y, eventualmente, perpetúan su presencia en el proyecto arquitectónico.

Hasta aquí, podemos decir que el dispositivo al que nos referimos opera en dos planos. En primer lugar, opera como un vector de fuerzas que responde a un juego de poder específico. En el caso del panóptico, la necesidad de vigilar construye la configuración geométrica concéntrica característica de su organización. En segundo lugar, existe el plano proyectual, el cual determina que la configuración geométrica concéntrica del panóptico es el modo en el cual ese juego de poder debe ser constituido materialmente. Es decir, el dispositivo panóptico aparece como el modo arquitectónico de vigilar; una herramienta que permite configurar espacios perfectos en donde existen vigías y vigilados. Pero existe un tercer plano, el cual tiene que ver con la producción de subjetividades por parte de los dispositivos sobre los individuos. En el caso del proyecto, el proyectista construye un vínculo con el dispositivo arquitectónico inscribiendo en su cuerpo un modo y una forma de operar. El paso del tiempo y la paulatina legitimación disciplinar que los dispositivos construyen encarnan en el proyectista un modo de concebir el proyecto absolutamente determinado. De este modo el proyectista se ve condicionado por una manera de ser, pero, dice García Fanló "(...) no cualquier manera de ser. Lo que inscriben en el cuerpo son un conjunto de praxis, saberes, instituciones, cuyo objetivo consiste en administrar, gobernar, controlar, orientar, dar un sentido que se supone útil a los comportamientos, gestos y pensamientos de los individuos." En este sentido, el dispositivo no es simplemente un edificio (no es sólo el panóptico o la escuela o la vivienda), pero tampoco es algo abstracto, como un discurso o la idea de institución. Un dispositivo es una red de relaciones que involucra tanto configuraciones materiales como procesos y discursos. En este contexto, el dispositivo de la arquitectura, no es sólo, por ejemplo, el ámbito dormitorio, sino que involucra su organización, el proceso generativo del mismo, lo que simboliza y cómo este se materializa como forma arquitectónica. El dispositivo es una multiplicidad que opera en diferentes planos a la vez, conectándolos en la materialización del proyecto. Esto no quiere decir que sea una abstracción inasible, sino que su condición material es compleja, cambiante y siempre incompleta.

En arquitectura, el dispositivo puede interpretarse desde los conceptos disciplinares que definen la organización del proyecto. De los tantos conceptos que podrían asociarse a la noción de dispositivo en arquitectura, nos concentraremos en tres: la tipología, el modelo y el proyecto, como formas de dispositivos disciplinares que contienen fuerzas operando a diferentes niveles. Desde la tipología, en un plano más general que establece formas claras a las que aludir a la hora de pensar el proyecto, el modelo como organización precisa y clara que contiene un fenómeno organizativo singular, hasta el proyecto que vuelve a cerrar el círculo en una generalidad más

⁵ 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, Luis. *¿Qué es un Dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben en A Parte Rei*. N° 74, marzo, 2011.



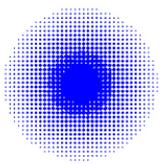
ambigua que la de tipología. ¿Cómo son estas categorías formas de dispositivos? Cada una de ellas implica un modo de conceptualizar las redes de fuerzas que operan sobre la organización. A la vez, operan de manera diferenciada sobre el proyecto.

Progresivamente estos dispositivos consiguen cierta estabilización, que los vuelve organizaciones pseudo-topológicas. Es decir, que varían topológicamente, pero en un grado tan bajo (u ornamental) que se interpretan como actividad tipológica o de orden compositivo. Cuando un dispositivo arquitectónico se estabiliza deviene tipología. Esta es la instrumentalización del dispositivo. Su materialidad se vuelve un instrumento del statu quo, determinando alcances tipológicos probados y de resultados esperables. Esta instrumentalización, sin embargo, no es inconsciente. El proyecto queda así sujeto a la visión perversa de un proyectista que recurre al dispositivo estabilizado, como seguro de éxito. La repetición de estas organizaciones deviene tipología cuando se cancela su variabilidad y se procede a operaciones de ajuste o encaje. Las tipologías operan como herramientas disponibles para situaciones más o menos similares, generales, esquemáticas. El término tipología, sin embargo, puede ser apropiado de manera creativa, cuando se la entiende como una unidad que contiene, hacia el interior de su organización geométrica, variabilidad en función de un comportamiento. La hipótesis vertida aquí es que el estudio del dispositivo, por sobre la noción de tipología, puede volver a ésta un comportamiento con grados de versatilidad y, potencialmente, novedad.

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

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 geoméricamente un panóptico. Queda claro en los argumentos foucaultianos que el problema del dispositivo no se reduce a prácticas discursivas, sino también a configuraciones materiales específicas⁶. Organizaciones como dispositivos que manipulan fuerzas embebidas en juegos de poder que las engendran y, eventualmente, perpetúan su presencia en el proyecto arquitectónico.

⁶ 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).



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, 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.⁷

El problema del dispositivo en arquitectura radica en la elección *a priori* de los lugares comunes en donde el proyecto no solo no problematiza su condición contemporánea, sino que perpetúa su condición moderna⁸. 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 disciplina⁹.

Dice Deleuze, “Pertenece a ciertos dispositivos y obramos en ellos. La novedad de unos dispositivos respecto de los anteriores es lo que llamamos su actualidad, nuestra actualidad. (...) En todo dispositivo hay que distinguir lo que somos (lo que ya no somos) y lo que estamos siendo: La parte de la historia y la parte de lo actual.”¹⁰ Los dispositivos definen nuestras acciones, sí, pero más importante aún, definen nuestra subjetividad. Por un lado, la restringen, la regulan y ejercen límites sobre ella, pero a la vez, nos posibilitan construirla, nos habilitan a pensar. Es así como los dispositivos se presentan como modalidades de asir el mundo. En arquitectura resultan en configuraciones que nos permiten pensar y operar en consecuencia, “son máquinas para hacer ver y para hacer hablar”¹¹. Es por esto que el dispositivo no debe ser combatido, sino, por el contrario, nutrido, distorsionado, alterado, perturbado, cuestionado. Pero el modo de construir rupturas de los dispositivos no es por medio de su modo de aparecer, sino, por su modo de ser configurado. No se trata

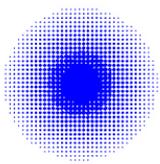
⁷ Ver Heredia, JM. (2014). Dispositivos y/o Agenciamientos. Contrastes Revista Internacional de Filosofía. XIX (1): 83-101.

⁸ 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.

⁹ 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.

¹⁰ Deleuze, Gilles. *¿Qué es un Dispositivo?* en Michel Foucault Filósofo. Varios Autores. Barcelona, Gedisa, 1990.

¹¹ *Ibidem*.



aquí de cambiar el modo en el que los dispositivos están encarnados en el proyectista o de destituir la legitimidad que los años han elaborado en torno a ellos, sino de producir alternativas al modo de concebir sus modalidades generativas. Esto es, distorsionar su modo de operar actual, su modo de estar siendo. No se procura la construcción de nuevos dispositivos que sean “mejores” que los actuales, sino de construir nuevas modalidades para sus procesos que nos permitan dilucidar alternativas de aproximación para los procesos de subjetivación que los mismos promueven.

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 deseo¹².

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), pp. 12.

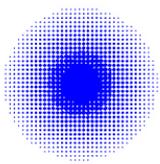
Así, se comienza a entender cómo la noción de dispositivo sufre dos transformaciones. Por un lado, es transformada la idea de dispositivo como restricción represiva, que persigue el control y la regulación, confrontándola a la idea de dispositivo como despliegue prospectivo y positivo de posibilidades. 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), pp. 84.

Diagramas

La normativa es el sistema de reglas (código) que territorializa un agenciamiento. En arquitectura los agenciamientos se organizan según dos sistemas generales o meta sistemas o soportes de codificación, de los cuales se desprenden las singularidades sistemáticas que determinan cada proyecto. Por un lado, existe una normativa estructural, la cual no refiere a las estructuras portantes de los proyectos, sino a su forma de estructuración. La estructura es una matriz que contiene al proyecto y su organización. Suelen ser grillas, no siempre homogéneas, sobre las cuales se determina el alcance de los elementos y subsistemas de los proyectos. La estructura, sin embargo, no se limita a una forma matricial gráfica, sino que determina los

¹² Ver Heredia, JM. (2014). Dispositivos y/o Agenciamientos. Contrastes Revista Internacional de Filosofía. XIX (1): 83-101.



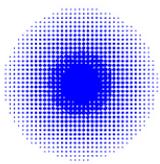
alcances de la variabilidad de la organización. Gracias a sus capacidades flexibles dará lugar a que las organizaciones puedan comportarse, generando los parámetros que las determinen. Por otro lado, la normativa organizativa, es el despliegue material que construye el modo en el cual el proyecto varía. Determina sus elementos y, por ende, las cualidades de los mismos. Es la forma constitutiva del agenciamiento y sus alcances están determinados por la estructura. Esto no implica que existe un orden jerárquico o bipolar, sino que ambas construyen las determinaciones cuantitativas y cualitativas del proyecto al desplegar sus relaciones.

Utilizaremos el término diagrama para referirnos al modo de aparecer del agenciamiento.

It is my view that these (diagrams) are fundamentally geometric in nature, but when I use the word geometry I of course am referring to the modern, non-Euclidian or 'rubber sheet' variety that these deals with transitions and their logic (...) Diagrams then are active, and the view that sees them as mere blueprints to be translated or reproduced is outdated. The diagram is the engine of novelty, good as well as ill. (...) This is where Deleuze has made his contribution to the problem, by identifying the diagram with a class of phenomena that he calls abstract machines. (...) Abstract machines are precisely what they claim to be: abstract because they are conceptually and ontologically distinct from material reality, yet they are fully functioning machines, that is, they are agencies of assemblage, organization, and deployment (...) The argument, stated simply, is as follows: to every organized entity there corresponds a micro-regime of forces that endows it with its general shape and program. Every object is a composition of forces, and the compositional event is the work or expression of an abstract machine. (...) abstract machines, or organized shaping forces, or micro-morphological regimes, are themselves part of larger assemblages, larger abstract machines through which they communicate as if across a single continuum. Kwinter (1998), pp. 58-59.

Forma y estructura, como dijimos anteriormente, no hay que entenderlos como polos opuestos, sino como intensidades profundamente entrelazadas. El diagrama representa el medio por el cual es posible vincularlas como multiplicidades sin la necesidad de considerarlos tipos. La condición abstracta pero, a la vez, concretamente funcional del diagrama habilita la posibilidad de considerarlos en un mismo agenciamiento como estrato y plano de consistencia.

Si consideramos por un momento a la forma como el estado de máxima virtualidad del agenciamiento, es decir, el momento menos codificado del diagrama, su plano de consistencia y, a la estructura como el estado de máxima actualidad, donde la territorialización y el código están en su punto más alto, es decir, su sistema de estrato, comprenderíamos al proyecto como un agenciamiento que se debate constantemente entre una tendencia de rigidización, codificación y actualidad y otra de flexibilidad, decodificación y virtualidad. Si bien no existen agenciamientos completamente rígidos (es decir, sin virtualidad ni plano de consistencia), tampoco los hay definitivamente flexibles (sin actualidad, ni sistema de estrato). El diagrama,



opera entre ambas tendencias, regulando las condiciones de virtualidad y actualidad, dentro del campo de lo real.

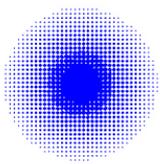
We begin with an actual assemblage in which both parameters are at the highest value, the most territorialized and coded version, that is, a stratum; then we make the first change, turning the coding parameter to zero, the decoded stratum becoming an assemblage (in the original sense of the term); we then find the most reterritorialized component, its diagram; and finally, we detach the diagram, liberating it from its last links to the actual world, and bring it into relations of exteriority with other detached diagrams. What we get at this limit is the plane of consistency, the mark of which is that the distinction between the material and the expressive (content and expression) is no longer discernible, and all diagrams enter into continuous variation. De Landa (2016), pp. 123.

El diagrama al que nos referimos, opera en continua variación, construyendo modalidades de comportamiento y tendencias organizativas del agenciamiento, las cuales son producto de la construcción del diagrama, es decir, de la relación de flujos entre el sistema de estrato altamente codificado y el plano de consistencia desterritorializado. Todo diagrama, entendido como máquina, posee un alto grado de actualidad, puesto que funciona concretamente en el mundo real con códigos que territorializan su condición de existencia y, a su vez, entendido como abstracto, considera co-temporalidades de virtualidad con bajos niveles de codificación y en estado de desterritorialización continua.

El poder refiere a los alcances de la variabilidad del comportamiento del proyecto. Es decir, el poder de variabilidad. El poder, implica alcances que serán lógicamente inducidos de la normativa. Sobre el lienzo normativo dispuesto en el capítulo anterior, en donde se han fijado estructuras y organizaciones, y sobre estas se han definido las leyes que determinan el agenciamiento entre ambos, este capítulo desarrollará los alcances de la variabilidad de estas normativas, o dicho de otro modo, la elasticidad del marco normativo prefijado. Dentro de este marco, los proyectos serán determinados por un eje organizativo que condicionará su comportamiento y variabilidad. En el caso de las *houses eisenmanianas* desplegarán los alcances relacionales de los sistemas organizativos tridimensionalmente.

A partir del estudio de los comportamientos podemos definir cuál es la tendencia del proyecto, esta tendencia determina, lo que, en una persona denominamos personalidad y que, en arquitectura llamaremos arquitecturalidad (*architecturality*). Así, podríamos determinar el tipo y forma de la arquitecturización (*architecturization*) del dispositivo. Para esto se determinan tres niveles de aproximación a la problemática de la arquitecturalidad.

Para poder determinar la normativa del proyecto, será necesario el despliegue de una matriz estructurante y una matriz formal. Los elementos que componen el proyecto, se organizarán según esta matriz, construyendo entre ellos sistemas. El conjunto de comportamientos al que apuntan estos sistemas, darán como resultado la tendencia del proyecto, es decir, el comportamiento general del proyecto. Entender la



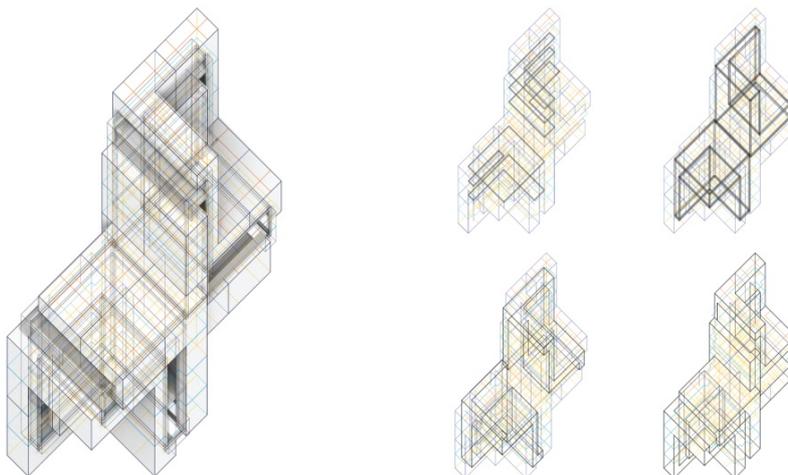
multiplicidad de sistemas como acciones, pueden dar cuenta de que la suma de estas acciones definen el comportamiento del proyecto. Cada sistema estudiado es simple, persigue un fin específico y concreto, el agenciamiento organizativo que la integración entre estos sistemas genera, será el punto de partida para la explicitación concreta del comportamiento del proyecto.

Modelos

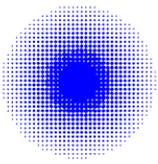
La House Guardiola presenta una organización volumétrica de dos piezas doblemente intersecadas, cuya duplicación rotacional sobre un eje diagonal, construye un segundo volumen. Una sutil rotación de las piezas que componen cada módulo, construye los espesores de los muros exteriores en ambos volúmenes. El sistema de carpinterías, cierra los espacios intersticiales, producto de operaciones booleanas y desfases leves entre las piezas de los módulos, generando las únicas instancias de permeabilidad de la casa.

Cada volumen consta de tres volúmenes alargados, dentro de los cuales se despliegan las actividades de servicio o complementarias como sanitarios, cocinas y escaleras. La estructura, embebida en el sistema de intersecciones volumétricas, forma parte de la totalidad, sin efectivamente explicitarse como sostén de la forma.

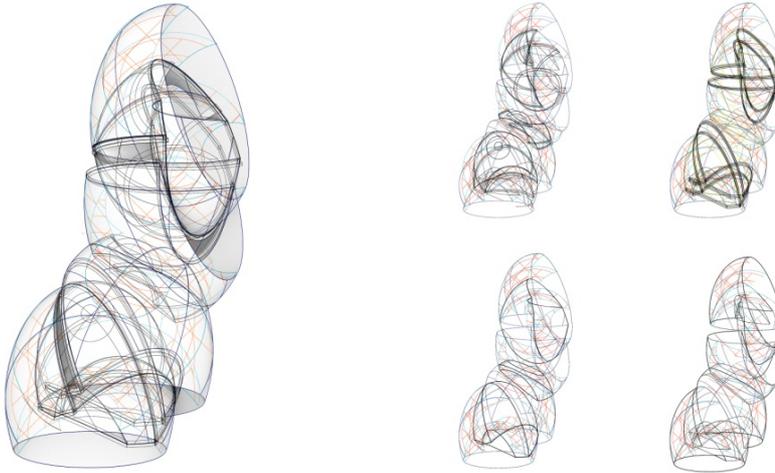
House Guardiola



Modelo normativo de la House Guardiola
Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Investigación SI PyH09 Hacia Nuevos Dispositivos, Centro POIESIS
Profesor Santiago Miret
Estudiante Lucas Beizo
2019



House Esférica Guardiola

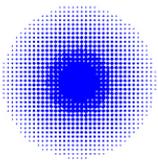


Modelo normativo del proyecto Esférica Guardiola
Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Investigación SI PyH09 Hacia Nuevos Dispositivos, Centro POIESIS
Profesor Santiago Miret
Estudiante Lucas Beizo
2019

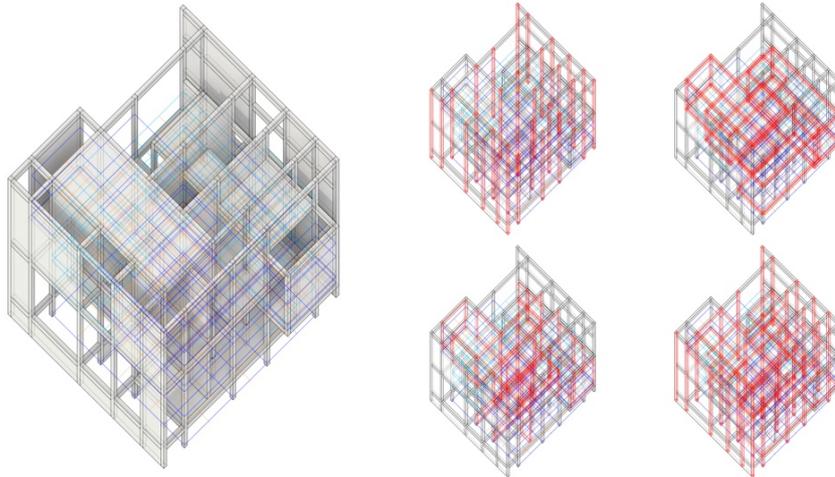
El proyecto de la Esférica Guardiola persigue la literalización de la noción de comportamiento, a partir de volver esféricas las volumetrías originales del caso de estudio. La esferización de los volúmenes construye una espacialidad singular, transfigurando las relaciones organizativas rectas en curvas, contribuyendo a un extrañamiento geométrico del caso de estudio.

La House IV, presenta una organización de grilla de 9 cuadros, a partir de cuyo centro se organizan dos pares de volúmenes que se desplazan axialmente sobre sus ejes longitudinales, generando un cruce entre los del nivel inferior y los del superior. El interés particular de la Casa está dado por el hecho de que su centralidad, es absolutamente geométrico-organizativa, más no habitativa o programática, ya que la apropiación del espacio central sobre el que se desplazan los volúmenes citados, es ambigua. Escaleras se superponen con el mismo adyacentemente o, a veces, en partes, otras partes simplemente son espacios de paso.

La grilla de 9 cuadros se espacializa constituyéndose en una matriz tridimensional de vigas y columnas, homogéneamente distribuidas sobre los ejes de esta matriz. Los muros, alternadamente dispuestos, completan la interioridad de la casa.



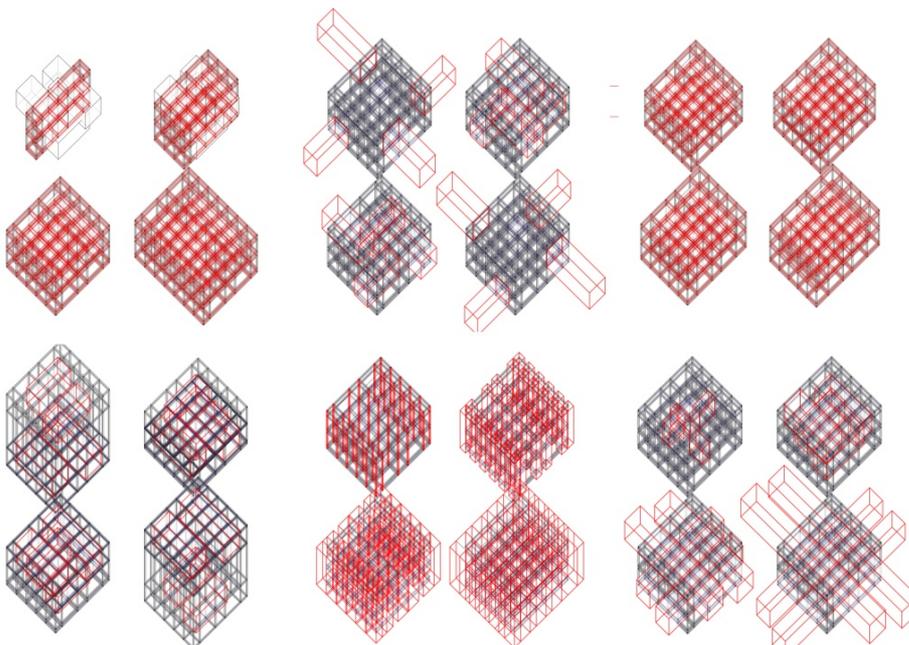
House IV



Modelo normativo de la House IV

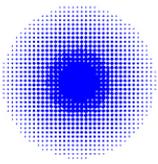
Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Investigación SI PyH09 Hacia Nuevos Dispositivos, Centro POIESIS
Santiago Miret
2019

House IV

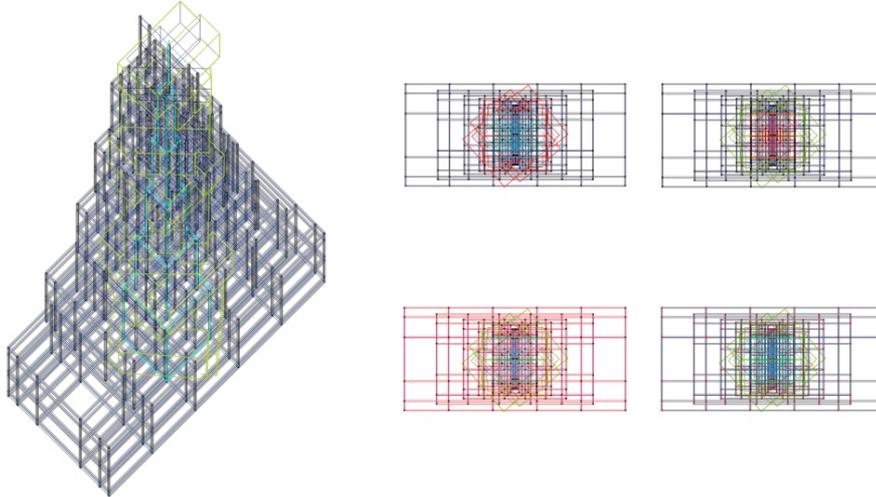


Instancias de variabilidad máximas y mínimas del modelo normativo de la House IV

Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Investigación SI PyH09 Hacia Nuevos Dispositivos, Centro POIESIS
Santiago Miret
2019



House Céntrica IV



Modelo normativo del proyecto Céntrica IV
Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Investigación SI PyH09 Hacia Nuevos Dispositivos, Centro POIESIS
Profesor Santiago Miret
Estudiante Lucía Cortegoso
2019

El proyecto expone dos comportamientos que en el caso original son ambiguos. Por un lado, a partir de proliferar la matriz de vigas y columnas ascendentemente y con una reducción progresiva hacia su centro busca acentuar la condición de centralidad de la casa. Exponiendo que el caso original de la House IV sólo explicita su centralidad de modo aparente, u organizativo, mientras que en el proyecto propuesto, la centralidad se vuelve manifiesta en la geometría general.

Por otro lado, la aparente condición rotacional del comportamiento axial de los pares de volúmenes de la House IV, se ve literaliza al incorporar un comportamiento rotacional ascendente por parte de los pares de volúmenes, generando una intensificación de la centralidad del modelo, a la vez que una explicitación de la acción rotativa ambigua en el caso original.

Bibliografía

Bergson, H. (1985). *La Evolución Creadora*. Barcelona: Planeta de Agostini.

Deleuze, G. (1995). Deseo y Placer. En *Archipiélago, Cuadernos de crítica de la cultura*, traducción Javier Saez. Barcelona, (n° 23).

Deleuze, G. y Guattari, F. (2012). *Mil Mesetas, Capitalismo y esquizofrenia*. Versión en español por José Vázquez Pérez y Umbelina Larraceleta. Buenos Aires: Pre-textos.



- Deleuze, G. (1990). *¿Qué es un Dispositivo?* En *Michel Foucault Filósofo. Varios Autores*. Barcelona: Gedisa.
- De Quincy, Q. (2007). *Diccionario de Arquitectura: Voces Teóricas*. Buenos Aires: Nobuko.
- De Landa, M. (2016). *Assemblage Theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Eisenman, P. (2006). *The Formal Basis of Modern Architecture*. Londres: Lars Muller Publishers.
- Eisenman, P. (2008). *Diez edificios canónicos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- 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*. En *A Parte Rei*. (n°74).
- Heredia, JM. (2014). *Dispositivos y/o Agenciamientos*. En *Contrastes Revista Internacional de Filosofía XIX*. (n° 1), pp 83-101.
- Kwinter, S. (1998). *The Genealogy of Models: The Hammer and the Song*. En *ANY: Architecture New York*, (No. 23), *Diagram Work: ATA Mechanics for a Topological Age*, pp. 57-62
- Liotard, JF. (1993). *La Condición Postmoderna*. Buenos Aires: Planeta. Primera edición en francés: Lyotard, JF. (1979). *La Condition Postmoderne*. Paris: Éditions de Minuit.
- Summerson, J. (1974). *El lenguaje clásico de la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Venturi, R. (1977). *Complejidad y Contradicción en la Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wittkower, R. (1971). *Architectural Principles in the Age of Humanism*. New York: Norton.