
ACTUALIZACIÓN PROYECTUAL, DE LAS CONDICIONES FALTANTES A LAS CONDICIONES EMERGENTES

BACCHIARELLO, María Fiorella

fiorellabac@hotmail.com

Laboratorio de Investigación Proyectual,
Facultad de Arquitectura y Urbanismo, UNLP

Resumen

Los proyectos arquitectónicos pueden comprender las anterioridades como una de las construcciones teóricas previas al acto proyectual. No se trata de un estudio congelado de los objetos del pasado, sino de un estudio activo, capaz de actualizar los elementos relacionados a un nuevo contexto.

Dentro de las diversas formas de trabajar sobre el uso de los referentes arquitectónicos, veremos la utilización como modelo y como tipo. Al entender la anterioridad como modelo, se pierde la capacidad operativa y sus posibilidades. El tipo puede ser adoptado como herramienta proyectual, entendido como un mecanismo concreto que es utilizado como punto de partida para proyectar. Un objeto arquitectónico forma parte de una serie tipológica, que tiene un set de reglas generales, y dentro de estas reglas, elementos, proporciones, relaciones. A partir de ellas, se pueden explorar diferentes temas para seguir ampliando dicha serie. A su vez, se entiende que un tipo arquitectónico puede reaccionar a partir de factores externos.

El código FOA (Zaera, (2000): 133-134) menciona una variante del tipo, que es el prototipo, describiendola como una organización que parte de una misma serie tipológica y que a su vez es modificable a partir de vectores de diferenciación. El tipo es el punto de partida que va a sufrir un proceso de proliferación y no de repetición. El

interés del prototipo se encuentra en las modalidades de diferenciación interna, la capacidad de respuesta a los factores externos y la proliferación que pueda llegar a obtener.

Entonces, una serie tipo es un mecanismo de infinitas posibilidades, el cual debe ser actualizado o postproducido constantemente a lo largo del tiempo. A su vez, en un proyecto arquitectónico podríamos considerar dos escalas, genérica y específica. Cuando hablamos de lo genérico, hablamos de actualizadores faltantes dentro de la serie, que pueden instaurar nuevas categorías internas de análisis. Y, al hablar de lo específico, hablamos de cuestiones externas que hacen reaccionar al tipo para transformarse en un prototipo. Las cuestiones externas pueden ser contexto, materia, función, entre otras.

En esta ponencia, mostraremos la importancia de tomar los elementos del pasado, en diferentes disciplinas y re utilizarlos para generar algo diferente. Es el punto inicial de una tesis de maestría, donde se buscará desarrollar el concepto de actualización y postproducción con el fin de investigar qué hacer con lo que ya está inventado.

Palabras clave

Postproducción, Tipo, Prototipo, Actualizadores, Contexto.

Introducción

El concepto de actualización conlleva un proceso de estudio, apropiación y desarrollo, entendido como un proceso de postproducción. El objetivo de la actualización proyectual es desarrollar un método para actuar frente a un mundo de información, de imágenes, objetos, caos y contradicciones. Los objetos del pasado están constantemente sometidos a nuevas relaciones, nuevos *anudamientos* que ponen en crisis la herencia frente a lo actual.

Según Gilles Deleuze (Deleuze, (1995): p138), “las cosas y los pensamientos se activan y crecen en el medio, hay que instalarse en ese lugar, pues es ahí donde se produce el pliegue”. Las actualizaciones se dan justamente en los pliegues que se generan a partir del análisis de lo existente, ya sean imágenes, objetos, edificios, entre infinitas cuestiones, tantas como cosas existentes haya en el mundo.

El libro *Componerse con el mundo* de Stulwark propone que una actualización consiste en poner en relación un determinado saber con un problema nuevo y ver si ese saber sigue siendo eficaz. Es decir, lo que hay que encontrar son nuevos problemas y nuevas relaciones ya que la materia prima, por lo general, es la misma.

Estas actualizaciones se han dado a lo largo de los años en diferentes disciplinas. Los elementos se han ido modificando, operando o recombinando. Para que las modificaciones se lleven a cabo se han ido incorporando capas de información que exponen estos nuevos problemas.

El concepto de postproducción se analiza en dos disciplinas, la arquitectura y el arte. En arquitectura, más precisamente en el renacimiento, se rompe con el lenguaje clásico para empezar a entender, por ejemplo, la combinatoria de dos sistemas que antes no eran compatibles, y que luego de operarlos se convertían en compatibles. En el palacio della Ragione en Vicenza, Palladio genera una pantalla alrededor de un edificio existente que debía disimular la irregularidad de la planta trapezoidal. Palladio debía generar un procedimiento para llevarlo a cabo y para congeniar lo existente y lo nuevo debía generar elementos susceptibles de expandirse o contraerse de acuerdo a la dimensión de las crujías existentes. Del mismo modo, en la modernidad, los elementos se despojan de todo ornamento y comienzan a tener una significación de pureza, simpleza. Pero los elementos siempre son los mismos, que pasan por un proceso de modificaciones. Por lo tanto, en la actualidad se debe encontrar la variación y las nuevas combinaciones de esos elementos para generar una arquitectura diferente, acorde a los nuevos tiempos. Estos procedimientos se han utilizado desde hace varios años, como por ejemplo, Marcel Duchamp, quien daba ideas nuevas a objetos ya producidos, también Federico Soriano, entre otros.

Nicolás Bourriaud (Bourriaud (2009): p. 14) sostiene

el prefijo “post” no indica en este caso ninguna negación ni superación, sino que designa una zona de actividades, una actitud. Las operaciones de las que se trata no consisten en producir imágenes de imágenes, (...) ni lamentarse por el hecho de que todo “ya se habría hecho”, sino en inventar protocolos de uso para los modos de representación y las estructuras formales existentes. (...) Aprender a servirse de las formas.

La apropiación es el primer estadio de la postproducción. Ya no se trata de fabricar un objeto, sino de seleccionar uno entre los que existen y utilizarlo o modificarlo de acuerdo con una intención específica.

También, Federico Soriano (Soriano (2017): p.97) expresa “todas las imágenes del mundo ya están impresas y visualizadas. (...) No hay que crear más, sino que hay que manipular. El concepto es la manipulación. La originalidad y la invención pasan del objeto a la manipulación.”

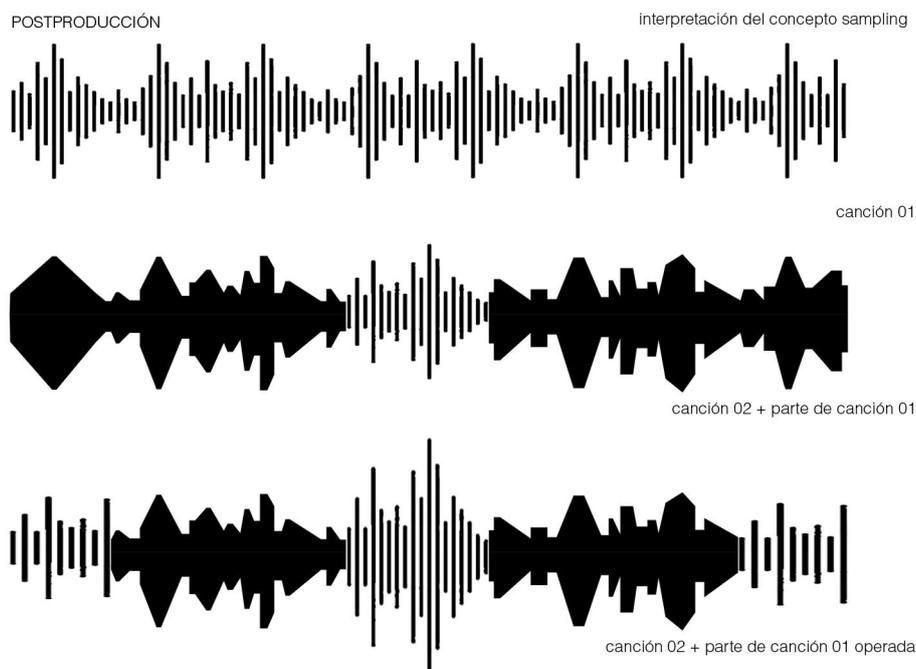
El concepto de postproducción ha influido en el arte, como música, pintura, escultura. En el cine, el libro de Nicolás Bourriaud menciona a Douglas Gordon, un artista que trabaja con el videoarte, quien a partir de películas existentes trabaja con la repetición y variación. Dos ejemplos muy claros son la obra “24 hours Psycho”, en la que genera una repetición alterada en la cual ralentiza la película “Psycho”¹. Esto hace que se produzca un cambio perceptual de lo existente. El segundo ejemplo, es la obra en la que utiliza la película de “The exorcist”² junto con “The song of Bernadette”³. En esta obra, Gordon genera un proceso de repetición, superposición y espejado. Lo que busca es generar un diálogo entre ambas películas que son opuestas en cuanto a género.

¹. Hitchcock, A. (productor) y Hitchcock, A. (director). (1960). *Psycho* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: Shamley Productions.

². Blatty, W.P. (productor) y Friedkin, W. (director). (1943) *The exorcist* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: Warner Bros. Pictures.

³. Perlberg, W. (productor) y King, H. (director) (1943) *The song of Bernadette* [cinta cinematográfica]. EE.UU.: 20th Century- Fox.

Figura 1: interpretación del concepto postproducción en la música.



Fuente: elaboración propia.

En la música, según el libro de Bourriaud, se analizan canciones que trabajan con sampling. Es una técnica en la que se toma un sonido ya existente en una canción y se reutiliza en una nueva, lo que produce una sucesión de secuencias de canciones que pueden haber estado ya transformadas. Un ejemplo es la banda musical *Eminem*⁴, quien a partir de una canción de la banda musical *Pescado Rabioso*⁵, llamada *Peteribí*⁶, genera una nueva canción llamada *Stepdad*⁷. Se trata de un procedimiento de transformación, en este caso se agregan instrumentos, por lo tanto cambia la sonoridad y la textura musical (Figura 1).

Según lo indicado, se observa que desde hace tiempo, en diversas expresiones artísticas se ha desarrollado el concepto de postproducción, y se entiende que

⁴. Eminem. Cantante y productor estadounidense, género rap. Año 1972.

⁵. Pescado Rabioso. Banda musical argentina de género hard rock y blues rock. Año 1971.

⁶. Pescado Rabioso (1973). *Peteribí*. En *Pescado 2* [CD]. Argentina: Pescado Rabioso.

⁷. Eminem (2020). *Stepdad*. En *Music to be Murderer By* [CD]. EE.UU.: The Alchemist, Eminem.

se debe extender al campo de la arquitectura. La arquitectura deja de ser un problema compositivo, y comienza a ser un problema que atiende a varias cuestiones, como materia, geometría, espacios, tipos de espacios.

En arquitectura, el concepto del pliegue de Deleuze está en el punto exacto donde se deja de entender la arquitectura como un problema compositivo de volúmenes funcionales y, se comienza a entender como la manipulación, a través de un proceso, que involucra diferentes elementos para re contextualizarlos y, finalmente, generar un objeto nuevo y diferente.

Objetivos planteados

El objetivo general de la ponencia sobre la investigación de nuestras prácticas es poner en evidencia una forma de generar proyectos a partir del concepto de actualización y postproducción. Con esto entender que la arquitectura no es un problema de programa y sitio, sino de método y herramienta.

Entender que los objetos del pasado no están congelados, sino que están latentes a intervenciones que puedan discutir internamente la disciplina.

Esto no se puede abarcar a partir de un estudio con un enfoque historicista, sino más bien con un enfoque proyectivo, es decir teniendo una postura activa y crítica frente a las anterioridades.

Diferenciar los conceptos de modelo, tipo y prototipo para poder desarrollar el método posterior y entender los alcances operativos de cada forma de entender al proyecto.

El objetivo específico es plantear un marco teórico que lleva al planteo de un método proyectual que será desarrollado en las próximas ponencias.

Arquitectura. Conceptos

La arquitectura puede dejar de ser pensada como funciones distribuidas en el espacio, para dejar de lado la cuestión programática y comenzar a estudiar los elementos por sus propias cualidades. Entonces, las referencias no son estudiadas por una función específica, por ejemplo, al tener que desarrollar una escuela no se deberían estudiar edificios de función escuela, sino que hay que pensar en qué tipo de espacio se quiere para esa escuela y qué tipos de elementos se pueden combinar para generarlo. La forma puede dejar de seguir a la función, y empezar a seguir los tipos de espacios que se quieren generar. Todo esto lleva a abrir el abanico de posibilidades para generar objetos arquitectónicos, entendiendo que se está hablando de tipos de organizaciones y no de funciones. En vez de describir al claustro, se puede enunciar como una organización cerrada, mencionando las cualidades y propiedades de ese espacio. Es muy importante la descripción para poder entender qué tipo de objeto queremos generar.

Prototipo

El prototipo se considera más amplio operativamente que el tipo. El tipo es el punto de partida que va a sufrir un proceso de proliferación y no de repetición. Lo que varía son las modalidades de diferenciación interna (categorías de análisis), la capacidad de respuesta a los factores externos (contextos) y la proliferación que pueda llegar a obtener (adaptación).

Las diferencias entre el concepto de modelo, tipo y prototipo se pueden resumir en que el modelo busca la copia, el tipo reformula lo existente y el prototipo reformula y relaciona con nuevos problemas.

Entonces, el concepto de prototipo no solamente incluye las variaciones del tipo, sino la propia proliferación que abarca cuestiones externas al mismo, razón por la cual se considera más amplio operativamente hablando, puede abarcar mayor cantidad de temas que influyen en la arquitectura como disciplina.

Etimológicamente la palabra prototipo, según la *Real Academia Española*, significa “ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa. Ejemplar más perfecto y modelo de una virtud, vicio o cualidad”. También, el concepto proto “indica prioridad, preeminencia o superioridad”, y por otro lado tipo “modelo, ejemplar-símbolo representativo de algo figurado-clase, índole, naturaleza de las cosas-ejemplo característico de una especie, de un género”. Pero una de las definiciones que están involucradas en una oración ejemplo habla de “ser alguien su tipo: reunir las cualidades necesarias para resultar atractivo a otra persona”.

Entonces, para conformar un tipo se deben reunir las cualidades necesarias. Y para considerarlo prototipo, debe reunir las cualidades necesarias y también indicar preeminencia, es decir tener una ventaja o privilegio con respecto a lo demás. Este privilegio es la capacidad que tiene un tipo de adaptarse a partir de sus vectores de diferenciación a los diferentes escenarios/ circunstancias/ contextos/ combinaciones/ variaciones.

Estos vectores de diferenciación son los que activan la nueva variable de esa organización. Por lo tanto se debe estudiar cuáles son las variables que activaron ese vector de diferenciación en los objetos catalogados.

El proceso de detección de estos vectores se va a dar, generalmente, a través de cuestiones de contexto. Entonces se puede generar una serie de cuestiones que generan la variabilidad de la serie tipológica.

Series

A lo largo de la historia se han generado series tipológicas, ya sea de un mismo autor o de diferentes autores, que estaban determinadas por función, como por ejemplo la serie de villas palladianas, o conventos o escuelas, que generalmente relacionan la función con su forma.

En el análisis de las series existentes, por ejemplo, Rudolf Wittkower⁸ genera una serie de dibujos de las villas, que terminan siendo a modo de síntesis, dejando de lado varios elementos que generan al tipo. Wittkower, entiende a los tipos como un sistema compositivo y abstracto dejando de lado lo fundamental, por ejemplo características y distribución de la materia, tipos de espacios, entre otros.

Por ejemplo, en los conventos se puede ver cómo ha ido variando el tipo a lo largo del tiempo. El convento de las dominicas de Louis Kahn utiliza una nueva herramienta para formar un tipo que es el claustro/convento. La herramienta proyectual, en este caso, es la utilización de diferentes tipos o estructuras tipológicas para llegar al tipo deseado. Otro ejemplo, es La Tourette de Le Corbusier, que es una actualización de los conventos existentes.

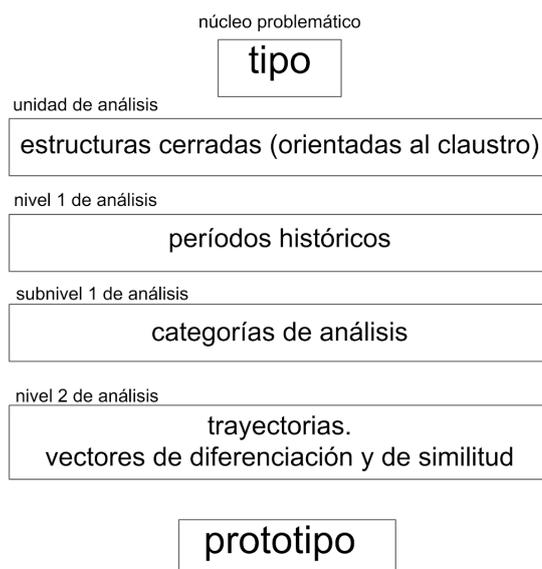
Lo que los tipos han ido cambiando a lo largo del tiempo pueden ser llamados actualizadores faltantes, es decir cuestiones que aún no se han explorado o no se han combinado/recombinado. Pero, el desafío de la investigación es entender que cualquier forma puede combinarse con cualquier función, por lo tanto se estudiarán series tipológicas a partir de los tipos de espacios mencionados.

Método

La investigación tiene carácter exploratorio, es decir comienza desde un lugar de conceptos heredados y se busca nuevas relaciones entre ellos. El núcleo problemático que guiará la investigación es el tipo arquitectónico. La unidad de análisis serán las estructuras cerradas, orientadas al tipo claustro. Las variables de análisis serán diferentes períodos históricos, clásico, renacimiento y modernidad. Y las sub variables de análisis serán categorías tales como tipos de elementos, espacios, geometría, materia, contexto, entre otras. Dentro de las variables, se diferenciarán los niveles de análisis. En el primer nivel se estudiarán las obras y sus transformaciones entre ellas. Y en el segundo nivel, se analizarán las trayectorias. Las trayectorias están dadas por los vectores de diferenciación y de similitud (Figura 2).

⁸. Rudolf Wittkower. Historiador de arte, de origen alemán. Año 1901.

Figura 2: organización del método a desarrollar en la segunda parte de la investigación.



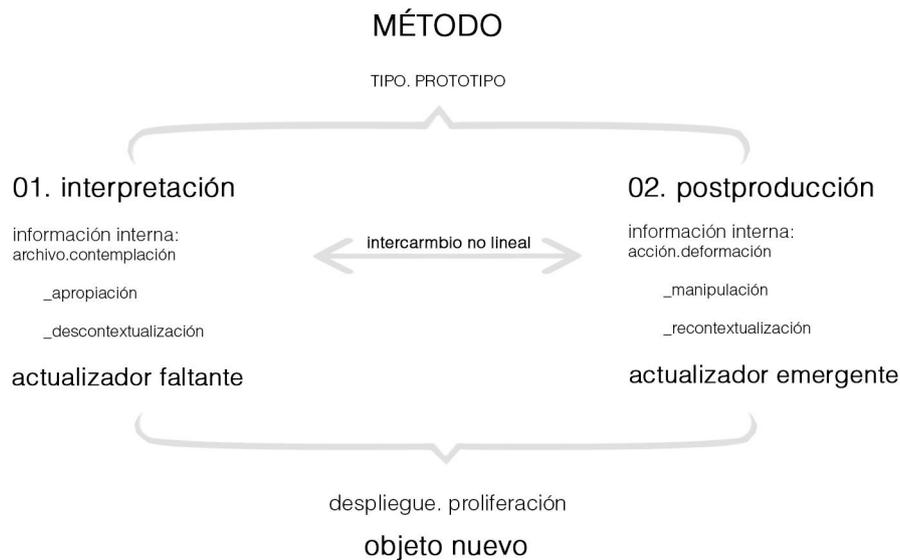
Fuente: elaboración propia.

El método que se propone desarrollar con el marco teórico abordado en esta ponencia abordará dos etapas, la primera etapa se trata de la interpretación del tipo y la segunda de la postproducción. A su vez, dentro de ellas se plantean cuatro instancias (Figura 3).

La etapa de interpretación consta de dos instancias: apropiación y descontextualización; y la etapa de postproducción consta, también, de dos instancias, manipulación y recontextualización.

Estas etapas conllevan a la generación del nuevo objeto. Se entiende que en la segunda etapa es donde el concepto de tipo se amplía generando el prototipo, porque es donde se generan los vectores de diferenciación.

Figura 3: cuadro de relaciones conceptuales.



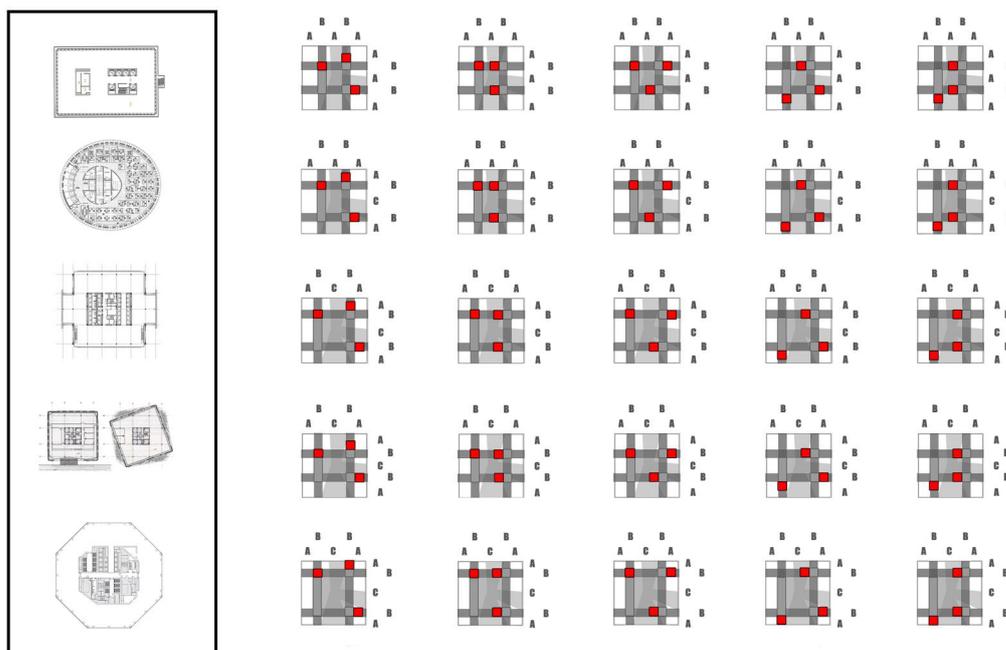
Fuente: elaboración propia.

Etapa de interpretación

La etapa de interpretación se relaciona con los actualizadores faltantes, allí se produce el agotamiento del tipo, entendiendo todas las posibilidades que puede llegar a dar este procedimiento. Cada tipo se entiende como un campo de posibilidades nuevas a explorar.

En la etapa de interpretación (Figura 4), se deben estudiar todos los elementos que componen el tipo arquitectónico. Se debe conocer cada fragmento del espacio, para luego entender cómo se pueden combinar, modificar u operar. Hay diferentes técnicas y herramientas para llevar a cabo esta etapa. Las instancias en las que se desarrolla son apropiación y descontextualización.

**Figura 4: ejemplo metodológico de análisis de organización puntual.
Búsqueda de variaciones en el núcleo del tipo torre.**



Fuente: elaboración propia.

Apropiación

En primer lugar, se abordará la apropiación del objeto de estudio. Bernard Tschumi (Tschumi (1988): p. 25) desarrolla el concepto de transferencia en arquitectura, quien toma dicha transferencia como un transporte de un objeto o elemento de un tiempo a otro. Para el análisis, se deben generar diferentes categorías, como por ejemplo tipos de espacios, relaciones, líneas generadoras, entre otras. Esto se puede llevar a cabo realizando diferentes tipos de catálogos.

La apropiación es objetiva pero siempre se debe realizar con una mirada crítica y operativa. Entendiendo cuáles son las cuestiones visibles y las invisibles, la geometría generadora, la disposición de los elementos en el espacio. Esto lleva a entender no solamente el producto sino el método con el que cada elemento fue concebido.

Por ejemplo, Federico Soriano para generar un museo genera el museo de todos los museos (Soriano (2017): p.96), ya que estudia todos los museos

existentes, estudiados a partir de catálogos y luego genera un objeto nuevo con la herramienta collage, trabajando sobre los espacios entre estas estructuras tipológicas.

Descontextualización

Cuando se habla de descontextualización, se refiere a la transferencia mencionada anteriormente de Tschumi (Tschumi (1988): p. 26), quien sostiene que “en el psicoanálisis, los fragmentos de transferencia son transportados al psicoterapeuta. En arquitectura solo pueden ser transportados a la misma arquitectura.”

El objeto es entendido como un objeto aislado que tiene una amplia gama de posibilidades nuevas en un nuevo contexto. Hay infinitos caminos para seguir desde este punto inicial. Para descontextualizarlo, hay que entender cuál fue el método contextual que se utilizó en ese objeto, lo que nos va a permitir entender el posicionamiento de algunos o todos los elementos en ese sitio, por lo tanto, entendiendo el ADN de ese contexto y cuál fue el anclaje de ese objeto a ese terreno podemos entender que con dicho método ese objeto se podría adaptar a cualquier sitio.

La descontextualización se relaciona con el concepto de prototipo y sus vectores de diferenciación, ya que cada objeto tiene un método contextual, y con ese método puede ser contextualizado infinitas veces.

Etapas de postproducción

En esta etapa debemos entender que la manipulación de los objetos existentes es la generación de diferentes operaciones a partir de diferentes vectores de diferenciación. Se debe generar la reconfiguración de espacios, *entendidos como formas con usos coordinados*. Esta etapa se desarrolla en dos instancias: manipulación y recontextualización.

Manipulación

La arquitectura de nuestros tiempos implica manipulación. Esa manipulación está dada por diferentes operaciones, ya sea combinatoria, repetición, yuxtaposición, etc.

Tschumi (Tschumi (1988): p. 24) habla de locura y combinatoria, sostiene que

hoy en día el estilo puede ser el resultado de la manipulación consciente y metódica de formas que debe muy poco a formas preconcebidas.

Menciona la locura y la transferencia como primera instancia y la manipulación y contaminación como segunda.

Cuando Tschumi menciona la manipulación y contaminación, no solamente habla de operar a ese objeto sino contaminarlo con nueva información, para poder ver a ese objeto expuesto a infinitas nuevas posibilidades.

Recontextualización

Siguiendo la apología de conceptos de Tschumi, se puede entender a la recontextualización como la contaminación de la que él habla (Figura 5). Cuando se habla de la descontextualización, se habla de la infinidad de posibilidades que nos da entender el contexto como un método que va a generar infinitos objetos, aunque se parta del mismo objeto.

Para la recontextualización hay diferentes tipos de herramientas. Esto se puede ver en diferentes obras. Por ejemplo, mencionamos algunas obras de Peter Eisenman, como Rebstockpark masterplan⁹, donde hace una reinterpretación de la malla producida en el tejido urbano, genera una superposición de las mismas y, a partir de esto, una transformación, entendida como una nueva forma de ver la ciudad existente. También, Cannaregio Town Square¹⁰, es un proyecto que inventa sus propias herramientas para adaptarse al contexto, entendiendo que el paisaje que se inventa es un evento en la trama de la ciudad de Venecia.

Por otro lado, también se puede estudiar el parlamento escocés¹¹ de Enric Miralles y Benedetta Tagliabue, donde el contexto es un tema relevante en el cual se habla de que el parlamento debería reflejar la tierra que representa. Se entiende el terreno como un campo de posibilidades, representado en los dibujos de los autores. Se habla mucho del trabajo que se hace en la tierra, lo cual contextualmente hace alusión a entender que los objetos no son algo que se posa en el terreno sino que también interactúan con el mismo. Sostienen que la ubicación específica no debería ser algo crucial, ya que en la mente de las personas un parlamento tiene una forma ya definida sobre un terreno, pero eso es lo que diferencia este proyecto, ya que trabaja con el tallado de la tierra y el resto de cuestiones que aparecen en su contexto.

A diferencia de Peter Eisenman, quien estudia los contextos con un carácter de información traducida en medios gráficos, Enric Miralles y Benedetta Tagliabue,

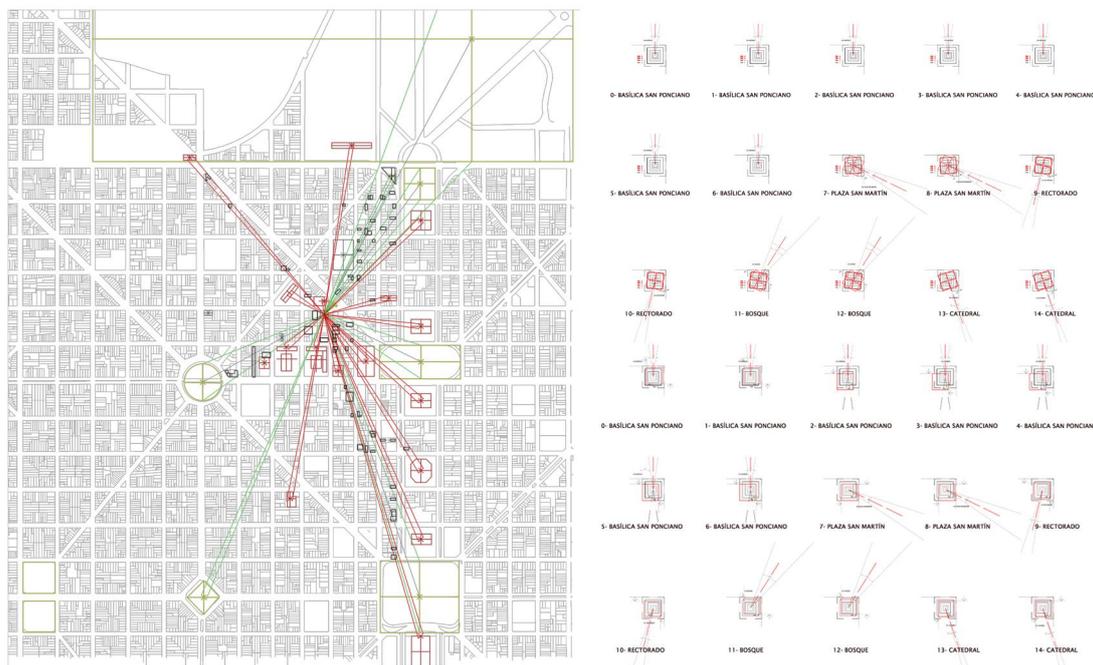
⁹. Rebstockpark masterplan. Arquitecto Peter Eisenman. Método contextual. Frankfurt, Alemania. Año 1992.

¹⁰. Cannaregio Town Square. Arquitecto Peter Eisenman. Venecia. Italia. Año 1978.

¹¹. Edificio del parlamento Escocés. Arquitectos Enric Miralles y Benedetta Tagliabue. Edimburgo, Escocia. Método tipológico y contextual. Año 2004.

lo estudian desde un punto más psicológico, donde se juega con la prefiguración que tiene la sociedad en su mente sobre lo que debería ser el parlamento, y, contextualmente, generan un edificio que talla la tierra y remite a imágenes que ellos tenían del lugar/contexto.

Figura 5: método de recontextualización y afectación al tipo estudiado.



Fuente: elaboración propia.

Resultado. Objeto nuevo

El resultado de esta ponencia es poner en manifiesto el marco teórico para la generación de un método proyectual que en las siguientes ponencias buscará generar un nuevo objeto. La discusión con la arquitectura existente no se desarrolla en el objeto terminado, sino en el proceso, en cada cuestión que surge a medida que se va generando el método.

El final del proceso es una interfaz entre las anterioridades y la construcción de un nuevo objeto actual. En la interfaz se produce un proceso de filtración, donde luego de la acumulación de información generada a lo largo del método proyectual se genera una serie de decisiones materiales que terminan de dar las definiciones necesarias para que el producto final tenga coherencia con su proceso.

Conclusiones

La ponencia expuesta propone entender el proyecto no como la invención de algo nuevo, sino como la búsqueda de nuevas relaciones y la generación de protocolos entre lo existente y los problemas o contextos actuales.

La historia de la arquitectura debe ser entendida como una historia generativa y no como un proceso temporal que ya sucedió. Los objetos existentes del pasado no son solo objetos congelados sino disparadores de proyectos.

La postura del proyectista debe ser crítica, proyectiva y operativa para poder descubrir los vectores de similitud y diferenciación, y así, poder explorar cuestiones que en sus momentos históricos funcionaron pero a partir de las nuevas tecnologías pueden llevarse a límites que antes eran incapaces de pensarse.

Lo expuesto, también, permite afirmar que el proyecto no es un problema de programa y sitio, sino de método y herramienta; y que es posible encontrar el método y la herramienta adecuados para entender, ampliar y aportar una nueva cuestión operativa con respecto a los tipos arquitectónicos.

Para finalizar, los procesos son entendidos como infinitas posibilidades expuestas a infinitas capas de problemas para poder tener infinitos resultados. Stulwark, en su libro *Componerse con el mundo*, pone en jaque las formas de saber y pensar (Stulwark (2015): p. 58) “cuando no volvemos a pensar en aquello que alguna vez pensamos nos convertimos en repetidores y explicadores de un saber constituido”.

Bibliografía

Bourriaud, N. (2007). *Postproducción*. Argentina: Adriana Hidalgo Editora.

Deleuze, G. (2006). *Conversaciones*. España: PRE-TEXTOS.

Miralles, E. (2009) Parlamento de Edimburgo. *El croquis*.(144): 148 – 195.

Soriano, F. (2017) El museo de todos los museos. *ARQ (Santiago)*. (95): 96 – 105.

Stulwark, P. (2015) Componerse con el mundo. Modos del pensamiento proyectual. Argentina: SCA diseño editorial.

Tschumi, B. (1988) Parque de la Villette. París 1982-1987: Locura y Combinatoria. [Francia]. *Arquitectura. Revista del colegio oficial de arquitectos de Madrid.* (270): 24 - 51.

Zaera, A. (1995) Una conversación con Enric Miralles. *El croquis.*(72 II): 6 – 21.

Zaera, A. (2000) Código FOA Remix 2000. Del prototipo. *2G* (16): 133- 134.