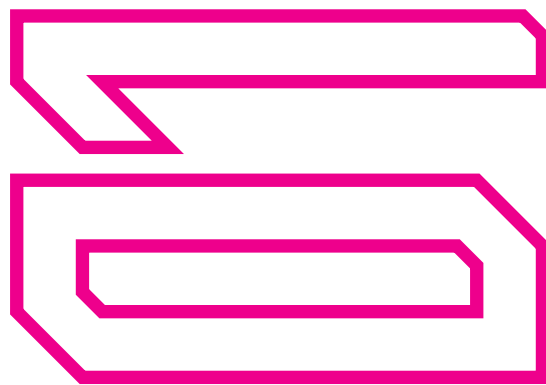


ANT

Sarquis
Kohan
Benítez
Young Ayata
Brieva
Aliata
Vanucci
Made In Architects
Grigoriadis
Large City Architecture
Monad
Dum Dum Lab
Monteserin
Kerestes
Thorn
Barale Burdman
In
Esquivel Eckels
Nassetti
Houser

En estas páginas encontrará el compendio del primer año de artículos, proyectos, ensayos y conferencias publicados en Antagonismos, Revista de Arquitectura. Como podrá observar, no nos interesa la diversidad en sí, sino la confrontación implícita de ideas diversas, las cuales, compiladas en un impresionante tomo único puede hacer sonrojar al más progresista de los progresistas a la vez que cautivar al más reacio de los recios. Pase y vea.



ANTASO

131113

Dirección Editorial

Santiago Miret
Federico Menichetti

Diseño Gráfico

4eAteliers

Sponsors

Maestría en Investigación Proyectual del Centro Poiesis
Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo
Universidad de Buenos Aires

Editorial

Antagonismos Media
www.antagonismos.com
antagonismosmedia@gmail.com
Potosi 4015 3roC
CP.1199
ISSN-2683-7749

Buenos Aires
Argentina
2020

Support us on

PATREON |

ANUAL 01

Colaboradores Collaborators

Jorge Sarquis

jorgeasarquis@gmail.com
centropoesis.com/

Arquitecto por la Universidad Nacional de Córdoba, Doctor en arquitectura por la Universidad de Buenos Aires y fundador del Centro POIESIS en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la UBA. Es director del Centro POIESIS y de la Maestría en Investigación Proyectual. A lo largo de su trayectoria y a través del ejercicio de su profesión, realizó obras arquitectónicas de gran interés. También se dedicó a la escultura, obteniendo el reconocimiento en ambas actividades. Su trabajo de los últimos veinte años está centrado en la escritura de textos teóricos sobre Arquitectura e Investigación Proyectual.

Maximiliano Schianchi

xschianchi@gmail.com

Arquitecto, Especialista y Maestrando en Investigación Proyectual, orientación vivienda por la Universidad de Buenos Aires. Es investigador en el Centro de POIESIS donde actualmente lleva adelante la investigación La Colectivización Final. Habitar Singular Plural y, junto a Rodrigo Fernandez Buffa, el taller 2 de la Maestría en Investigación Proyectual de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA. Es coautor, junto a Jorge Sarquis, del artículo Experimentación Proyectual del libro Experiencias Pedagógicas Creativas III (diseño, 2017).

Solano Benítez

gabdearq.com/

Arquitecto por la Universidad Nacional de Asunción (FAUNA), y desde 1987 socio fundador de Gabinete de Arquitectura, junto con Gloria Cabral. Ha sido distinguido con el Premio Nacional de Arquitectura 1989-1999 del Colegio de Arquitectos del Paraguay, el Premio Joven Sobresaliente por la Cámara Junior de Paraguay por su contribución a la cultura paraguaya en 1999, ha sido finalista del II Premio Latinoamericano Mies van der Rohe en 2000, ha recibido el BSI Swiss Architectural Award otorgado a arquitectos menores de 50 años que hayan realizado una contribución significativa a la arquitectura contemporánea, una mención honorífica del Congreso Nacional Paraguayo por aportes a la nación en 2011, el premio Arquitecto del Bicentenario por la Asociación Paraguaya de Arquitectos, y ha sido representante por Paraguay en las bienales de Venecia, Sao Paulo y Lisboa capital de la cultura iberoamericana. Actualmente es miembro honorario del American Institute of Architects (AIA) y participa en universidades de Argentina, Brasil, Chile, Ecuador, Panamá, Perú, España y Estados Unidos.

Federico Cairolì

contacto@federicocairolì.com
federicocairolì.com/

Fotógrafo y Arquitecto por la Universidad del Litoral. Su trabajo fotográfico y audiovisual se enfoca principalmente en temas relacionados con arquitectura, ciudad y territorio. Ha exhibido en muestras fotográficas y festivales audiovisuales nacionales e internacionales en países como Argentina, Chile, Ecuador, México, Alemania, Italia, Sudáfrica y Austria. Sus fotografías son publicadas en distintos medios digitales y revistas especializadas sobre arquitectura. Ha sido docente invitado en formato Workshop en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Talca y en la Universidad Nacional de Córdoba. Ha dictado conferencias en Talca, São Paulo, Asunción y Encarnación, Rosario y Buenos Aires. También ha desarrollado su trabajo como curador de Operación Rosa en el Museo Provincial de Bellas Artes Rosa Galisteo de Rodríguez de la ciudad de Santa Fe y como co-curador del Pabellón Argentino en la 16ª Muestra Internacional de Arquitectura en la Bienal de Venecia 2018.

Young & Ayata

info@young-ayata.com

young-ayata.com

Young & Ayata es una oficina de arquitectura fundada por Michael Young y Kutun Ayata en Nueva York en 2008. Han sido galardonados con el 2016 Design Vanguard Award de la Architectural Record; el edificio de viviendas DL1310 diseñado en colaboración con Michan Architecture recibió el 2019 Progressive Architecture Award de la Architect Magazine; fueron uno de los dos ganadores del primer premio en el Concurso Internacional para el Nuevo Museo Bauhaus en Dessau, Alemania; finalistas en el 2015 MoMA YAP Program en Estambul, Turquía; han recibido el Young Architects Prize de la Architectural League de Nueva York; y su participación en el concurso internacional para el Dalseong Citizen's Gymnasium en Corea del Sur recibió una mención de honor. Han publicado The Estranged Object: Realism in Art and Architecture, escrito por Michael Young con los proyectos de Young & Ayata.

Melisa Brieva

brieva.melisa@gmail.com

notoriousarchitecture.com

Arquitecta y Magíster en Investigación Proyectual, orientación vivienda por la Universidad de Buenos Aires. Actualmente es profesora en la Maestría en Investigación Proyectual del Centro POIESIS, en la materia Morfología y en Investigación Proyectual de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA. Ha sido distinguida con una beca del Fondo Nacional de las Artes 2018 por su investigación Arquetipo Artificial, beca de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad de Buenos Aires UBACyT 2015-2018, beca de Intercambio FADU UT Kaiserslautern Alemania 2013, beca de investigación del Consejo Interuniversitario 2014 y beca de mérito académico CPAU 2011. En 2015 funda, junto a Santiago Miret, la oficina de arquitectura Notorious dedicada a la investigación proyectual y el desarrollo de una teoría computacional en arquitectura.

Fernando Aliata

Arquitecto por la Universidad Nacional de La Plata, doctor en historia por la Universidad de Buenos Aires y ha realizado estudios de posgrado en el IUAV de Italia. Actualmente es profesor titular e investigador independiente del CONICET en la Facultad de Arquitectura y urbanismo de la UNLP, así como subdirector del HITEPAC. Se ha desempeñado como presidente de la Asociación Argentina de Investigadores en Historia y director del Doctorado de la FAU UNLP. Ha dictado cursos y conferencias como profesor invitado en universidades nacionales y extranjeras, y publicado diversos artículos y libros de historia de la arquitectura y la ciudad referidos sobre todo a la primera mitad del siglo XIX y la segunda mitad del siglo XX, así como algunas contribuciones relacionadas con la historia del paisaje y el territorio. Entre sus trabajos se destacan la dirección junto a Jorge Francisco Liernur del Diccionario Histórico de Arquitectura en la Argentina (2004) y los libros El paisaje como Cifra de Armonía, en colaboración con Graciela Silvestri (2001), La Ciudad Regular, Arquitectura Programas e Instituciones en el Buenos Aires Posrevolucionario, 1821-1835 (2006), Carlo Zucchi, Arquitectura Decoraciones Urbanas y Monumentos (2009), Estrategias Proyectuales, Los Géneros del Proyecto Moderno (2013) y Mario Palanti, en colaboración con Virginia Bonicatto (2014). Brasil, Chile, Ecuador, Panamá, Perú, España y Estados Unidos.

Marco Vanucci

office@opensystems-a.com

opensystems-a.com

Marco Vanucci es fundador y director de la firma Open Systems Architecture. Es graduado de la Architectural Association de Londres y su trabajo ha sido publicado, exhibido y galardonado internacionalmente. Open Systems Architecture Ltd, con base en Londres, es una práctica global de arquitectura y diseño con más de 15 años de experiencia profesional en el campo de la arquitectura, el diseño interior, instalaciones, mobiliario y diseño de productos. La oficina está comprometida con la naturaleza organizativa, performativa y transformativa de la materia y los sistemas materiales, y explora cómo la organización material afecta el plano social, tecnológico y ambiental.

Manuel Monteserín

manuel@manuelmonteserin.com

manuelmonteserin.com

Manuel Álvarez-Monteserín Lahoz es arquitecto y su actividad multidisciplinar se centra en procesos creativos que unen el diseño, la arquitectura y el arte. Actualmente está a punto de inaugurar el Kaohsiung Pop Music Center, un proyecto de 88.000m² en Taiwán, también imparte clases de comunicación y expresión gráfica en el IED de Madrid, colabora con otros estudios de arquitectura realizando infografías, y es tutor de diversos proyectos de innovación en el IED Innovation Lab, como la ciudad en Marte recientemente premiada por la NASA, entre otros. Ha colaborado con estudios como Tuñón y Mansilla, Federico Soriano, Andrés Perea, Manuel Ocaña, Aranguren Gallegos, Lamela, Rafael de la Hoz, Eduardo Arroyo, Izaskun Chinchilla y Andrés Jaque. En 2011 funda Made In Architects donde desarrolla distintos proyectos internacionales.

Kostas Grigoriadis

k.grigoriadis@ucl.ac.uk

http://continuumatters.com

Kostas Grigoriadis estudió Arquitectura en la UCL, seguido de una Maestría en Arquitectura y Urbanismo en el Design Research Lab de la Architectural Association. Actualmente es Diploma Master en la AA, y miembro de enseñanza en Bartlett School of Architecture, UCL. Ha trabajado para Foster + Partners y Populous en Londres y fue Visiting Lectureship en el Royal College of Art, donde también completó un doctorado en arquitectura por proyecto centrado en metodologías de diseño de materiales múltiples. Ha editado el libro Mixed Matters: A Multi-Material Design Compendium (Jovis Verlag, 2016), recibió el Premio Ivan Petrovic en eCAADe 2014, y la Mención especial del Premio Arup para el talento emergente en arquitectura en la Royal Academy. En 2018 ganó el RIBA President's Award for Research in the Design and Technical category.

Large City Architecture

@largecityarchitecture

www.lab-eds.org

Large City Architecture es una práctica arquitectónica fundada por Daniel Koehler y Rasa Navasaityte. El trabajo parte de sus actividades de investigación en la Universidad de Texas, en Austin. Antes de unirse a UT, la investigación evolucionó en la Bartlett School of Architecture, UCL London y la Universidad de Innsbruck. Partiendo del individuo y del autómata, la práctica investiga las implicaciones urbanas de la logística digital, que se diseñan utilizando conjuntos, datos, interfaces y su arquitectura. La investigación se ha exhibido en Milán, Graz, Viena, Montreal, Praga y Londres, y forma parte de la colección permanente del Centro Pompidou en París. Rasa Navasaityte es investigadora de arquitectura. Actualmente trabaja en su PhD Between the Parts abriendo la ciudad con significados distributivos de la arquitectura. Daniel Koehler es urbanista e investigador. Es autor de The Mereological City, un estudio sobre las relaciones parciales en la ciudad del período moderno.

Monad Studio

eric@monadstudio.com
veronica@monadstudio.com
www.monadstudio.com

MONAD Studio es una práctica de arquitectura mundialmente reconocida centrada en la percepción espacial relacionada con el afecto rítmico, con una variedad de exploraciones que van desde la escala urbana hasta la edificación, y desde el paisaje hasta las instalaciones artísticas, el diseño de productos y los instrumentos musicales. Fundada en Nueva York en 2004 por Eric Goldemberg y Verónica Zalberg, sus diseños destacan por la complejidad de las sensaciones involucradas en la construcción de conjuntos rítmicos en todas las escalas de la experiencia urbana, apuntando a ampliar la interacción social.

Dum Dum Lab

contacto@dumdumlab.cl
www.dumdumlab.cl

Laboratorio de Arquitectura con base en Viña del Mar – Chile, fundado en el 2009 por Katherine Cáceres y Francisco Calvo, ambos arquitectos de la Universidad Técnica Federico Santa María. Este laboratorio se aboca a la investigación y desarrollo de nuevas metodologías proyectuales, en ámbitos del diseño paramétrico y la generación de modelos urbanos en la ciudad contemporánea, operando principalmente desde la intersección entre los sistemas de diseño generativos, las ciencias de la computación y la praxis material.

James Kerestes

jamesfkerestes.com

James F. Kerestes es profesor asistente de arquitectura en Ball State University y fundador del estudio blok + WERK, un laboratorio de investigación interdisciplinario en el campo de la arquitectura y el diseño. Tiene una licenciatura en Arquitectura de la Universidad de Syracuse y una Maestría en Ciencias en Arquitectura del Instituto Pratt. Ha enseñado medios digitales y tecnologías emergentes en el Instituto Pratt, la Universidad de Princeton y la Universidad de Pennsylvania. Fue seleccionado como el Design Innovation Fellow dentro del Departamento de Arquitectura de la Ball State University. Además de la academia, James es un arquitecto registrado en el estado de Pennsylvania, donde trabajó en varias firmas de arquitectura en el área de Filadelfia. Su investigación actual se centra en el abandono de las tradiciones tipológicas en favor de las formaciones generadas a través de procesos de diseño computacional. Este énfasis no considera a los edificios como reducibles a relaciones de parte a todo, sino como relaciones de objeto a objeto y de objeto a sí mismo.

Charlotte Thorn

@merz_kollektiv

Charlotte Thorn es estudiante de Arquitectura y asistente científica en la Universidad Leopold-Franzens de Innsbruck. Antes de sus estudios en el campo de la arquitectura, estudió artes visuales con Bettina Ballendat. Es miembro fundador de Merz-Kollektiv, un estudio multidisciplinario de jóvenes diseñadores, artistas visuales y sonoros ubicados en Innsbruck, el cual se enfoca en la creación de proyecciones reactivas de audio en tiempo real como parte de Konnex, una asociación cultural de Innsbruck.

Dana Barale Burdman

danabarale.wixsite.com/architecture

Dana Barale Burdman es Arquitecta por la Universidad Europea de Madrid, donde desarrolló sus estudios de pregrado y maestría. Ha complementado sus estudios con dos estancias internacionales en la Universidad de Bath y en la Universidad Técnica de Delft. Ha desarrollado proyectos que se posicionan en un marco que opera desde la exploración multidisciplinaria hasta el diseño, la investigación y la crítica. Ha trabajado en varios estudios de arquitectura, tanto en Rotterdam como en Madrid. A lo largo de su formación académica, ha integrado sus estudios junto con incursiones en la práctica de edición, publicaciones, comisariado, y comunicación de proyectos. Sus proyectos han sido parte de la Bienal de Arquitectura de Venecia 2018 en el pabellón virtual español.

Jessica In

jessicain.net

Jessica In es Arquitecta y MArch por el RMIT. Originaria de Melbourne, Australia, Jessica posee experiencia tanto en el campo de la práctica como en la educación universitaria. Su interés radica en las metodologías de la computación, interacción y fabricación para Arquitectura, con un énfasis particular en el potencial expresivo de la tecnología como un medio para explorar el diseño a medida. Actualmente desarrolla estudios en dibujo, robótica y aprendizaje por automatización para exploraciones de diseño interactivo. Becaria docente en la Bartlett School of Architecture, dirige la Unidad 9 de BSc con Chee-Kit Lai y también forma parte del equipo docente MArch Design for Performance + Interaction para el Interactive Architecture Lab con Ruairi Glynn. Antes de unirse a Bartlett, fue diseñadora en Heatherwick Studio, responsable de la Coordinación y Producción del Proyecto del Campus de Google en Mountain View y de los proyectos de escultura Hudson Yards Vessel.

Gabriel Esquivel

theoremas-gabe00fab.blogspot.com

Profesor de la Universidad de Texas A&M. Anteriormente enseñó en el Departamento de Diseño y Escuela de Arquitectura de la Universidad Estatal de Ohio. Gabriel Esquivel nació y se educó como arquitecto en la Ciudad de México con un título de la Universidad Nacional y una Maestría en Arquitectura de la Universidad Estatal de Ohio.

Ronny Eckels

Ronald Eckels es Arquitecto por la Texas A&M University y MArch por la Southern California Institute of Architecture SCI-Arc de Los Angeles. Actualmente es Arquitecto Diseñador en la firma Corsini Stark Architects, y ha trabajado en diversas firmas de arquitectura entre las que destacan SZH Architecture, Atelier Manferdini Los Angeles, y John Bohn Associates.

Filippo Nasseti

zha-code-education.org

Filippo Nasseti es miembro del equipo de Computación y Diseño (ZH CODE) de Zaha Hadid Architects, así como miembro de enseñanza en el Laboratorio de Morfogénesis Urbana, de Bartlett UCL. Como parte de su práctica actual y compromisos académicos, persigue sus intereses de investigación sobre métodos generativos y tecnologías emergentes. Ha trabajado y enseñado internacionalmente, ha sido arquitecto en Plasma Studio Architects, SPAN Architecture & Design y cofundó MHOX, una práctica centrada en el diseño generativo y la impresión 3D, donde exploró su potencial para el diseño de productos portátiles. Ha dictado conferencias en el Royal College of Arts, la Academia Central de Bellas Artes de China, y la AA Visiting School de Jordania.

Nicholas Houser

@nicholas_gh

Nicholas Houser es Arquitecto por la Texas A&M University. Ha trabajado en O'Connell Robertson en Austin Texas y Atelier Sotamaa en Helsinki, Finlandia. Ha sido distinguido con numerosos premios entre los que destacan el National Society of Collegiate Scholars, el College of Architecture Dean List 2016 y 2017, y el Eagle Scout Award.

_01

PRINCIPLES PRINCIPIOS

Sarquis
Kohan
Benítez

_02

MODALITIES MODALIDADES

Young Ayata
Brieva
Aliata

_04

COMPUTATIONAL COMPUTACIONAL

Large City Architecture
Monad
Dum Dum Lab

_03

SPECULATION ESPECULACIÓN

Vanucci

Made in Architects

Grigoriadis

_05

DRAWINGS OF ARCHITECTURE DIBUJOS DE ARQUITECTURA

Monteserin

Kerestes

Thorn

Barale Burdman

In

Esquivel Eckels

Nassetti

Houser

ANUAL 01

PARTE UNO PART ONE

SANTIAGO MIRET
FEDERICO MENICHETTI

10

Qué viaje! No queríamos dejar de cerrar este primer año de existencia sin proponer una lectura continua de todo el material compilado especialmente en este número superanual #01. Somos consciente de que esto recién empieza y que, no necesariamente, tiene fecha de caducidad. Así como el proyecto es futuro y propuesta prospectiva, Antagonismos se dedica a proyectar, a construir ideas y desplegar inquietudes.

En este primer año, Antagonismos ha expuesto tanto como ha incorporado y aprendido. Ha sido un viaje acelerado, continuo y múltiple. No nos detuvimos en ningún momento. Todo esto fue pura energía en estado de práctica.

Una vez establecidos nuestros principios, los cuales se centran en la inquietud incómoda de pensar la Arquitectura desde el proyecto alegre y desenfadado, pudimos enfocarnos en los problemas que despliegan las diversas modalidades de la práctica disciplinar. Sentimos la necesidad entonces de pensar en lo computacional como diferenciación de lo digital, en donde establecimos que, por un lado, no es tan interesante la Arquitectura digital, como lo digital en la Arquitectura y, por el otro, que computar es una práctica que trasciende lo digital e implica un posicionamiento intelectual. Estos tres pilares conceptuales dieron lugar a la explicitación de la especulación como motor de lo que entendemos como práctica arquitectónica. Una práctica especulativa es vibrante, incompleta, precisa, consistente e inquisitiva.

Dimos cierre a este primer año con un número especial sobre Dibujos de la Arquitectura. En donde la apuesta fue desplegar todos los aspectos desarrollados en los números anteriores y exponer la herramienta más poderosa de la disciplina por medio de un destacado grupo de profesionales que comparten, todos en alguna medida, nuestros principios.

Sólo queda agradecer a los que nos han acompañado con sus maravillosas colaboraciones y a los que han formado parte de esta primera parte leyendo y compartiendo nuestra propuesta con el mundo.

Se vienen cosas fantásticas, no se vayan.

What a trip! We did not want to let go this first year of existence without proposing a continuous reading of all the material compiled especially in this super-annual #01. We are aware that this is just the beginning and that it does not necessarily have an expiration date. Just as the project is a future and a prospective proposal, Antagonismos is dedicated to project, build ideas and display concerns.

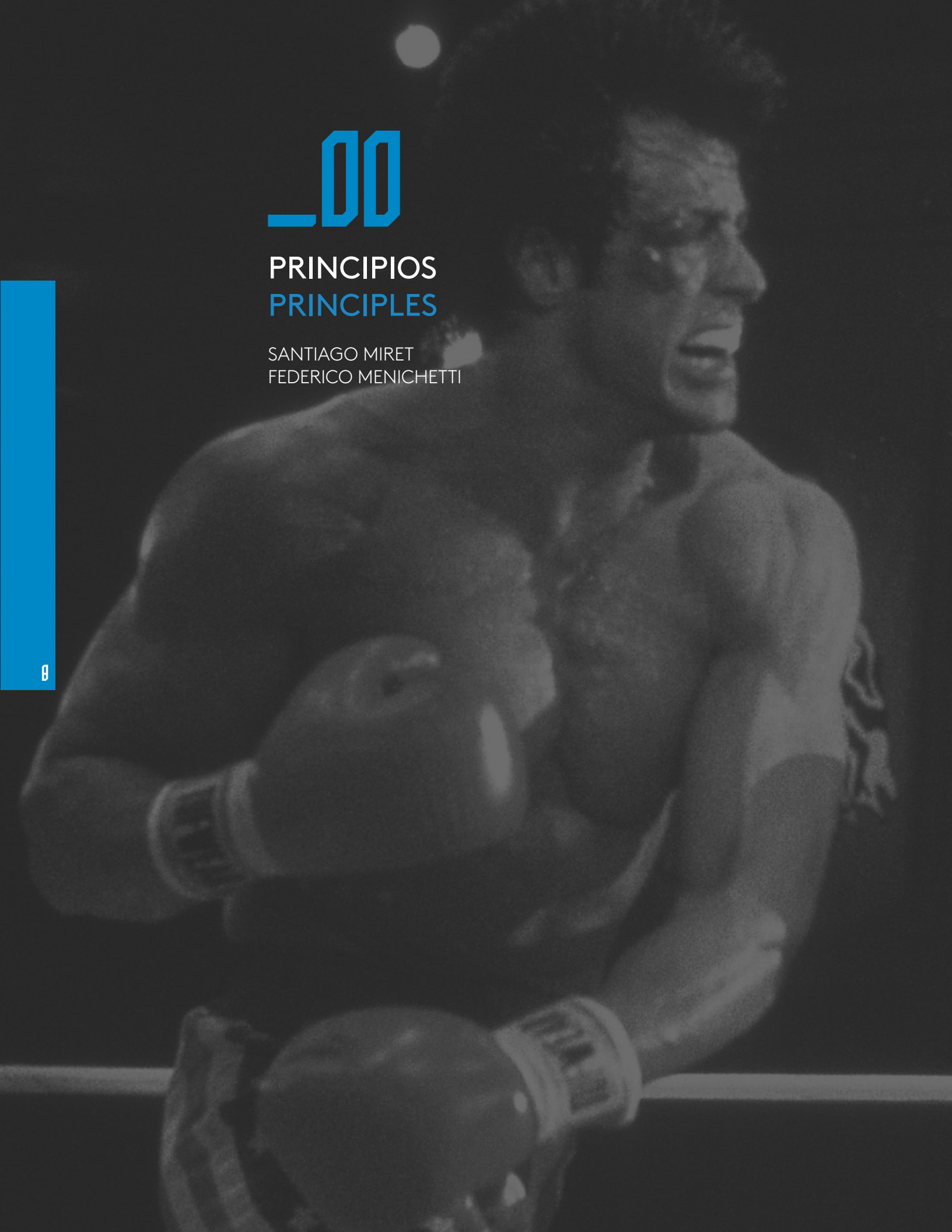
In this first year, Antagonisms has exhibited as much as it has incorporated and learned. It has been an accelerated, continuous and multiple journey. We did not stop at any time. All this was pure energy in a state of practice.

Once our principles were established, which focus on the uncomfortable concern of thinking about Architecture from the project as a happy and carefree force, we were able to focus on the problems that the various modalities of disciplinary practice display. We feel the need, then, to think of the computational as a differentiation from the digital, where we established that, on the one hand, digital architecture is not as interesting as the digital in architecture and, on the other hand, that computing is a practice that transcends the digital and implies an intellectual positioning. These three conceptual pillars gave rise to the explanation of the speculative as the engine of what we understand as architectural practice. A speculative practice is vibrant, incomplete, accurate, consistent, and inquisitive.

We closed this first year with a special number on Drawings of Architecture. Where the bet was to deploy all the aspects developed in the previous issues and expose the most powerful tool in the discipline through an outstanding group of professionals who all share, to some extent, our principles.

It only remains to thank those who have accompanied us with their wonderful collaborations and those who have been part of this first part by reading and sharing our proposal with the world.

Fantastic things are coming, stay tuned.



00

PRINCIPIOS
PRINCIPLES

SANTIAGO MIRET
FEDERICO MENICHETTI

Principios

Antagonismos implica un combate en el cual, más importante que vencer, es aprender del enemigo. Puesto que el otro, en un antagonismo, no es un enemigo, sino un amigo del cual quiero conocer su modo de operar. Como en un match de boxeo, se busca estudiar al oponente, aprender de su técnica, de su experiencia concentrada, de sus ventajas y defectos. A diferencia de un match de boxeo, luego del combate, los contrincantes son amigos, de hecho, olvídense del combate. El que considera a la arquitectura un combate, se equivoca. La arquitectura es una disciplina llena de conflictos, dilemas, imposibilidades y frustraciones. Pero a la vez, abunda en amistades, contenido, posibilidades y conquistas.

Antagonismos es la celebración de una disciplina inabarcablemente alegre, material y abstracta, actual y virtual, pero siempre real. El material vertido en estas páginas persigue ampliar el registro de la disciplina estrepitosa y desordenadamente. Las tesis no son coherentes todo el tiempo, la mayoría de ellas, ni siquiera son formuladas. Puesto que Antagonismos es una fuerza creadora, consistente en términos de su energía arrolladora, despreocupada de las formas anti-intelectuales que restringen, preocupada (in a good way) por las formas intelectuales que habilitan.

Antagonismos es optimista, anti burocrático, alegre, divertido. No se trata aquí de construir grandes estamentos con el seño fruncido, sino especulativas propuestas presentadas con alegre desenfado. Éstas propuestas poseen 4 registros: (01) artículos, (02) proyectos, (03) entrevistas, (04) conferencias. A veces, los artículos tomarán la forma de ensayos, otras serán sintéticas reflexiones. A veces, los proyectos serán minuciosamente documentados, otras serán especulativas ideas en estado de vibración abstracta. A veces, las entrevistas vestirán las formas de la burocracia más estricta, otras serán conversaciones divergentes sin temas concretos ni objetivos absolutamente definidos. A veces, las conferencias serán magistrales, otras alegres provocaciones.

Este es nuestro primer número (bis), no sean tan exigentes.

Bienvenidos.

Antagonismos implies a combat in which, more important than winning, is learning from the opponent. Since the other, in an antagonism, is not an enemy, but a friend whose I want to learn from his way of operating, thinking and doing. Like a boxing match, the aim is to study the opponent, learn from his technique, from his concentrated experience, from his advantages and shortcomings.

Unlike a boxing match, after the fight, the opponents are friends, in fact, forget about the fight. He who considers architecture a combat, is wrong. Architecture is a discipline full of conflicts, dilemmas, impossibilities and frustrations. But at the same time, it abounds in friendships, content, possibilities and conquests.

Antagonismos is the celebration of an inexhaustibly cheerful discipline, material and abstract, current and virtual, but always real. The content poured into these pages seeks to expand the record of the discipline in a loud and disorderly way. The theses presented here are not coherent all the time, most of them are not even formulated. Since Antagonismos is a creative force, consistent in terms of its overwhelming energy, unconcerned with the anti-intellectual forms that restrict, worried (in a good way) by the intellectual forms that enable.

Antagonismos is optimistic, anti-bureaucratic, cheerful, fun. It is not a matter here of building large estates with a ruffled eye, but speculative proposals presented with happy self-assurance. These proposals have four registers: (01) articles, (02) projects, (03) interviews, (04) conferences. Sometimes, the articles will take the form of essays, others will be synthetic reflections. Sometimes, the projects will be thoroughly documented, others will be speculative ideas in a state of abstract vibration. Sometimes, interviews will cover the forms of the most strict bureaucracy, others will be divergent conversations without specific themes or absolutely defined objectives. Sometimes, lectures will be magisterial, other happy provocations.

This is our first issue (bis), please be gentle.

Welcome.



01

Arquitectura Digital ¿Sistema o Inspiración?
Digital Architecture. System or Inspiration?

JORGE SARQUIS



Arquitectura Digital
¿Sistema o Inspiración?
Digital Architecture
System or Inspiration?

JORGE SARQUIS

¿Cómo colocar la proyectualidad digital en el contexto contemporáneo de la arquitectura?
¿Es algo nuevo, u otra versión de la eterna lucha disciplinar entre sistema o inspiración, temas propios de la creación en el campo del arte en general o de la arquitectura en particular?

Hace unos años fui invitado a un Congreso en México, en la Facultad de Arquitectura y Diseño titulado "Cortar y Pegar", en clara referencia al cut + paste de los sistemas informáticos. En aquel evento presenté una hipótesis que creo oportuna de ser presentada aquí y donde la presencia de la herramienta digital era lo más importante. Decía y aún creo, que antes que la presencia o disponibilidad de esa herramienta, está el espíritu, la sensibilidad, del colectivo social que formula explícita o implícitamente, la necesidad de tal tecnología. Es decir que siempre habría una imperceptible sensibilidad epocal que atraviesa todos los campos disciplinares, que solicita innovaciones por un lado y sistematicidad por el otro, no siempre coincidentes. Existe un espíritu, una impronta, por sistematizar las actividades que conducen a un fin. Así las computadoras poseen hoy un rol protagónico, en esta proyectabilidad, por apelar al algoritmo como generador interno de la Arquitectura. Operando desde la genética de relaciones internas del proyecto. No se trata de diseñar formas, sino de proyectar la genética de las formas.

How to place the digital project in the contemporary context of architecture? Is it something new, or another version of the eternal disciplinary struggle between system or inspiration, themes of creation in the field of art in general or architecture in particular?

A few years ago I was invited to a Congress in Mexico, at the School of Architecture and Design entitled "Cut and Paste". In that event, I presented the hypothesis that I think was timely to be presented here and where the presence of the digital tool was the most relevant. I said, and still believe, that before the presence or availability of that tool, there is the spirit, the sensibility, of the social collective that explicitly or implicitly formulates the need for such technology. That is to say that there would always be an imperceptible epochal sensibility that crosses all the disciplinary fields, that requests innovations on the one hand and systematicity on the other, not always coinciding. There is a spirit, an imprint, to systematize the activities that lead to an end. Thus, computers today have a leading role, in this projectivity, by appealing to the algorithm as an internal generator of Architecture. Operating from the genetics of internal relations of the project. It is not about designing forms, but about projecting the genetics of forms.

Existe un espíritu, una impronta, por sistematizar las actividades que conducen a un fin

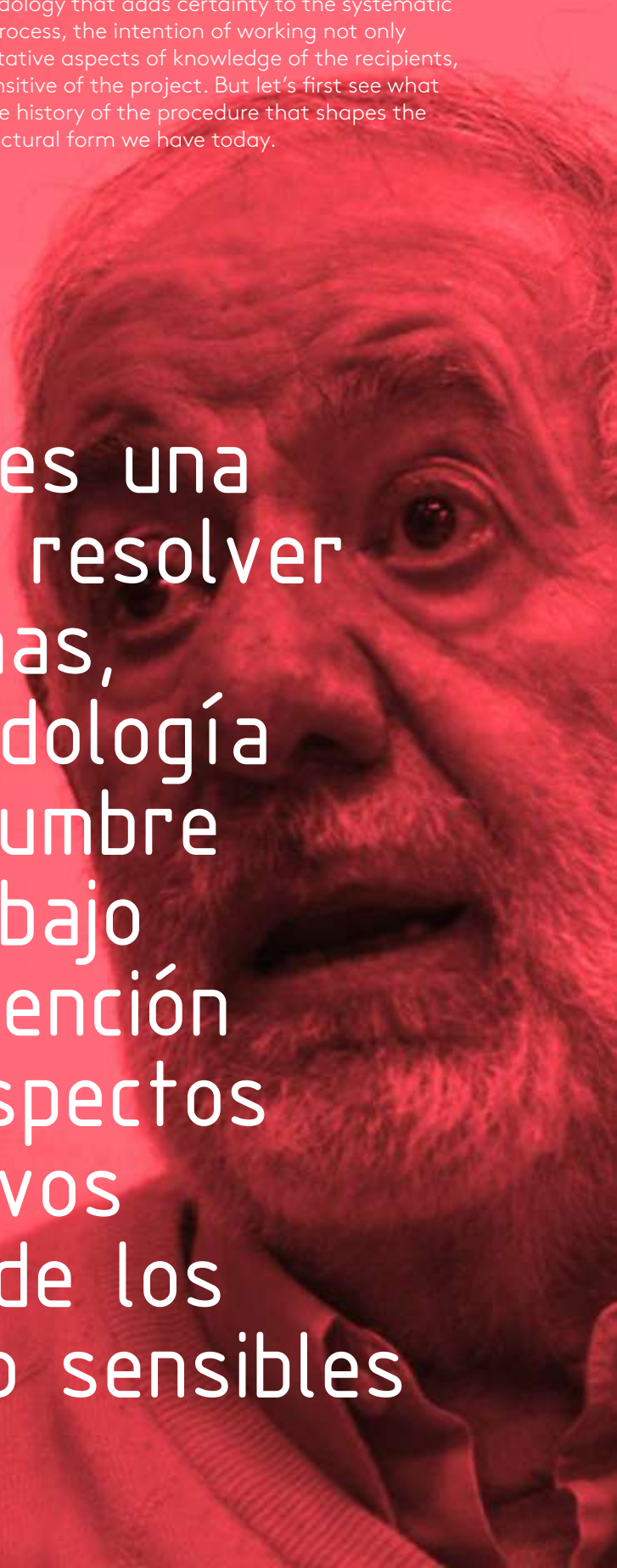
Este procedimiento se encuadra en el debate que intenta poner límites a una creatividad sin argumentos, que en el arte muestra claros signos de agotamiento y que Jacques Ranciere lee en

This procedure is framed in the debate that tries to put limits to a creativity without arguments, that in art shows clear signs of exhaustion and that Jacques Ranciere reads in the "Thought of Art" as

el "Pensamiento del Arte" como necesaria de repensarse en función de un arte ligado a las nuevas formas de vida y de la política cuya base es el campo de "la división de lo sensible," es decir, la estética. La arquitectura computacional no es una panacea que va a resolver todos los problemas, pero es una metodología que agrega certidumbre al proceso de trabajo sistemático, la intención de trabajar los aspectos no sólo cuantitativos de conocimientos de los destinatarios, sino sensibles del proyecto. Pero veamos primero cómo fue la historia del procedimiento configurador de la forma arquitectónica.

necessary to rethink in function of an art linked to the new forms of life and politics whose base is the field of "the division of the sensible," that is, aesthetics. The computational architecture is not a panacea that will solve all the problems, but it is a methodology that adds certainty to the systematic work process, the intention of working not only quantitative aspects of knowledge of the recipients, but sensitive of the project. But let's first see what was the history of the procedure that shapes the architectural form we have today.

La arquitectura computacional no es una panacea que va a resolver todos los problemas, pero es una metodología que agrega certidumbre al proceso de trabajo sistemático, la intención de trabajar los aspectos no sólo cuantitativos de conocimientos de los destinatarios, sino sensibles del proyecto



Nearly parallel European architectures, although different in their expression, establish similar composition criteria

El Desarrollo Histórico del Procedimiento

La arquitectura clásica con una estética sistematizada en el lenguaje formal (Dórico, Jónico y Corintio), estaba acompañada por una concepción donde la invención no era lo que fue a partir del renacimiento o el romanticismo, sino la búsqueda en los archivos externos o internos de la mejor solución ya existente; por lo tanto no había lugar para la creación ni invención para cada ocasión, tal como lo entendemos actualmente. Es decir, en el comienzo mismo de la arquitectura, la generación de formas arquitectónicas estaba sistematizada como concepción dominante, y se llamaba composición, (com-poner, poner con, poner juntas partes conocidas que se subsumían en un todo unitario, siguiendo ciertas leyes de dicha composición). Lo curioso es que hasta el Renacimiento se mantiene esta idea, incluso en la arquitectura Gótica, de fuerte impronta religiosa, era considerada un desvío de la "verdadera" arquitectura que continuó con una concepción sistematizadora en la construcción de las formas.

Arquitecturas europeas casi paralelas, aunque diferentes en su expresión, establecen criterios de composición de la forma semejantes. Mantienen la idea de unidad, armonía, ritmo, proporción, simetría, aunque los contenidos de estos principios constructivos del proyecto sean diferentes. En ambos casos los sistemas constructivos se reparten las tareas en los gremios. Los gremios son una organización sistematizada que en el siglo XV choca con la idea de autor del proyecto y obra que se impone con los principios clásicos, que se recrean y asumen a partir del Renacimiento italiano.

Es recién durante el Renacimiento que se introduce la idea de la creación, la ruptura del sistema y allí pugnan dos posiciones: los que mantienen el espíritu del sistema y arman los Tratados y Manuales

The Historical Development of the Procedure

The classical architecture with an aesthetic systematized in the formal language (Doric, Ionian and Corinthian), was accompanied by a conception where invention was not what it was from the Renaissance or Romanticism, but the search in external or internal archives of the best solution already existing; therefore there was no place for creation or invention for every occasion, as we understand it today. That is to say, at the very beginning of architecture, the generation of architectural form was systematized as a dominant conception, and it was called composition, (to put together, put together known parts that were subsumed into a unitary whole, following certain laws of said composition). The curious thing is that until the Renaissance this idea was maintained, even in Gothic architecture, with a strong religious imprint, it was considered a detour from the true architecture that continued with a systematizing conception in the construction of forms.

Nearly parallel European architectures, although different in their expression, establish similar composition criteria. They maintain the idea of unity, harmony, rhythm, proportion, symmetry, although the contents of these constructive principles of the project are different. In both cases the construction systems divided their tasks in the unions. The unions are a systematized organization that in the fifteenth century collides with the idea of author of the project and work that is imposed with the classical principles, which are recreated and assumed from the Italian Renaissance.

It is only during the Renaissance that the idea of creation is introduced, the rupture of the system and the fight between two positions arise: those who maintain the spirit of the system and put together the Treaties and Manuals that last until the twentieth

que perduran hasta el siglo XX, con resultados pedagógicos y de construcción nada despreciables; y los que crean a partir de éstos, pero alterando y mezclando los estilos. Si al primer período helénico clásico griego desde el siglo V AC lo llamamos de Composición Clásica; al que comienza en el Renacimiento lo denominaremos Composición Proyectual. Las acciones de Filippo Brunelleschi y los predicados de Leon Battista Alberti, incitaban a la libertad creadora, a la invención, mas allá de los Tratados y Manuales. A partir de allí cada arquitecto realiza sus obras siguiendo estos lineamientos, pero con un gradiente de alteración o creación que obligaba al propio autor a generar un nuevo gran libro de la disciplina que a partir de aquí iba a guiar a la próxima arquitectura. Así heredamos los libros de Andrea Palladio, Francesco Borromini, Donato d'Angelo Bramante, Vincenzo Scamozzi, Carlo Lodoli, entre otros.

century, with pedagogical and construction results nothing despicable; and those who create from these, but altering and mixing the styles. If we call the first classical Greek Hellenic period from the 5th century BC Classical Composition; the one that begins in the Renaissance will be called Project Composition. The actions of Filippo Brunelleschi and the predicates of Leon Battista Alberti, incited to the creative freedom, to the invention, beyond the Treaties and Manuals. From there, each architect carries out his works following these guidelines, but with a gradient of alteration or creation that forced the author to generate a new great book of the discipline that from now on was going to guide the next architecture. Thus, we inherit the books of Andrea Palladio, Francesco Borromini, Donato d'Angelo Bramante, Vincenzo Scamozzi, Carlo Lodoli, among others.

In the theoretical field there is a debate between "order and canon," or creative freedom

Llegados al Iluminismo, las revoluciones políticas, económicas, filosóficas, artísticas, científicas, técnicas, tecnológicas y las visiones del mundo que comienzan a transitar desde el Renacimiento, hacen eclosión en la revolución inglesa y la francesa, además de René Descartes, Giambattista Vico, Immanuel Kant, Jean Jaques Rousseau, las Enciclopedias, la creación de las Escuelas de Arte y los Politécnicos, se da otra contaminación a los teóricos y metodólogos que ahora entran en crisis con la presencia de los proyectos y obras de Étienne-Louis Boullée, Claude-Nicolas Ledoux, Jean-Jacques Lequeu, Giovanni Battista Piranesi, entre otros. En el campo teórico se debate entre "orden y canon," o libertad creadora. Lo paradójico es que Antoine Chrysostome Quatremère de Quincy quiere el sistema, pero sin modificar el clásico que a todas luces se hace insuficiente para contener las nuevas aspiraciones sociales de hábitat, por eso Jean Nicolas Louis Durand pugna por mantener la idea de sistema, pero ampliando sus ejemplos y de allí la innumerable cantidad de plantas propuestas como renovación permanente para las nuevas actividades del colectivo social. A este período que hemos llamado de Composición Proyectual, partes

Arrived at the Enlightenment, the political, economic, philosophical, artistic, scientific, technical and technological revolutions and the visions of the world that begin to move from the Renaissance, make an explosion in the English and French revolution, in addition to René Descartes, Giambattista Vico, Immanuel Kant, Jean Jaques Rousseau, the Encyclopedias, the creation of the Art Schools and the Polytechnics, there is another contamination to the theoreticians and methodologists who now come into crisis with the presence of the projects and works of Étienne-Louis Boullée, Claude -Nicolas Ledoux, Jean-Jacques Lequeu, Giovanni Battista Piranesi, among others. In the theoretical field there is a debate between "order and canon," or creative freedom. The paradox is that Antoine Chrysostome Quatremère de Quincy wants the system, but without modifying the classic that is clearly insufficient to contain the new social aspirations of habitat, that's why Jean Nicolas Louis Durand struggles to maintain the idea of a system, but expanding his examples and from there the innumerable amount of plants proposed as permanent renovation for the new activities of the social collective. To this period

que se organizaban por simetría y unidad, en el Iluminismo debemos cambiar de postura y hablar de Projectualidad Compositiva, y aunque ya no existe la proporción clásica, ni los lenguajes Dórico, Jónico y Corintio, que son eliminados, aunque en el siglo XIX retornan con el Neo-Clásico y el Eclecticismo, se impone la experimentación proyectual de los que Kauffman denominó "los arquitectos revolucionarios": Ledoux, Boullée, Lequeu, entre otros.

Arribamos así a Joseph Paxton quien en 1851 construye el Palacio de Cristal, la cual, según Otl Aicher es la primera obra de arquitectura moderna con un proyecto que olvida la tradición y un joven arquitecto que inaugura sin mayor conciencia una nueva arquitectura. Aquí aparece la idea limpia y realizada de proyecto, aunque en extremo rigor se sostiene algo de la arcaica composición clásica. Una tipología de base jardín de invernadero inspira esta obra en hierro fundido, sin presupuestos formales, es decir no antepone un lenguaje formal sino que el mismo emerge como resultado de la concepción proyectual y su sistemas compositivos.

Luego, con los maestros del siglo XX cuya historia es conocida, se ratifica la idea de proyecto como idea del hacer y asume su denominación como Procedimiento Configurador de la Forma Arquitectónica que sabemos mantiene ambas ideas: Reglas vs. Inspiración, en otros términos, la sistematización abstracta de Le Corbusier versus la libertad creadora fenoménica de Frank Lloyd Wright, o mejor aún, la libertad de Erich Mendelsohn que parece no atenerse a regla alguna y que encuentra en la libertad creadora de la modernidad, no así en el "Régimen Estético de las Artes" (Jacques Rancière, 2006), un aliciente para no continuar en la búsqueda de sistemas de producción arquitectónica agotadas, pero de nuevo se reinicia la pugna entre

that we have called Project Composition, parts that were organized by symmetry and unity, in the Enlightenment we must change our position and speak of Compositive Projectuality, and although there is no longer the classical proportion, nor the Doric, Ionian and Corinthian languages, that are eliminated, although in the nineteenth century they return with the Neo-Classic and the Eclecticism, the design experimentation is imposed of which Kauffman called the revolutionary architects: Ledoux, Boullée, Lequeu, among others.

We arrived in this way to Joseph Paxton who in 1851 builds the Crystal Palace, which, according to Otl Aicher, is the first work of modern architecture with a project that forgets tradition and a young architect who inaugurates a new architecture without greater awareness. Here the clean and realized idea of the project appears, although in extreme rigor something of the classical archaic composition is maintained. A typology of greenhouse garden base inspires this work in cast iron, without formal budgets, that is, it does not precede a formal language but rather emerges as a result of the design conception and its compositional systems.

Then, with the masters of the twentieth century whose history is known, the idea of the project is ratified as an idea of doing and assumes its denomination as a Configurative Procedure of the Architectural Form that we know keeps both ideas: Rules vs. Inspiration, in other terms, the abstract systematization of Le Corbusier versus the phenomenal creative freedom of Frank Lloyd Wright, or better yet, the freedom of Erich Mendelsohn that seems to be subject to no rule and which finds creative freedom in modernity, not thus in the "Aesthetic Regime of the Arts" (Jacques Rancière, 2006), an incentive not to continue in the search of exhausted architectural production

Reglas vs Inspiración,
en otros términos, la
sistematización abstracta
de Le Corbusier versus la
libertad creadora fenoménica
de Frank Lloyd Wright

los dos sistemas que se van contaminando uno del otro, Le Corbusier con su Modulor, construye la capilla de Notre Dame du Haut en Ronchamp, Francia de absoluta libertad creadora y Wright con sus módulos hexagonales en sus viviendas rurales, se libera en el Museo Guggenheim en Nueva York, EEUU. Ludwig Mies van der Rohe es sistemático en los sistemas constructivos de cada obra, que modula rigurosamente y que apuestan a la mayor industrialización posible. De todas maneras, todos construyen un lenguaje formal que aplican casi como aprioris de sus realizaciones.

Durante lo que algunos llamaron la arquitectura postmoderna a partir de las décadas de 1960 y 1970, y de la mano del Team X se caen las certezas de la arquitectura moderna y emergen las búsqueda formales en abierto desafío, que la llegada de las computadoras personales hacia 1985 ayudan a desarrollar. Así Peter Eisenman, Frank Gehry, Greg Lynn, Alejandro Zaera Polo, entre otros, constituyen desde los ochenta nuestro paisaje disciplinar contemporáneo. Algunos operando desde el germen de las metodologías digitales, como son la diagramática y los sistemas en el caso de Eisenman o Zaera Polo; otros desde la potencialidad técnica y teórica de las incipientes tecnologías digitales como es el caso de Lynn, desde la legitimación de métodos constructivos y técnicas representacionales inéditas como Gehry demuestra en sus primeras obras. Si bien es un paisaje cultural, se los ha naturalizado y ocupan los lugares centrales de todas las publicaciones y hasta han perdido el efecto revulsivo que intentaban tener.

Extravagancia y actualidad

Este podría ser uno de los ejes de análisis, del debate que se remonta a la filosofía griega pre-socrática del siglo VI al VII AC, entre ambos extremos parecía jugarse el dilema. Parménides decía nada cambia y Heráclito todo cambia: “nadie se baña dos veces en el mismo río”. Frases mas actuales sostienen lo único permanente es el cambio, o nada cambia, todo se transforma. Todas estas frases o aforismos tienen algo de razón, es

systems, but again the struggle between the two systems that are becoming contaminated one of the other , Le Corbusier with his Modulor, builds the chapel of Notre Dame du Haut in Ronchamp, France of absolute creative freedom and Wright with its hexagonal modules in their rural homes, is released in the Guggenheim Museum in New York, USA. Ludwig Mies van der Rohe is systematic in the construction systems of each work, which modulates rigorously and which bet on the greatest possible industrialization. In any case, all of them build a formal language that they apply almost as a priori of their achievements.

During what some called postmodern architecture from the 1960s and 1970s, and from the hand of Team X, the certainties of modern architecture fall and the formal search emerges in open challenge, which the arrival of personal computers towards 1985 help develop. Thus, Peter Eisenman, Frank Gehry, Greg Lynn, Alejandro Zaera Polo, among others, constitute since the eighties our contemporary disciplinary landscape. Some operating from the germ of digital methodologies, such as diagrammatic and systems in the case of Eisenman or Zaera Polo; others from the technical and theoretical potential of the incipient digital technologies as is the case of Lynn, from the legitimation of constructive methods and unpublished representational techniques as Gehry demonstrates in his early works. Although it is a cultural landscape, they have been naturalized and occupy the central places of all publications and have even lost the revulsive effect they were trying to have.

Extravagance and Contemporaneity

This could be one of the axes of analysis, of the debate that goes back to the pre-Socratic Greek philosophy of the 6th century to the 7th century BC, between both extremes the dilemma seemed to be played. Parmenides said nothing changes and Heraclitus everything changes: “nobody bathes twice in the same river”. More current phrases sustain the only permanent is change, or nothing

La arquitectura mantiene algunas estructuras constantes cuyos contenidos mutan en el tiempo histórico

It is necessary at this point to detach from certain frivolous currents

decir construyen realidades acordes al mundo real que cada uno visualiza, para ambos se presenta infinito y complejo, pero no ahora sino desde siempre, de allí cada uno construye las realidades que puede o acuerda con su propia visión, deseos o intereses que lo posicionan en acuerdo o desacuerdo con ese mundo real.

La arquitectura mantiene algunas estructuras constantes cuyos contenidos mutan en el tiempo histórico. Pero los cambios en los contenidos afectan las estructuras. La práctica y sus resultados concretos afectan la teoría de la arquitectura, no son indiferentes las unas a las otras. Lo importante es detectar y develar qué cosas cambiaron en las condiciones para hacer el proyecto: es decir, “el antes”; qué cosas en “el durante”: los métodos y técnicas proyectuales; y que cosas en “el después”: los resultados del proyecto y las obras. Creo que la proyectualidad computacional cambia y mantiene simultáneamente en los tres momentos señalados.

Es necesario en este punto despegarse de ciertas corrientes frívolas, morfológicamente extravagantes y excéntricas, cuyo fin es el espectáculo y vanagloriarse de su propia capacidad técnica. Es preciso dar cuenta de que la Arquitectura con bases proyectuales computacionales, pretende operar en el mundo actual, dar cuenta de que los procedimientos empleados vienen siendo desarrollados, estudiados y puestos a prueba desde hace un buen tiempo. Es imperante entender que la capacidad de cálculo, la flexibilidad y la gran velocidad de respuesta de los ordenadores ha de ser utilizada en pos de un avance proyectual, una exploración profunda en la metodología de generación y no en un maquillaje estilístico con métodos tradicionales.

Ya que este maquillaje es rápidamente descubierto y no pretende generar ningún tipo de innovación o conocimiento ya sea en los modos de habitar, las metodologías o la manera en que vemos Arquitectura. Es preciso disociar a las metodologías computacionales de lo curvilíneo, la superficie impoluta, la eliminación del ángulo recto, la continuidad, lo suave. El fin se encuentra en el algoritmo y sus intrincadas o sencillas relaciones, el fin se encuentra en el comienzo.

changes, everything is transformed. All these phrases or aphorisms have some reason, that is to say, they construct realities according to the real world that each one visualizes, for both they are infinite and complex, not now but always, from there on each one of us constructs the realities that each one can or agrees with, it's your own vision, desires or interests that position you in agreement or disagreement with that real world.

Architecture maintains some constant structures whose contents mutate in historical time. But the changes in the contents affect the structures. The practice and its concrete results affect the theory of architecture, they are not indifferent to each other. The important thing is to detect and reveal what things changed in the conditions to do the project: that is, the before; what things in the during: the project methods and techniques; and what things in the after: the results of the project. I believe that computational projectuality changes and maintains simultaneously in the three indicated moments.

It is necessary at this point to detach from certain frivolous currents, morphologically extravagant and eccentric, whose purpose is the spectacle and to boast of its own technical capacity. It is necessary to realize that Architecture with computational design bases, intends to operate in the current world, to realize that the procedures used have been developed, studied and put to the test a long time ago. It is imperative to understand that the calculation capacity, flexibility and high speed of response of computers must be used in pursuit of a design advance, a deep exploration in the generation methodology and not in a stylistic makeup with traditional methods.

Since this makeup is quickly discovered and does not intend to generate any kind of innovation or knowledge either in the ways of living, the methodologies or the way we see Architecture. It is necessary to dissociate the computational methodologies from the curvilinear, the unpolluted surface, the elimination of the right angle, the continuity, the smoothness. The end is found in the algorithm and its intricate or simple relationships, the end lays in the beginning.





Mausoleo Móvil
Mobile Mausoleum

KOHAN



Mausoleo Móvil
Mobile Mausoleum

KOHAN

Pagamos el precio de la arquitectura para satisfacer nuestra comodidad, nuestro ego. Para surgir por encima del embotellamiento de la cotidianeidad y adentrarnos en el flujo continuo del futuro. La Arquitectura es el último peaje. El Mausoleo Móvil rememora ese flujo constante, a la vez que lo constituye y retroalimenta. Nunca se detiene, salvo para pagar tributo: el derecho de paso de sus tres ejes y ocho toneladas inertes.

Está programado para circular eternamente por autopistas y rutas del mundo sumido en el flujo continuo del tráfico vehicular. Un hito móvil y punto de no-referencia, se encuentra en un estado persistente de inmovilidad mientras que toda la infraestructura automotriz se mueve incesantemente a su alrededor. Es un punto fijo en el caos del tránsito y como a los peajes, es imposible evitarlo. Solo se detiene una vez al año, cerca del puerto, recordando por un instante el día que este país vio llegar a su hésped. El puerto de Buenos Aires fue el portal, la barrera, el primer peaje. Ahora es una locación más dentro de su circular perpetuo.

Los cortejos fúnebres se harán a 60 km por hora, familiares y amigos sincronizados en inmovilidad mientras el mundo se mueve alrededor de ellos. Cuando uno es parte del tráfico y el tráfico es uno, todo permanece quieto mientras el cosmos se re-ordena y re-ajusta a nuestros costados. El Mausoleo Móvil circulará mientras haya autopistas; un mausoleo moviéndose dentro de otro. Sus costos de operación eternos son muy inferiores a la riqueza generada por su morador: la infraestructura continente hace posible el continuo flujo de su contenido.

La muerte es el último peaje, la arquitectura la vuelve materia en movimiento.

We pay the price of architecture to satisfy our comfort, our ego. To emerge above the bottleneck of everyday life and enter the continuous flow of the future. Architecture is the ultimate toll. The Mobile Mausoleum remembers this constant flow at the same time that it constitutes it and feeds it. It never stops, except to pay tribute: the right-of-way of its three axles and eight inert tons.

It is programmed to circulate eternally on highways and routes of the world immersed in the continuous flow of vehicular traffic. A mobile milestone and point of no-reference, it is in a persistent state of immobility while the entire automotive infrastructure moves incessantly around it. It is a fixed point in the chaos of traffic and like tolls, it is impossible to avoid it. It only stops once a year, near the port, remembering for an instant the day this country saw its guest arrive. The port of Buenos Aires was the gate, the barrier, the first toll. Now it is one more location within its perpetual circulation.

The funeral cortege will be made at sixty kilometers per hour, family and friends synchronized in immobility as the world moves around them. When one is part of the traffic and the traffic is one, everything remains still as the cosmos re-arranges and re-adjusts at our sides. The Mobile Mausoleum will circulate as long as highways are there; one mausoleum moving within another. Its eternal operating costs are much lower than the wealth generated by its inhabitant: the continent's infrastructure makes possible the continuous flow of its contents.

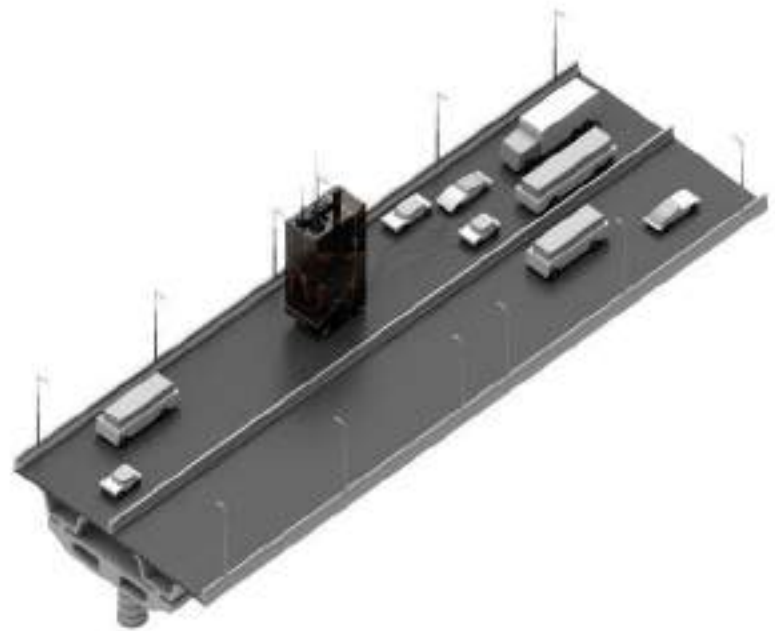
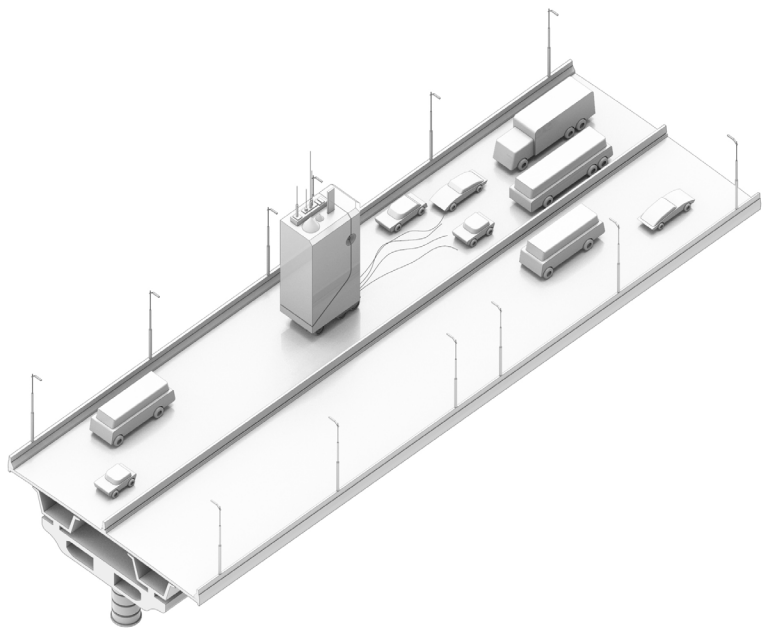
Death is the last toll, architecture turns matter into movement.

La muerte es el último peaje, la arquitectura la vuelve materia en movimiento

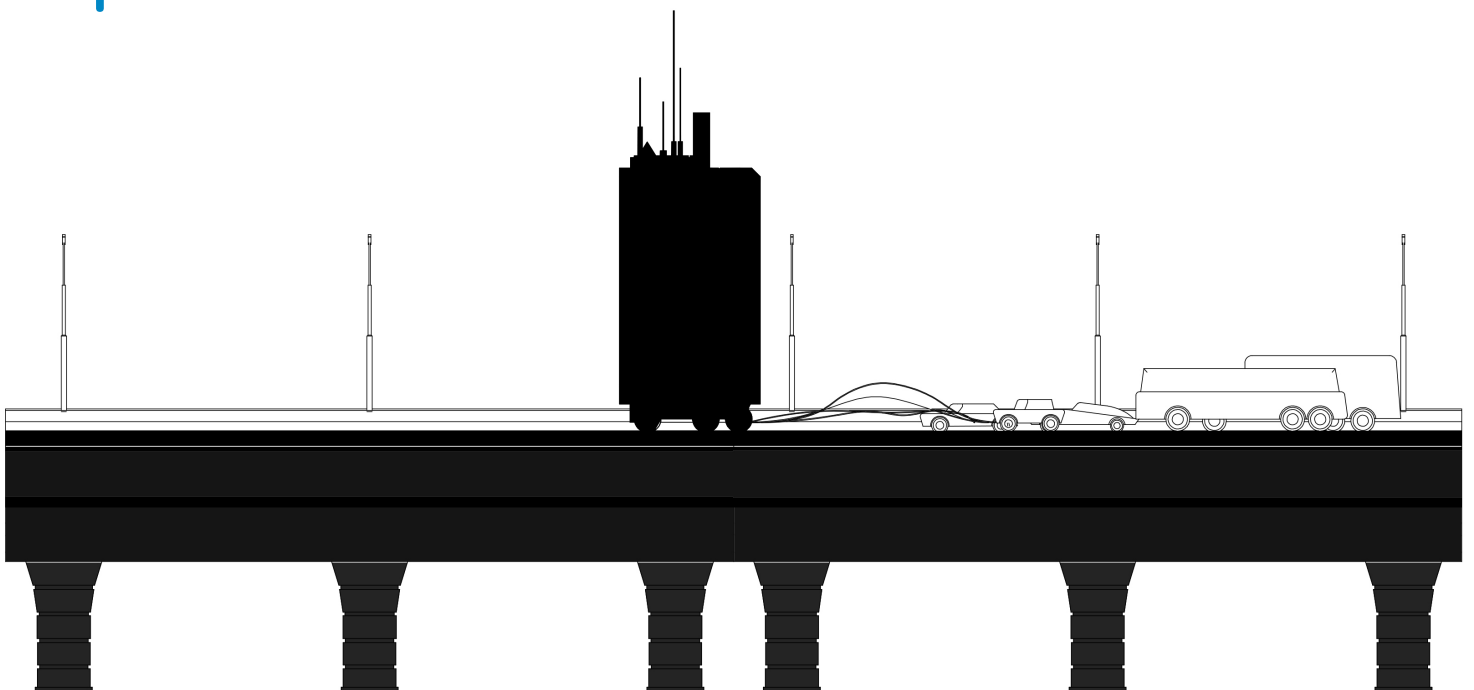








It is programmed to circulate eternally on highways and routes of the world immersed in the continuous flow of vehicular traffic. A mobile milestone and point of no-reference









02

Convocar la Materia
Summon the Matter

SOLANO BENÍTEZ



Convocar la Materia Summon the Matter

SOLANO BENÍTEZ

Conferencia (Extracto)
Convocar la materia
Maestría en Investigación Proyectual
Centro POIESIS
Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo
Universidad de Buenos Aires
2019

10 Tesis sobre Solano Benítez

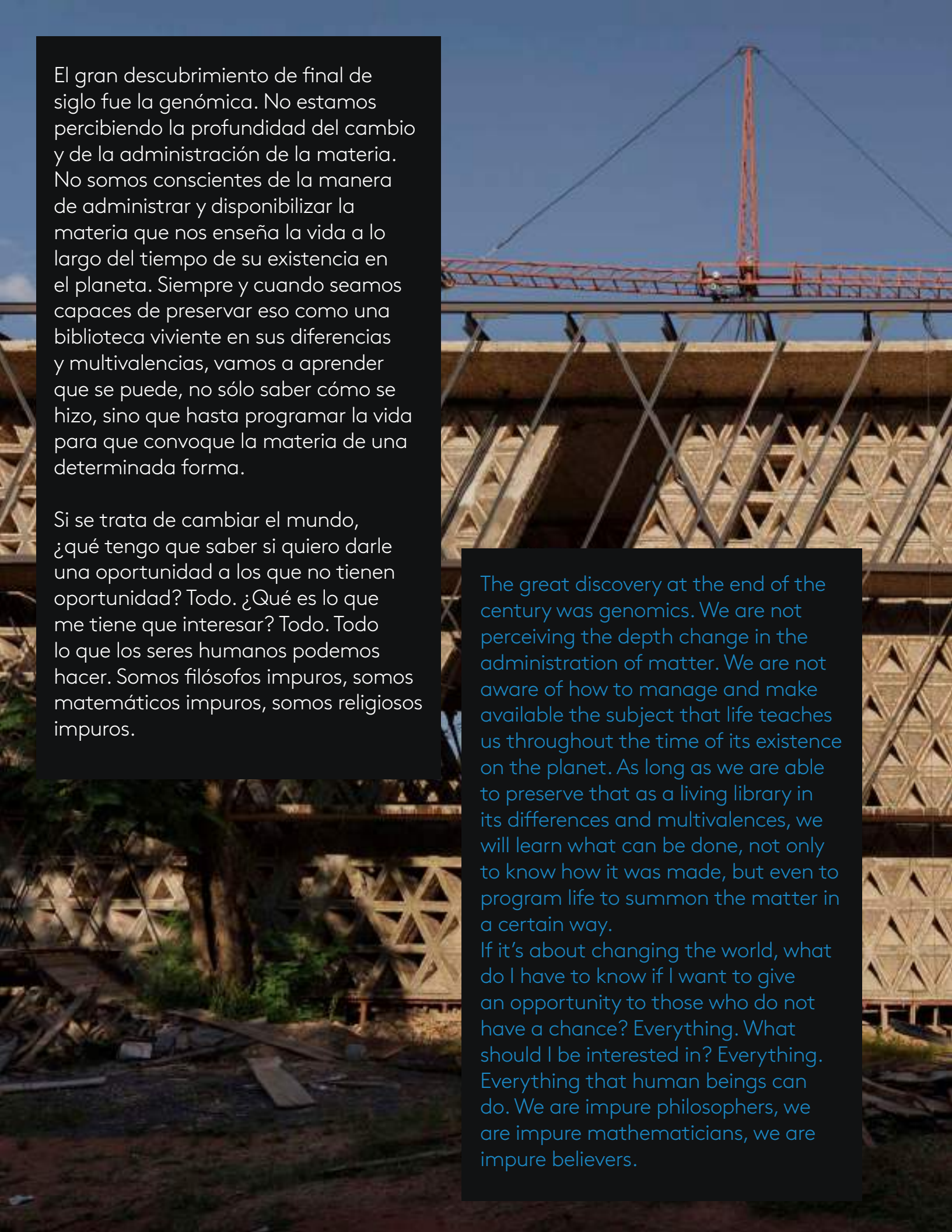
Por Maximiliano Schianchi

01. Desarrolla la práctica con respeto hacia las condiciones de las diversas zonas en las cuales intervienen. Este modo de operar es esencialmente tectónico-material, y tiene en consideración un contexto más amplio.
02. Su obra es inseparable de aquella isla rodeada de tierra que es Paraguay.
03. Decir que no se tiene una teoría de arquitectura, es asumir que se tiene una teoría de la arquitectura.
04. No somos seres reales, somos seres imaginarios.
05. La materia es inerte, pero también es potencia.
06. Solano Benítez es un indisciplinado.
07. Solano Benítez no concibe la arquitectura sin la responsabilidad social que conlleva.
08. Su poiesis no se complace con obvias sensiblerías fenoménicas.
09. No existe una relación causal entre sitio, programa o materiales, y arquitectura de calidad.
10. "Tal es la naturaleza del robo originario que se perpetúa sin fin y hace de todo aquel que se quiere "creador" un mero repetidor inaugurante. Salvo que éste imponga el orden de su espíritu a la materia informe de las repeticiones, imparta a la voz extraña su propia entonación y la impregne con la sustancia de su sangre, rescatando lo propio en lo ajeno." Vigilia del Almirante. Parte 19, El Náufrago. Augusto Roa Bastos, 1992.

10 Theses on Solano Benítez

By Maximiliano Schianchi

01. Develop the practice consciously with the from where and to whom. This mode of operation is essentially tectonic-material, and takes into consideration a broader physical context.
02. His work is inseparable from that island surrounded by land that is Paraguay.
03. To claim not to have a theory of architecture is to assume to have a theory of architecture.
04. We are not real beings, we are imaginary.
05. Matter is inert, it is power.
06. Solano Benítez is an undisciplined.
07. Solano Benítez does not conceive architecture without the social responsibility it entails.
08. His poiesis, is not pleased with obvious phenomenal mawkishness.
09. There is no causal relationship between site, program, or materials, and quality architecture.
10. "Such is the nature of the original robbery that perpetuates itself without end and makes anyone who wants "creator" a mere opening repeater. Unless the latter imposes the order of his spirit on the subject matter of the repetitions, impart to the strange voice his own intonation and impregnate it with the substance of his blood, rescuing what is his own in what is foreign. " Vigilia del Almirante. El Náufrago. Augusto Roa Bastos

The background image shows a large-scale construction project, likely a bridge or a large industrial structure. A prominent red crane is visible at the top, with its cables extending down to a horizontal beam. Below this, a complex lattice of steel beams forms a triangular pattern, supporting the structure. The scene is set against a clear blue sky. In the foreground, there is a dirt area with some debris and a tree on the left side.

El gran descubrimiento de final de siglo fue la genómica. No estamos percibiendo la profundidad del cambio y de la administración de la materia. No somos conscientes de la manera de administrar y disponibilizar la materia que nos enseña la vida a lo largo del tiempo de su existencia en el planeta. Siempre y cuando seamos capaces de preservar eso como una biblioteca viviente en sus diferencias y multivalencias, vamos a aprender que se puede, no sólo saber cómo se hizo, sino que hasta programar la vida para que convoque la materia de una determinada forma.

Si se trata de cambiar el mundo, ¿qué tengo que saber si quiero darle una oportunidad a los que no tienen oportunidad? Todo. ¿Qué es lo que me tiene que interesar? Todo. Todo lo que los seres humanos podemos hacer. Somos filósofos impuros, somos matemáticos impuros, somos religiosos impuros.

The great discovery at the end of the century was genomics. We are not perceiving the depth change in the administration of matter. We are not aware of how to manage and make available the subject that life teaches us throughout the time of its existence on the planet. As long as we are able to preserve that as a living library in its differences and multivalences, we will learn what can be done, not only to know how it was made, but even to program life to summon the matter in a certain way.

If it's about changing the world, what do I have to know if I want to give an opportunity to those who do not have a chance? Everything. What should I be interested in? Everything. Everything that human beings can do. We are impure philosophers, we are impure mathematicians, we are impure believers.

A photograph of a building under construction. The facade is composed of a dense, repeating pattern of wooden triangles and beams, creating a complex, geometric lattice. The building is set against a clear blue sky. In the foreground, there is some construction debris and a dirt ground.

It is the world that we have, where we have voices that cross from one place to another and I believe that what we can do is abandon the silly belief that anything goes. Because not everything has value. And abandon the belief that we are all substitutable because we are not substitutable.

Es el mundo que nos está tocando vivir, donde tenemos voces que se cruzan de un lado para otro y yo creo que lo que nosotros sí podemos hacer es abandonar la tonta creencia de que todo vale. Porque no todo vale. Y abandonar la creencia de que todos somos sustituibles porque no lo somos.

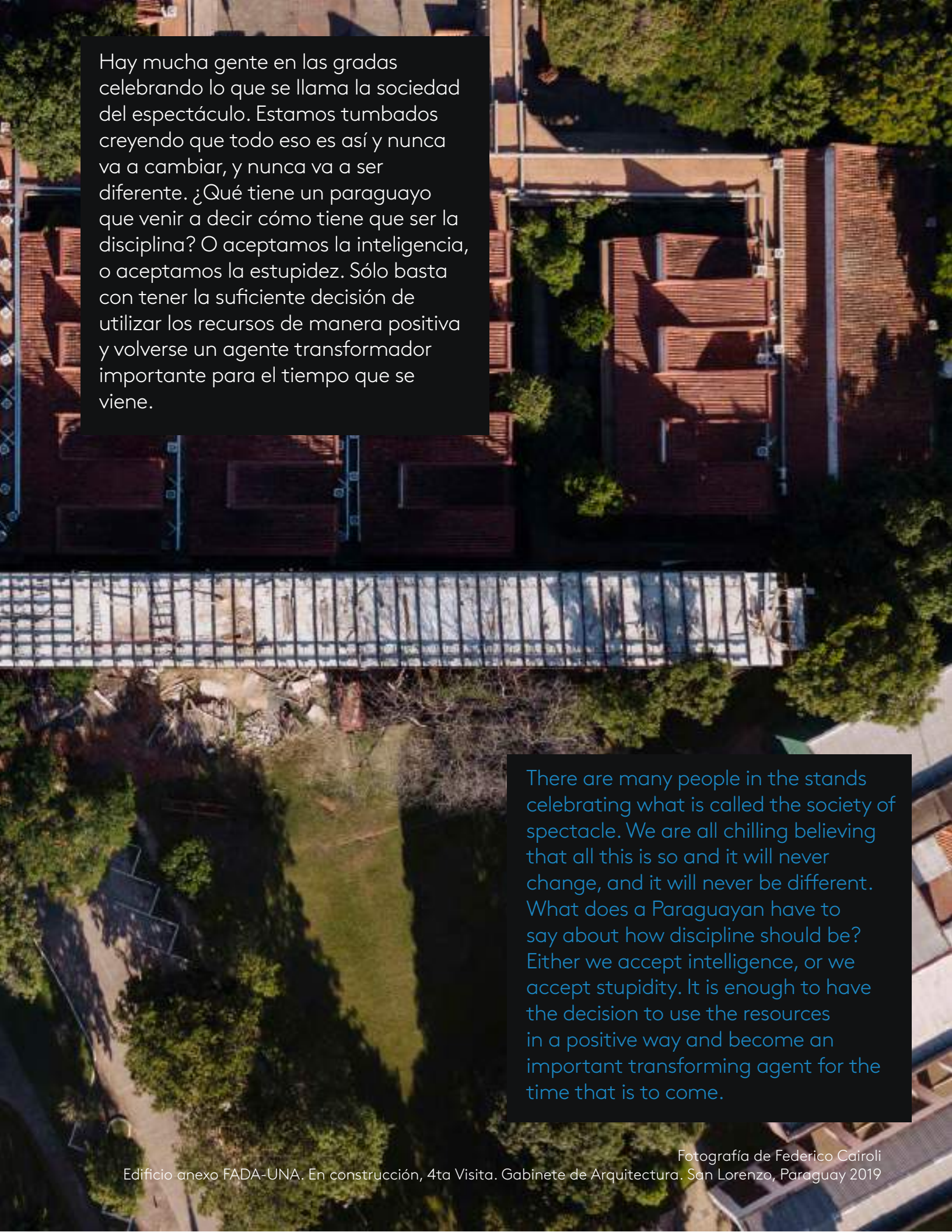
Somos filósofos impuros, somos matemáticos impuros, somos religiosos impuros

An aerial photograph of a park. In the foreground, there is a large, dark, rectangular structure, possibly a playground or a building. To the right, there is a row of red-roofed buildings. In the background, there is a large, light-colored building with a glass facade. The text is overlaid on the top half of the image.

Make sure that everyone gets it and go find the next one, because that way we will be decisively transforming our society

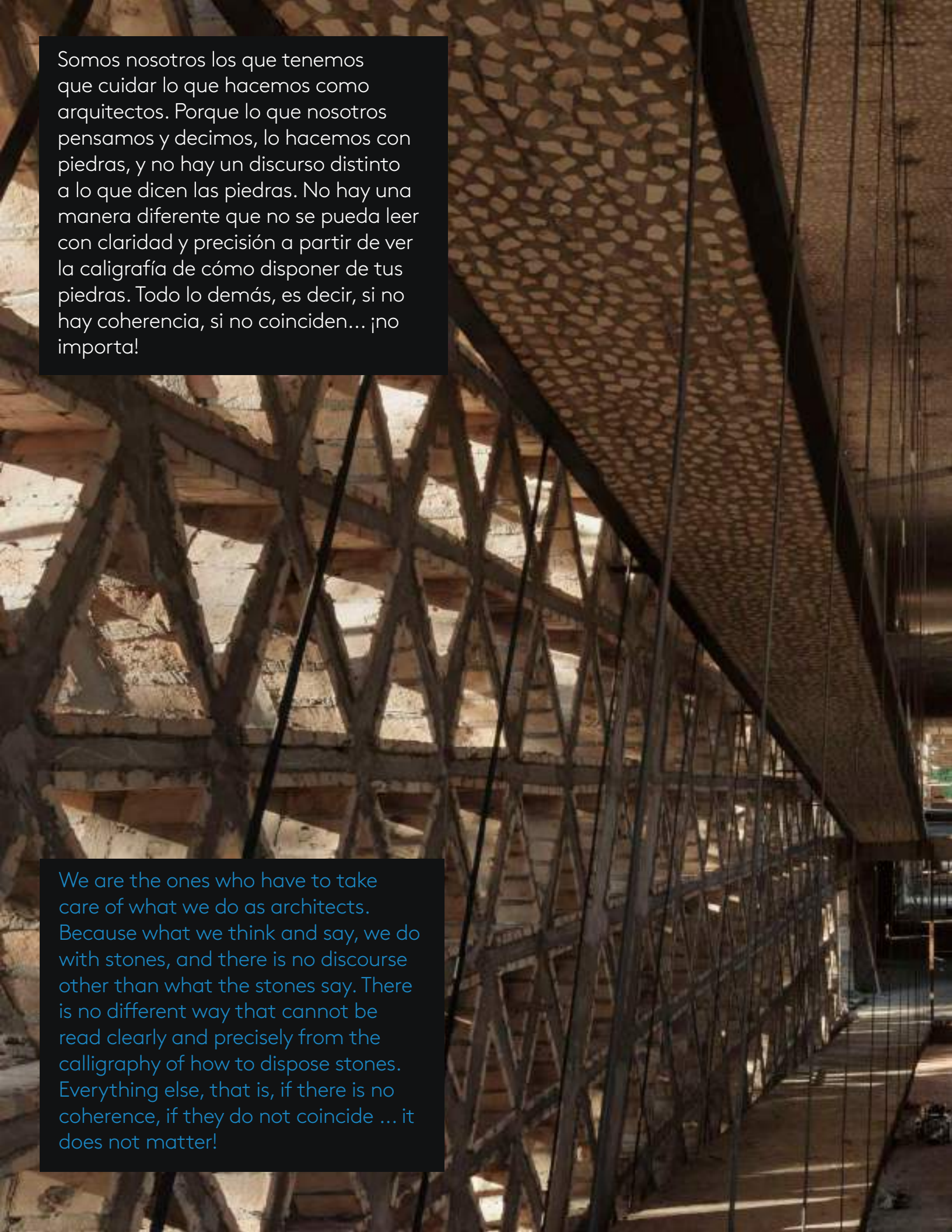
Si nosotros hacemos un buen trabajo, producimos alternativas y las regalamos... vivimos en una wiki sociedad. Donde lo que aprendimos es sólo un paso que tiene que ser liberado para que la mayor cantidad de gente disfrute eso y dejar de defender la patente. Hacer precisamente que todo el mundo llegue a eso y salir a buscar la próxima, porque así vamos a ir transformando decididamente nuestra sociedad. En la medida en la que haya gente que haga eso, se van a producir los grandes cambios que nuestra sociedad necesita.

If we do a good job, we produce alternatives and give them away ... we live in a wiki society. Where what we learned is just a step that has to be released so that as many people enjoy that and stop defending the patent. Make sure that everyone gets it and go find the next one, because that way we will be decisively transforming our society. If people do that, the great changes that our society needs will occur.



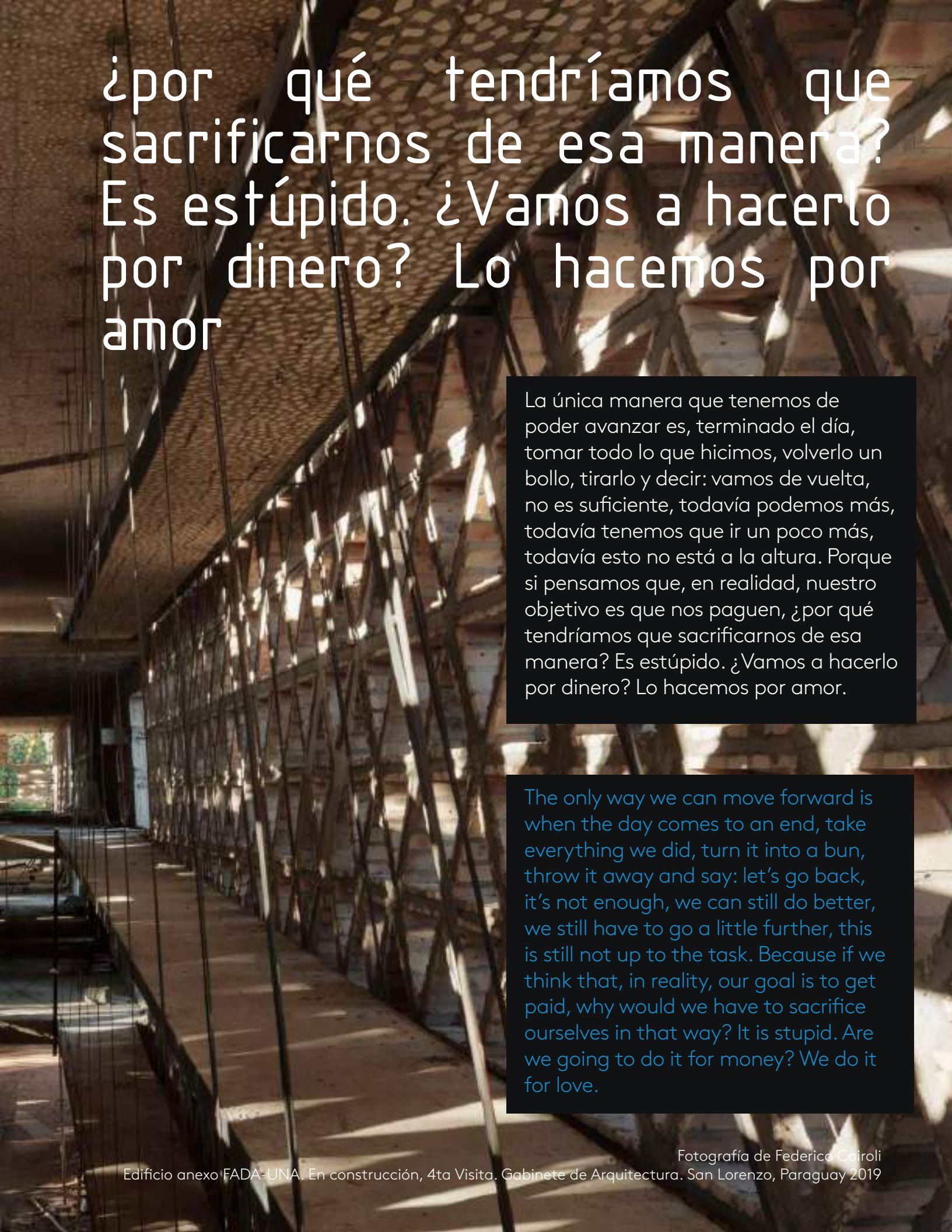
Hay mucha gente en las gradas celebrando lo que se llama la sociedad del espectáculo. Estamos tumbados creyendo que todo eso es así y nunca va a cambiar, y nunca va a ser diferente. ¿Qué tiene un paraguayo que venir a decir cómo tiene que ser la disciplina? O aceptamos la inteligencia, o aceptamos la estupidez. Sólo basta con tener la suficiente decisión de utilizar los recursos de manera positiva y volverse un agente transformador importante para el tiempo que se viene.

There are many people in the stands celebrating what is called the society of spectacle. We are all chilling believing that all this is so and it will never change, and it will never be different. What does a Paraguayan have to say about how discipline should be? Either we accept intelligence, or we accept stupidity. It is enough to have the decision to use the resources in a positive way and become an important transforming agent for the time that is to come.



Somos nosotros los que tenemos que cuidar lo que hacemos como arquitectos. Porque lo que nosotros pensamos y decimos, lo hacemos con piedras, y no hay un discurso distinto a lo que dicen las piedras. No hay una manera diferente que no se pueda leer con claridad y precisión a partir de ver la caligrafía de cómo disponer de tus piedras. Todo lo demás, es decir, si no hay coherencia, si no coinciden... ¡no importa!

We are the ones who have to take care of what we do as architects. Because what we think and say, we do with stones, and there is no discourse other than what the stones say. There is no different way that cannot be read clearly and precisely from the calligraphy of how to dispose stones. Everything else, that is, if there is no coherence, if they do not coincide ... it does not matter!



¿por qué tendríamos que sacrificarnos de esa manera? Es estúpido. ¿Vamos a hacerlo por dinero? Lo hacemos por amor

La única manera que tenemos de poder avanzar es, terminado el día, tomar todo lo que hicimos, volverlo un bollo, tirarlo y decir: vamos de vuelta, no es suficiente, todavía podemos más, todavía tenemos que ir un poco más, todavía esto no está a la altura. Porque si pensamos que, en realidad, nuestro objetivo es que nos paguen, ¿por qué tendríamos que sacrificarnos de esa manera? Es estúpido. ¿Vamos a hacerlo por dinero? Lo hacemos por amor.

The only way we can move forward is when the day comes to an end, take everything we did, turn it into a bun, throw it away and say: let's go back, it's not enough, we can still do better, we still have to go a little further, this is still not up to the task. Because if we think that, in reality, our goal is to get paid, why would we have to sacrifice ourselves in that way? It is stupid. Are we going to do it for money? We do it for love.

ANT

Modalidades Young Ayata Brieva Aliata

Heróico fanfarrón, armónico estridente, canónico banal,
contradictorio inconsistente, fulminante fugaz, rampante soez,
elevado altanero, intrépido vivo, lúgubre colorido, temperado
templado, expuesto pornográfico, frío cándido, propio ajeno,
conciliador vengativo, amante violador, elocuente entendible,
verosímil posible, increíble ficticio, fascinante sorpresivo,
siempre ahora, estable desafiante, primero contigo, sincero
veraz, obeso raquítrico, fructífero erróneo, concreto inefable,
conquistador seductor, efervescente consistente, absoluto
total, infinito fantástico, arquitectónico arquitectura.

02

04

MODALIDADES MODALITIES

SANTIAGO MIRET
FEDERICO MENICHETTI

8

Fotografía de Francois Guillot via Getty Images
Cathédrale Notre-Dame de Paris on fire, 2019.

Modalidades

Lo que sigue no son oposiciones, ni dos caras de la misma moneda, ni antagonismos, ni literalidades, ni integraciones, ni antónimos, ni pares, ni botas.

Abstracto figurativo, cerebral intuitivo, literal figurativo, directo indirecto, estático dinámico, constante cambiante, singular común, único múltiple, enfocado perplejo, central axial, performativo móvil, explícito, implícito, universal coyuntural, sinónimo antónimo, estanco movable, terrestre terrenal, esquizoide histérico, liso estriado, cóncavo convexo, tímido excéntrico, calmo agresivo, sensible pasional, proliferado repetitivo, austero exacerbado, pacífico violento, puntiagudo romo, monocromático multicolor, prístino oscuro, translúcido opaco, enfocado miope, noble egocéntrico, peludo calvo, variable fijo, homo hetero, uno mixto, grave agudo, serio contento, feliz alegre, profundo superficial, simple complejo, fácil difícil, extraño normal, amable peleador, discutiador peleador, visual táctil, añejo viejo, elegante vulgar, meditabundo pensador, amoroso erótico, multifacético unidireccional, cautivante cautivo, poligonal lineal, adquirido impuesto, sistemático irracional, equilibrado desvergonzado, multilateral unilateral, consistente ambivalente, enorme grande, austero exagerado, limitante limitado, impávido pasajero, inconstante repetitivo, focal radial, megalómano ambicioso, elaborado manifiesto, tonal ruidoso, elevado zarpado, compacto atomizado, simpático jodón, enamoradizo caliente, cabrón maldito, elegante canchero, heróico fanfarrón, armónico estridente, canónico banal, contradictorio inconsistente, fulminante fugaz, rampante soez, elevado altanero, intrépido vivo, lúgubre colorido, temperado templado, expuesto pornográfico, frío cándido, propio ajeno, conciliador vengativo, amante violador, elocuente entendible, verosímil posible, increíble ficticio, fascinante sorpresivo, siempre ahora, estable desafiante, primero contiguo, sincero veraz, obeso raquítrico, fructífero erróneo, concreto inefable, conquistador seductor, efervescente consistente, absoluto total, infinito fantástico, arquitectónico arquitectura.

The following are not oppositions, or two sides of the same coin, or antagonisms, or literalities, or integrations, or antonyms, or pairs, or boots.

Figurative abstract, intuitive cerebral, figurative literal, indirect direct, static dynamic, constant changing, singular common, unique multiple, focused perplexed, axial central, mobile performative, implicit explicit, universal conjunctural, synonymous antonym, movable motionless, terrestrial terrenal, hysterical schizoid, smooth striated, concave convex, shy eccentric, calm aggressive, passionate sensitive, proliferated repetitive, austere exacerbated, peaceful violent, pointed blunt, monochromatic multicolor, pristine dark, translucent opaque, focused myopic, noble egocentric, hairy bald, fixed variable, homo hetero, mixed single, serious acute, serious happy, happy cheerful, deep superficial, simple complex, easy difficult, strange normal, kind fighter, fighter argumentative, tactile visual, old aged, elegant vulgar, thoughtful thinker, loving erotic, multifaceted unidirectional, captivating captive, linear polygonal, acquired tax, systematic irrational, balanced shameless, multilateral unilateral, consistent ambivalent, huge large, austere exaggerated, limiting limited, unaffordable fleeting, inconstant repetitive, radial focal, ambitious megalomaniac, elaborate manifest, loud tonal, high haughty, atomized compact, sympathetic funny, loving hot, damn bastard, elegant knowing, heroic bluff, strident harmonic, banal canonical, inconsistent contradictory, fulminating fleeting, rampant filthy, elevated haughty, bold intrepid, dreary colorful, temperate tempered, exposed pornographic, candid cold, proper alien, vengeful conciliator, lover rapist, eloquent understandable, possible plausible, incredible fictional, fascinating surprising, always now, stable defiant, first contiguous, sincere truthful, startled obese, fruitful wrong, concrete ineffable, seductive conqueror, effervescent consistent, absolute total, infinite fantastic, architectural architecture.





Centro de Conciertos de Kaunas
Kaunas Concert Centre

YOUNG & AYATA



Centro de Conciertos de Kaunas Kaunas Concert Centre

YOUNG & AYATA

Michael Young, Kutan Ayata, Ben James, Alihan Oney, Yang Li,
Yi Zhu, Mor Segal, Angela Huang, Alex Tahinos, Joseph Giampietro
Kaunas, Lithuania
2017

El M.K. El Centro de Conciertos Ciurlionis se encuentra cruzando el río Nemunas desde la histórica ciudad de Kaunas. El edificio consta de dos masas distintas que se tocan entre sí a través de un puente. Esta estrategia crea un solo edificio con dos caras, dos orientaciones, dos deseos para la experiencia estética del sitio y el edificio.

Desde la calle Minkovskiu, la apariencia del edificio es de dos masas sólidas alusivas a la edilicia vernácula industrial ubicada justo río abajo. La llegada principal es a través de un patio entre los dos edificios que pasan por debajo del lugar donde se tocan. Al cruzar este umbral, el carácter del edificio se transforma por completo. El patio que da al río es enmarcado por grandes fachadas acristaladas concebidas como cortes abstractos a través del hormigón armado y las tejas de pizarra recuperadas. Estas fachadas altamente reflectantes crean figuras icónicas durante el día y apariciones flotantes por la noche.

El acceso consiste en un ascenso por una escalera exterior al vestíbulo principal. La circulación desde el vestíbulo hasta los auditorios es una secuencia coreografiada de espacios que varían de bajo y horizontal a alto y vertical, desde un yeso blanco abstracto hasta una intensa materialidad. La división del programa en dos edificios separados para dos tipos diferentes de espacios de actuación permite a los auditorios operar independientemente uno del otro. El elemento puente/arco es la bisagra conceptual del proyecto. Es simultáneamente un elemento que enmarca la ciudad; un umbral que rompe el carácter de los dos patios; un lugar central de reunión pública; y el enlace circulatorio entre los dos auditorios.

The M.K. Ciurlionis Concert Centre is sited across the Nemunas river from the historic city of Kaunas. The building consists of two distinct masses that touch each other through a bridge. This strategy creates a single building with two faces, two orientations, two desires for the aesthetic experience of the site and building.

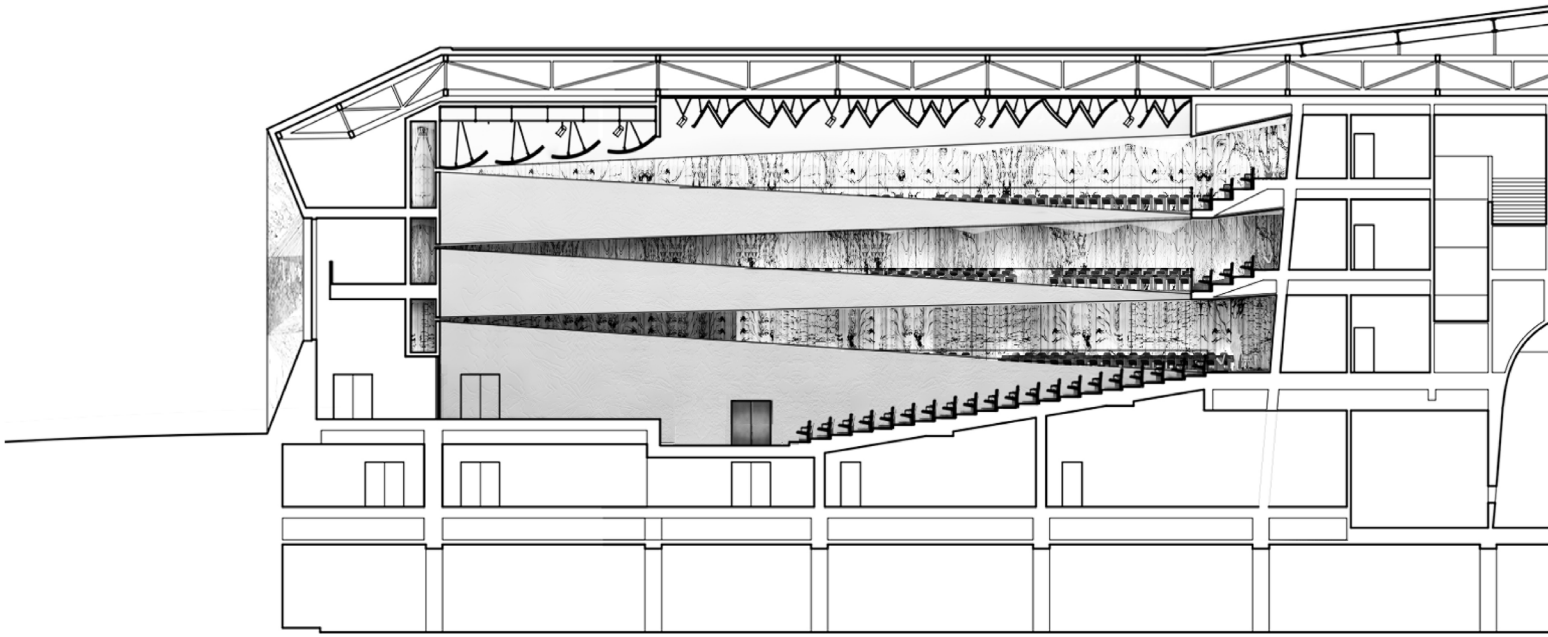
From Minkovskiu Street the appearance of the building is of two solid masses alluding to the industrial vernacular located just down river. The principal arrival is through a courtyard between the two buildings passing under the moment where they touch. Upon crossing this threshold, the character of the building completely transforms. A river courtyard is framed by large glazed facades conceived as abstract cuts through the rough concrete and reclaimed slate shingles. These highly reflective facades create iconic figures during the day and floating apparitions at night.

The primary entry ascends an exterior staircase into the main lobby. The circulation from the lobby to the auditoriums is a choreographed sequence of spaces which vary from low and horizontal to tall and vertical, from abstract white plaster, to intensely material. The division of the program into two separate buildings for two different types of performance spaces allows the auditoriums to operate independently of each other. The bridge/arch element is the conceptual hinge of the project. It is simultaneously an element that frames the city; a threshold breaking the character of the two courtyards; a central public meeting location; and the circulatory link between the two auditoriums.

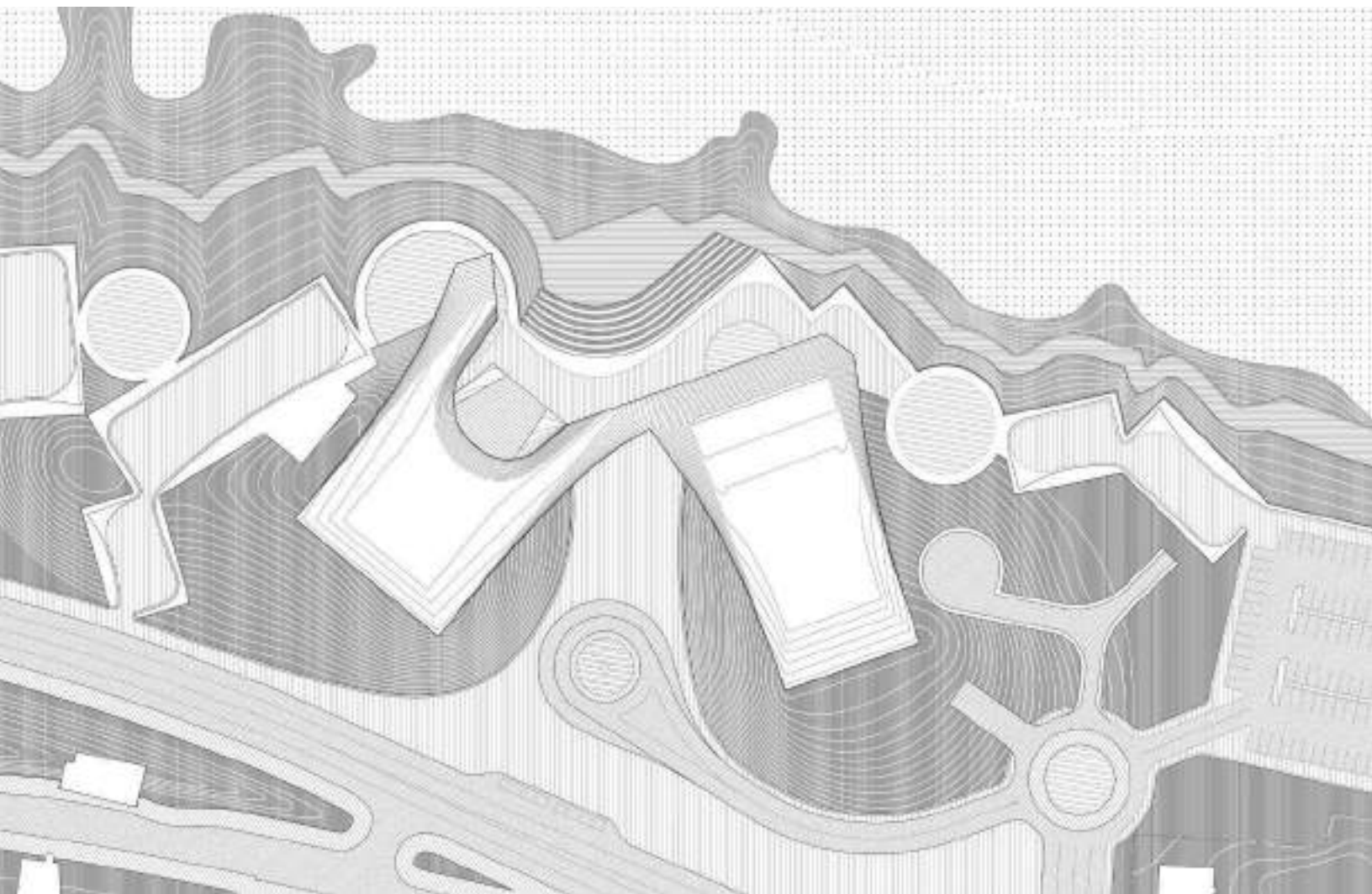
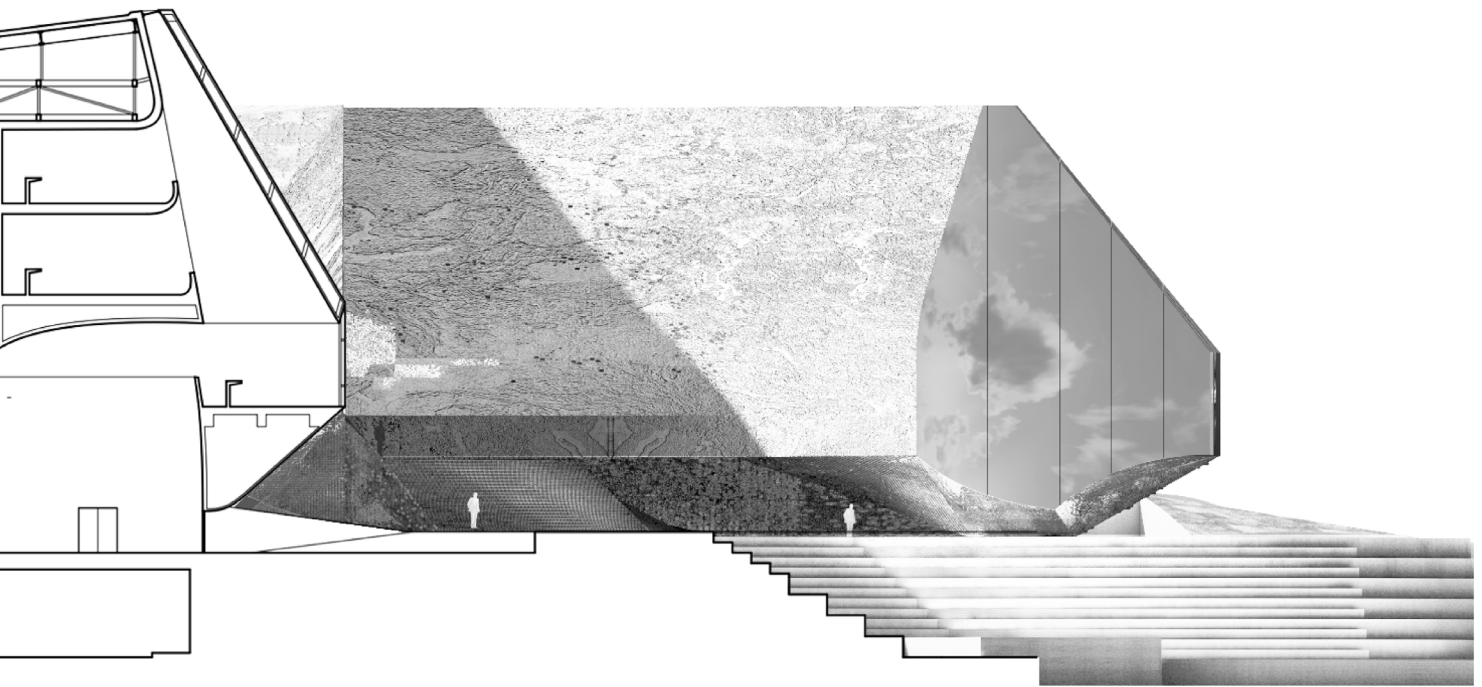
A single building with two faces, two orientations, two desires for the aesthetic experience of the site and building

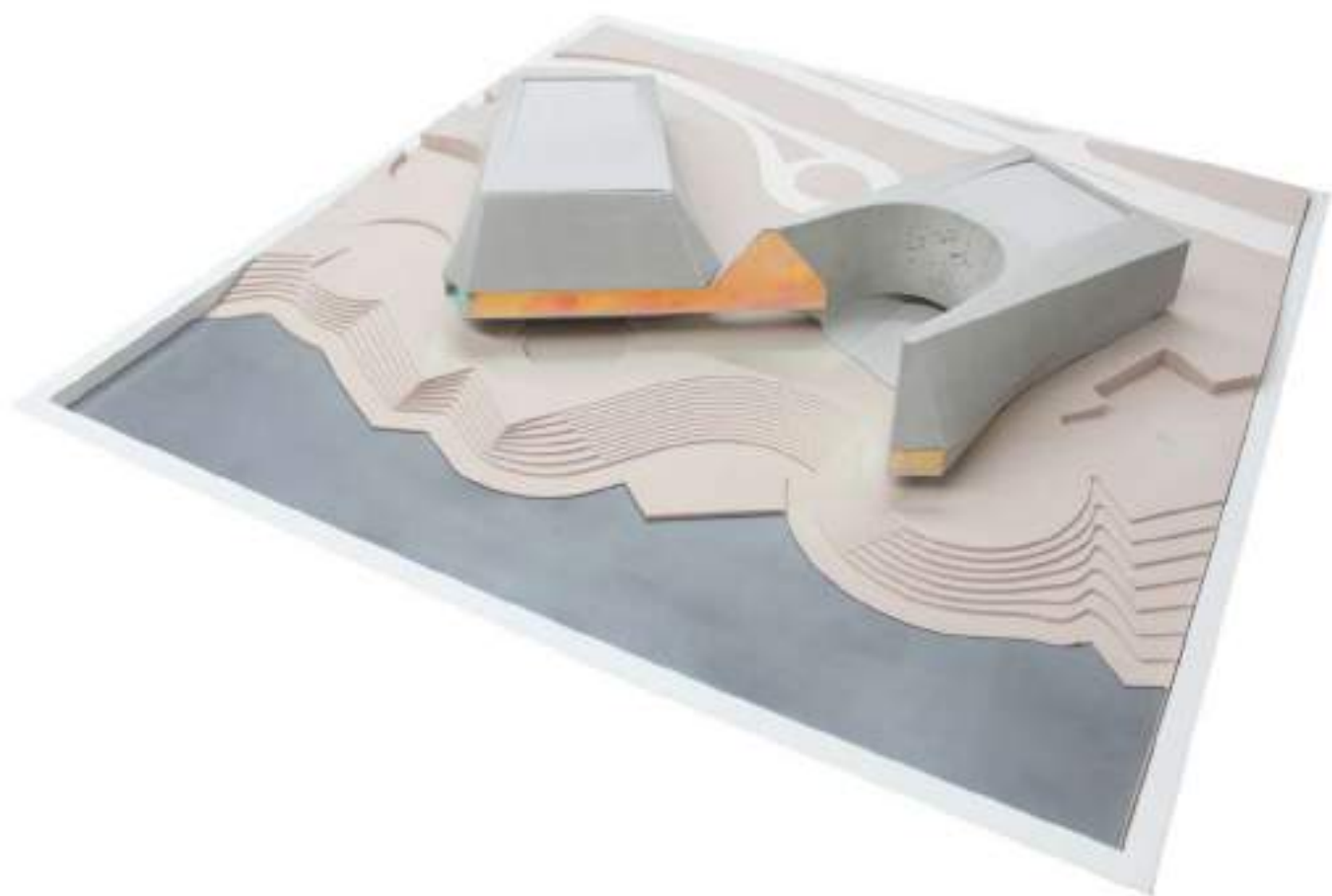


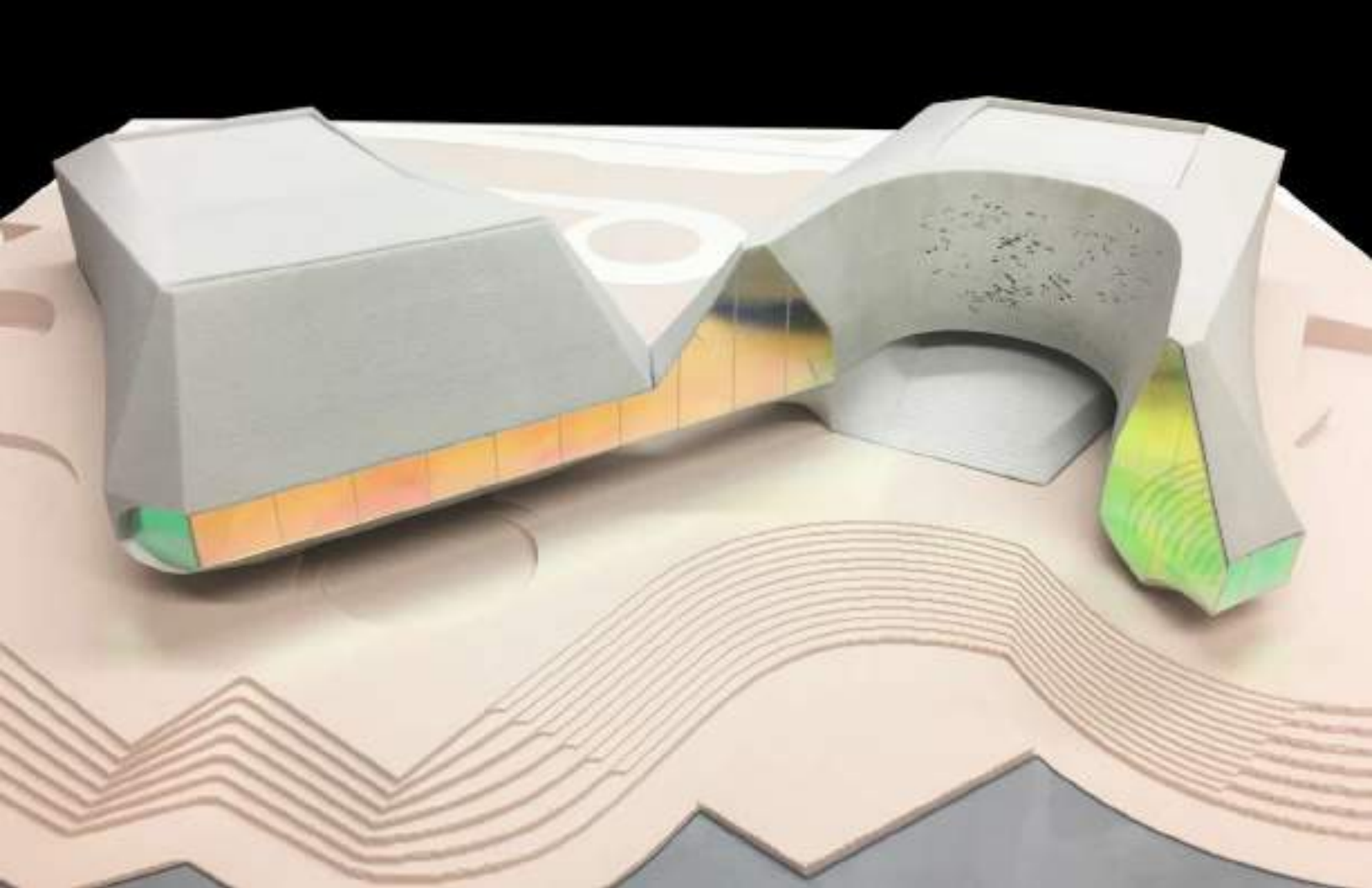
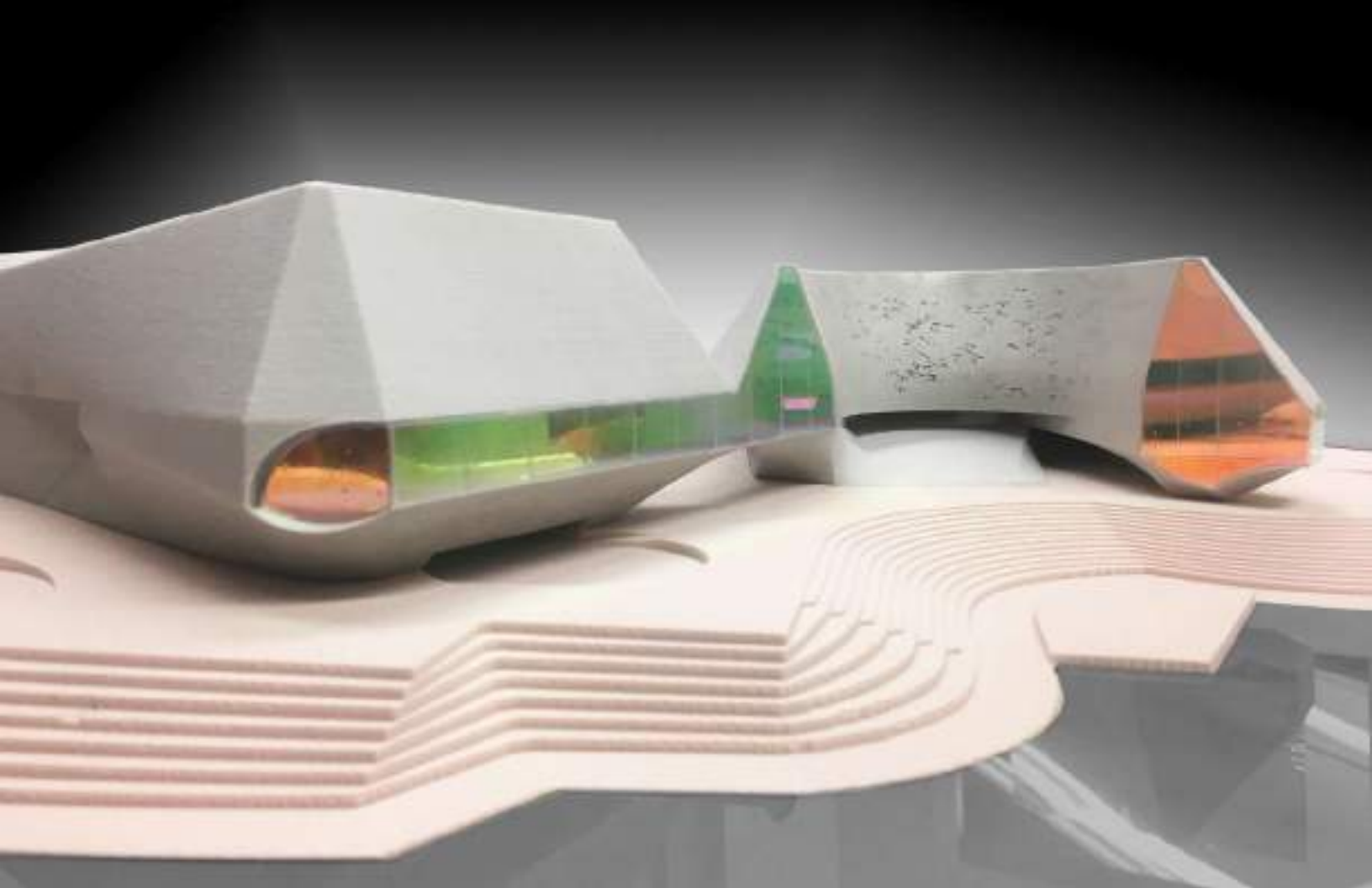


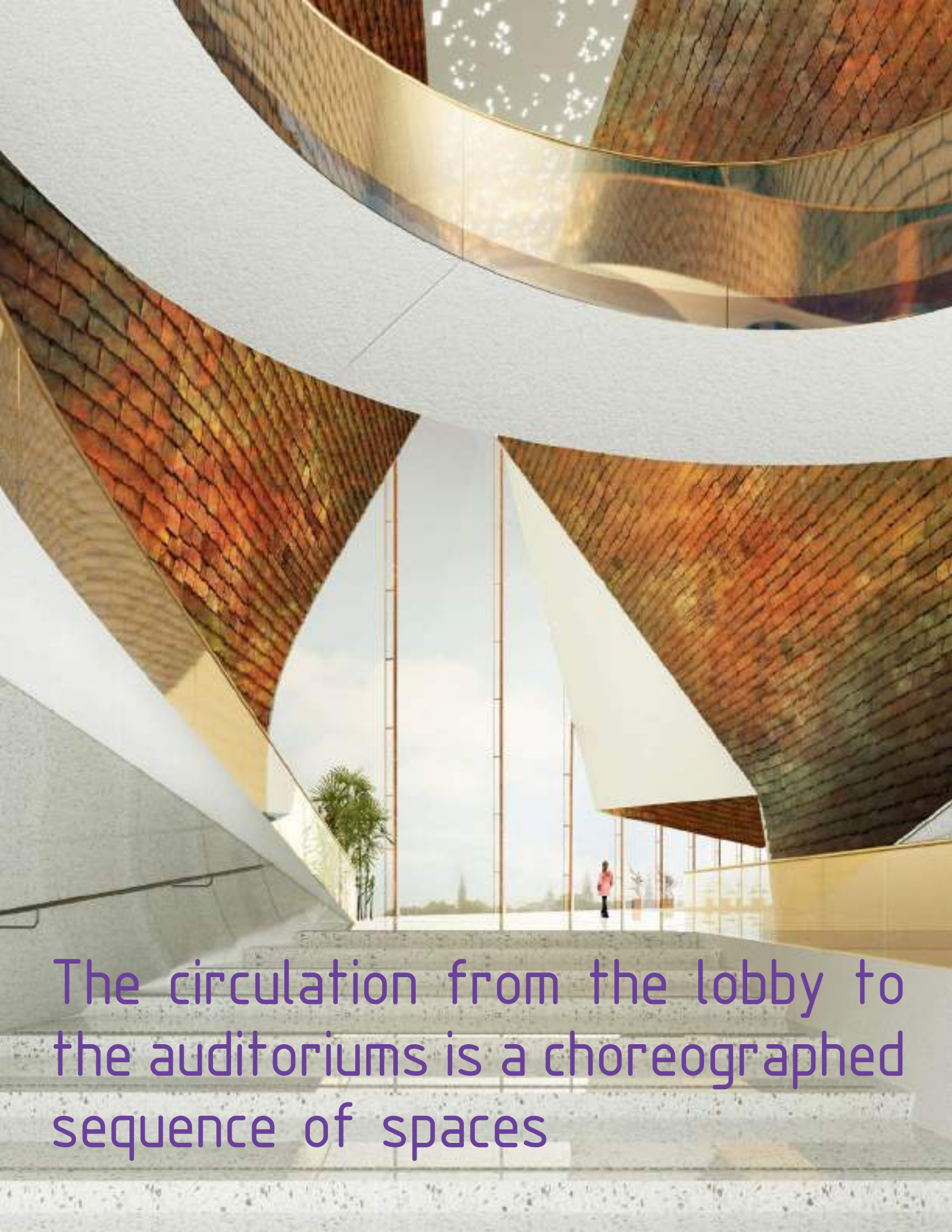


El elemento puente/arco es la bisagra conceptual del proyecto. Es simultáneamente un elemento que enmarca la ciudad; un umbral que rompe el carácter de los dos patios; un lugar central de reunión pública









The circulation from the lobby to the auditoriums is a choreographed sequence of spaces



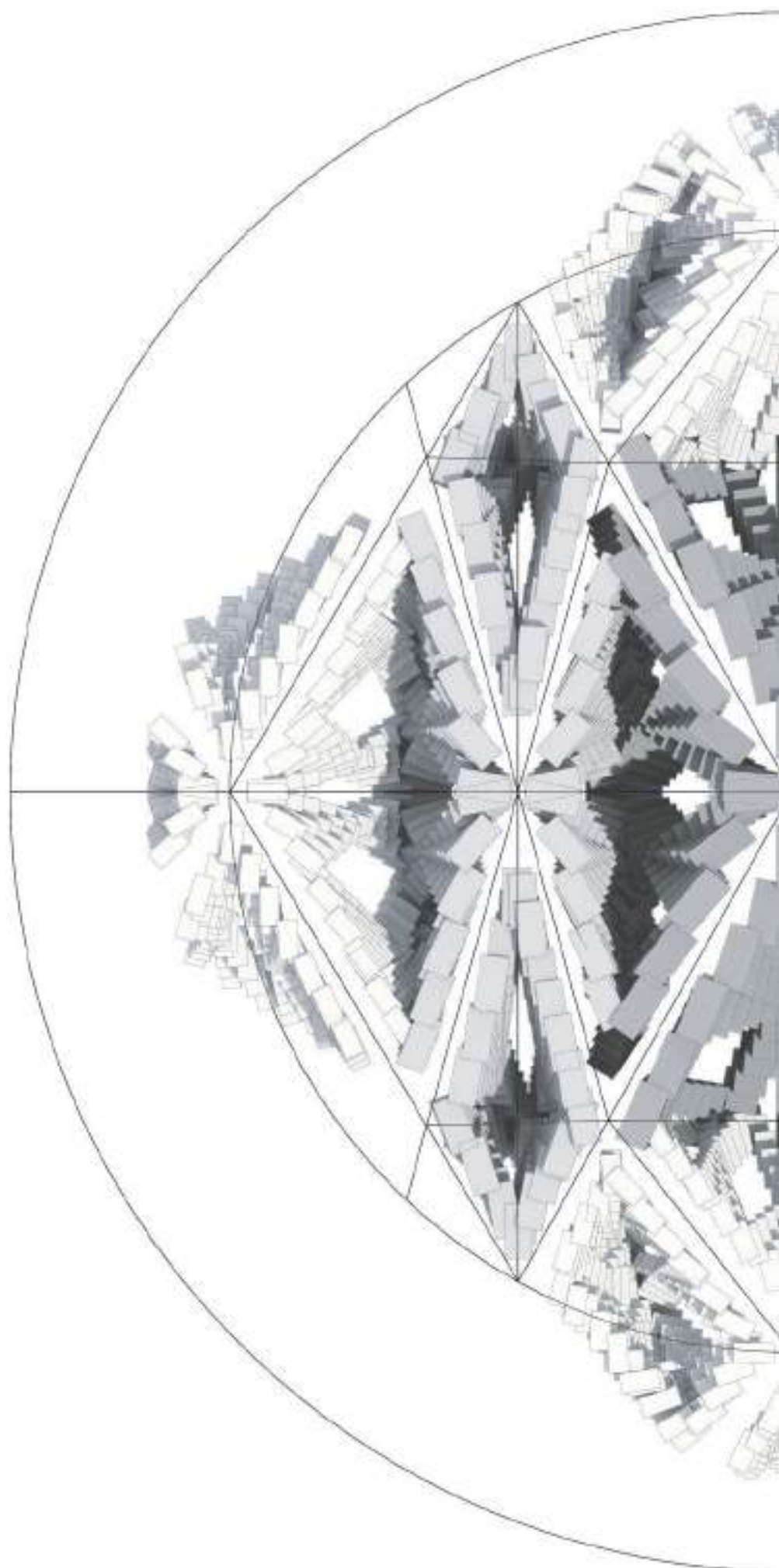
La división del programa en dos edificios separados para dos tipos diferentes de espacios de actuación permite a los auditorios operar independientemente uno del otro













06

Arquetipo Artificial
Artificial Archetype

MELISA BRIEVA



Arquetipo Artificial

Artificial Archetype

MELISA BRIEVA

Los arquetipos se han posicionado en la historia de la arquitectura alternativamente en la tipología, en los tipos y en los elementos arquitectónicos. Un arquetipo contemporáneo, por el contrario, se emplaza en las organizaciones arquitectónicas como una manera de problematizar lo local y lo global, lo universal y lo particular, en busca de singularidades, ya no contextualistas o específicas, sino operando como fuerzas organizativas con efectos generales.

Esta estrategia no tiene pretensiones de idealidad, autoconfirmación o fundamentalismo, sino que, justamente, son aquellos arquetipos organizativos los que han pervivido a esas dotes debido a su banalidad, sencillez y austeridad. Los peristilos, los podios, así como la cabaña primitiva, el tejido, y hasta los claustros pueden haber caído en desuso, mientras que la centralidad con su jerarquía organizativa es una fuerza directamente proporcional a su simpleza. Sus operaciones son diversas y sus configuraciones innumerables, aunque su dominio no es infinito.

Archetypes have positioned themselves in the history of architecture alternately in typology, types and architectural elements. A contemporary archetype, on the other hand, is located in architectural organizations as a way of problematizing the local and the global, the universal and the particular, in the search of singularities, no longer contextualist or specific, but operating as organizational forces with general effects.

This strategy has no pretensions of ideality, self-confirmation or fundamentalism, but, precisely, are those organizational archetypes that have survived these skills due to their banality, simplicity and austerity. The peristyls, podiums, as well as the primitive cabin, the fabric, and even the cloisters may have fallen into disuse, while the centrality with its organizational hierarchy is a force directly proportional to its simplicity. Its operations are diverse and its configurations innumerable, although its domain is not infinite.

La centralidad entendida como arquetipo internaliza las variables culturales y las materializa arquitectónicamente

La centralidad entendida como arquetipo internaliza las variables culturales y las materializa arquitectónicamente. Este proceso de internalización es singular en cada época y no opera por mimesis, sino mediante la artificialización a través de modelos ficcionales, especulativos y autónomos. Los arquetipos entendidos como elementos, en cambio, están demasiado vinculados al estilo, operando como tipos al poder y como tipologías a la moda. En la escala organizativa, el arquetipo parece enunciar la máxima cínica: libertad, desapego, autosuficiencia.

Centrality understood as an archetype internalizes cultural variables and materializes them architecturally. This internalization process is unique in each era and does not operate by mimesis, but by artificialization through fictional, speculative and autonomous models. Archetypes understood as elements, on the other hand, are too linked to style, operating as types of power and as typologies of fashion. On the organizational scale, the archetype seems to state the maximum cynical: freedom, detachment, self-sufficiency.

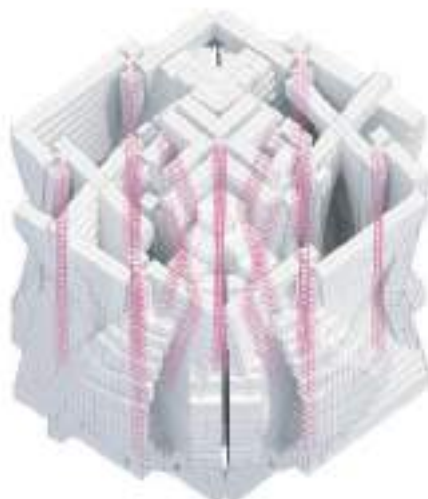
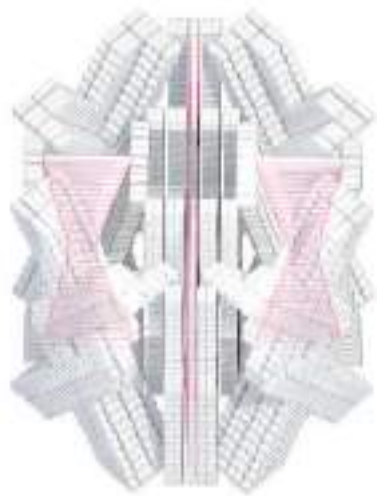
Los arquetipos organizativos no buscan desenmascarar supuestas complejidades externas. No son reaccionarios, sino que operan con una radicalidad, una disciplina formal y un rigor operativo que los erige imperturbables, condición por la que paradójicamente son capaces de adaptarse a las circunstancias mediante la indiferencia. Tal desapego no es, por lo tanto, solo una postura negligente ante la exterioridad. Por el contrario, una serie de exigencias máximas se aplican a ellos mismos: apatheia funcional, askesis formalista, ethos pre-discursivo, comportamientos mediante los cuales subvierten y superan las categorías de abstracción y figuración.

El más pregnante y problemático de los arquetipos organizativos es el de la centralidad, puesto que su carga simbólica es de tal magnitud que puede asimilarse rápidamente con formas de misticismo arquitectónico. En el otro extremo del espectro, la centralidad es de una simpleza prístina: un interior que diferencia un exterior de un exterior interno (patio central), un interior que separa un exterior de un interior interno (núcleo central), un interior que diferencia un exterior de un espacio interior (planta central). Las variaciones sobre el tema están presentes en las obras más paradigmáticas de la historia de la arquitectura. Su arcaísmo y su contemporaneidad son igualmente radicales, puesto que los arquetipos son anacrónicos y transculturales. La performatividad de su estatuto habla, tal vez, de la manera más explícita acerca del estado de la disciplina arquitectónica en determinado tiempo. El devenir del arquetipo central, no solo es una manera de escribir la historia de la arquitectura, sino de organizarla transversalmente a través, no de los autores, ni de las ideologías sino de las obras que la singularizan.

¿Por qué es entonces relevante estudiar a la organización central como arquetipo que participa de la discusión contemporánea disciplinar? Si aceptamos que el discurso heroico de las

En la escala organizativa, el arquetipo parece enunciar la máxima cínica: libertad, desapego, autosuficiencia





Organizational archetypes do not seek to expose supposed external complexities. They are not reactionary, but they operate with a radicality, a formal discipline and an operational rigor that erects them unperturbed, a condition by which they are paradoxically capable of adapting to circumstances through indifference. Such detachment is not, therefore, just a negligent attitude towards exteriority. On the contrary, a series of maximum demands apply to themselves: functional apatheia, formalistic askesis, pre-discursive ethos, behaviors by which they subvert and overcome the categories of abstraction and figuration.

The most questionable and problematic of the organizational archetypes is that of centrality, since its symbolic load is of such magnitude that it can be quickly assimilated with forms of architectural mysticism. At the other end of the spectrum, centrality is of a pristine simplicity: an interior that differentiates an exterior from an internal exterior (central courtyard), an interior that separates an exterior from an internal interior (central core), an interior that differentiates an exterior of an interior space (central floor). Variations on the subject are present in the most paradigmatic works in the history of architecture. Its archaism and its contemporaneity are equally radical, since the archetypes are anachronistic and transcultural. The performativity of its statute speaks, perhaps, in the most explicit way about the state of the architectural discipline at a certain time. The future of the central archetype is not only a way of writing the history of architecture, but also of organizing it transversely through, not the authors, nor the ideologies, but also the works that distinguish it.

Why is it then relevant to study the central organization as an archetype that participates in contemporary disciplinary discussion? If we accept that the heroic discourse of the avant-garde, as well as the pessimistic criticism of the post-avant-garde have lost the power of agglutination in the disciplinary agenda, it is perhaps an opportunity to speak more than of characters, of project lineages, organizational tendencies and architectural regulations. It is an opportunity to establish an ontology of architectural works and materials and no longer of people, characters, authors, movements, manifestos or discursive pamphlets. At the base of this project mode, in which a work establishes concrete material relations with others and builds its lineages, the centrality becomes, not only an analytical modality through which history is read, but operative in strictly three-dimensional projective terms. Until arriving at the basic prototypical behaviors of the centrality that are updated in a model that seeks to integrate them and synthesize their performances in a new set.

Artificial archetype affirms and constructs the idea that, although each work has a historical

vanguardias, así como la crítica pesimista de las post vanguardias han perdido el poder de aglutinamiento en la agenda disciplinar, es tal vez una oportunidad para hablar más que de personajes, de linajes de proyectos, de tendencias organizativas y de normativa arquitectónica. Es una oportunidad para establecer una ontología de obras y materiales arquitectónicos y ya no de personas, personajes, autores, movimientos, manifiestos o panfletos discursivos. A la base de este modo de proyecto, en el cual una obra establece relaciones materiales concretas con otras y construye sus linajes, la centralidad se vuelve, no sólo una modalidad analítica a través de la cual se lee la historia, sino operativa en términos estrictamente proyectuales.

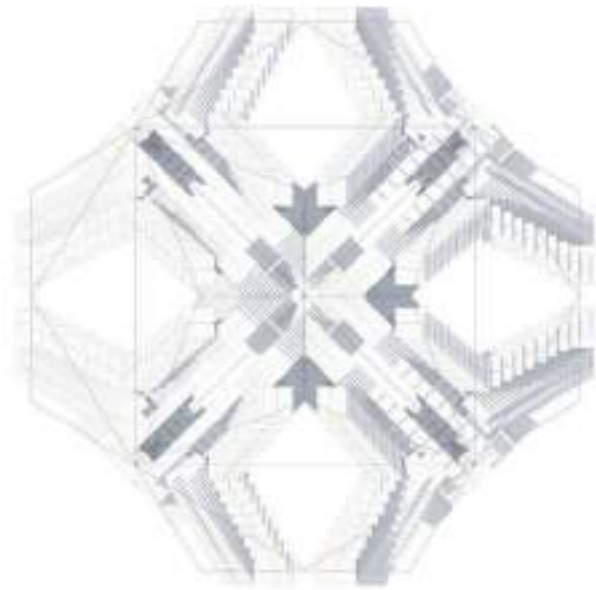
El proyecto postula a la organización central operando en jerarquías de niveles superiores a las tipologías y conteniéndolas. Hay organización central en las torres de núcleo central, en los claustros y en los nodos de diversos tipos de tejidos. Como jerarquía mayor, la organización central produce una serie de comportamientos inicialmente enunciados a modo genealógico en las obras mencionadas en el apartado de arquetipos arquitectónicos. Como comportamientos genéricos de la centralidad en veintisiete casos de estudio específicamente seleccionados y modelados. Como comportamientos complejos emergentes de las etapas de integración, pasando por el testeo de los mismos al diferenciarlos en geometrías tridimensionales. Hasta arribar a los comportamientos prototípicos básicos de la centralidad que se actualizan en un modelo que

El proyecto postula a la organización central operando en jerarquías de niveles superiores a las tipologías y conteniéndolas

busca integrarlos y sintetizar sus performances en un conjunto nuevo.

Arquetipo artificial afirma y construye la idea de que, si bien cada obra tiene un contexto histórico que la



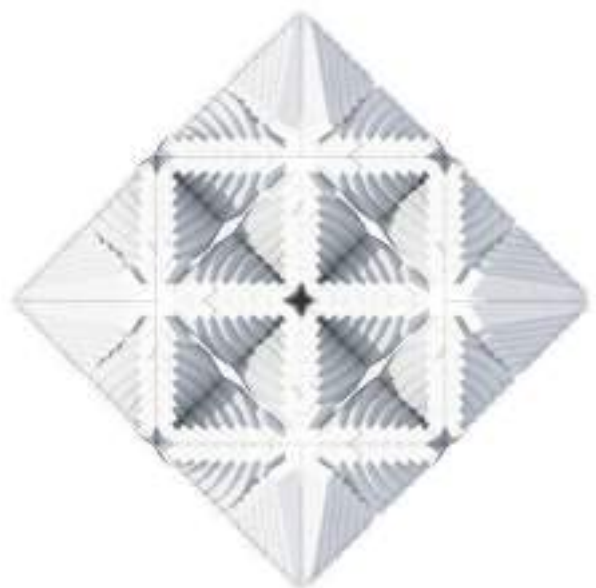


context that determines it to some extent, the idea of archetype precisely focuses on what is transcultural and transhistoric in the organization, so that it allows the work to build a disciplinary context in purely architectural terms.

The will of this methodology is not to deny other types of contexts, but to delve into terms that are very intimate to the discipline and that are often transfigured as consequences of the historical or social context. Thus, the religious buildings of the central organization of the Renaissance are not a consequence of humanism, but a way of architectural artificialization through organizational models of a certain cultural anthropocentrism. So much so that the works of central organization are still present as banners of absolutely dissimilar cultural conditions, from Roman imperialism, to medieval geocentrism, through Renaissance and Baroque heliocentrism, romantic ethnocentrism, to modern heroism. Each culture models its values of centrality in specific ways, the architecture internalizes them through organizational lineages that are its own while updating and singularizing them in each work.



The archetype of centrality has both the magnanimity of the pantheons, graves, temples and basilicas, intermingled with the humblest insulars and domes



The archetype of centrality has both the magnanimity of the pantheons, graves, temples and basilicas, intermingled with the humblest insulars and domes. The project of centrality does not seek then to preponderate what is understood as monumental but what, even from the most legal view, is understood as architecture and not mere construction, which transcends styles, constructive technologies and even more radically to the architectural programs. Temples, airports, libraries, schools, homes, museums and cities participate in the lineage of the central organization that, although it is broadly

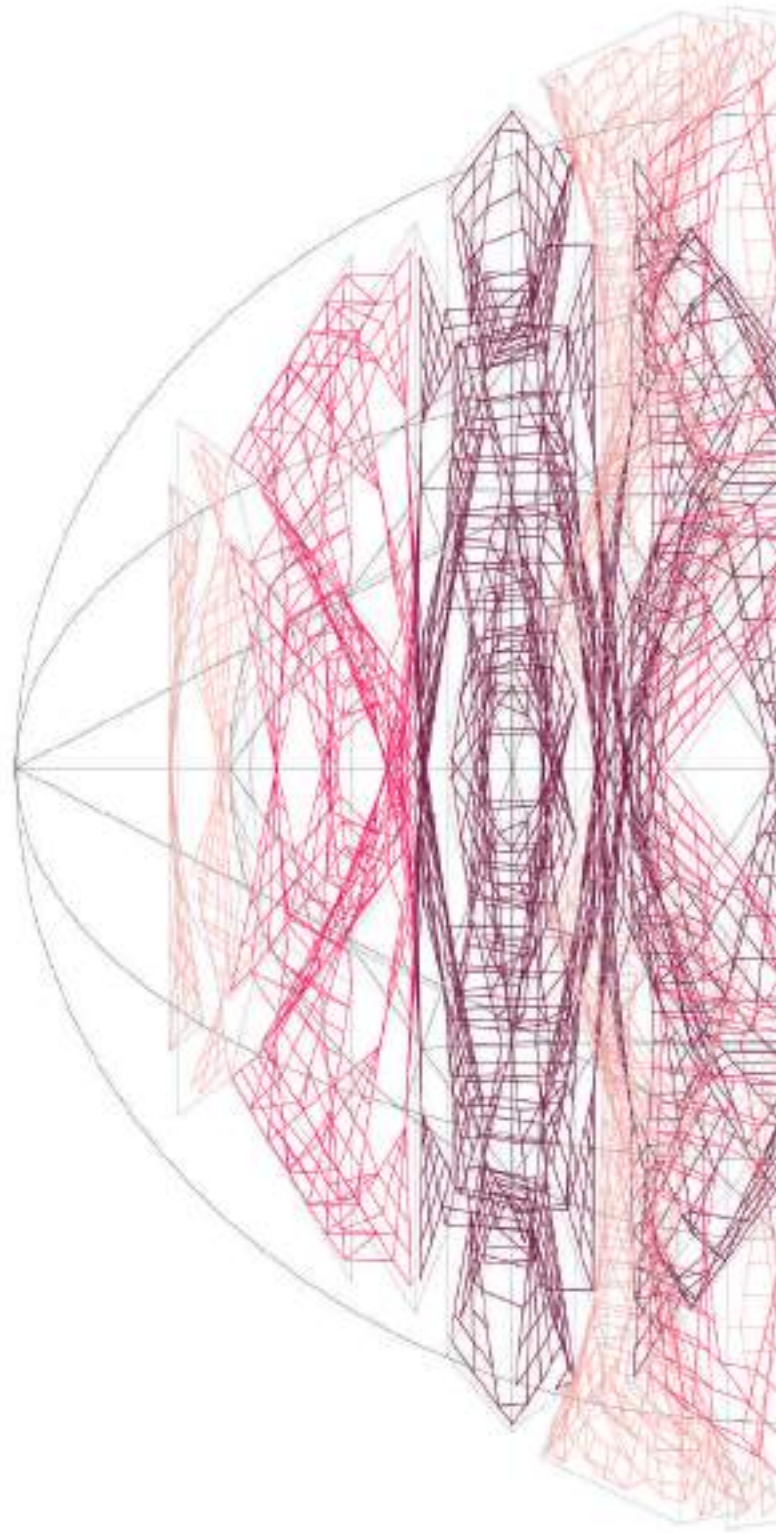
determina en cierta medida, la idea de arquetipo justamente se focaliza en aquello que es transcultural y transhistórico en la organización, de manera que permite a la obra construir su contexto disciplinar en términos puramente arquitectónicos.

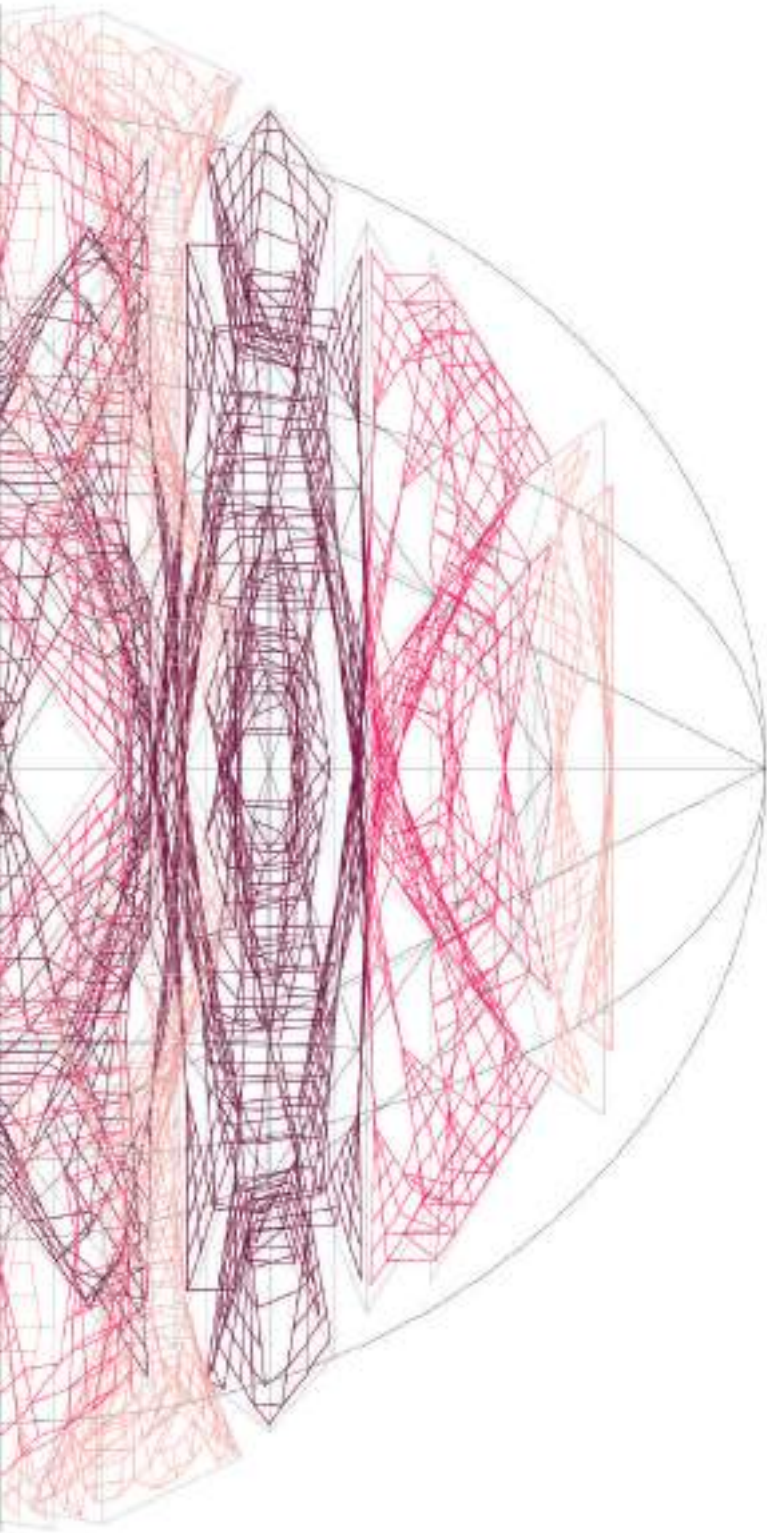
La voluntad de esta metodología no es negar otro tipo de contextos, sino ahondar en términos que le son muy íntimos a la disciplina y que suelen transfigurarse como consecuencias del contexto histórico o social. Es así que los edificios religiosos de organización central del renacimiento no son una consecuencia del humanismo, sino una manera de artificialización arquitectónica a través de modelos organizativos de un cierto antropocentrismo cultural. Tal es así que las obras de organización central siguen presentes como estandartes de condiciones culturales absolutamente disimiles, desde el imperialismo romano, al geocentrismo medieval, pasando por el heliocentrismo renacentista y barroco, el etnocentrismo romántico, al heroísmo moderno. Cada cultura modeliza sus valores de centralidad de maneras específicas, la arquitectura las internaliza mediante linajes organizativos que le son propios a la vez que los actualiza y singulariza en cada obra.

El arquetipo de centralidad lleva embebidos a la vez la magnanimidad de los panteones, sepulcros, templos y basílicas, entremezcladas con las insulas y domus más humildes. El proyecto de la centralidad no busca entonces preponderar aquello que se entiende como monumental sino aquello que, aún desde la mirada más lega, se entiende como arquitectura y no mera construcción, que trasciende a los estilos, a las tecnologías constructivas y aún más radicalmente a los programas arquitectónicos. Templos, aeropuertos, bibliotecas, escuelas, viviendas, museos y ciudades participan del linaje de la organización central que, si bien es amplia performativamente, conserva siempre su radical legibilidad. Aparece claramente como central y más aún aparece, inapelablemente como arquitectura.

Hay organizaciones centrales en todas las épocas y en todas las regiones. No se trata de una condición posible de ser determinada desde el carácter urbano, geográfico o técnico. Justamente, el arquetipo pone de relieve el carácter genérico de la organización y más aún pone en evidencia la banalidad de todo intento de regionalismo y localía. Si bien un arquetipo puede contextualizarse, ese contexto nunca será su razón y modo de ser. Es así, que arquetipo y contexto son en suma opuestos.

Por su parte el arquetipo de centralidad con su rigor geométrico, su escala comúnmente monumental y su atemporalidad rechaza además todo tipo de aproximación funcionalista o fenomenológica, puesto que ese sujeto carente de contexto histórico y dislocado no podría ser insumo del proyecto. El





performative, always retains its radical readability.
It appears clearly as central and even more
appears, unappealable as architecture.

Although an archetype can be contextualized, that context will never be its reason and way of being

There are central organizations at all times and in all regions. It is not a possible condition to be determined from the urban, geographical or technical character. Precisely, the archetype highlights the generic nature of the organization and further highlights the banality of any attempt at regionalism and locality. Although an archetype can be contextualized, that context will never be its reason and way of being. It is so, that archetype and context are altogether opposite.

For its part, the archetype of centrality with its geometric rigor, its commonly monumental scale and its timelessness also rejects all types of functionalist or phenomenological approximation, since that subject lacking historical and dislocated context could not be an input to the project. The proposed archetype is abstract, geometric, systemic and diagrammatic. It value works, avoiding the conjuncture and the anecdotal, appealing to what is transcendent in the organization.

Its abstract nature is processed thanks to the multiscale and exhaustive modeling, which gives first entity to cases that are not normally cited as canonical and much less as archetypal, puts them on equal terms with recognized projects, not as an act of political correctness , but as a recognition of the values that the work has embedded. All cases are unique, have architectural intelligences and are valuable disciplinarily. Mere criticism does nothing but waste the opportunity to learn from them.

The main objective is not the creation of new types or organizations, but to broaden the registry of central organizations and, in a more comprehensive sense, to explain the methodologies with which case studies are used, which are not mere state of the art but founding part of the project.

arquetipo propuesto es abstracto, geométrico, sistémico y diagramático. Pone en valor obras evitando la coyuntura y lo anecdótico, apelando a aquello que es trascendente en la organización.

Su carácter abstracto es tramitado gracias a la modelización multiescalar y exhaustiva, la cual da entidad primero a casos que no son normalmente citados como canónicos y mucho menos como arquetípicos, los pone en igualdad de condiciones con obras reconocidas, no como un acto de corrección política, sino como un reconocimiento de los valores que la obra lleva embebidos. Todos los casos son singulares, poseen inteligencias arquitectónicas y son valiosos disciplinariamente. La mera crítica no hace más que desperdiciar la oportunidad de aprender de ellos.

El objetivo principal no es la creación de nuevos tipos u organizaciones, sino el de ampliar el registro de las organizaciones centrales y en sentido más abarcativo explicitar las metodologías con las que se usan los casos de estudio, los cuales no son mero estado del arte sino parte fundacional del proyecto.

La organización central que transiciona tipológicamente emergente de este proyecto no es ni única, ni novedosa, sino un aporte a la sistematización del pensamiento axiomático de la arquitectura en cuyo linaje este proyecto pretende inscribirse.

Como un todo, se buscan razones, lógicas y procedimientos en arquitecturas que muchas veces son difíciles de explicar, ya sea por su pureza organizativa o transparencia formal, o en el otro extremo por su carácter híbrido, complejo y elusivo. Se emplean para esto métodos comparativos recursivos entre categorías que, ante todo, son diagramáticas para luego volverse discursivas. Su instrumento es la comparación gradual de diagramas, no de discursos sobre obras o categorías a priori. La metodología particular de integración, diferenciación y actualización del modelo busca encontrar determinaciones internas al mismo frente a exterioridades contextuales o programáticas.

Por otra parte, busca generar relaciones complejas y heterogéneas partiendo de premisas y determinaciones geométricas, muchas veces, consideradas rígidas como la simetría o la modularidad. Opera entonces mediante una especie de exuberancia procedimental por iteración y recursividad, más que por una estrategia formalmente complicada de base. Aun así, despliega diferencia y singularidades locales. Aun así, busca desplegar diferencia y singularidades locales.

Si bien, muchas veces, las modalidades de trabajo sistemáticas tienden a postularse como objetivas y distantes, por el contrario, esta tesis busca declarar su admiración y respeto por los autores, proyectistas y obras que contiene.

"Nosotros raras veces hablamos de tradición...raras veces aparece esta palabra si no es en sentido de censura. Sin embargo, si la única forma de tradición, consiste en seguir los caminos de la generación precedente con una





The central organization that typologically emerges from this project is neither unique nor new, but a contribution to the systematization of the axiomatic thought of architecture in whose lineage this project intends to enroll.

The main objective is not the creation of new types or organizations, but to broaden the registry of central organizations

As a whole, reasons, logic and procedures are sought in architectures that are often difficult to explain, either because of their organizational purity or formal transparency, or at the other extreme because of their hybrid, complex and elusive character. For this purpose, recursive comparative methods are used between categories that, first and foremost, are diagrammatic and then become discursive. Its instrument is the gradual comparison of diagrams, not of speeches about works or categories a priori. The particular methodology of integration, differentiation and updating of the model seeks to find determination within internal relations regarding contextual or programmatic externalities.

On the other hand, it seeks to generate complex and heterogeneous relationships based on premises and geometric determinations, often considered rigid as symmetry or modularity. It operates then through a kind of procedural exuberance by iteration and recursion, rather than by a formally complicated basic strategy. Even so, it displays difference and local singularities. Even so, it seeks to display difference and local singularities.

Although, many times, systematic modalities of action tend to be postulated as objective and distant, on the contrary, this thesis seeks to declare their admiration and respect for the authors, designers and architecture projects it contains.

"We rarely speak of tradition... rarely does this word appear if it is not in the sense of censorship. However, if the only form of tradition is to follow the paths of the preceding generation with a timid or blind adherence to their successes, the 'tradition' should not be supported. Tradition cannot be inherited; it can only be obtained through great effort."

Robert Venturi
Complexity and Contradiction in Architecture





El Origen de la Arquitectura
The Origin of Architecture

FERNANDO ALIATA



El Origen de la Arquitectura

The Origin of Architecture

FERNANDO ALIATA

Seminario (Extracto)
Estrategias Proyectuales, del Clasicismo a la Modernidad
Maestría en Investigación Proyectual
Centro POIESIS
Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo
Universidad de Buenos Aires
2019

La definición de arquitectura más conocida es quizá la de William Morris: "La arquitectura es el conjunto de las modificaciones y alteraciones introducidas en la superficie terrestre con el objeto de satisfacer las necesidades humanas, exceptuando sólo al puro desierto." Pero esta no es la definición de los griegos, ni de los humanistas del Renacimiento. Etimológicamente "Arquitectura", nos dice Georges Teyssot, es una palabra compuesta por dos términos griegos que son arché y tektonikos. Tektonikos significa carpintero, constructor, hacedor. La otra palabra es arché, que significa orden, principio, clase. Por lo tanto el arquitecto sería el hacedor que materializa el orden, un orden que no existe en el mundo real.

En efecto, los griegos creían que la naturaleza que vemos es una naturaleza distorsionada. Es decir, lo que percibimos es el reflejo deformado de una naturaleza real que está más allá. Un concepto que inmediatamente relacionamos con la imagen de la caverna de Platón. Una alegoría que intenta convencernos que nuestro mundo material es sólo el conjunto de las sombras proyectadas sobre el fondo de la caverna, ya que la verdadera realidad está fuera de nosotros. De allí que la arquitectura se constituya, desde esta concepción, como una disciplina sacra cuya función es reconstituir, en nuestra naturaleza imperfecta, la naturaleza ideal, el origen perdido, o sea el arché. Esta acción se realiza en el arte o la arquitectura mediante la mimesis. Suele traducirse mimesis por imitación, pero no es literalmente imitación, sino una

The best-known definition of architecture is perhaps that of William Morris: "Architecture is the set of modifications and alterations introduced to the earth's surface in order to meet human needs, except only the pure desert." But this is not the definition of the Greeks, nor of the humanists of the Renaissance. Georges Teyssot tells us that, etymologically, "Architecture" is a word composed of two Greek terms that are arché and tektonikos. Tektonikos means carpenter, builder, maker. The other word is arché, that means order, principle, class. Therefore, the architect would be the maker who materializes the order, an order that does not exist in the real world.

Indeed, the Greeks believed that the nature we see is a distorted nature. What we perceive is the distorted reflection of a real nature that is beyond. A concept that we immediately relate to the image of Plato's cavern. An allegory that tries to convince us that our material world is only the set of shadows cast on the bottom of the cave, since the true reality is outside of us. Hence, architecture is constituted, from this conception, as a sacred discipline whose function is to reconstitute, in our imperfect nature, the ideal nature, the lost origin, that is, the arché. This action is performed in art or architecture through mimesis. Mimesis is usually translated as imitation, but it is not literally imitation, but a tool to act as nature acts. How does the architect or the artist reconstruct that ideal perfect nature conformed by the elementary

herramienta para actuar como la naturaleza actúa. ¿Cómo reconstruye el arquitecto o el artista esa naturaleza perfecta ideal conformada por las figuras geométricas elementales que constituirían la “verdadera” naturaleza? A partir de la taxis. La taxis es el sistema geométrico de grillas y trazados reguladores que permite colocar armónica y matemáticamente estos sólidos en el espacio. Columnas, muros, aberturas, todos los elementos que mediante esta matriz geométrica estarían absolutamente modulados dentro de un sistema de partes codificadas y reconocibles. De allí que, siguiendo a Summerson, podríamos asimilar al clasicismo a un código que opera como un lenguaje. Esta memoria, esta pertenencia genera una característica particular en el clasicismo que implica la posibilidad de reconstruir la totalidad por la parte. Por ejemplo, a partir del tambor de una columna y sus acanaladuras puedo saber a qué orden pertenece, aquello que en la retórica es conocido como sinécdoque. La geometría organizada por la taxis nos permite esa posibilidad. Este es un tipo de práctica que los arquitectos a partir del siglo XV van a desarrollar en sus viajes a Roma al hacer reconstrucciones de las ruinas clásicas desde los fragmentos.

La búsqueda de la perfección también la encontramos en otras artes. Cuando los griegos hacían estatuas no copiaban una persona en particular, sino que utilizaban el torso de uno, los brazos de otro, las piernas de otro, porque buscaban la perfección, querían reconstruir el modelo ideal. Pero en la arquitectura, que no copia directamente a la naturaleza, sino que se constituye a partir de elementos codificados, la geometría cumple el rol de construir un mundo perfecto dentro del mundo, se transforma en una operación de materialización del cosmos ideal que está más allá de nuestro entendimiento cotidiano. Sin embargo, éste no era el concepto que puede extraerse de la obra de Platón. El filósofo griego consideraba que el arte era una copia de tercera categoría. Ya que si el objeto perfecto está en el mundo ideal, el objeto que vemos es lo que se refleja distorsionado en la caverna y el objeto que dibuja el artista es un objeto de ínfima categoría porque es la copia de la copia.

geometric figures that would constitute the “true” nature? From the taxis. The taxis is the geometric system of grids and regulatory paths that allows harmonically and mathematically placing these solids in space. Columns, walls, openings, all the elements that through this geometric matrix would be absolutely modulated within a system of coded and recognizable parts. Hence, following Summerson, we could assimilate classicism to a code that operates as a language. This memory, generates a particular characteristic in the classicism that implies the possibility of reconstructing the totality by the part. For example, from the drum of a column and its grooves I can know to what order it belongs, what in rhetoric is known as synecdoche. The geometry organized by the taxis allows us that possibility. This is a type of practice that architects from the fifteenth century will develop on their trips to Rome by making reconstructions of the classical ruins from the fragments.

The search for perfection is also found in other arts. When the Greeks made statues, they did not copy a particular person, but instead used the torso of one, the arms of another, the legs of another, because they sought perfection, they wanted to reconstruct the ideal model. But in architecture, which does not copy directly from nature, but is constituted from codified elements, geometry fulfills the role of building a perfect world within the world, it becomes an operation of materialization of the ideal cosmos that is beyond our daily understanding. However, this was not the concept that can be extracted from Plato's work. The Greek philosopher considered that art was a third category copy. Since if the perfect object is in the ideal world, the object we see is what is reflected distorted in the cave and the object that the artist draws is an object of very low category because it is the copy of the copy. This concept is going to be modified by the Neoplatonists by saying that, through art, it is possible to approach the ideal since art does not copy the real object but tries to approach the lost order, to that order that is beyond and from it rise to perfection.

When the Greeks made statues, they did not copy a particular person, but instead used the torso of one, the arms of another, the legs of another, because they sought perfection, they wanted to reconstruct the ideal model

Este concepto va a ser modificado por los neoplatónicos al decir que, por medio del arte, es posible acercarse al ideal ya que el arte no copia el objeto real sino que intenta aproximarse al orden perdido, a ese orden que está más allá y de ese modo elevarnos hacia la perfección.

Más allá de esta primera definición y simplificando al máximo, podríamos decir que en nuestro mundo arquitectónico hay dos paradigmas fundamentales: el Clásico y el Moderno. El Clasicismo que se inicia en el siglo XV y que viene a romper un paradigma anterior mucho más difuso, el medieval, y va a durar prácticamente hasta inicios del siglo XX, con el surgimiento del paradigma moderno. La diferencia es que, si bien el paradigma Clásico es un paradigma más unificado que tiende a la homogeneidad de criterios, el Moderno opera como una sucesión de paradigmas solapados en donde no todos están de acuerdo entre sí, hay diferentes grupos que tienen ciertas creencias que siguen ciertos dogmas: organicistas, racionalistas, funcionalistas, se van a dividir y por lo tanto van a coexistir una importante cantidad de paradigmas al mismo tiempo. Podemos decir que el paradigma Clásico es más duradero, más sólido y el paradigma Moderno es mucho más permeable y maleable y se subdivide en varios sub-paradigmas.

Podemos decir que el paradigma Clásico es más duradero, más sólido y el paradigma Moderno es mucho más permeable y maleable y se subdivide en varios sub-paradigmas

El primer quiebre o cambio de paradigma que tiene que ver con esta dualidad de Clásico-Moderno que encontramos en el siglo XV. Podemos decir que en ese momento empieza a constituirse la idea de Arquitectura, es decir, hasta ese momento no podemos concebir la arquitectura como la pensamos de manera moderna. No quiere decir que no haya un arte construido, sino que la forma de construir ese arte no puede ser asimilado a lo que nosotros entendemos por Arquitectura.

Sabemos que durante el período medieval muchos de los oficios y de las profesiones de la cultura romana desaparecen. Las invasiones, la inseguridad, la destrucción del mundo urbano, hace que muchos saberes se fragmenten. En el campo estricto de la construcción no quiere decir que no hubiese maestros que estaban de alguna forma en la conducción de obras, que edificaban espacios artísticamente. Pero el saber se concentraba en los gremios. Había grupos que conocían una determinada cantidad de técnicas que muchas veces se mantenían en secreto, y había maestros de cada una de esas técnicas que compartían el espacio en la obra, en la construcción. Estos maestros circulaban por toda Europa para

Beyond this first definition and simplifying to the maximum, we could say that in our architectural world there are two fundamental paradigms: The Classic and the Modern. Classicism that begins in the fifteenth century and that comes to break a previous paradigm much more diffuse, the medieval, and will last practically until the early twentieth century, with the emergence of the modern paradigm. The difference is that, although the Classic paradigm is a more unified paradigm that tends towards homogeneity of criteria, the Modern operates as a succession of overlapping paradigms where not everyone agrees with each other, there are different groups that have certain beliefs that follow certain dogmas: organicists, rationalists, functionalists, they will be divided and therefore there will coexist an important amount of paradigms at the same time. We can say that the Classic paradigm is more durable, more solid and the Modern paradigm is much more permeable and malleable and is subdivided into several sub-paradigms.

The first break or change of paradigm that has to do with this duality of Classic-Modern that we find in the fifteenth century. We can say that at that moment the idea of Architecture begins to be constituted, that is, until that moment we cannot conceive of architecture as we think of it in a modern way. This does not mean that there was no concept to define art, but that the way of conceiving that notion of art cannot be assimilated to what we understand by Architecture.

We know that during the medieval period many of the trades and professions of Roman culture disappear. Invasions, insecurity, the destruction of the urban world, makes knowledge fragmentary. This does not mean that, in the field of construction, there were no teachers who were in some way in the conduct of works, which built spaces artistically. But knowledge was concentrated in the guilds. There were groups that knew a certain amount of techniques that were often kept secret, and there were masters of each of those techniques that shared the work in the construction. These masters circulated throughout Europe, in the case of Villard de Honnecourt, a kind of proto-architect

We could date the beginning of the Classic paradigm with this character, Filippo Brunelleschi who, in a very particular context in the Florence of humanism is, what we can call, the first architect

capacitarse, es el caso de Villard de Honnecourt, una especie de proto-arquitecto en la época de las grandes catedrales góticas que recorre muchas ciudades tomando nota de las edificaciones y nos ha legado su famoso cuaderno de apuntes. Esto va a ser muy común a lo largo de la historia de la Arquitectura y vamos a verlo en los siglos subsiguientes, de hecho, los grandes maestros iban adquiriendo conocimiento de este modo. Iban de obrador en obrador de las obras más importantes, solicitaban permiso para hacer dibujos, de formas de organización de la planta y alzada, de ornamentos. De esta manera se formaban, ya que no había escuelas, simplemente se sumaban al gremio como aprendices e iban ascendiendo de categoría.

Había una forma de operar que podríamos denominar como paradigma fragmentario. Hay un ejemplo muy claro de esto en la Plaza de San Marco en Venecia. Entre la catedral y el palacio ducal, hay una pequeña torre que se corresponde con los restos del antiguo palacio que se demolió para construir luego el famoso edificio gótico. Este sector, es bastante diferente al resto, y nos muestra la forma de operar de los gremios medievales. Allí vemos una especie de decoración geométrica hecha con los diferentes mármoles de colores, que los venecianos traían en sus viajes de muchas ciudades que se habían convertido en ruinas, sobre todo en Asia menor. A este conjunto heterogéneo se le suma una de las obras expoliadas del Palacio Imperial de Constantinopla durante la Cuarta Cruzada: los Cuatro Tetrarcas que conmemoraban una época en la que el Imperio Bizantino estaba dividido en cuatro sub regiones, comandada por cada uno de estos semi-emperadores. Esta estatua, hecha en pórfido, les gustó a los venecianos, la trajeron en una de sus naves y la colocaron en una de las esquinas de esta torre. Lo que resulta es una especie de patch-work, es decir, no hay ningún control homogéneo y general de la obra. Todo es producto de la casualidad, de encontrar esa estatua, de encontrar diversos mármoles y combinarlos allí a lo largo del tiempo.

Esta idea de discontinuidad está en la base de la arquitectura medieval. Manfredo Tafuri cuenta que cuando el Prior de un convento quería hacer una nueva iglesia, una basílica de tres naves, por ejemplo, primero convocaba a un gremio que hacía las fundaciones con su propio sistema de medidas y se iba, luego venían otros, que eran del gremio de los albañiles que con otras técnicas y sistemas de

at the time of the great Gothic cathedrals that travels through many cities taking note of the buildings and has bequeathed us his famous notebook. This will be very common throughout the history of Architecture and we will see it in the following centuries, in fact, the great masters were acquiring knowledge in this way. They went from work to work to the most important works, requested permission to make drawings, of forms of organization of the plant and elevation, of ornaments. In this way they were instructed, since there were no schools, they simply joined the guild as apprentices and were upgrading.

There was a way of operating that we could call as a fragmentary paradigm. There is a very clear example of this in St. Mark's Square in Venice. Between the cathedral and the ducal palace, there is a small tower that corresponds to the remains of the old palace that was demolished to then build the famous Gothic building. This sector is quite different from the rest, and shows us how medieval guilds operated. There we see a kind of geometric decoration made with different colored marbles, which the Venetians brought in their travels from many cities that had become ruins, especially from Asia. To this heterogeneous group is added one of the plundering works of the Imperial Palace of Constantinople during the Fourth Crusade: The Four Tetrarchs that commemorated a time when the Byzantine Empire was divided into four sub regions, commanded by each of these semi-emperors. The Venetians liked this porphyry made statue, so they brought it in one of their ships and placed it in one of the corners of this tower. What results is a kind of patch-work, that is, there is no homogeneous and general control of the work. Everything is a product of chance, of finding that statue, of finding different marbles and combining them there over time.

This idea of discontinuity is at the base of medieval architecture. Manfredo Tafuri says that when the Prior of a convent wanted to make a new church, a three-nave basilica, for example, he first summoned a guild that made the foundations with its own system of measures and left, then came others, who were from the masons' guild that built brick and stone walls with other techniques and measurement systems, and finally others came with a different measuring system and roofed. That is to say, there was a vague



Fotografía de Fernando Aliata
Pequeña torre entre la catedral y el palacio ducal. Plaza de San Marco, Venecia, Italia.

medición construían paredes en ladrillo o en piedra, y finalmente venían otros con un distinto sistema de medición y techaban. Es decir, había una vaga idea previa de lo que iba a ser el edificio, se podía llegar a hacer una maqueta, pero todo lo iban a ir definiendo los gremios en el momento de la construcción. Esta manera de operar progresivamente fue yendo desde la absoluta heterogeneidad hacia un cierto control. Si volvemos otra vez sobre el palacio ducal vemos que la generalidad representa cierta homogeneidad, pero si vemos la obra en detalle, encontramos, por ejemplo, que los capiteles son todos distintos. Es decir, el resultado material de la obra no está en manos de una sola persona sino de varias. Cada artesano picapedrero hace su capitel, incluso muchas veces lo firma, y siempre es diferente uno del otro. Sin embargo, esto no es un problema, incluso se pueden mezclar capiteles de un templo clásico antiguo con una escultura de un atlante, interpretado por un artista medieval que ya que ha perdido la técnica depurada, la "gracia" de la escultura clásica. O pueden combinar una columna apoyada sobre la figura de un león, que hubiera sido, desde el punto de vista de la tradición de griegos y romanos, una herejía como observamos en el pórtico de San Zeno de Verona. Esta tradición de romper y mezclar, es algo que les va a gustar mucho a los románticos del siglo XIX, pero que, precisamente durante la edad del Humanismo que se inicia en Florencia a principios del siglo XV no era algo apreciable; de hecho, los italianos hablaban, en referencia a estas arquitecturas, como arquitectura de los bárbaros, por ejemplo, al referirse al gótico.

Podríamos fechar el inicio del paradigma Clásico con Filippo Brunelleschi que, dentro de un contexto muy particular en la Florencia del humanismo, es considerado como el primer arquitecto. En realidad, Brunelleschi construye la figura del arquitecto como la entendemos hasta hoy, o como la entendíamos, al menos, durante el siglo XX. Y, por otro lado, crea la idea de proyecto. Proyectar en italiano es "sacar afuera", "tirar las ideas". Significa que una persona puede idear por sí sola, la totalidad de la obra, por fuera de los gremios.

Por entonces Florencia era el hazmerreir de las ciudades italianas. Los florentinos habían construido su catedral con un tambor que debía contener una cúpula de 42 metros de diámetro, una luz que no la podía cubrirse con cimbras, de acuerdo a la tecnología de la época. Brunelleschi propone la idea de levantar la cúpula sin cimbras, haciendo hilada tras hilada avanzando en el espacio. Inventa una serie de aparejos técnicos y máquinas para elevar pesos, para poder construir de esa manera la cúpula de la catedral. Brunelleschi dice entonces que es capaz de realizarlo pero debe hacerse como él dice, él tiene la idea, el secreto. A partir de allí se suceden una serie de peleas con los gremios y con la maestranza de la catedral, al final, termina echando a los artesanos de la obra y contrata a algunos operarios que vienen de Lombardía. Cuando los gremios se enteran de esto, vuelven a la obra, pero ya vuelven como operarios, sin poder de decisión sobre la obra.

previous idea of what the building was going to be, a model could be made, but everything was going to be defined by the guilds at the moment of the construction. This way of operating progressively went from absolute heterogeneity to a certain control. If we return to the ducal palace again, we see that the generality represents a certain homogeneity, but if we see the work in detail, we find, for example, that the capitals are all different. That is, the result is not in the hands of one person but of several. Each stonemason artisan makes his capitel, even many times he signs it, and is always different from each other. However, this is not a problem, you can even mix capitals of an ancient classical temple with a sculpture of an Atlantean, played by a medieval artist who has already lost the refined technique, the "grace" of classical sculpture. Or they can combine a column supported on the figure of a lion, which would have been, from the point of view of the tradition of Greeks and Romans, a heresy as we observe in the portico of San Zeno in Verona. This tradition of breaking and mixing, is something that romanticists of the nineteenth century will like, but that, precisely during the age of Humanism that began in Florence in the early fifteenth century, was not something appreciable; in fact, the Italians spoke, in reference to these architectures, as architecture of the barbarians, for example, when referring to the Gothic.

We could date the beginning of the Classic paradigm with Filippo Brunelleschi who, within a very particular context in the Florence of humanism, is considered the first architect. In reality, Brunelleschi builds the figure of the architect as we understand it until today, or as we understood it, at least, during the twentieth century. And, on the other hand, he creates the idea of the project. To project in Italian is "to take out", "to throw ideas". It means that a person can think for himself the whole work, outside the guilds.

By then Florence was the laughing stock of Italian cities. The Florentines had built their cathedral with a drum that should contain a dome 42 meters in diameter, a light that could not be covered with formwork, according to the technology of the time. Brunelleschi proposes the idea of lifting the dome without formwork, spin after spin advancing in space. He invents a series of technical rigs and machines to lift weights, in order to build the dome of the cathedral in that way. Brunelleschi says then that he is able to do it but it must be done as he says, he has the idea, the secret. From there, a series of fights take place with the guilds and with the cathedral's mastery, in the end, he ends up throwing the artisans out of the work and hires some workers who come from Lombardy. When the unions find out about this, they return to the work, but they return as operators, without decision-making power over the work.

We could date the beginning of the Classic paradigm with this character, Filippo Brunelleschi who, in a very particular context in the Florence of humanism is, what we can call, the first architect

Para poder idear y controlar todo el proceso lo que aparece con claridad es un instrumento que nadie conocía tan a la perfección como Brunelleschi, la perspectiva a un punto. El desarrolla el sistema de la perspectiva cónica a un punto y esto representa una gran revolución porque nos permite representar con exactitud la obra tal como va a quedar. Entonces el arquitecto sabe cómo hacer la obra, él la puede idear, proyectar. Nadie la puede modificar, debe seguir la concatenación natural del proyecto que ha sido pensado y fijado sobre el papel. Este es el principio fundamental. Y la otra cuestión fundamental es la homogeneidad. Porque obviamente Brunelleschi hace todo esto, pero como la mayoría de los humanistas del Siglo XV de Florencia está mirando el pasado, la antigua Roma, incluso hace algunos viajes a Roma a dibujar las ruinas y de esa manera logra entender que no solamente hay una taxis, hay una organización modular estricta y un uso de elementos que constituyen un lenguaje, sino que además descubre la cuestión de la necesaria homogeneidad de las partes.

Alberti, en su famosa definición, afirma que la Arquitectura es un arte en el cual todas las partes conforman una unidad tal que si extraemos una de las piezas, esa unidad se pierde. La fachada del Hospital de los Inocentes es la primera obra que presenta esta homogeneidad. Para los contemporáneos, existen diversos testimonios al respecto, Brunelleschi está reconstruyendo la arquitectura de los antiguos, está volviendo a la edad de oro. Alberti quien continúa con el legado brunelleschiano, construye la mediación entre la idea y la obra desde el dibujo, es decir, el dibujo empieza a tener una importancia cada vez mayor, precisamente porque tiene que respetarse cierta homogeneidad que el mismo diseño y trasmite a los encargados de la obra. La propuesta de Alberti, más que revolucionaria, es resultado de aplicar la taxis clásica a lo existente. Se intenta volver a ese orden perdido, aún en los casos en los cuales hay preexistencias, regularizando, ordenando y racionalizando.

Pero esta transformación verdaderamente revolucionaria del hacer, va a tomar mucho tiempo para poder generalizarse y transformar el campo. Recién a mediados del siglo XVI el código clásico adquiere una sustancia y un vigor tal que transforma enteramente la arquitectura de Occidente.

To be able to devise and control the entire process, what appears clearly is an instrument that nobody knew as perfectly as Brunelleschi, the perspective to one point. He develops the system of the conical perspective to one point and this represents a great revolution because it allows to accurately represent the work as it will appear in the real world. Then the architect knows how to do the work, he can devise it, project it. No one can modify it; it must follow the natural concatenation of the project that has been thought and fixed on paper. This is the fundamental principle. And the other fundamental issue is homogeneity. Because obviously Brunelleschi does all this, but like most of the humanists of the 15th century in Florence, he is looking at the past, ancient Rome, even makes some trips to Rome to draw the ruins and that way he manages to understand that there is not only a taxis, there is a strict modular organization and a use of elements that constitute a language, but also discovers the question of the necessary homogeneity of the parts.

Alberti, in his famous definition, affirms that Architecture is an art in which all the parts make up a unit such that if we extract one of the pieces, that unit is lost. The facade of the Hospital of the Innocents is the first work that presents this homogeneity. For his contemporaries, and there are several testimonies in this regard, Brunelleschi is rebuilding the architecture of the ancients, is returning to the golden age. Alberti who continues with the Brunelleschian legacy, builds the mediation between the idea and the work through the drawing, that is, the drawing begins to gain an increasing importance. Alberti's proposal, rather than revolutionary, is the result of applying the classic taxis to the existing. Attempts are made to return to that lost order, even in cases where there is preexistence, regularizing, ordering and rationalizing.

But this truly revolutionary transformation of making will take a long time to generalize and transform the field. Only towards the middle of the 16th century the classical code acquires a substance and vigor such that it completely transforms the western architecture.

ANT

Especulación Vanucci Made in Architects Grigoriadis

Heróico fanfarrón, armónico estridente, canónico banal,
contradictorio inconsistente, fulminante fugaz, rampante soez,
elevado altanero, intrépido vivo, lúgubre colorido, temperado
templado, expuesto pornográfico, frío cándido, propio ajeno,
conciliador vengativo, amante violador, elocuente entendible,
verosímil posible, increíble ficticio, fascinante sorpresivo,
siempre ahora, estable desafiante, primero contigo, sincero
veraz, obeso raquítico, fructífero erróneo, concreto inefable,
conquistador seductor, efervescente consistente, absoluto
total, infinito fantástico, arquitectónico arquitectura.

03

08

ESPECULACIONES SPECULATIONS

SANTIAGO MIRET
FEDERICO MENICETTI

8

Jan van Eyck. Arnolfini Portrait, Oil on oak panel of 3 vertical boards, 1434
Source website of The National Gallery, London

Especulaciones

La especulación en proyecto no debe ser comprendida como sinónimo de utopía o fantasía, sino como el impulso constante de la condición proyectiva contenida en su coherencia interna. La especulación proyectiva implica un continuo devenir proyecto cargado de alegre imaginación y coherente problematización. El proyecto en arquitectura ha de construir consistencia interna y fundar su tendencia especulativa en razones autónomas respecto de aspectos externos. Es decir, la especulación es válida en tanto es construida coherente y consistentemente según los problemas disciplinares que el proyecto está exponiendo.

La palabra especulación proviene, en verdad, del verbo latino *speculari*, que quiere decir mirar desde arriba, desde el atalaya, en definitiva, es un modo de observación, que permite desde un punto de vista distinto observar lo que de otra manera no se puede ver o es distorsionado por una posición determinada. La especulación es un modo de contemplación, una máquina de producir inteligencia y exploración disruptiva, siempre partiendo de un punto de observación y un marco de exploración. Especular está lejos de la inconsciencia y la relajación, es una observación frenética que desde un punto elevado observa un campo de diferencias centrándose en aspectos disciplinares precisos.

La mera especulación es simple ocurrencia, pero la especulación fundada es proyectividad pura. Lejos de representar una restricción a la creatividad, la especulación es el marco de sentido que habilita a la construcción de novedad. Construir aquello que no se ha fundado con anterioridad, con juvenil entusiasmo y desinteresada entrega es la tarea de la realización especulativa en su devenir proyecto.

Al tiempo que la especulación refiere a un pensamiento espontáneo, desprejuiciado y contingente; implica una reflexión profunda, fundada y problematizada intensamente. Es esta dualidad la que permite considerar el concepto como fundamental en el proyecto de arquitectura, considerando la precisión y rigor necesarios en propuestas que persigan la novedad por medio de ideas, a la vez disciplinares y expansivas.

Project speculation should not be understood as a synonym for utopia or fantasy, but as the constant impulse of the projective condition contained in its internal coherence. Projective speculation implies a continuous becoming project loaded with cheerful imagination and coherent problematization. The architecture project must build internal consistency and establish its speculative tendency autonomous regarding external aspects. That is, the speculation is valid as long as it is constructed coherently and consistently according to the disciplinary problems that the project is exposing.

The word speculation comes, in truth, from the Latin verb *speculari*, which means to look from above, from the watchtower, in short, it is a mode of observation, which allows you to observe from a different point of view what you cannot otherwise see or is distorted by a certain position. Speculation is a mode of contemplation, a machine for producing intelligence and disruptive exploration, always based on an observation point and an exploration framework. Specular is far from unconsciousness and relaxation, it is a frantic observation that from a high point observes a field of differences focusing on precise disciplinary aspects.

Mere speculation is simple occurrence, but founded speculation is pure projectivity. Far from representing a restriction on creativity, speculation is the framework of meaning that enables the construction of novelty. Building what has not been founded before, with youthful enthusiasm and selfless dedication is the task of speculative realization and its future project.

While speculation refers to a spontaneous, prejudiced and contingent thought; at the same time, it implies a deep reflection, argued and intensely problematized. It is this duality that allows the concept to be considered as fundamental in the architecture project, considering the precision and rigor necessary in proposals that pursue novelty through ideas, both disciplinary and expansive.

Project for an automated urbanity
Intermediate Unit 07, Architectural Association School of Architecture, 2018
Professor Marco Vanucci, Student Igor Gola



Antagonismos, Autonomía y
Automatización

Antagonism, Autonomy and
Automation

MARCO VANUCCI
Página 10



Antagonismos, Autonomía y
Automatización

Antagonism, Autonomy and
Automation

MARCO VANUCCI

Basta de lo social... Vamos a deshacernos de la tiranía de la plebe, las masas deben entender que, a través de los medios de comunicación, ya no son consumidores, sino que se consumen, nadie es autor de nada, no se puede dar ninguna obra de arte, Como no se puede producir ninguna obra maestra, a medida que nos reiniciamos continuamente, todo lo que queda es SER una obra maestra

Carmelo Bene

Enough with the social...Let's get rid of the tyranny of the plebs, the masses must understand that, through the media, they are no longer consumers but rather they are consumed, No one is author of anything, no artwork can be given, since it cannot be produced any masterpiece, as we continuously reset ourselves, all that remains is TO BE a masterpiece

Carmelo Bene

La disciplina de la arquitectura se constituye principalmente como un esfuerzo intelectual cuyo objetivo es especular y ofrecer interpretaciones sobre lo que significa albergar, construir, la vida hogareña y las actividades humanas. En lugar de centrarse simplemente en cómo construimos edificios, la arquitectura se preocupa por el por qué construimos. En este sentido, al igual que otros campos del conocimiento, la arquitectura se ocupa en última instancia de las búsquedas fundamentales: lo que significa ser humano, lo que significa domesticar el entorno natural y, a su vez, cómo el entorno artificial domestica nuestra vida colectiva. Por supuesto, la arquitectura se expresa a través de edificios, así como dibujos y palabras que constituyen el mundo de las ideas sobre y alrededor de lo que llamamos arquitectura.

Sin embargo, dicha supremacía intelectual siempre requiere una posición, una hipótesis, un punto de razonamiento, si no una ideología, una "palanca" para cuestionar quién, qué, cómo, dónde y por qué la arquitectura. Como cualquier ideología, la arquitectura siempre está relacionada con su tiempo, las contingencias históricas de nuestra cultura. Ciertamente, la afiliación de la arquitectura con la esfera política tiene una

The discipline of architecture is primarily an intellectual endeavour whose goal is to speculate and offer interpretations on what it means to shelter, to build, to home life and human activities. Rather than focusing merely on how we build buildings, architecture is concerned with why we do build. In this sense, like other fields of knowledge, architecture is ultimately concerned with the fundamental quests: what it means to be human, what it means to domesticate the natural environment and, in turn, how the artificial environment domesticates our collective living. Of course, architecture expresses itself through buildings, as well as drawings and words that constitute the world of ideas about and around what we call architecture.

However, such intellectual supremacy always requires a position, a hypothesis, a point of reasoning if not an ideology, a "lever" to question who, what, how, where and why architecture. Like any ideology, architecture is always related to its time, the historical contingencies of our culture. Certainly, the affiliation of architecture with the political sphere has a long tradition, one which has not

architecture is ultimately
concerned with the fundamental
quests: what it means to be human

larga tradición, que no siempre ha sacado lo mejor de ella. En la segunda mitad del siglo XX, por ejemplo, la arquitectura reflejó claramente la evolución social-económica y cultural de su época. La economía fordista basada en la producción industrial en masa fue fundamental para la difusión del modernismo. La economía del conocimiento posfordista allanó el camino hacia la posmodernidad, mientras que el cambio actual en la 4ta revolución industrial con las nuevas tecnologías digitales y la robótica está abriendo nuevas vías de investigación para la arquitectura de la era digital.

El clima actual, que se caracteriza por la crisis económica y ambiental, plantea muchas amenazas para nuestras sociedades, nuestras ciudades y nuestro medio ambiente. La actualidad requiere una conciencia particular de las oportunidades a nuestra disposición y de las amenazas relativas que enfrentamos. Los arquitectos necesitan tomar una posición, articulando la dimensión política de su trabajo, si no declarando abiertamente su propio credo ideológico. La urgencia de “tomar una posición” frente a los problemas sociales, geopolíticos o ambientales de la actualidad a menudo se valora como una calidad de diseño exclusiva y esencial. La función social de la arquitectura, que abarca aspectos políticos y éticos, a menudo se considera en oposición a las cualidades estéticas, que se consideran subordinadas, si no en abierta oposición a las primeras. Esta es claramente una falsa oposición y tiene que ver con una idea heterodirecta y mal concebida de la arquitectura, y su lugar dentro de la sociedad.

Con demasiada frecuencia, la arquitectura se predica (y, por lo tanto, recíprocamente es criticada), a través de posturas retóricas, como un comentario donde su dimensión política implícita abarca completamente el sentido del propósito y el alcance del trabajo en sí. Este enfoque, a pesar de ser a menudo superficial, reflexiona sobre los aspectos fenomenológicos de la cultura contemporánea y a menudo apunta al propósito didáctico de “hacer el bien”. Esto, requiere una adhesión política a priori, sin la cual nada, o muy poco, tiene sentido.

De hecho, cualquier ideología tiene su propaganda y para que sea eficaz y viable, se debe llegar a un consenso sobre lo que se debe hacer. Sin embargo, el riesgo es que la profesión se convierta en una cámara de eco donde, a pesar del ego hipertrófico de los arquitectos que buscan ser el centro de atención, todos los actores cantan al unísono. La predicción de la extinción de los arquitectos estrella, cuya vanidad se considera inadecuada para enfrentar los desafíos de la actualidad, parece contrarrestada por una tendencia difusa a valorar y recompensar lo idiosincrásico, lo personal, lo individual, a pesar de su mérito real.

always produced the best kind of it. In the second half of the XX Century, for instance, architecture sharply reflected the evolving social-economic and culture of its time. The Fordist economy based on industrial mass production was instrumental to the spread of Modernism. The post-Fordist knowledge-economy paved the way to Post-Modernity, while the current shift on the 4th industrial revolution with new digital technologies and robotics is opening up new avenues of research for the architecture of the digital age.

However, the current climate, which is characterised by the economic and environmental crisis, poses many threats to our societies, our cities and our environment. The current situation calls for a particular awareness of the opportunities at our disposal and of the relative threats we are facing. Architects need to take a position, articulating the political dimension of their work, if not openly declaring their own ideological creed. The urgency to ‘take a position’ towards today’s societal, geo-political or environmental issues is often valued as an exclusive and essential quality of design. The societal function of architecture, which encompasses political and ethical aspects, is often considered in opposition to the aesthetic qualities, which is judged as subordinate if not in open opposition to the former. This is clearly a false opposition and it has to do with a misconceived, heterodirect idea of architecture and its place within society.

All too often architecture is predicated (and thus reciprocally critiqued), through rhetorical postures, as a commentary where its implicit political dimension fully encompasses the sense of purpose and the scope of the work itself. This very approach, despite being often superficial, reflects on the “phenomenological” aspects of contemporary culture and is often aimed at the didactic purpose to ‘do good’. It requires an ‘a priori’ political adherence, without which nothing - or very little - makes sense.

Indeed, any ideology has its propaganda; for it to be effective and viable, consensus must be reached on what has to be done. However, the risk is for the profession to become an echo chamber where, despite architects’ hypertrophic ego seeking the limelight, all actors sing in unison. The predicted extinction of star-architects, whose vanity is deemed unfit to face today’s challenges, seems counteracted by a diffused tendency to value and reward the idiosyncratic, the personal, the individual, beside and despite their real merit.

La función social de la arquitectura a menudo se considera en oposición a sus cualidades estéticas



El calentamiento global, la migración masiva, la escasez de recursos, la escasez de viviendas y la crisis ambiental son cuestiones que se abordan y persiguen como un imperativo moral. Estos temas a menudo se buscan mediante el despliegue de la empatía, lo que implica la capacidad de ponerse en el lugar de otra persona, para sentir su dolor. Si bien esta es una forma efectiva de conquistar el consenso (de los clientes, las partes interesadas y el público en general), nos hace ciegos ante las consecuencias a largo plazo de nuestras acciones. Si bien dudar implica un análisis y una argumentación racional, para persuadir o vencer a los demás, el juego de la creencia empática, a menudo, carece de críticas ingenuas¹.

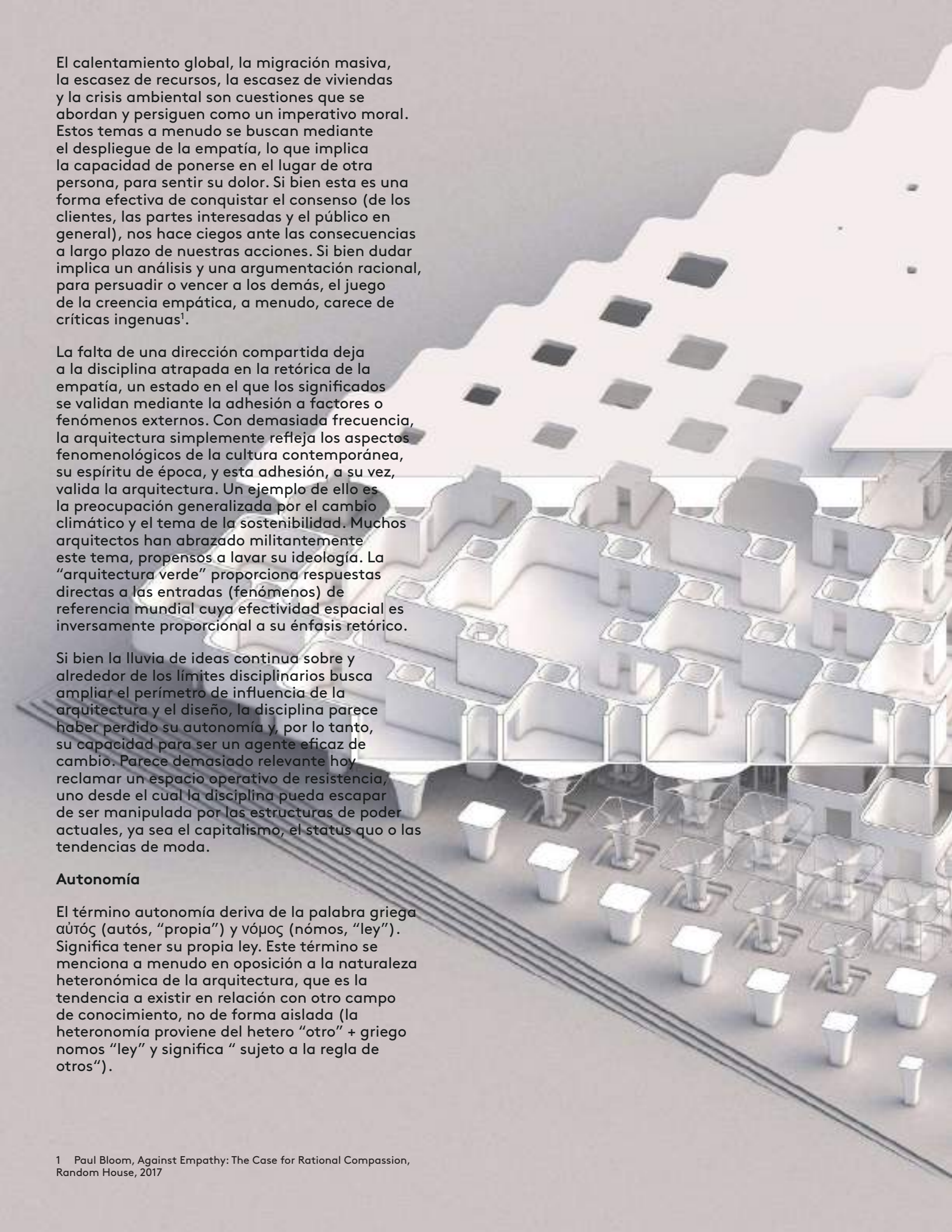
La falta de una dirección compartida deja a la disciplina atrapada en la retórica de la empatía, un estado en el que los significados se validan mediante la adhesión a factores o fenómenos externos. Con demasiada frecuencia, la arquitectura simplemente refleja los aspectos fenomenológicos de la cultura contemporánea, su espíritu de época, y esta adhesión, a su vez, valida la arquitectura. Un ejemplo de ello es la preocupación generalizada por el cambio climático y el tema de la sostenibilidad. Muchos arquitectos han abrazado militantemente este tema, propensos a lavar su ideología. La "arquitectura verde" proporciona respuestas directas a las entradas (fenómenos) de referencia mundial cuya efectividad espacial es inversamente proporcional a su énfasis retórico.

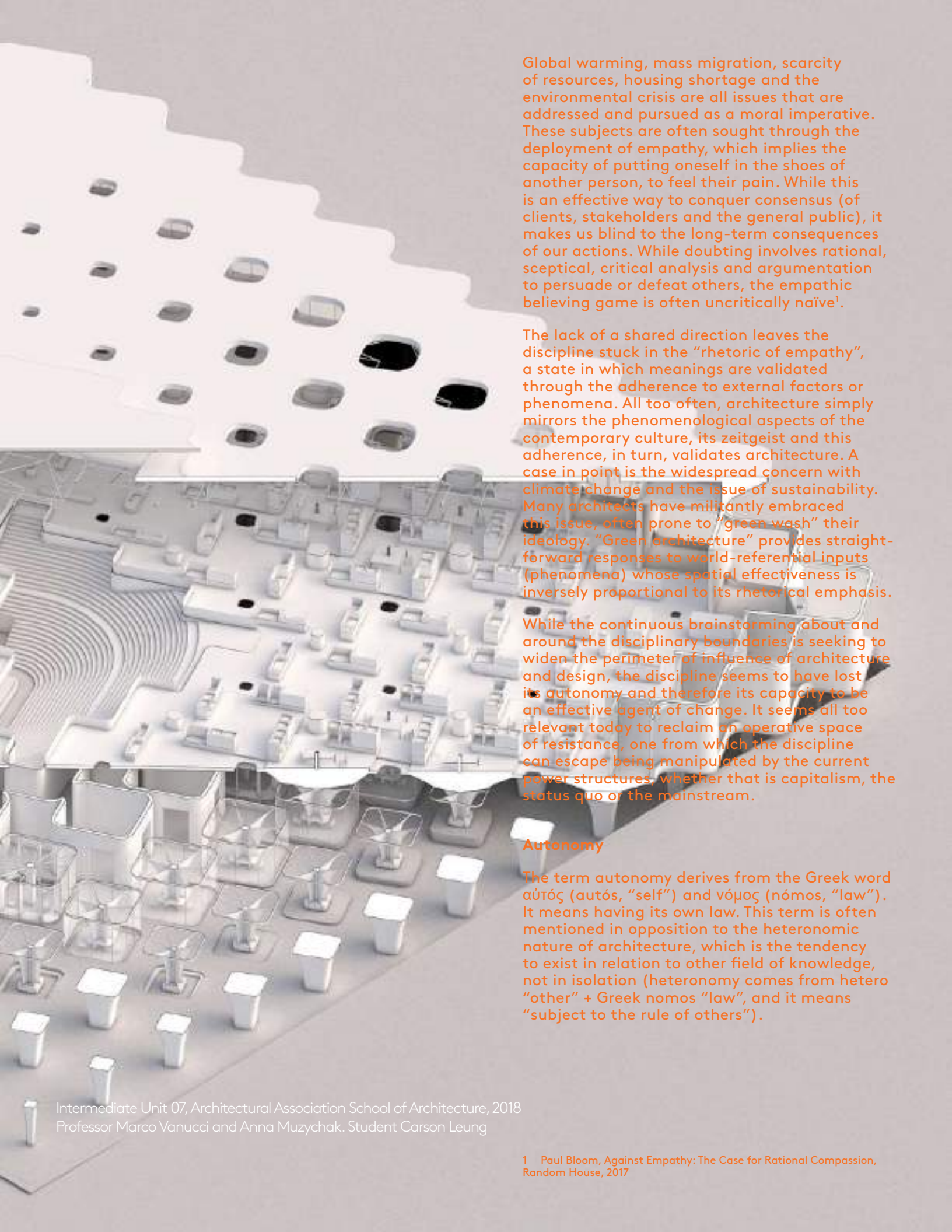
Si bien la lluvia de ideas continua sobre y alrededor de los límites disciplinarios busca ampliar el perímetro de influencia de la arquitectura y el diseño, la disciplina parece haber perdido su autonomía y, por lo tanto, su capacidad para ser un agente eficaz de cambio. Parece demasiado relevante hoy reclamar un espacio operativo de resistencia, uno desde el cual la disciplina pueda escapar de ser manipulada por las estructuras de poder actuales, ya sea el capitalismo, el status quo o las tendencias de moda.

Autonomía

El término autonomía deriva de la palabra griega αὐτός (autós, "propia") y νόμος (nómos, "ley"). Significa tener su propia ley. Este término se menciona a menudo en oposición a la naturaleza heteronómica de la arquitectura, que es la tendencia a existir en relación con otro campo de conocimiento, no de forma aislada (la heteronomía proviene del hetero "otro" + griego nomos "ley" y significa "sujeto a la regla de otros").

1 Paul Bloom, *Against Empathy: The Case for Rational Compassion*, Random House, 2017





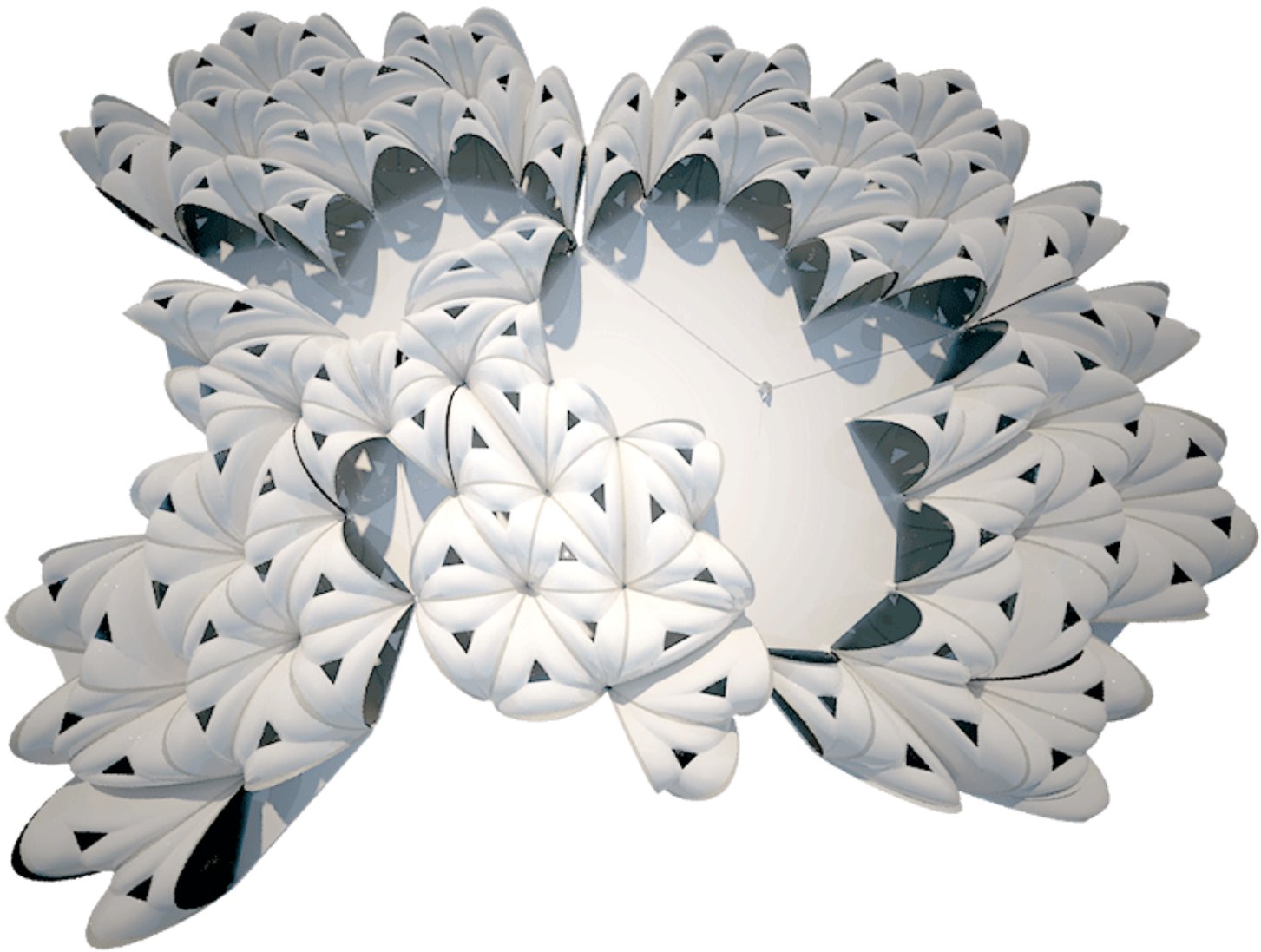
Global warming, mass migration, scarcity of resources, housing shortage and the environmental crisis are all issues that are addressed and pursued as a moral imperative. These subjects are often sought through the deployment of empathy, which implies the capacity of putting oneself in the shoes of another person, to feel their pain. While this is an effective way to conquer consensus (of clients, stakeholders and the general public), it makes us blind to the long-term consequences of our actions. While doubting involves rational, sceptical, critical analysis and argumentation to persuade or defeat others, the empathic believing game is often uncritically naïve¹.

The lack of a shared direction leaves the discipline stuck in the “rhetoric of empathy”, a state in which meanings are validated through the adherence to external factors or phenomena. All too often, architecture simply mirrors the phenomenological aspects of the contemporary culture, its zeitgeist and this adherence, in turn, validates architecture. A case in point is the widespread concern with climate change and the issue of sustainability. Many architects have militantly embraced this issue, often prone to “green wash” their ideology. “Green architecture” provides straightforward responses to world-referential inputs (phenomena) whose spatial effectiveness is inversely proportional to its rhetorical emphasis.

While the continuous brainstorming about and around the disciplinary boundaries is seeking to widen the perimeter of influence of architecture and design, the discipline seems to have lost its autonomy and therefore its capacity to be an effective agent of change. It seems all too relevant today to reclaim an operative space of resistance, one from which the discipline can escape being manipulated by the current power structures, whether that is capitalism, the status quo or the mainstream.

Autonomy

The term autonomy derives from the Greek word αὐτός (autós, “self”) and νόμος (nómos, “law”). It means having its own law. This term is often mentioned in opposition to the heteronomic nature of architecture, which is the tendency to exist in relation to other field of knowledge, not in isolation (heteronomy comes from hetero “other” + Greek nomos “law”, and it means “subject to the rule of others”).



Autonomy has long been discussed as the political tendency of architecture to resist the forces shaping our collective urban condition, through the articulation of an explicit critique or the implicit indifference to the status quo

Se puede argumentar que, si existe una vanguardia estratégica de la estructura de poder actual, se manifiesta en aquellas prácticas que apuntan a ampliar los límites de la arquitectura. Si bien las prácticas de participación, sostenibilidad o compromiso social fueron alguna vez fuerzas detrás de una idea progresiva de la emancipación social, hoy parecen ser funcionales para la perpetración de la corriente principal.

Un antídoto al estado actual de los acontecimientos, es la posibilidad de resistencia. Una forma de resistencia es descubrir las propiedades intrínsecas e irreducibles de la arquitectura, para evocar su autonomía. De hecho, la autonomía implica buscar el significado de la forma arquitectónica antes de que se relacione con su función contextual y social, para buscar lo que queda después de que la arquitectura haya sido desprovista de su significado mundano original.

Si la arquitectura tiene sus propias leyes, ¿cuáles son las leyes de la arquitectura? ¿Cómo contiene la forma un significado que es independiente del contexto en el que opera? ¿Cómo podemos establecer una epistemología de la forma arquitectónica?

Luigi Moretti es el primer arquitecto en abrir su mirada hacia las leyes paramétricas como la clave para desbloquear el potencial autónomo de la forma arquitectónica. Como ferviente y prolífico intelectual, Moretti creía en el poder de la arquitectura para unificar un lenguaje diferente. A través de las páginas de su revista *Spazio*, a partir de su visión del barroco como el comienzo de las expresiones modernas, elaboró una reflexión sobre la integración de las diversas artes basadas en el concepto de la Unidad de las Lenguas.

Moretti es consciente de las diferencias entre los lenguajes expresivos; sin embargo, encuentra en las interrelaciones paramétricas de todos los aspectos de los proyectos, incluidos los parámetros espirituales, sociales y económicos, un lenguaje unificador convergente. La forma se entiende como pura interrelación de diferentes aspectos, donde el orden y la coherencia son resueltos por el arquitecto. Mientras aboga por la llegada de un nuevo paradigma paramétrico, Moretti afirma la centralidad de la figura del arquitecto. En este sentido, anticipa la cuestión de la muerte del autor y toma una posición clara con respecto a la "dictadura del algoritmo" que perseguirá el debate arquitectónico a principios del siglo XXI. No vio la introducción de las computadoras como un regalo para su creatividad individual, sino más bien como una oportunidad para inyectar rigor científico al proceso de diseño de un mundo cada vez más complejo.

En la segunda mitad del siglo XX, mientras que la cuestión de la autonomía se rechazó como un punto de vista político contra el surgimiento del capitalismo triunfante, surgieron nuevos enfoques.

It can be argued that if a strategic avant-garde of the current power structure exists, it manifests itself in those practices aiming at widening the boundaries of architecture. While the practices of participation, sustainability or social engagement were once forces behind a progressive idea of social emancipation, today they seem to be functional to the perpetration of the mainstream.

An antidote to the current state of affairs, lays in the possibility to resist. A form of resistance is to uncover the intrinsic and irreducible properties of architecture, to evoke its autonomy. In fact, autonomy implies searching for the meaning of architectural form before it relates to its contextual and societal function, to look for what's left after architecture is devoid of its original mundane significance.

If architecture has its own laws, what are the laws of architecture? How does form contain meaning that is independent of the context within which it operates? How can we establish an epistemology of architectural form?

Luigi Moretti is the first architect to open up his gaze towards the laws of parametric as the key to unlock the autonomous potential of architectural form. As a fervent and prolific intellectual, Moretti believed in architecture's power to unify different language. Through the pages of his magazine *Spazio*, starting from his view of the Baroque as the beginning of modern expressions, he elaborated a reflection on the integration of the various arts based on the concept of the Unity of Languages.

Moretti is aware of differences between expressive languages; however, he finds in the parametric interrelations of all aspects of the projects, including the spiritual, social and economic parameters, a converging unifying language. In Moretti the form is understood as pure interrelation of different aspects, where order and coherence are resolved by the architect. While he advocates the coming of a new parametric paradigm, Moretti claims the centrality of the figure of the architect. In this sense he anticipates the question of the author's death and takes a clear position regarding the "dictatorship of the algorithm" that will hunt the architectural debate at the turn of the XXI Century. He didn't see the introduction of computers as a treat to his individual creativity but rather an opportunity to inject scientific rigor to the process of designing an increasingly complex world.

In the second half of the XX Century, while the question of autonomy was declined as a political standpoint against the surge of the triumphant capitalism, new approaches emerged. New systematic procedures and algorithmic design methods offered a novel interpretation to the meaning of disciplinary autonomy.

Los nuevos procedimientos sistemáticos y los métodos de diseño algorítmico ofrecieron una interpretación novedosa del significado de la autonomía disciplinar.

El arquitecto Paolo Portoghesi, famoso por ser el primer curador de la Bienal de Arquitectura de Venecia (1982) y, posteriormente, uno de los principales intérpretes del posmodernismo, representa un caso interesante e igualmente inesperado. Entre sus muchos intereses y su ferviente vida intelectual, Portoghesi fue uno de los eruditos más agudos y conocedores de la arquitectura barroca². Menos conocido, pero de ninguna manera menos interesante es el interés de Portoghesi por la historia de la tecnología. En 1965, escribe *Infanzia delle Macchine, Introduzione alla tecnica curiosa*, un ensayo sobre la historia del pensamiento racional³. Para él, Técnica Curiosa es “la máquina diseñada mentalmente antes de ser construida, incluso la máquina como un simple pensamiento e investigada de manera abstracta como una idea”. Portoghesi supera la idea de la tecnología como una simple prótesis del cuerpo humano y abraza la idea de que la máquina “comienza a imponerse como una proyección directa del

Architect Paolo Portoghesi, most famously known for being the first curator of the Venice Architecture Biennale (1982) and subsequently one of main interpreters of Postmodernism, represents an interesting and equally unexpected case in point. Among his many interests and his fervent intellectual life, Portoghesi was one of the sharpest and most knowledgeable scholars of Baroque architecture². Less known but in no way less interesting is Portoghesi’s interest for the history of technology. In 1965, he writes *Infanzia delle Macchine, Introduzione alla tecnica curiosa*, an essay on the history of rational thought³. For him, *Tecnica Curiosa* is “the machine mentally designed before being built, even the machine as a simple thought and investigated abstractly as an idea”. Portoghesi surpasses the idea of technology as a mere prosthesis of the human body and embraces the idea that the machine “begins to impose itself as a direct projection of reasoning or as a fantastic stimulus linked to the mysterious sense of nature, to the desire to discover and celebrate together the secrets of movement, strength and time”.

2 Paolo Portoghesi, *Roma Barocca*, Laterza 1978

2 Paolo Portoghesi, *Roma Barocca*, Laterza 1978

3 Paolo Portoghesi, *Tecnica Curiosa*, Medusa Edizioni 2014

3 Paolo Portoghesi, *Tecnica Curiosa*, Medusa Edizioni 2014



Intermediate Unit 07, Architectural Association School of Architecture, 2018
Professor Marco Vanucci and Anna Muzychak. Student Allister Low

razonamiento o como un estímulo fantástico vinculado al misterioso sentido de la naturaleza, al deseo de descubrir y celebrar juntos los secretos del movimiento, la fuerza y el tiempo ”.

El estudio de las matemáticas, aunque casi completamente ignorado por la historiografía oficial, es una característica muy intrigante del trabajo de Paolo Portoghesi, especialmente en el período comprendido entre las décadas de 1960 y 1970. Durante ese período, Portoghesi elabora su Teoria dei Campi, un estudio sofisticado y elegante sobre la calidad heterogénea del espacio. Según esta teoría, los objetos en el espacio “emanan” una influencia en el entorno circundante, producen un campo que afecta el espacio y, a su vez, se ve afectado.

Portoghesi consideró que los dibujos ortográficos tradicionales eran insuficientes para representar las efímeras cualidades espaciales que quería expresar. Se emplearía una nueva representación esquemática: una serie de dibujos que representan ondas que emanan en círculo alrededor de diferentes puntos centrales. Estos diagramas producen un campo espacial con líneas diferenciadas de intensidades. El campo diferenciado funciona como una plantilla donde se pueden diseñar paredes, particiones y cualidades menos tangibles del espacio, como la luz y el sonido. Por lo tanto, el proyecto está diseñado a través de un diagrama que fomenta

The study of mathematics, although almost entirely overlooked by the official historiography, is a very intriguing feature of the work of Paolo Portoghesi, especially in the period between the decades of 1960 and 1970. During that period, he elaborates his Teoria dei Campi, a sophisticated and elegant study on the heterogeneous quality of space. According to this theory, objects in space “emanate” an influence on the surrounding environment, they produce a field that affects space and, in turn, is affected.

To represent this concept Portoghesi found traditional orthographic drawings insufficient to render the ephemeral spatial qualities he wanted to express. A new diagrammatic representation was to be employed: he produced a series of drawings representing rippling waves emanating in circle around different centre points. These diagrams produce a spatial field with differentiated lines of intensities. The differentiated field works as a template where walls, partitions as well as less tangible qualities of the space, such as light and sound, could be laid out. The project is therefore designed through the medium of a diagram that fosters a differentiated field where various polarities are at play. In this sense, although not developed with computers, the method follows some strictly algorithmic logics.





un campo diferenciado donde varias polaridades están en juego. En este sentido, aunque no se desarrolló con computadoras, el método sigue algunas lógicas estrictamente algorítmicas. El campo, más allá de explorar el potencial de una espacialidad más abierta y porosa, fue explorado más a fondo por Portoghesi como un medio para formular una nueva expresión formal. Aquí, la autonomía de la arquitectura se expresa a través de las leyes y los principios de la lógica formal.

Esta teoría se aplicó en varios proyectos: desde la Casa Andreis hasta la Casa Papanice, desde la Casa Bevilacqua hasta la Iglesia de la Sagrada Familia en Salerno. La articulación de las paredes y la subdivisión del espacio aquí siguen la plantilla construida a través de los círculos. Estas estructuras defienden la libre circulación y establecen un límite muy fluido no solo entre sólido y vacío, sino también entre interior y exterior. La teoría se explica en el volumen *Le Inibizioni dell'Architettura Moderna*, un pequeño folleto publicado en 1972 por Portoghesi⁴. En el texto, Portoghesi aboga por la reappropriación de la historia de la arquitectura sin temor ni inhibiciones, integrando la memoria del pasado con el movimiento moderno. Conceptos como campo, crecimiento, ritmo y proceso se conciben como sistemas de control suave sobre el proyecto

The field, beyond exploring the potential for a more open and porous spatiality, was further explored by Portoghesi as a means to formulate a new formal expression. Here, the autonomy of architecture is expressed through the laws and the principles of formal logic. This theory was applied in various projects: from the Casa Andreis to Casa Papanice, from Casa Bevilacqua to the Sacred Family Church in Salerno. The articulation of the walls and the subdivision of the space here follow the template constructed through the circles. These structures champion free circulation and establish a very fluid boundary not just between solid and void but also between interior and exterior. The theory is explained in the volume *Le Inibizioni dell'Architettura Moderna*, a small pamphlet published in 1972 by Portoghesi⁴. In the book, Portoghesi advocates the re-appropriation of architectural history without fear or inhibitions, integrating the memory of the past with the Modern movement. In the book, concepts such as field, growth, rhythm and process are conceived as systems of soft control over the architectural project which is based on the congruence of the project with rules established a priori. Once the parameters and their behaviour are determined, the system is free to produce the



arquitectónico que se basa en la congruencia del proyecto con reglas establecidas a priori. Una vez que se determinan los parámetros y su comportamiento, el sistema se deja libre para producir las condiciones que mejor se ajusten a los criterios de diseño iniciales asignados. Autonomía, según Portoghesi, significa, por un lado, producir una forma independiente de conocimiento y, por otro, dejar espacio para una composición abierta.

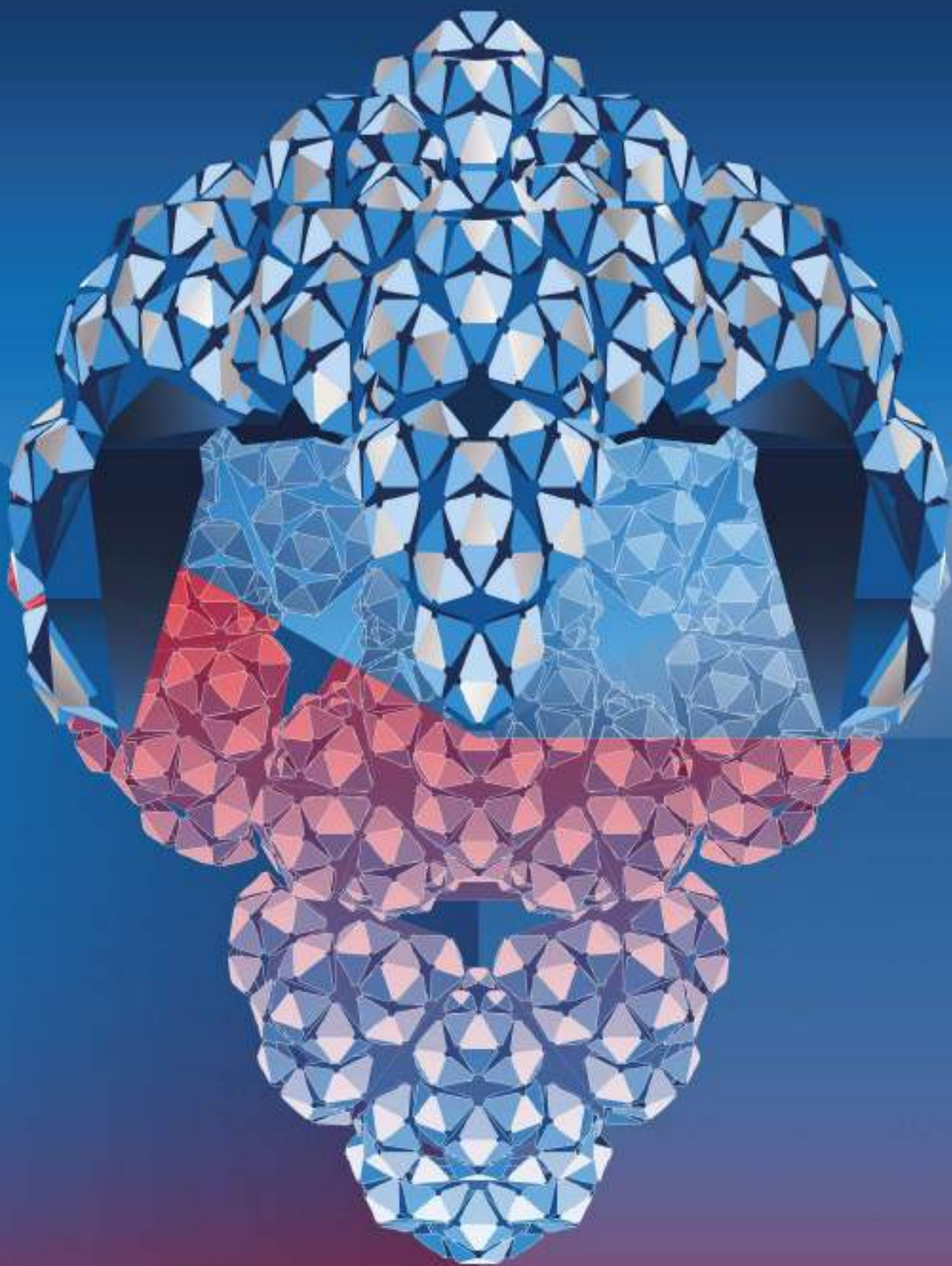
Una forma más radical y duradera de resistencia se encuentra en el trabajo de Peter Eisenman. Desde su tiempo en la Universidad de Cambridge como estudiante de doctorado, el proyecto de Eisenman se centra en el problema de la forma en la arquitectura⁵. Su objetivo es dilucidar un análisis formal de las obras de arquitectura, fuera de los ámbitos perceptivo, metafórico o subjetivo. Eisenman define la arquitectura como una forma tridimensional en el tiempo y el espacio. El volumen arquitectónico de Eisenman se ve afectado por fuerzas internas y externas. No le interesa el aislamiento de la forma individual, sino que desarrolla y analiza un lenguaje de orden que utiliza sólidos geométricos como punto de referencia. Eisenman juxtapone las formas genéricas representadas por las geometrías euclidianas, que son la base de nuestra percepción del espacio, y las formas específicas, que son

conditions that will better fit the initial design criteria assigned. In Portoghesi, autonomy means, on one hand, to produce an independent form of knowledge and, on the other, to leave space for an open composition to emerge.

A more radical and enduring form of resistance is to be found in the work of Peter Eisenman. Since his time at Cambridge University as PhD student, Eisenman's project focuses on the problem of form in architecture. He aims at elucidating a formal analysis of works of architecture, outside the perceptual, metaphorical or subjective realms. Eisenman defines architecture as a three-dimensional form in time and space⁵. The architectural volume for Eisenman is affected by internal and external forces. He is not interested in the isolation of individual form but rather he develops and analyses a language of order which uses geometrical solids as a point of reference. Eisenman juxtaposes the "generic forms" represented by Euclidean geometries, which are at the foundation of our perception of space, and the "specific forms", which are forms that are subject to deformations required to fit a specific site or programmatic brief. For him, form develops from internal and external functional requirements, like syntax and language.

5 Peter Eisenman, *The formal basis of Modern Architecture*. Lars Muller, 2006

5 Peter Eisenman, *The formal basis of Modern Architecture*. Lars Muller, 2006





aquellas que están sujetas a deformaciones requeridas para adaptarse a un sitio específico o requerimiento programático. Para él, la forma se desarrolla a partir de requisitos funcionales internos y externos, como la sintaxis y el lenguaje.

Eisenman se aleja de la idea de la forma como adherente a la realidad. Acepta un concepto de forma que se entiende como agente independiente y autónomo. Para él, la forma es un campo de posibilidades en el que, disuelta cualquier jerarquía, los elementos formales se convierten en índices, libres de cualquier significado. La indexación de la forma de Eisenman utiliza el diagrama como un dispositivo maquínico para registrar la evolución de la forma, que ocurre a través de la mediación de las lógicas intrínsecas y extrínsecas del proyecto arquitectónico. En este sentido, su trabajo anticipa y sienta las bases para el desarrollo del proyecto digital, donde la proliferación procesual y casual de la forma sigue un proceso evolutivo.

Se puede argumentar que lo que hace a Eisenman el padrino del proyecto de autonomía no es solo su rechazo de cualquier significado⁶. Más bien, tiene que ver con la forma en que se produce y comunica el conocimiento en su trabajo. En Eisenman, el conocimiento arquitectónico se produce mediante procesos automatizados por procedimientos, a través de protocolos que escapan a cualquier forma de significación sociopolítica.

Automatización

El nuevo milenio marca un nuevo cambio en la evolución de la arquitectura: la automatización de los procesos de diseño. En la tradición del renacimiento occidental, la arquitectura es un acto de notación, los arquitectos hacían dibujos y el lápiz era la herramienta de trabajo. Tradicionalmente los arquitectos tienen ideas, no construyen⁷. El lápiz traduce estas ideas en dibujos, que son anotaciones técnicas que deben pasarse a los constructores.

Esto se mantuvo hasta hace unos años, cuando, con la introducción de las computadoras, la separación entre diseño y fabricación ha estallado. Hoy en día, el mismo archivo que tenemos en la pantalla de nuestras computadoras se puede usar para producir un dibujo, una imagen o para enviarlo directamente a una máquina para su fabricación. Las computadoras se han convertido en máquinas para pensar, representar, anotar y fabricar. Ya durante el primer giro digital a principios de la década de 1990, la arquitectura y la academia

Eisenman moves away from the idea of form as “adherent” to reality. He accepts a concept of form which is understood as independent and autonomous agent. For him, form is a field of possibilities in which, dissolved any hierarchy, formal elements become indexes, freed from any signification. Eisenman’s indexification of form makes use of the diagram as a machinic devise to record the evolution of form, which happens through the mediation of the intrinsic and extrinsic logics of the architectural project. In this sense, his work anticipates and set the basis for the development of the digital project, where the procedural and casual proliferation of form follows an evolutionary process.

It can be argued that what makes Eisenman the godfather of the project of autonomy isn’t just his refusal of any signification⁶. Rather, it has to do with the way knowledge in his work is produced and communicated. In Eisenman, architectural knowledge is produced by means of procedurally automated processes, through protocols that escape any form of socio-political signification.

Automation

The new millennium marks a new shift in the evolution of architecture: the automation of design processes. In the western renaissance tradition, architecture is an act of notation, architects were making drawings and the pencil was the tool of work. Traditionally architects have ideas, they do not build.⁷ The pencil translates these ideas into drawings, which are technical notations which have to be passed to the builders.

This has held true until a few years ago when, with the introduction of computers, the separation between design and making has imploded. Nowadays, the same file we have on the screen of our computers can be used to produce a drawing, an image or to be sent directly to a machine for fabrication. Computers have become machine to think, to represent, to notate and to fabricate. Already during the first digital turn at the beginning of the 90’s, architecture and academia have experimented file to factory design processes. Nowadays, with the introduction of artificial intelligence, computers are capable of performing operations of decision making that architects have traditionally kept for themselves. Increasingly machines are no longer tools for making but they are increasingly becoming tools for thinking.

6 Pier Vitorio Aureli, “La strategia del rifiuto. Formalismo, testo, autonomia, passività nell’opera di Peter Eisenman”, Peter Eisenman, Tutte le Opere. Electa, 2007

6 P.V.Aureli, “La strategia del rifiuto. Formalismo, testo, autonomia, passività nell’opera di Peter Eisenman”, Peter Eisenman, Tutte le Opere, Electa 2007

7 Mario Carpo, The Second Digital Turn, Design Beyond Intelligence. The Mit Press, 2017

7 Mario Carpo, The Second Digital Turn, Design Beyond Intelligence, 2017

han experimentado procesos de diseño de archivo a fábrica. Hoy en día, con la introducción de la inteligencia artificial, las computadoras son capaces de realizar operaciones de toma de decisiones que los arquitectos tradicionalmente se han reservado. Cada vez más, las máquinas ya no son herramientas para hacer, sino que se están convirtiendo en herramientas para pensar.

Estos dos factores, la automatización de la creación y el pensamiento, cuestionan fundamentalmente el papel del arquitecto tal como lo conocemos e inevitablemente redefinirán su rol. Más importante aún, la automatización está cambiando la forma en que se produce el conocimiento arquitectónico.

La primera ola de arquitectos digitales buscó cambiar la producción en serie fordista (economía de escala) en favor de un nuevo paradigma en el que se pudiera lograr la personalización en masa. La introducción de la máquina digital permitió la producción de diferentes objetos sin costo adicional (economía sin escala). El nuevo cambio digital en la arquitectura se caracteriza por la automatización de los procesos logísticos. Al igual que el centro de almacén de Amazon, donde la inteligencia artificial y el aprendizaje automático están impulsando los sistemas automatizados de distribución para la clasificación de productos, la arquitectura en la era de la automatización se ocupará cada vez más de la personalización masiva de la logística.

En lugar de embarcarse en la tarea de automatizar los varios miles de partes que forman un edificio, se puede pensar que la arquitectura está hecha de menos partes discretas, su sintaxis se reduce a un número finito de componentes cuyo ensamblaje se puede personalizar y recombinar a voluntad. Se presenta una oportunidad en la que la automatización se puede utilizar para repensar la producción de arquitectura y conocimiento arquitectónico, su sintaxis, su lógica, sus modalidades. La automatización de los protocolos de diseño, así como los procesos de fabricación y ensamblaje abren la posibilidad de recuperar una autonomía disciplinar donde la arquitectura es al mismo tiempo abierta y cerrada⁸, operando una distinción entre los aspectos autorreferenciales y los referentes globales.

El diseño computacional, a través de sus métodos rigurosos y abiertos, es capaz de mediar la relación causa-efecto entre las lógicas intrínsecas y extrínsecas del proyecto arquitectónico. Se puede alcanzar un nuevo grado de complejidad donde la arquitectura puede adherirse mejor a la forma siempre cambiante del mundo mientras conserva, al mismo tiempo, su autonomía.

These two factors, the automation of making and thinking, are fundamentally questioning the role of the architect as we have known it and will inevitably redefine its role. More importantly, automation is changing the way architectural knowledge is produced.

The first wave of digital architects sought to shift the Fordist serialised mass-production (economy of scale) in favour of a new paradigm where mass customisation could be achieved. The introduction of digital machine allowed for the production of different object at no additional cost (economy without scale). The new digital shift in architecture is characterised by the automation of logistic processes. Similar to the Amazon' fulfilment centre where artificial intelligence and machine learning are driving the automated systems of distribution for the sorting of goods, architecture in the age of automation will increasingly deal with the mass customisation of logistics.

Rather than embarking in the task of automating the several thousand parts forming a building, the architecture can be thought of being made of fewer discrete parts, its syntax reduced to a finite number of component parts whose assembly can be customised and recombined at will.

An opportunity arises, one where automation can be used to rethink the production of architecture and architectural knowledge, its syntax, its logic, its bones. The automation of design protocols, as well as fabrication and assembly processes open up the possibility to regain a disciplinary autonomy where architecture is at the same time open and close⁸, operating a distinction between self-referential and world-referential aspects.

Computational design, through its rigorous and open-ended methods, is capable to mediate the cause-effect relationship between the intrinsic and extrinsic logics of the architectural project. A new degree of complexity can be reached where architecture can better adhere to the ever-changing shape of the world while maintaining its autonomy.





10

Kaohsiung Pop Music Center
Kaohsiung Pop Music Center

MADE IN ARCHITECTS



Kaohsiung Pop Music Center
Kaohsiung Pop Music Center

MADE IN ARCHITECTS

El proyecto propone un urbanismo responsable basado en la heterogeneidad del programa, la porosidad urbana y la adaptabilidad. La intervención emerge como un tejido que se convierte en parte de la vida en la ciudad ofreciendo espacios cotidianos a los habitantes de Kaohsiung.

El proyecto genera tres zonas:

Zona 01. Esta zona se articula con el área de actuación al aire libre para 12000 personas, la sala de espectáculos para 5000 y el área de exhibición de música pop como un gesto continuo que se completa con dos torres, una de 113 metros de altura y la otra de 83.

Zona 02. Esta área agrega un mercado nocturno al programa original de la organización, un elemento distintivo de la cultura taiwanesa, donde las personas pueden reunirse, disfrutar del ambiente, comer, comprar o simplemente observar.

Zona 03. Esta zona de carácter longitudinal conecta dos polos importantes de atracción, la nueva estación de ferrys en el lado sur y el nuevo mercado nocturno en la parte norte.

La naturaleza simbólica de este proyecto no es el hecho de que las torres puedan parecer olas, o que la intervención pueda recordar un paisaje marino, sino que el proyecto y sus diversas instancias programáticas se incorporan gradualmente a la ciudad como un lugar lleno de vida y de posibilidades de uso y disfrute.

Made In Architects lo integran Manuel Alvarez Monteserín y Beatriz Pachón, junto con Javier Simó, Lain Sa-trustegui y Guiomar Contreras, y con el apoyo del estudio de arquitectura madrileño Leon11. Tras pasar a la segunda fase, quedando cinco seleccionados de entre más de 150 estudios, se asocian con el estudio taiwanés HOY arquitectos y consultorías internacionales como ARUP, BOMA y Xu acoustique, entre otras.

The project proposes a responsible urbanism based on the heterogeneity of the program, the urban porosity and the adaptability. The intervention becomes part of the everyday life of the city offering daily spaces to the habitants of Kaohsiung.

The project generates three zones:

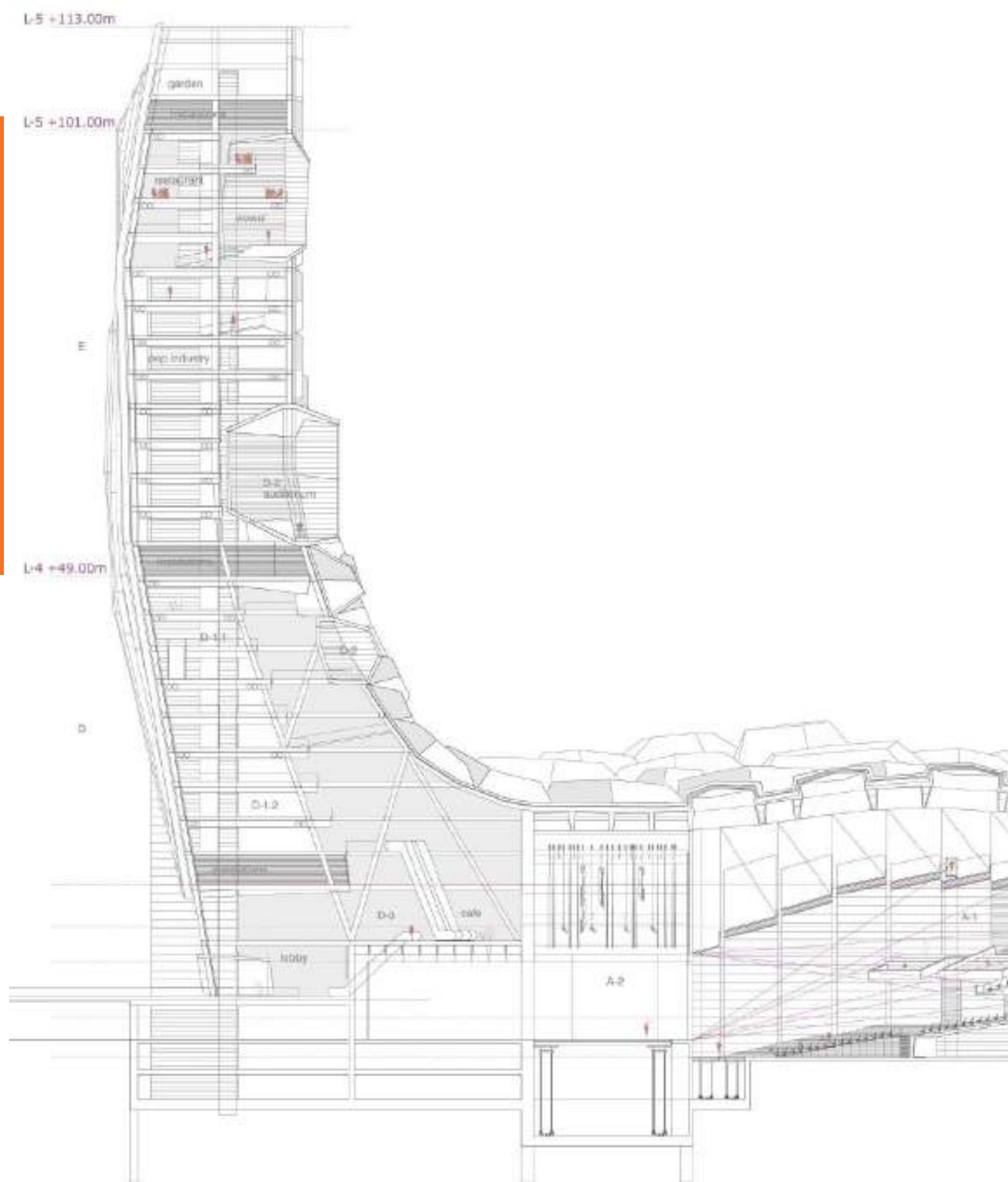
Zone 01. This zone is articulated with the Outdoor Performance Area for 12 000 people, the Large Performance Hall for 5000, and the Pop Music Exhibit Area as a continuous gesture that is finished off by two towers, one 113 meters high and the other one 83 meters high.

Zone 02. This area adds a Night Market to the original program of the organization, a distinctive element of the Taiwanese culture, where people can gather, enjoy the atmosphere, eat, buy or just observe. This way the activity in the bay is guaranteed every day of the year.

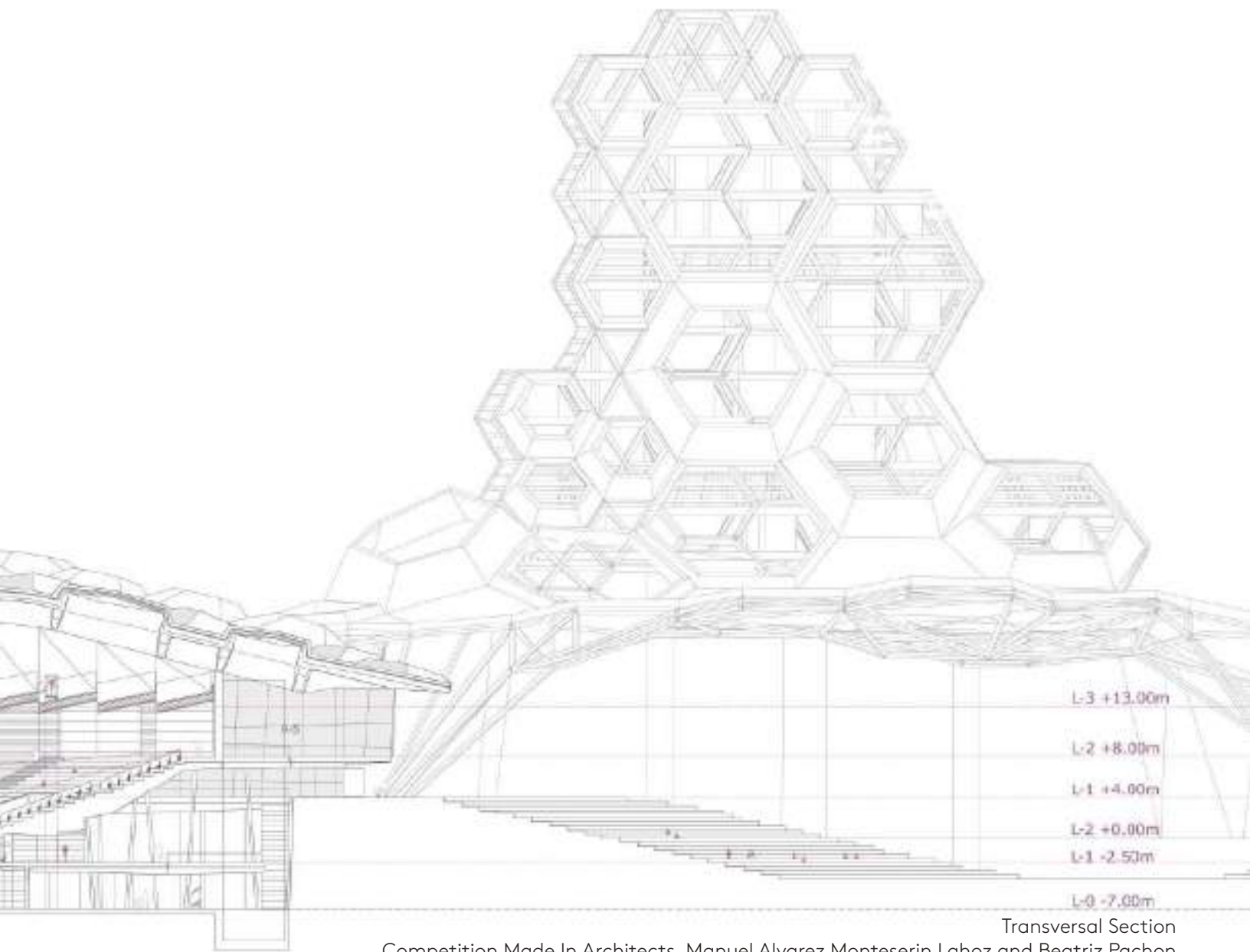
Zone 03. This zone of longitudinal character connects two important poles of attraction, the new station of ferrys in the southern side, and the new night market in the northern part.

The symbolic nature of this project is not the fact that the towers could look like waves, or that the intervention can remind a seascape, but that the project is gradually incorporated into the city as a place full of life and of possibilities of use and enjoyment.

Made In Architects is Manuel Alvarez Monteserín and Beatriz Pachón, together with Javier Simó, Lain Sa-trustegui and Guiomar Contreras, and with the support of the Madrid architecture studio Leon11. After moving to the second phase, with five selected projects from more than 150 proposals, they associate with the Taiwanese study TODAY architects and international consultancies such as ARUP, BOMA and Xu Acoustique, among others.



The symbolic nature of this project is not the fact that the towers could look like waves, or that the intervention can remind a seascape, but that the project is gradually incorporated into the city as a place full of life and of possibilities of use and enjoyment



Transversal Section

Competition Made In Architects, Manuel Alvarez Monteserin Lahoz and Beatriz Pachon
Project Manuel Alvarez Monteserin Lahoz + Made In Architects | Partners EDDEA | Local Partner Habitec

海運部將以內海港口為基礎發展外，也將為海運的附加產業，歡迎人們來開發建設。

This tower will become a distinguished landmark in Kaohsiung. They will be the lighthouse in the harbor, welcoming city visitors when you look the city from the sea.

同有金海村，海安公
益中心則於村東邊開
闢荒地，建設農家樂
基地，吸引遊客前往
遊玩。

When there aren't performance areas one may be enjoyed as part of public green space connected to adjacent commercial areas, making up an open continuum to the sea.

制訂目標與策略時，應考慮以下因素：

When there are major performances, the area is swamped by people, spots and music.

在第三區的時候，謝赫羅列斯在該區地帶設置了路障，一切入口都封鎖在路障上，他加沙區所有進口車輛均受到檢驗，裝載貨物的卡車被禁止進入，禁止小販進城。

第三點是應瞭解的九種語言。這裏要說明的是第二點所講的，其中提到的九種語言在演講中難免，對非英語的聽眾來說會覺其言之無物。

contact: info@nrc.ca

night school

spreads to the sea, the

The green space is the third area, known as a *hyalocline* which serves as the seashore. Above the small performance beds, like huge green rocks, *Nachschau* children find a quiet place to enjoy the sunset. Visitors may also walk between these "rocks" through little paths with roadside vegetation going down to the seashore.

Third area is covered with two cultural walks which covers the distance from Konigsburg Park Terminal to the Night Market in the second expo. One of them, indoor, gives access to the small performance hall and will be also a good place for an exhibition. The other one, outdoor, will be dotted with street music and public art.







Competition Made In Architects, Manuel Alvarez Monteserin Lahoz and Beatriz Pachon
Project Manuel Alvarez Monteserin Lahoz + Made In Architects | Partners EDDEA | Local Partner Habitec
Photography Kevin Phua





Competition Made In Architects, Manuel Alvarez Monteserin Lahoz and Beatriz Pachon
Project Manuel Alvarez Monteserin Lahoz + Made In Architects | Partners EDDEA | Local Partner Habitec
Photography Yi-Hsien Lee





Competition Made In Architects Manuel Alvarez Monteserin Lahoz and Beatriz Pachon
Project Manuel Alvarez Monteserin Lahoz + Made In Architects | Partners EDDFA | Local Partner Habitec
Photography Yi-Hsien Lee



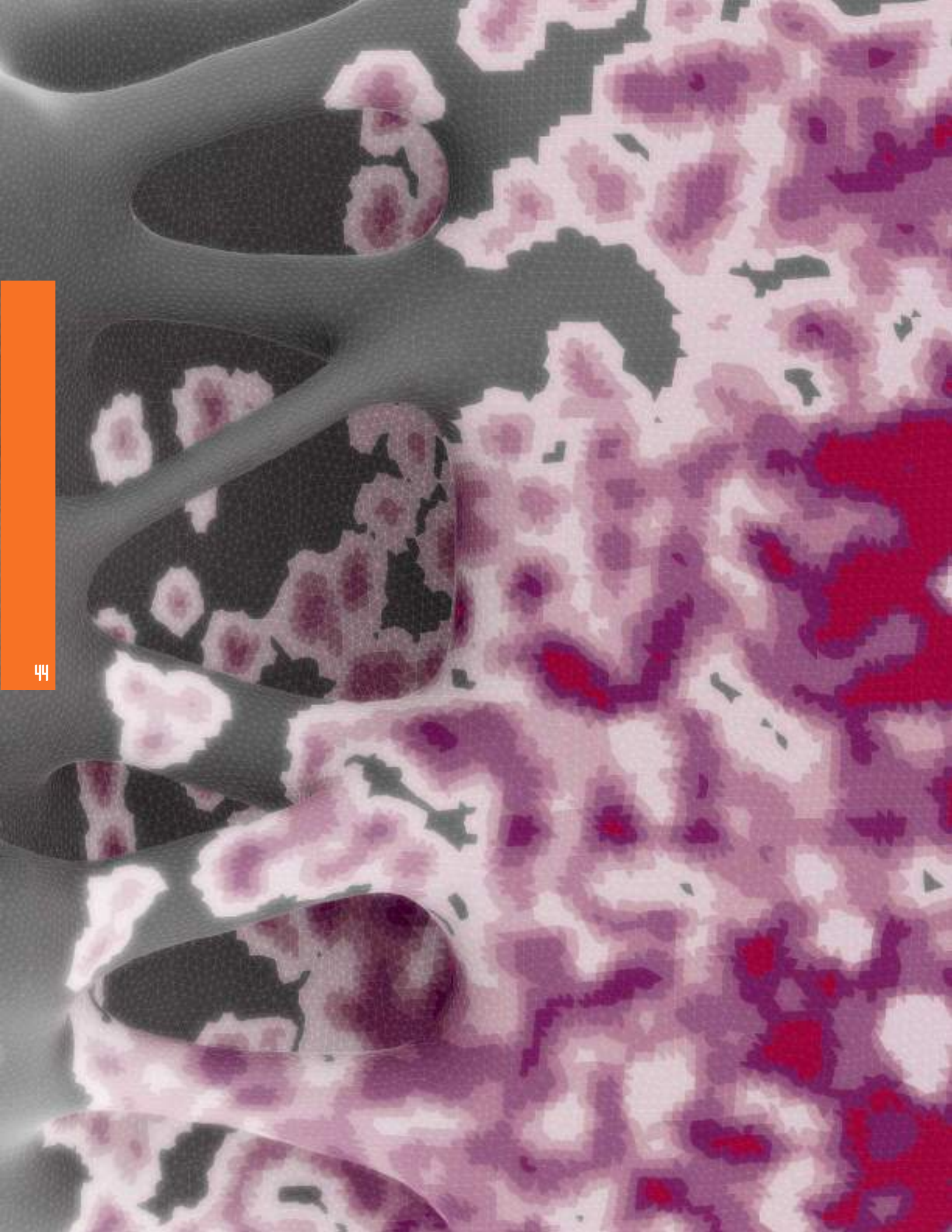
Competition Made In Architects, Manuel Alvarez Monteserin Lahoz and Beatriz Pachon
Project Manuel Alvarez Monteserin Lahoz + Made In Architects | Partners EDDEA | Local Partner Habitec
Photography Yi-Hsien Lee



Competition Made In Architects, Manuel Alvarez Monteserín Lahoz and Beatriz Pachón
Project Manuel Alvarez Monteserín Lahoz + Made In Architects | Partners EDDEA | Local Partner Habitec
Photography Yi-Hsien Lee



El proyecto propone un urbanismo responsable basado en la heterogeneidad del programa, la porosidad urbana y la adaptabilidad. La intervención emerge como un tejido que se convierte en parte de la vida en la ciudad ofreciendo espacios cotidianos a los habitantes de Kaohsiung



11

Multi-Material
Multi-Material

KOSTAS GRIGORIADIS



Multi-Material Multi-Material

KOSTAS GRIGORIADIS

Teniendo en cuenta los avances recientes en la ciencia de los materiales, el proyecto propone un método novedoso de diseño con un tipo de material que se conoce como functionally graded material (FGM). FGM consiste en series de sub-materiales continuamente fusionados en forma de gradiente volumétrico, sin la necesidad del uso de conexiones mecánicas.

Una crítica planteada por los escasos métodos para diseñar con FGM es la falta de consideración del comportamiento material cuando se le atribuye sub-materialidad. Lo que se propone efectivamente como una contra técnica es utilizar simulaciones de dinámica de fluidos computacional (CFD) para emular la fusión de materiales en función de sus propiedades físicas. El objetivo principal, es formular un marco epistemológico correspondiente al uso de CFD en el diseño de materiales múltiples.

La presente investigación se enfoca en la problemática del ensamblaje del vidrio y el aluminio con un panel de curtain wall unificado. La composición basada en componentes de este sistema de fachada está asociada con problemas tales como procesos de producción peligrosos para el medio ambiente y fallas posteriores a la instalación. Una conexión FGM continua sin componentes de conexión eliminaría estos problemas, lo que permitiría un gran ahorro de energía, al tiempo que una mayor personalización del diseño de los paneles.

La investigación identifica los materiales apropiados que se pueden mezclar para generar la pieza, describe la forma del contenedor digital en el que puede tener lugar la mezcla de submateriales, analiza las técnicas de fabricación de FGM existentes y la carga estructural en el panel para asignar las fuerzas que afectan la simulación, y establece criterios para determinar la simulación. Esto es seguido por flujos de trabajo computacionales a medida para visualizar la conexión FGM resultante, así como para imprimirla en 3D en un material múltiple.

La contribución original resultante de la investigación es un modelo de proceso mutable creado en un software 3D comercial que se puede ser utilizado en una computadora portátil estándar para diseñar con FGM.

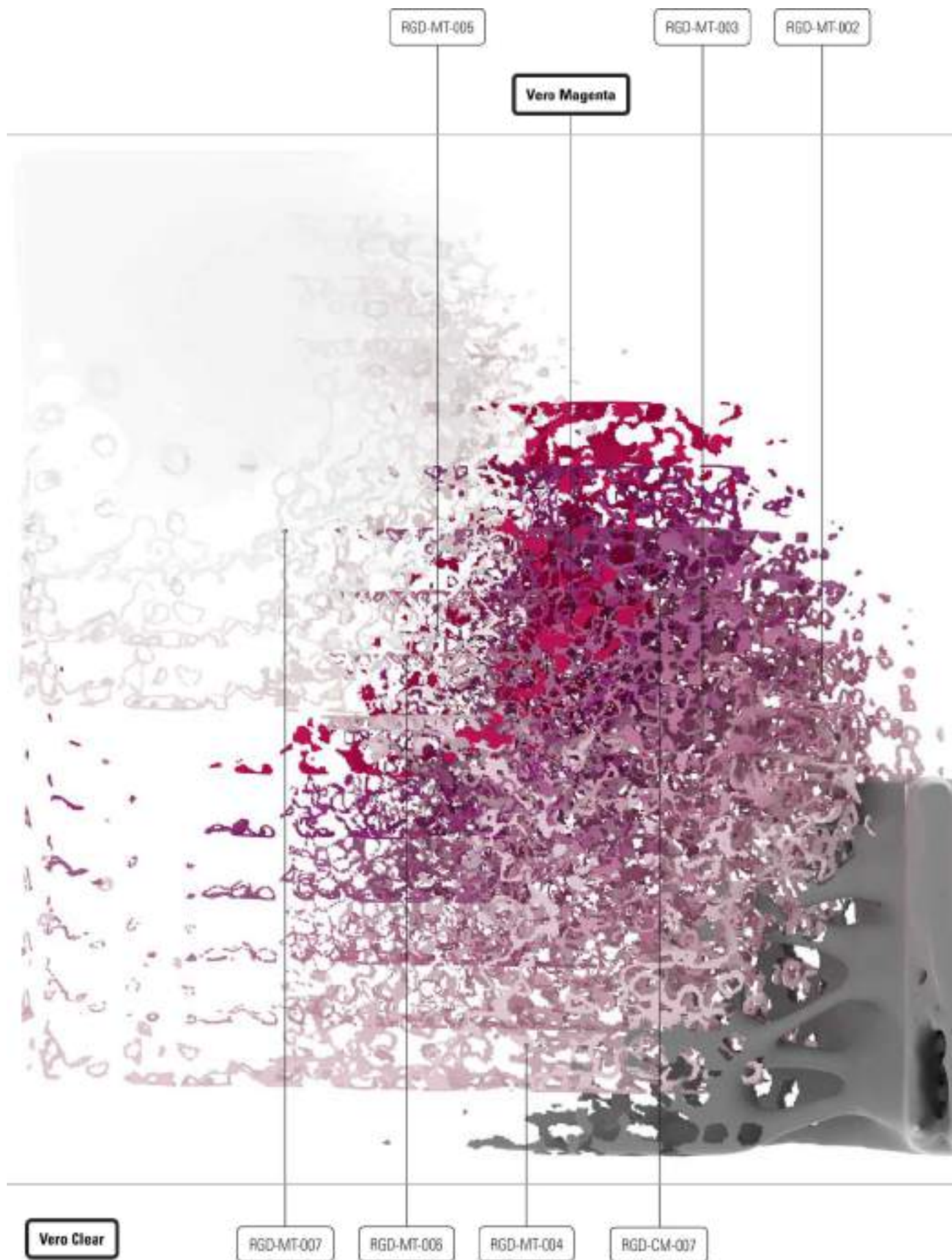
Considering recent advances in material science, the project proposes a novel method of designing with a type of material that is known as functionally graded (FGM). FGM consist of sub-materials continuously fused together in a gradient manner in one volume, without the use of mechanical connections.

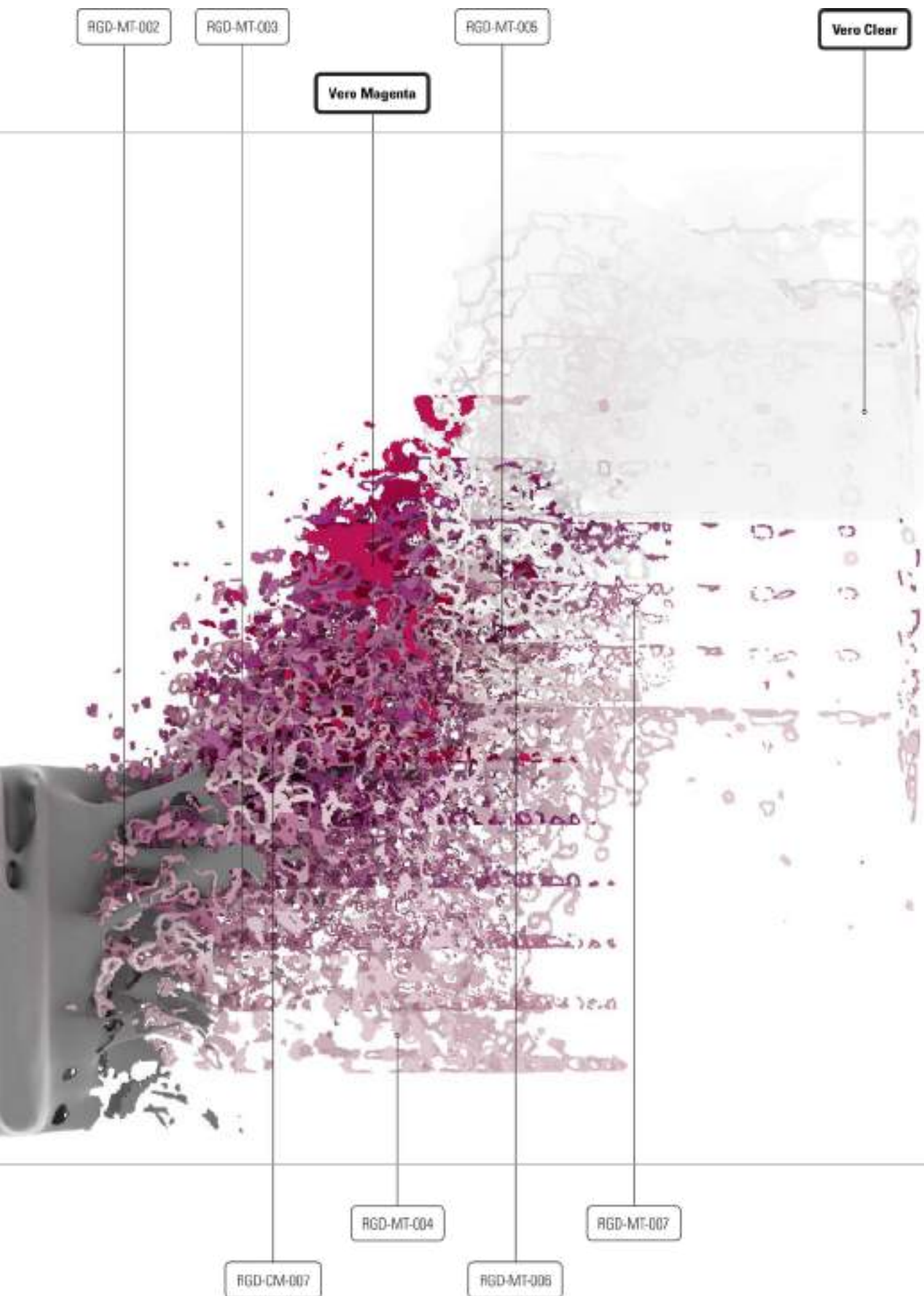
A criticism posed of the scant methods for designing with FGM in the computer is that they do not consider material behaviour when attributing sub-materiality. What is effectively proposed as a counter technique is to use computational fluid dynamics (CFD) simulations to emulate the fusion of materials based on their physical properties. The main objective in effect, is to formulate an epistemological framework corresponding to the use of CFD in multi-material design.

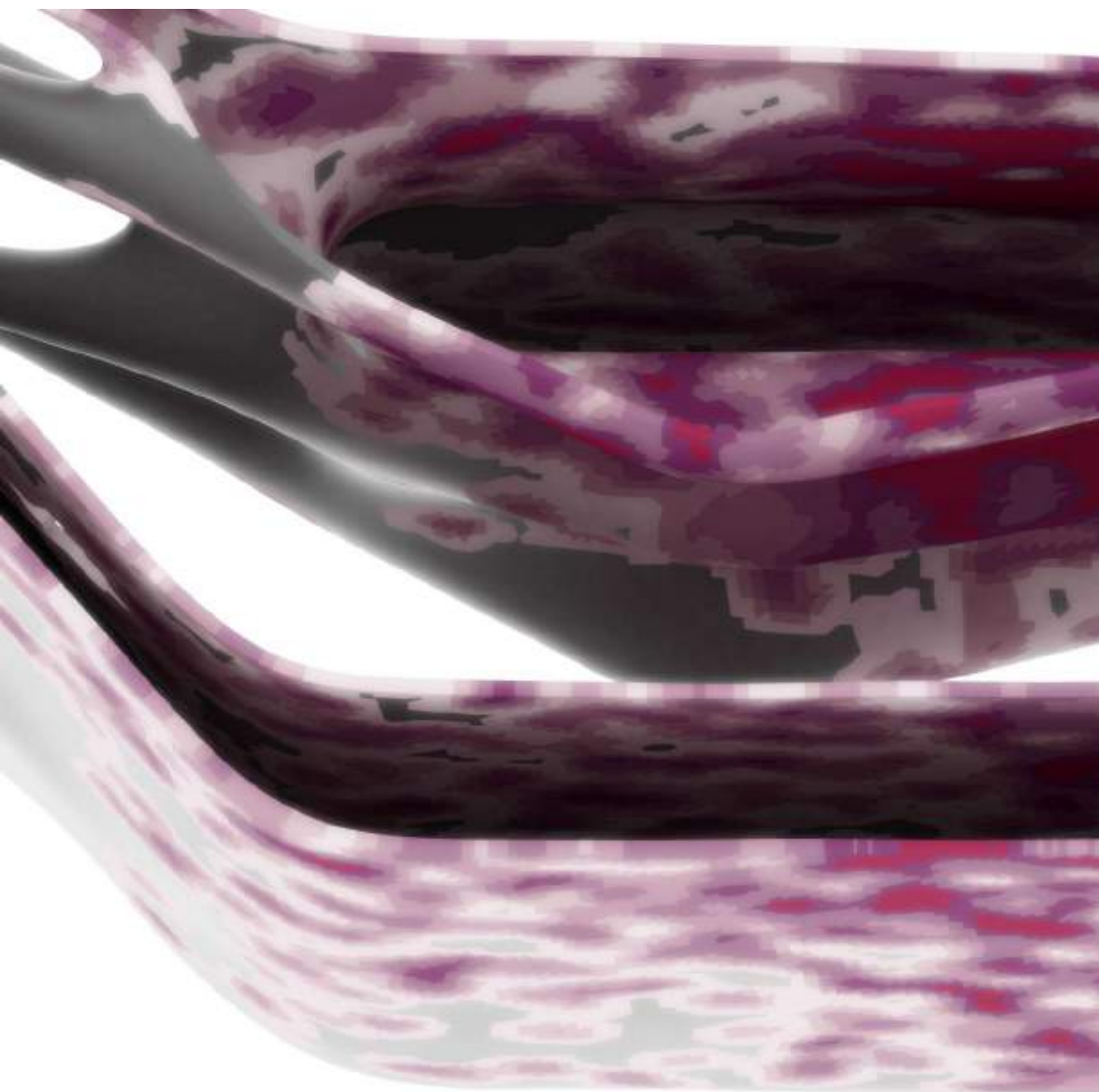
This method is targeted to the area where glass and aluminium frame connect in a unitised curtain wall panel. The component-based make-up of this facade system is associated with problems such as environmentally hazardous production processes, and post-installation failures. A component-less, continuous FGM connection would eliminate these issues, enabling radical energy savings, while allowing for greater design customisability of the panelling.

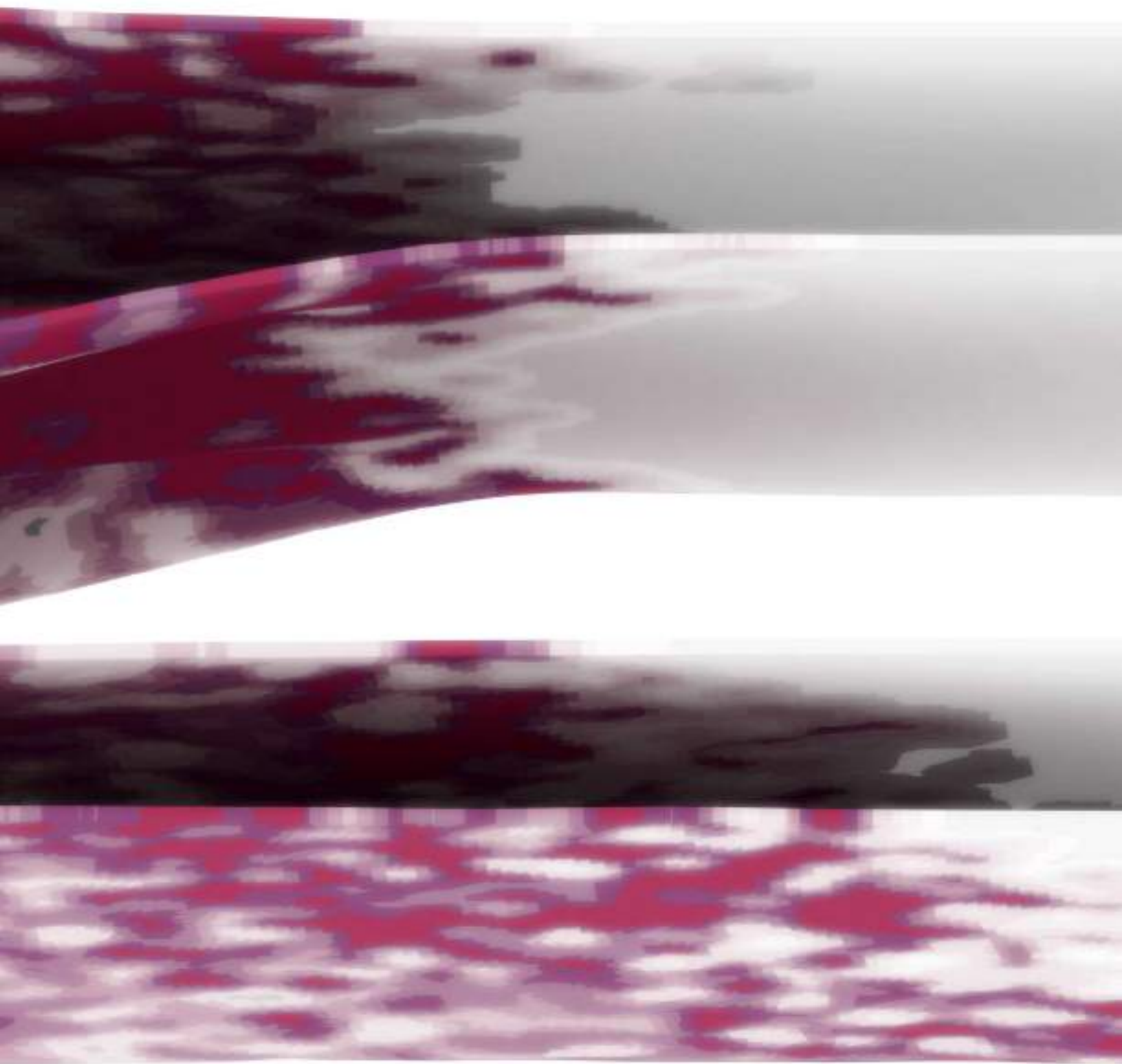
The research identifies appropriate materials that can be mixed to generate the part, describes the form of the digital container that sub-material blending can take place within, analyses existing FGM manufacturing techniques and structural loading on the panel to assign the affecting forces in the simulation environment, and sets out criteria for terminating the simulation. This is followed by bespoke computational workflows to visualise the resulting FGM connection, as well as to 3D-print it in a multi-material.

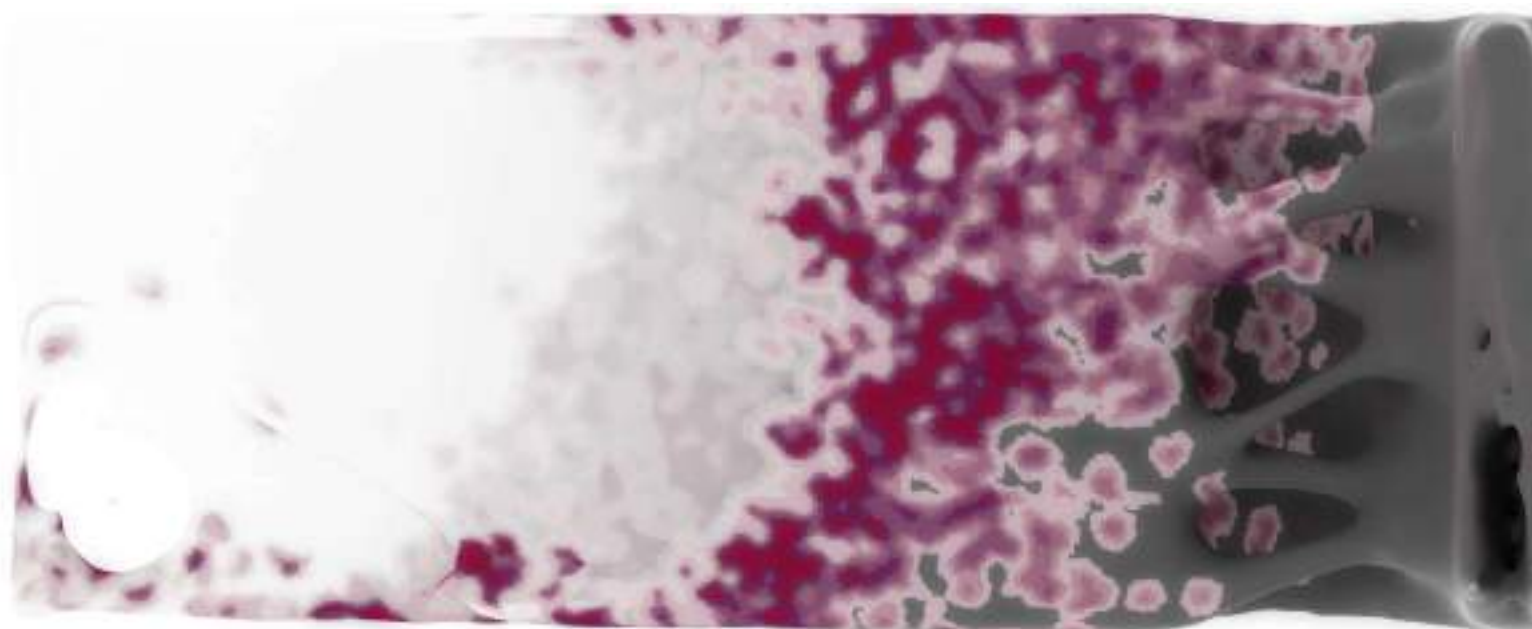
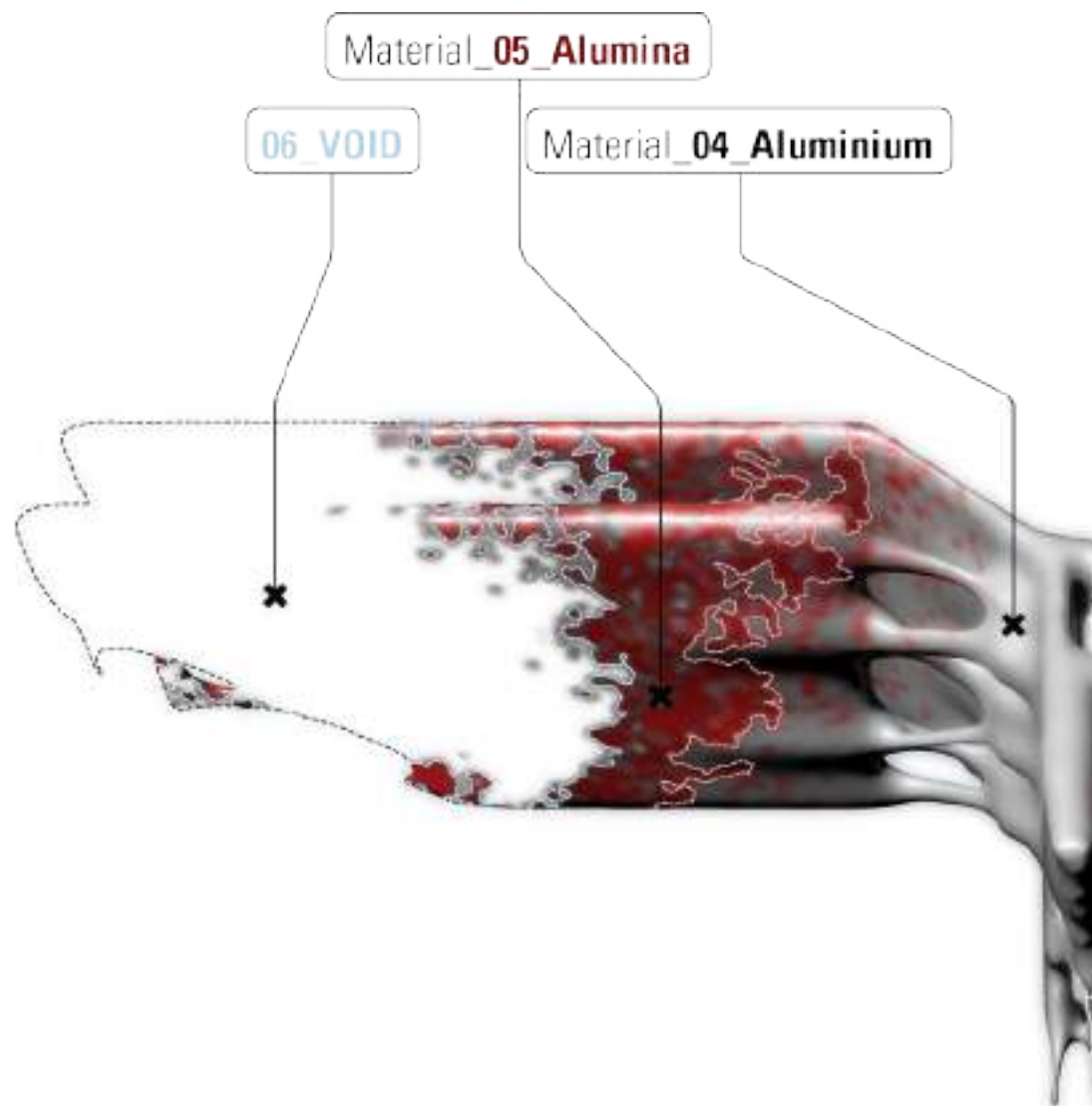
The resulting original contribution of the research is a mutable process model created in commercial 3D software that can be used in a standard laptop computer to design with FGM.

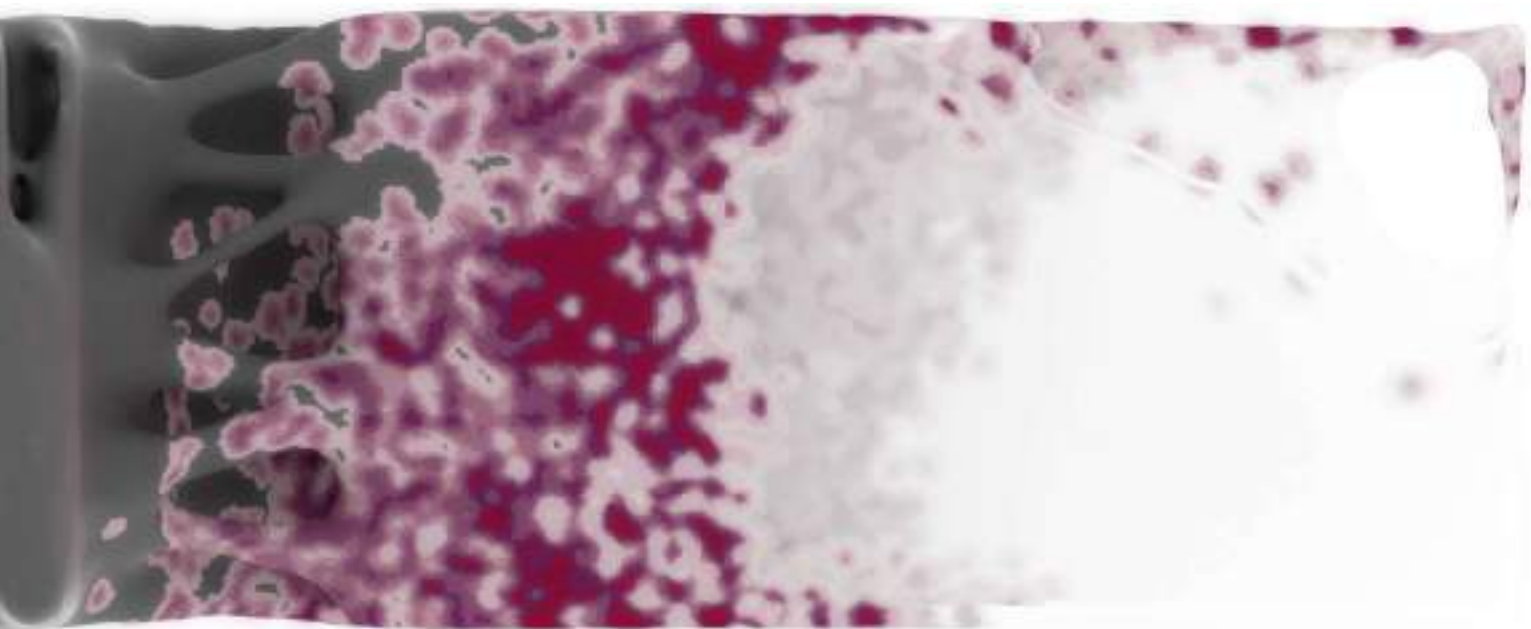
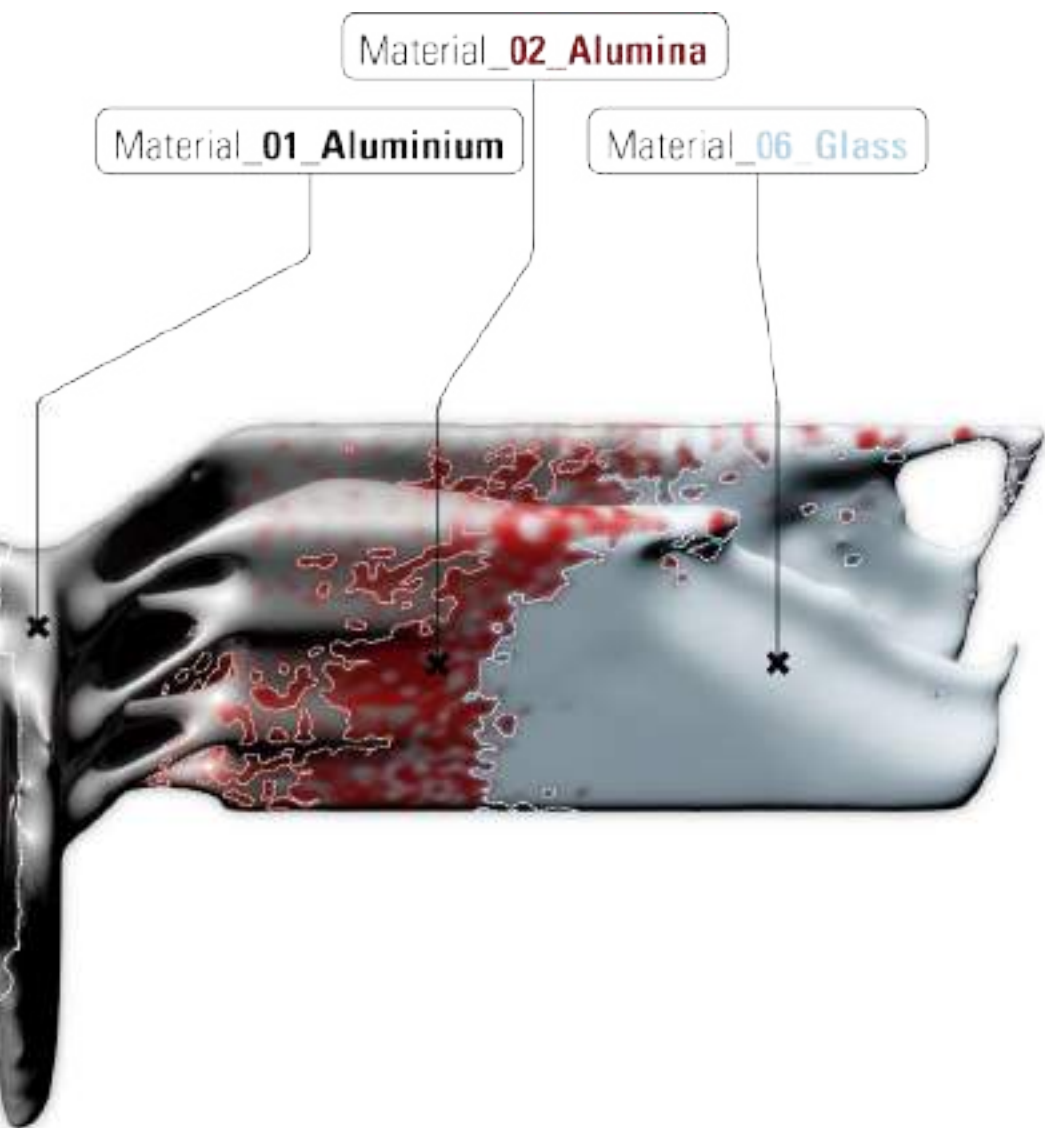












The research identifies appropriate materials that can be mixed to generate the part, describes the form of the digital container that sub-material blending can take place within, analyses existing FGM manufacturing techniques and structural loading on the panel to assign the affecting forces in the simulation environment, and sets out criteria for terminating the simulation



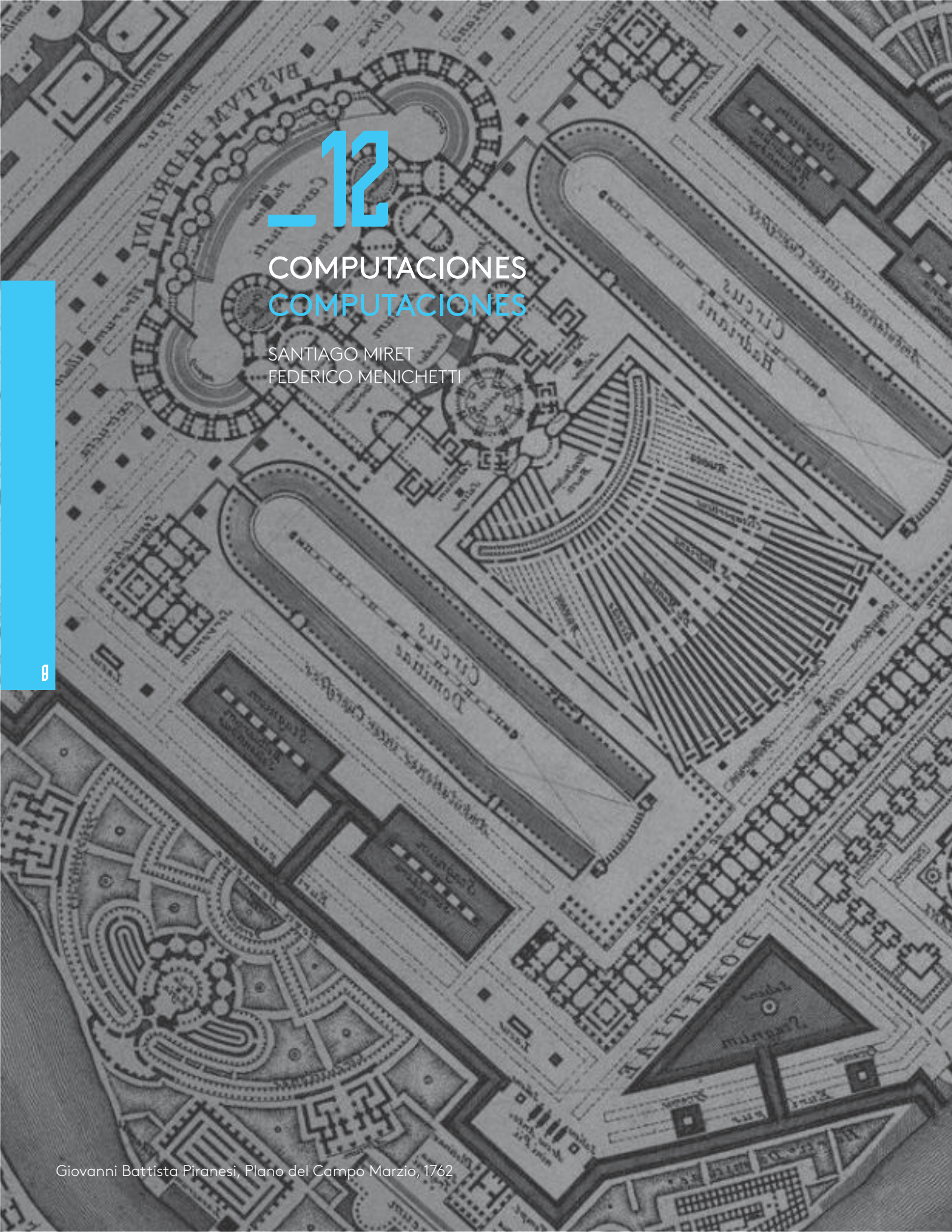


ANT

Computacional Large City Architecture Monad Dum Dum Lab

Computar implica un profundo conocimiento del mundo material, al tiempo que un distanciamiento del mismo, en donde los protocolos proyectivos son construidos en función de su relación con la totalidad y no respecto de los objetivos que se pretenden alcanzar, puesto que éstos serán producto del riguroso devenir protocolar de los mecanismos computacionales incentivando a la generación de emergencias y propiciando el terreno para la construcción de conocimiento en Arquitectura.

04



12

COMPUTACIONES COMPUTACIONES

SANTIAGO MIRET
FEDERICO MENICHETTI

Computaciones

Muchas veces el término computar se lo asocia con tecnologías y metodologías digitales, sin embargo, es importante (y más fructífero) tomar al término de un modo menos direccionado políticamente y enfrentarse con una definición más ambigua que se relaciona con la capacidad de controlar numéricamente un sistema de relaciones.

La posibilidad de entender al proyecto de Arquitectura computacionalmente nos vuelve autores superiores en términos de conocer con absoluta precisión los alcances concretos de la forma y la organización. La capacidad de computar, sin embargo, no se relaciona con ser más o menos precisos en términos métricos, sino con la posibilidad de explicitar y comprender en su totalidad el sistema de relaciones que determina el marco normativo del proyecto. A su vez la comprensión de este marco constituye un lenguaje que permite una transmisión coherente y consistente (por momentos intencionalmente inconsistente) de un entendimiento de la disciplina preciso y susceptible a un agenciamiento entre sus complejidades.

El arquitecto computacional da cuenta de la complejidad del mundo volviéndola explícita y literalizando numéricamente el modo en el que los sistemas proyectivos se relacionan. De este modo, sus capacidades se amplían al tener una aproximación totalizadora al problema organizativo y sus razones. La computación nos permite construir lógicas internas coherentes que cohesionan a la totalidad otorgándole sentido a la forma, sin la necesidad de recurrir a inspiraciones poéticas u ocurrencias circunstanciales.

Computar implica un profundo conocimiento del mundo material, al tiempo que un distanciamiento del mismo, en donde los protocolos proyectivos son construidos en función de su relación con la totalidad y no respecto de los objetivos que se pretenden alcanzar, puesto que éstos serán producto del riguroso devenir protocolar de los mecanismos computacionales incentivando a la generación de emergencias y propiciando el terreno para la construcción de conocimiento en Arquitectura.

Many times the term computing is associated with digital technologies and methodologies, however, it is important (and more fruitful) to take the term in a less politically addressed way and face a more ambiguous definition that relates to the ability to numerically control a system of relations.

The possibility of understanding the Architecture project computationally makes us superior authors in terms of knowing with absolute precision the concrete scope of form and organization. The ability to compute, however, is not related to being more or less precise in metric terms, but to the possibility of explicitly and fully understand the system of relations that determines the regulatory framework of the project. At the same time, the understanding of this framework constitutes a language that allows a coherent and consistent transmission (at times intentionally inconsistent) of a precise understanding of the discipline and susceptible to an agency among its complexities.

The computational architect realizes the complexity of the world by making it explicit and numerically literalizing the way in which projective systems are related. In this way, their capabilities are extended by having a totalizing approach to the organizational problem and its reasons. Computing allows us to build coherent internal logics that brings together the whole, giving meaning to the form, without the need to resort to poetic inspirations or circumstantial occurrences.

Computing implies a deep knowledge of the material world, as well as a distancing from it, where projective protocols are constructed based on their relationship with the whole and not regarding the objectives that are intended to be achieved, since these will be the product of rigorous protocol becoming of the computational mechanisms encouraging the generation of emergencies and propitiating the territory for the construction of knowledge in Architecture.





12

El Manifiesto de la Maison Partino The Maison Partino Manifesto

LARGE CITY ARCHITECTURE
Página 10

_13

El Manifiesto de la Maison
Partino

The Maison Partino Manifesto

LARGE CITY ARCHITECTURE

Para que las personas puedan habitar espacios, valores numéricos deben ser capturados en celdas que habiliten la agencia humana. Los Modernos dividieron la ciudad en volúmenes: vóxeles que contienen especulaciones humanas; lotes que pueden ser comercializados con facilidad. En nuestras ciudades, las economías digitales intensifican el comercio al reducir lo que no se puede intercambiar: el público; y reduciendo lo que se comercializa: los loteos se convierten en micro-contenedores y cápsulas con forma de ataúdes. Que lo que exige más, crea menos espacialidad para habitar. Brutalmente, los mercados automatizados están orientados hacia el intercambio de especulación humana, pero no hacia las personas.

Continuará: la pura fuerza bruta de la computación reducirá aún más las partes de la ciudad. Internet hace que la ciudad sea consciente al vincular sensores, interfaces y protocolos. Cuando las partes de los edificios comienzan a hablar, también quieren participar en el mundo. Así, los objetos inanimados quieren comerciar más que los recipientes de los deseos humanos. Las casas quieren ser habitadas, las paredes quieren compartirse, las escaleras caminar, las ventanas enmarcar y las personas quieren habitar.

El puro pluralismo del intercambio podría convertir a las personas en pájaros. Las economías de igual a igual o mejores hábitats de parte a parte configuran los valores a través de una ecología, a través de un bosque de capacidades participativas. Cuando los números habitan, la casa ya no es una Domus: eso es lo que está contenido sino aquello que participa: una Maison Partino. En tal bosque, los árboles no son los bloques en bruto para construir las cabañas de los modernos, pero con el cálculo, las cabañas modernas se convierten en árboles, hojas y ramitas, y con esta gente en pájaros.

For people to be able to dwell, values have to be captured in cells habitating human agency. Therefore, the moderns partitioned the city into volumes: voxels containing human speculations; estates which can be traded with ease. In our cities, digital economies intensify trade by shrinking that what cannot be traded: the public; and by shrinking that what is traded: estates turn into micro-vessels and coffin-like capsules. That what demands more creates less to dwell with. Brutally, automated markets are oriented towards the exchange of human speculation but not towards people.

To be continued: the sheer brute force of computation will shrink the parts of the city further. The Internet of Things makes the city conscious by linking sensors, interfaces, and protocols. When building parts begin to talk, they want to partake in the world as well. All too soon, things want to trade more than just the vessels of human desires. Houses want to be inhabited, walls want to compart, stairs to be walked, windows to frame, and people want to dwell.

The sheer pluralism of exchange might shrink people into birds. Peer-to-peer economies or better part-to-part habitats shape values through an ecology, through a forest of participatory capacities. When numbers dwell, the house is not anymore, a Domus: that what is contained but that what partakes in: a Maison Partino. In such a forest, trees are not the raw blocks to build the huts of the moderns, but with computation, the modern huts turn into trees, leaves, and twigs, and with this people into birds.



Cuando las partes de los edificios comienzan a hablar, también quieren participar del mundo



Multi-dimensional classification is used to sort simulations consisting of self-aggregating housing parts. Resembling sameness, agglomerations were selected which formulate the same local conditions, namely access, light, open space, and ventilation.

Project NPoche, physical model.

Large City Architecture Research, UCL London, 2018, Daniel Koehler, Rasa Navasaityte, Silu Meng, Ruohan Xu, Qianying Zhou.

Focusing on occupational restrictions "WanderYards" shows how shifts of combinatorial granularity enable diversity through the repetition of space samples.
Project WanderYards, physical model.
Large City Architecture Research, UCL London, 2017. Daniel Koenler, Genmao Li, Chen Chen, Zixuan Wang.



The sheer pluralism of exchange might shrink people into birds. Peer-to-peer economies, or better, part-to-part habitats shape values through an ecology, through a forest of participatory capacities

The corner is interpreted as a coincidental meeting point embracing places and enclosing crossings.
Accelerating the urban coincident into a spatiality of enframing, the project condenses the topological measure of cityness into a configuration of partial frames.
Project Enframing, physical model.
Large City Architecture Research, UCL London, 2018, Daniel Koehler, Rasa Navasaityte, Kexin Cao, Yue Jin, Qiming Li.



A highrise without core – without the need for the taxonomies of topological models – without the slick repetition of morphological modeling. Machines compute without reductions, without structure but simply through the resonance of parts. Here stairs not only compute escape routes but terraces – windows not only views but low tech ventilation patterns – walls not only loads but programmatic shareability – and people not only rent but that what is urban.



Project Slabrose, physical model.

Large City Architecture Research, UCL London, 2019, Daniel Koehler, Rasa Navasaityte, Dongxin Mei, Zhiyuan Wan, Peiwen Zhan, and Chi Zhou.



Project Maison Partino, Rasa Navasaityte, Prague, 2019.





For people to be able to dwell,
values have to be captured in
cells habitating human agency

Neither building or field. Project Enfilade, physical model.
Large City Architecture Research, UCL London, 2019, Daniel Koehler, Rasa Navasaityte, Mengshi Fu, Ren Wang, Chenyi Yao, and Zhaoyue Zhang.

Borboletta. Designed by Alessandro Melis/Heliopolis 21 and Eric Goldemberg + Veronica Zalcborg/MONAD Studio in collaboration with Francesco Lipari/Ofi, Jhumur Gokchepinar/University of Portsmouth and Jorge Cereghetti/UADE Labs. Music instruments designed by MONAD Studio with musician-luthier Scott F. Hall. 3D printed at FIU Miami Beach Urban Studios



14

Borboletta
Borboletta

Heliopolis 21 y MONAD Studio
Con la colaboracion de Ofi, Universidad de Portsmouth y UADE Labs
Página 22



Borboletta

Borboletta

Heliopolis 21 y MONAD Studio
Con la colaboracion de Ofi, Universidad de Portsmouth
y UADE Labs

Creado para la exposición colectiva "FEEDback" en La Usina del Arte para la XVII Bienal Internacional de Arquitectura de Buenos Aires

Borboletta es una instalación sónica, que opera simultáneamente como sistema de visualización con organismos vivos y como escenario para la instrumentalización de un espectáculo visual con la participación de humanos e insectos por igual.

Borboletta consta de cuatro entidades integradas que representan los ingredientes esenciales de un ecosistema resiliente futuro: una estructura de andamiaje variable que permite la interacción con el cuerpo humano, el medio sensorial activado por la integración sónica (dos guitarras impresas en 3D) y los sistemas de audio de retroalimentación Arduino; el hábitat autosuficiente orientado a la proliferación de la biodiversidad (esferas de Wunderbug) y la capacidad de respuesta climática del sistema, a través de la expansión y contracción de una masa acelular de protoplasma gelatinoso (Slime Mold).

Esta integración es el resultado de años de desarrollo de proyectos transversales y transdisciplinarios que tienen como objetivo desafiar la relación convencional entre artefactos y naturaleza. Aquí convergen por primera vez las investigaciones de Alessandro Melis/Heliopolis 21, Eric Goldemberg + Veronica Zalcborg/MONAD Studio, Francesco Lipari/Ofi y Jumhur Gokchepinar/University of Portsmouth. El proyecto también incluye la colaboración de Jorge Cereghetti, quien dirigió un equipo de estudiantes de los Laboratorios UADE en la construcción y montaje del cuerpo fresado CNC de Borboletta. Instrumentos musicales diseñados por MONAD Studio | Eric Goldemberg + Veronica Zalcborg con el músico-luthier Scott F. Hall.

El equipo de investigación mencionado anteriormente cree que los hechos de la naturaleza, concebidos como una nueva relación axiomática entre artefactos y naturaleza, pueden contribuir a la construcción de nuevos paradigmas ecológicos para el desarrollo positivo de la troposfera.

Created for group exhibition "FEEDback" in La Usina del Arte - XVII Bienal Internacional de Arquitectura de Buenos Aires

Borboletta is a sonic installation, simultaneously operating as display system with living organisms and as stage for the instrumentalization of a viewing spectacle with participation by humans and insects alike.

Borboletta consists of four integrated entities representing the essential ingredients of a future resilient ecosystem: a variable scaffolding structure which allows interaction with the human body, sensorial milieu activated by the sonic integration (two 3D-printed guitars) and the Arduino feedback audio systems; the self-sufficient habitat oriented to the proliferation of biodiversity (Wunderbug spheres), and the climate responsiveness of the system, through expansion and contraction of an acellular mass of creeping gelatinous protoplasm containing nuclei (Slime Mold).

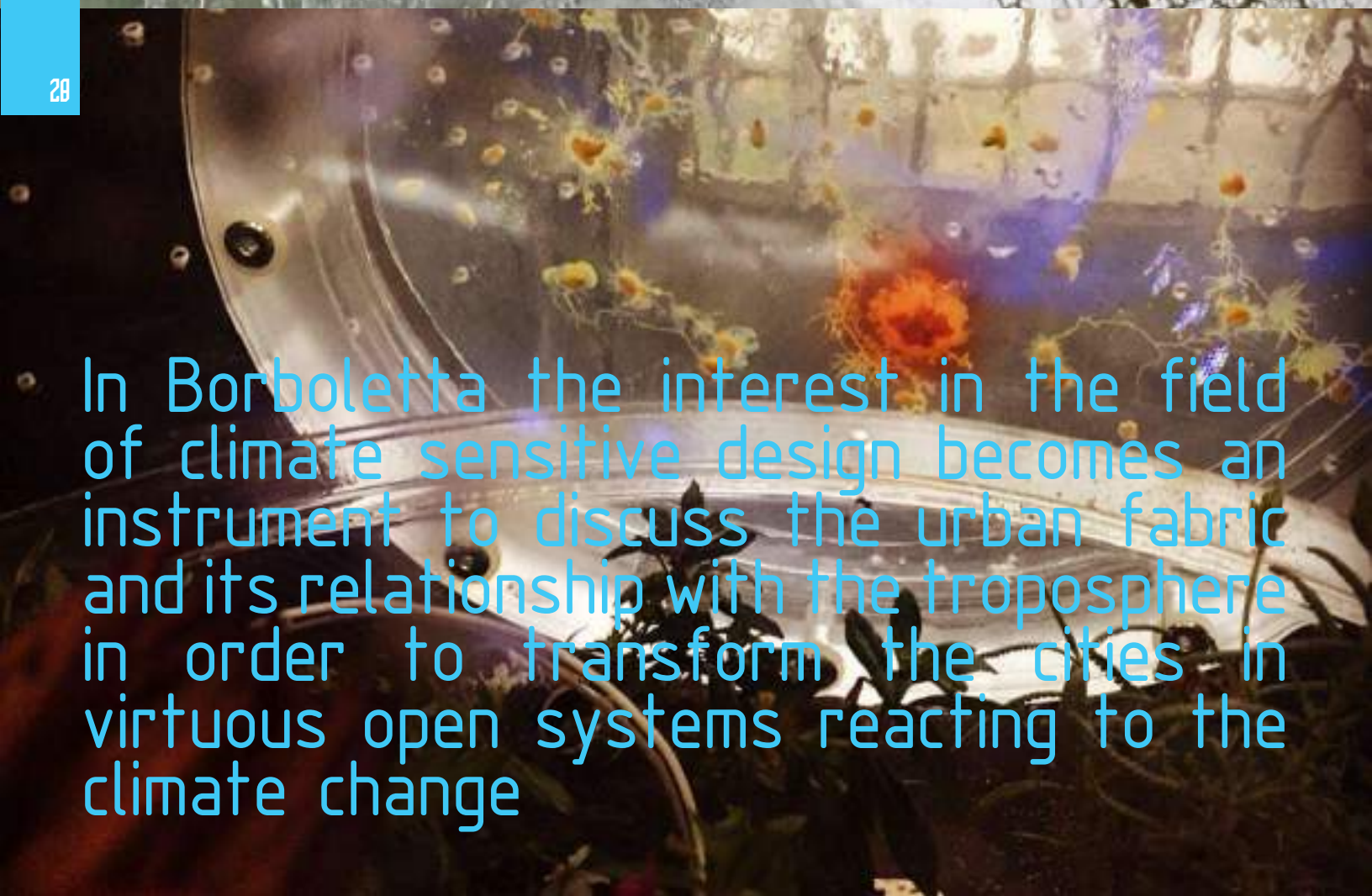
This integration is the result of few years of cross disciplinary and transgenerational projects that aim to challenge the conventional relationship between artefact and nature. Here the research of Alessandro Melis/Heliopolis 21, Eric Goldemberg + Veronica Zalcborg/MONAD Studio, Francesco Lipari/Ofi and Jumhur Gokchepinar/University of Portsmouth for the first time converge. The project also includes the collaboration of Jorge Cereghetti who led a team of students of the UADE Labs in the construction and assembly of the CNC milled body of Borboletta. Music instruments designed by MONAD Studio | Eric Goldemberg + Veronica Zalcborg with musician-luthier Scott F. Hall.

The aforementioned research team believes that nature-facts, intended as a new axiomatic relationship between artefact and nature, can contribute to the construction of new ecologic paradigms for the positive development of the Troposphere.





Borboletta. Designed by Alessandro Melis/Heliopolis 21 and Eric Goldemberg + Veronica Zalcberg/MONAD Studio in collaboration with Francesco Lipari/Ofi, Jhumur Gokchepinar/University of Portsmouth and Jorge Cerezo/UADE Labs. Music instruments designed by MONAD Studio with musician-luthier Scott F. Hall. 3D printed at FIU Miami Beach Urban Studios



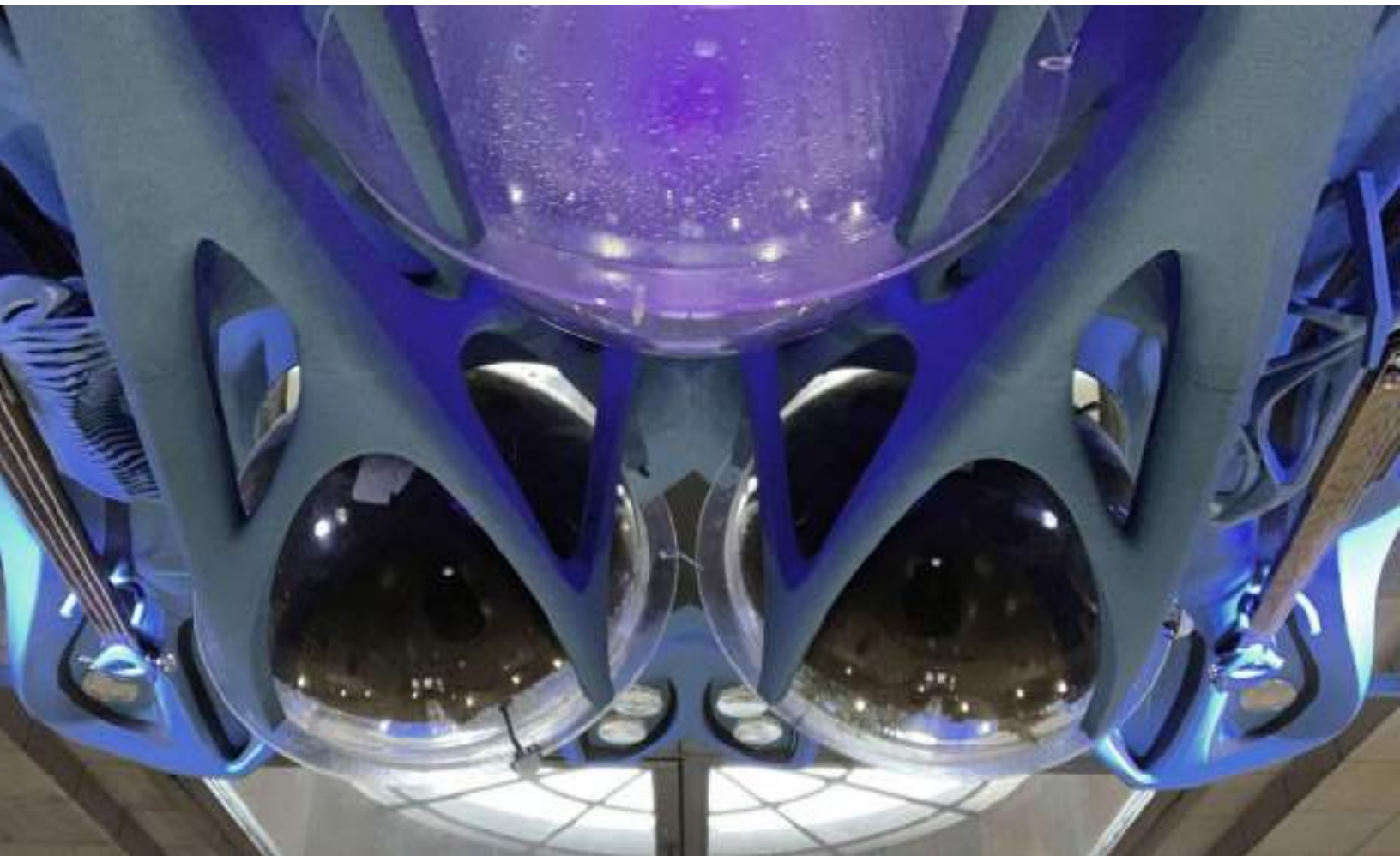
In Borboletta the interest in the field of climate sensitive design becomes an instrument to discuss the urban fabric and its relationship with the troposphere in order to transform the cities in virtuous open systems reacting to the climate change



A radical spatial re-configuration
of the built environment based
on the Borboletta prototype can
offer opportunities for the positive
development and transformation of the
current energy-intensive metabolism
into biomass power generation

Borboletta. Designed by Alessandro Melis/Heliopolis 21 and Eric Goldemberg + Veronica Zalcborg/MONAD Studio in collaboration with Francesco Lipari/Ofi, Jhumur Gokchepinar/University of Portsmouth and Jorge Cereghetti/UADE Labs. Music instruments designed by MONAD Studio with musician-luthier Scott F. Hall. 3D printed at FIU Miami Beach Urban Studios

Este es el primer paso de una investigación en curso dirigida a la construcción de módulos repetibles para una colonización en bucle cerrado de la esfera urbana también dirigida a la terraformación. Por lo tanto, Borboletta no es un fenotipo, sino una crisálida genéticamente modificada, como un organismo en evolución, que vincula el cultivo de células de moho limo con insectos-topoi a escala micro, permitiendo así iteraciones ecosistémicas, que cuestionan las dicotomías convencionales de la naturaleza del artefacto





Borboletta. Designed by Alessandro Melis/Heliopolis 21 and Eric Goldemberg + Veronica Zalcborg/MONAD Studio in collaboration with Francesco Lipari/Ofi, Jhumur Gokchepinar/University of Portsmouth and Jorge Cereghetti/UADE Labs. Music instruments designed by MONAD Studio with musician-luthier Scott F. Hall. 3D printed at FIU Miami Beach Urban Studios

Borboletta. Designed by Alessandro Melis/Heliopolis 21 and Eric Goldemberg + Veronica Zalberg/MONAD Studio in collaboration with Francesco Lipari/Ofi, Jhumur Gokchepinar/University of Portsmouth and Jorge Cereghetti/UADE Labs. Music instruments designed by MONAD Studio with musician-luthier Scott F. Hall. 3D printed at FIU Miami Beach Urban Studios

32

Los fenómenos naturales, concebidos como una nueva relación axiomática entre artefactos y naturaleza, pueden contribuir a la construcción de nuevos paradigmas ecológicos para el desarrollo positivo de la troposfera



Borboletta. Designed by Alessandro Melis/Heliopolis 21 and Eric Goldemberg + Veronica Zalcborg/MONAD Studio in collaboration with Francesco Lipari/Ofi, Jhumur Gokchepinar/University of Portsmouth and Jorge Cereghetti/UADE Labs. Music instruments designed by MONAD Studio with musician-luthier Scott F. Hall. 3D printed at FIU Miami Beach Urban Studios

10

Transformaciones Colectivas Collective Transformations

DUM DUM LAB
Página 34



Transformaciones Colectivas Collective Transformations

DUM DUM LAB

Transformaciones Colectivas corresponde a una serie de tres talleres desarrollados en el 5to semestre del Departamento de Arquitectura de la Universidad Técnica Federico Santa María, Valparaíso, Chile. Impartidos por los docentes Francisco Calvo, Katherine Cáceres y Carlos Castro desde agosto del 2018 a julio del 2019.

Estas instancias académicas trabajan sobre la base de la reconfiguración de edificaciones pre-existentes en tres formatos de edificaciones; el primero de ellos sobre torres de vivienda en altura, el segundo sobre conjuntos de vivienda de densidad media y el tercero sobre edificios de oficinas, todos ellos ubicados en las ciudades de Viña del Mar y Valparaíso.

Estos ejercicios proyectuales buscan problematizar el estado de homogeneización que caracteriza la producción arquitectónica del último tiempo y la reproducción casi indiferenciada de tipologías de vivienda y espacios de trabajo en las edificaciones en altura contemporáneas. En base a esta premisa, se trabaja sobre edificaciones mono-programáticas, con el fin de incentivar condiciones de uso mixto, propiciar nuevos espacios de uso colectivo y generar nuevos vínculos con el espacio público desde el interior de las edificaciones.

Los casos de estudios abordados son entendidos como organizaciones primitivas posibles de ser alteradas, mediante el desarrollo de estrategias de diseño generativo, que operan en base a lógicas de vaciado, extracción, adición y re-distribución de los componentes originales de los edificios, en relación a tres estratos de aproximación; desde la unidad de vivienda o trabajo, su dimensión colectiva como edificio y su inserción urbana más inmediata.

Collective Transformations corresponds to a series of three workshops developed in the 5th semester of the Department of Architecture of the Technical University Federico Santa María, Valparaíso, Chile. Taught by teachers Francisco Calvo, Katherine Cáceres and Carlos Castro from August 2018 to July 2019.

These academic instances work on the basis of the reconfiguration of pre-existing buildings in three building formats; the first one on high-rise housing towers, the second on medium-density housing complexes and the third on office buildings, all of them located in the cities of Viña del Mar and Valparaíso.

These project exercises seek to problematize the state of homogenization that characterizes the architectural production of the last time and the almost undifferentiated reproduction of housing typologies and workspaces in contemporary high-rise buildings. Based on this premise, we work on mono-programmatic buildings, in order to encourage mixed use conditions, promote new spaces for collective use and generate new links with the public space from inside the buildings.

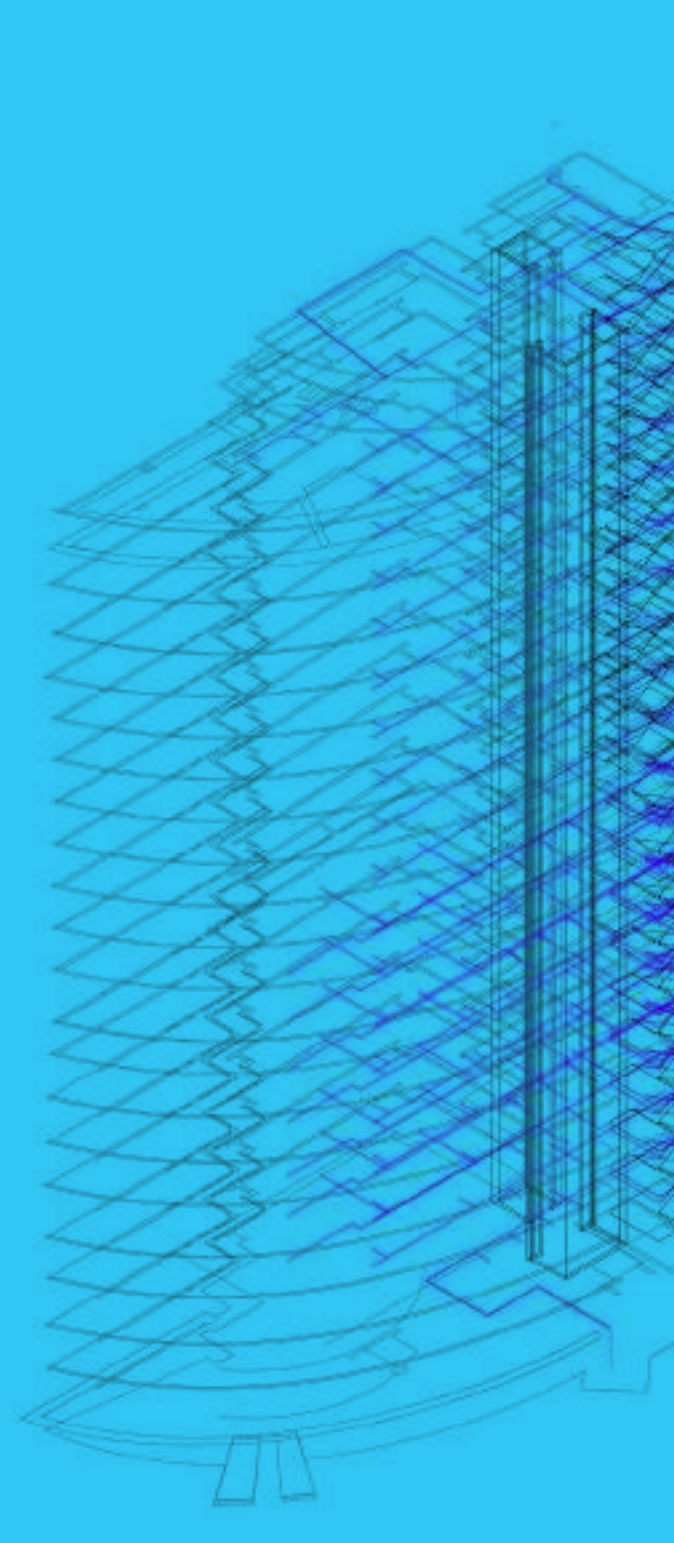
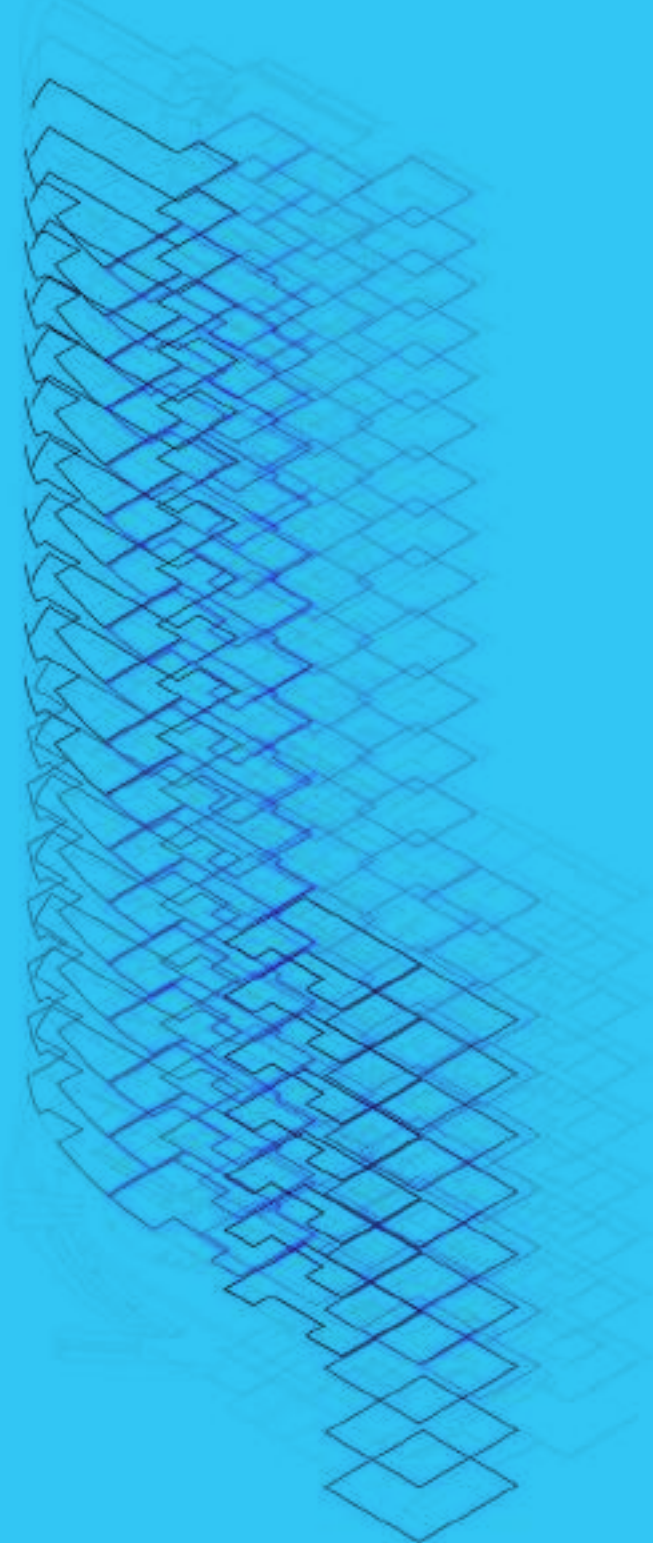
The cases of studies addressed are understood as primitive organizations possible to be altered, through the development of generative design strategies, which operate based on emptying, extraction, addition and re-distribution logics of the original building components, in relation to three layers of approach; from the housing or work unit, its collective dimension as a building and its immediate urban insertion.

La aproximación metodológica aborda dos unidades de trabajo:

Las “Series Diagramáticas” establecen un levantamiento intensivo de la estructura profunda de las edificaciones, registrando sus componentes materiales, espaciales y estructurales de las edificaciones originales, las diferentes tipologías espaciales, sistemas de circulación y los vínculos con el entorno urbano donde éstos se insertan. Diagramas que vienen a restringir las potenciales transformaciones y al mismo tiempo permiten

desplegar una mayor serie de modelos de variación posibles, en contraposición a una única alternativa proyectual.

Los “Protocolos de Transformación” agrupan una serie regímenes de diferenciación dentro de los componentes antes estudiados, definidos como el conjunto de acciones ejercidas sobre el objeto arquitectónico de estudio, buscando propiciar la emergencia de nuevas capacidades tipológicas, programáticas, estéticas y formales de las edificaciones pre-existentes.

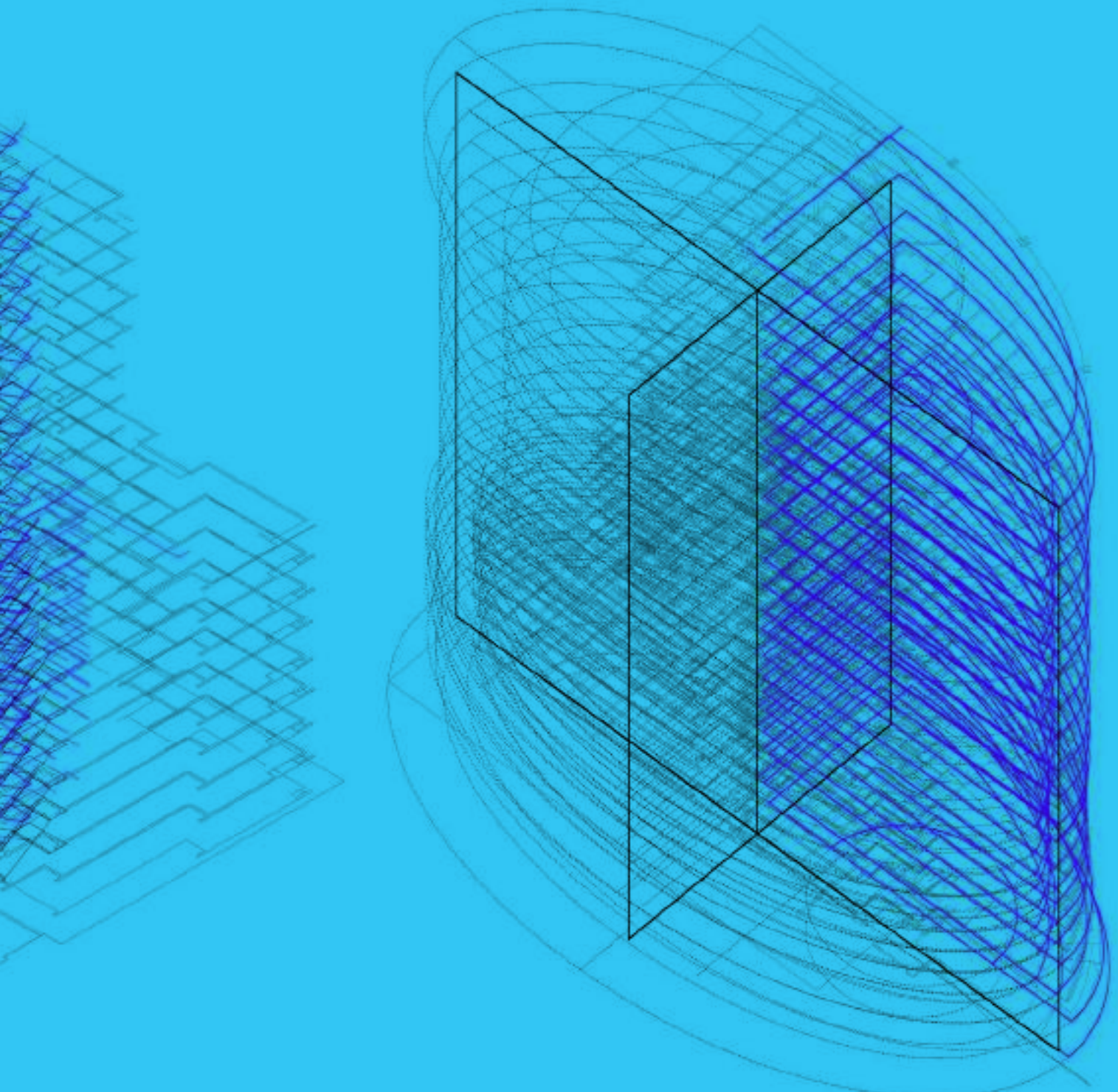


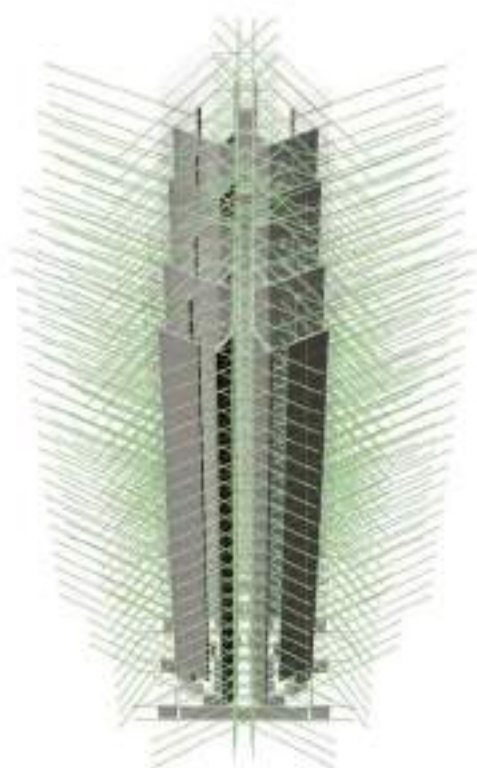
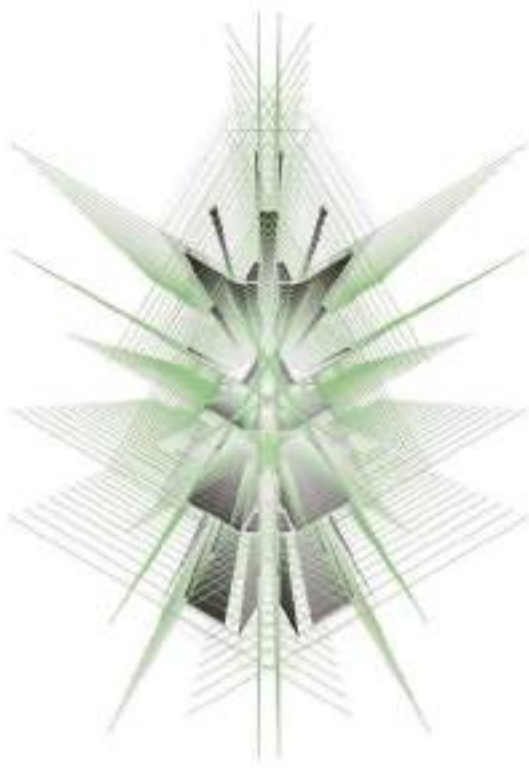
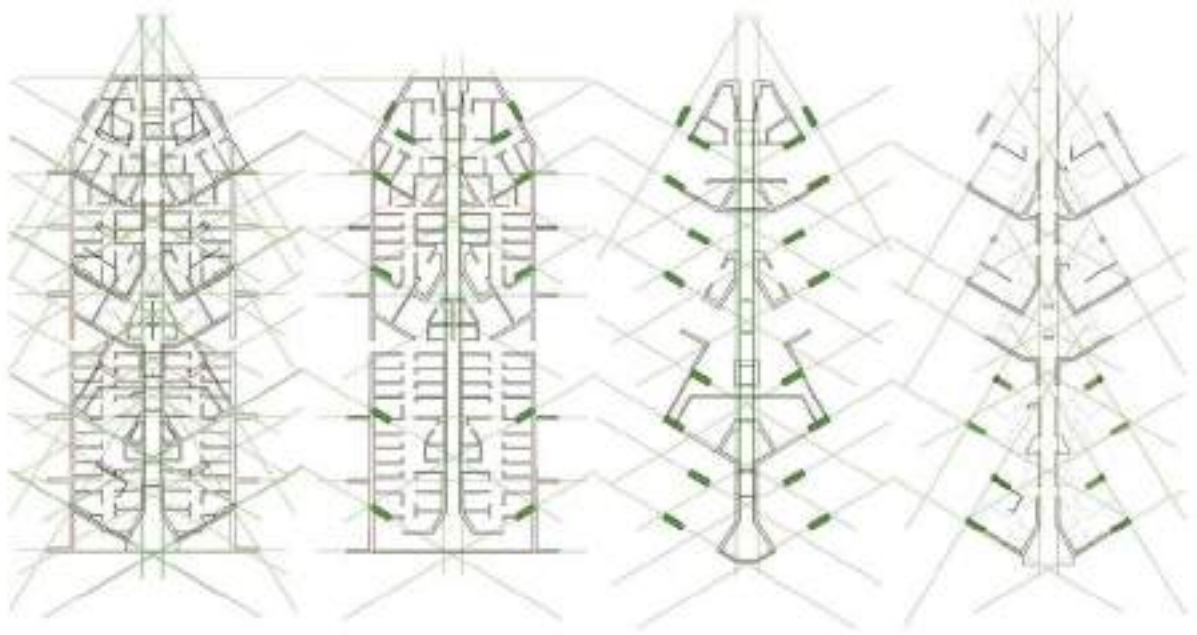
The methodological approach addresses two work units:

The “Diagrammatic Series” establish an intensive survey of the deep structure of the buildings, recording their material, spatial and structural components of the original buildings, the different spatial typologies, circulation systems and the links with the urban environment where they are inserted. Diagrams that come to restrict the potential transformations and at the same time allow to display a greater series of possible

variation models, as opposed to a single project alternative.

The “Transformation Protocols” group a series of differentiation regimes within the components previously studied, defined as the set of actions exercised on the architectural object of study, seeking to promote the emergence of new typological, programmatic, aesthetic and formal capacities of buildings pre-existing

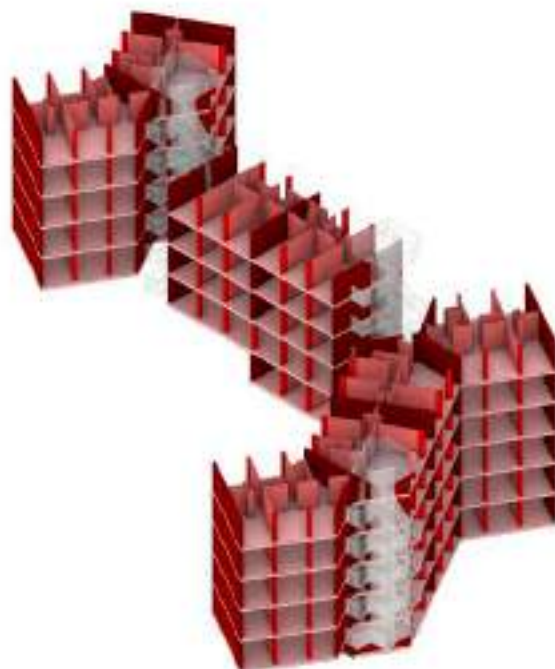
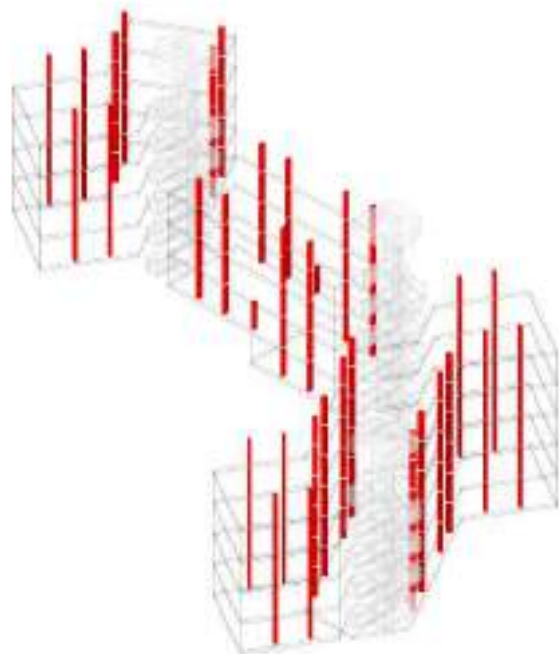
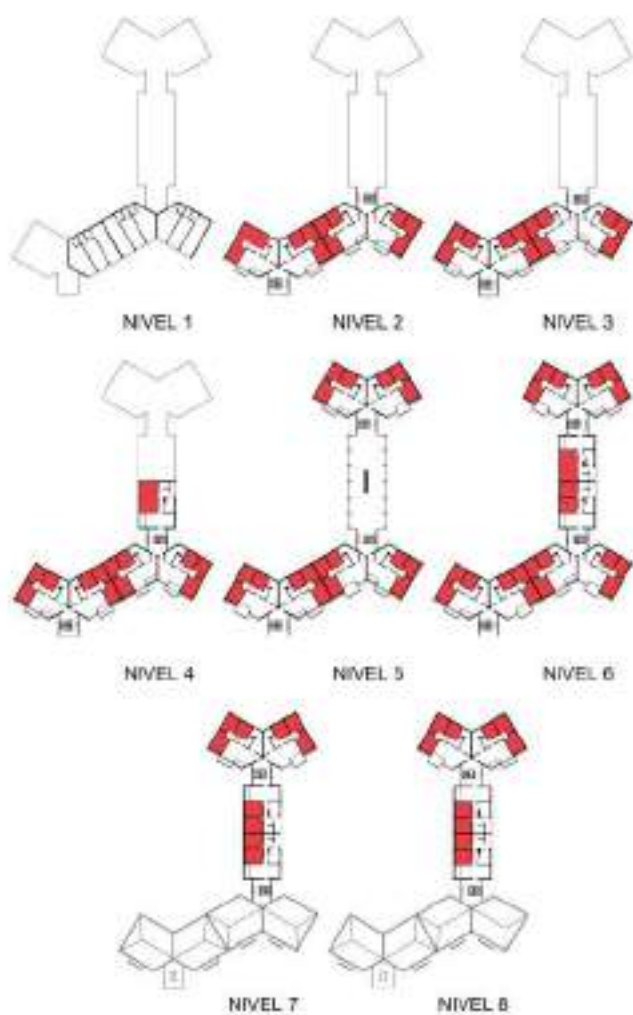


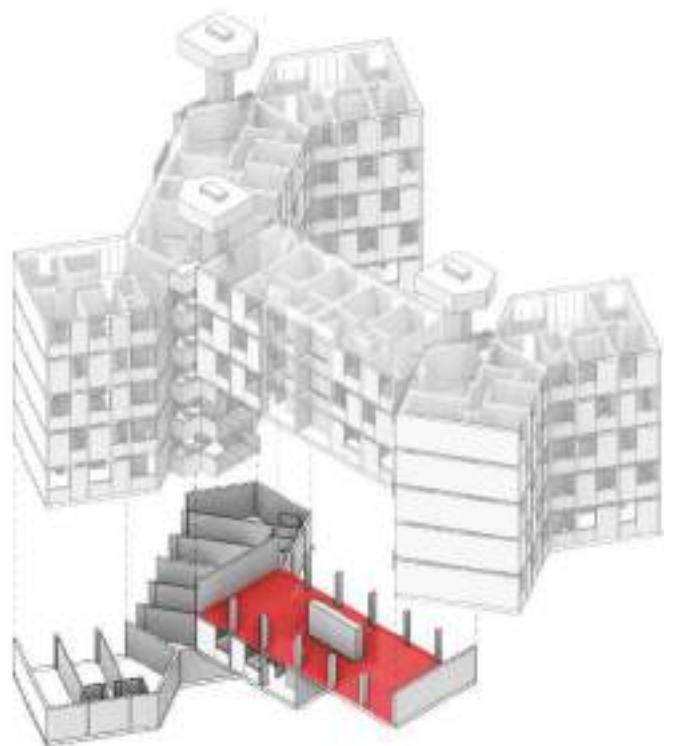
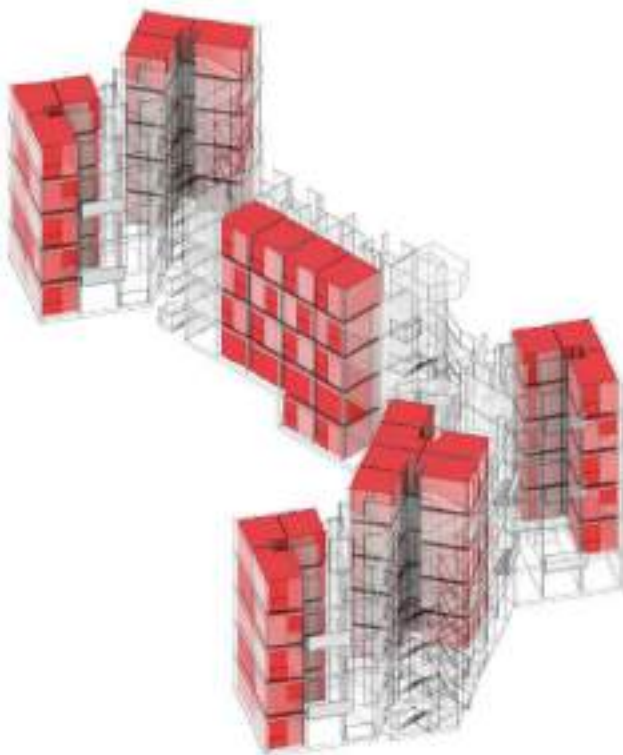
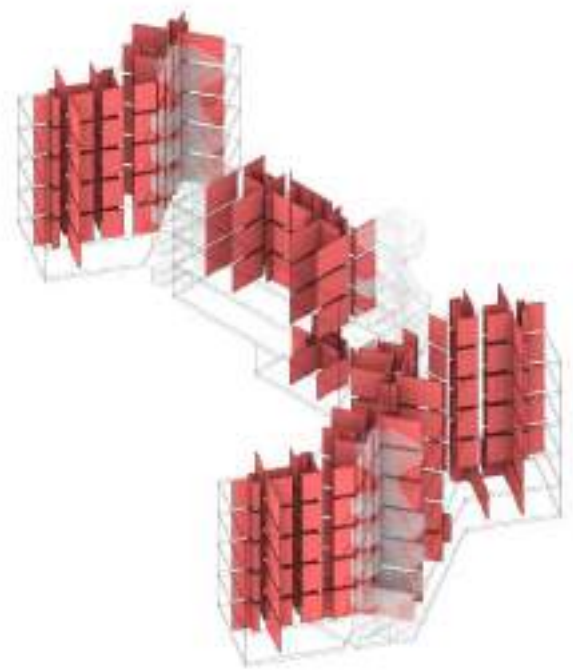
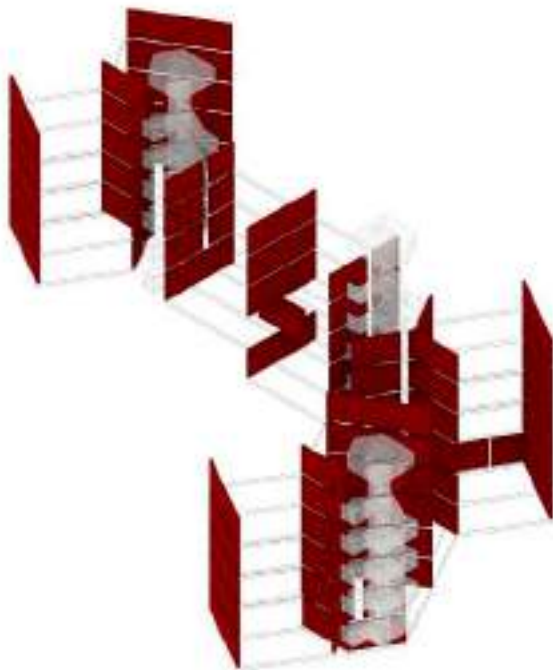


These project exercises seek to problematize the state of homogenization that characterizes the architectural production of the last time and the almost undifferentiated reproduction of housing typologies and workspaces in contemporary high-rise buildings

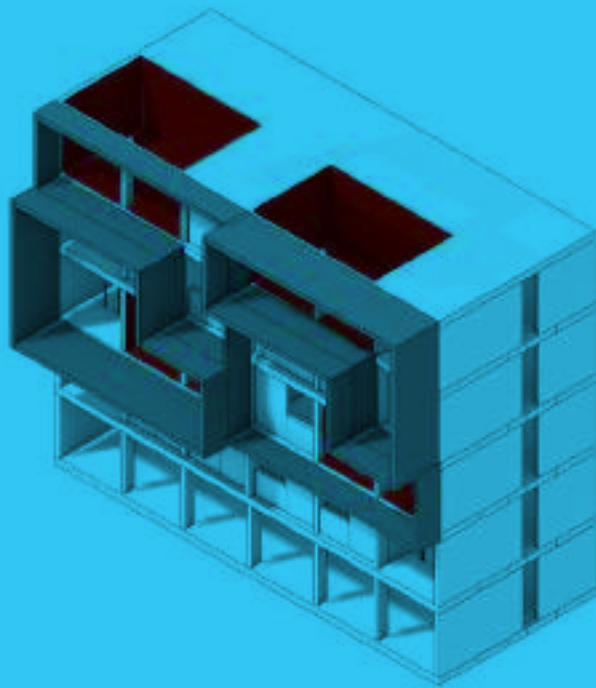
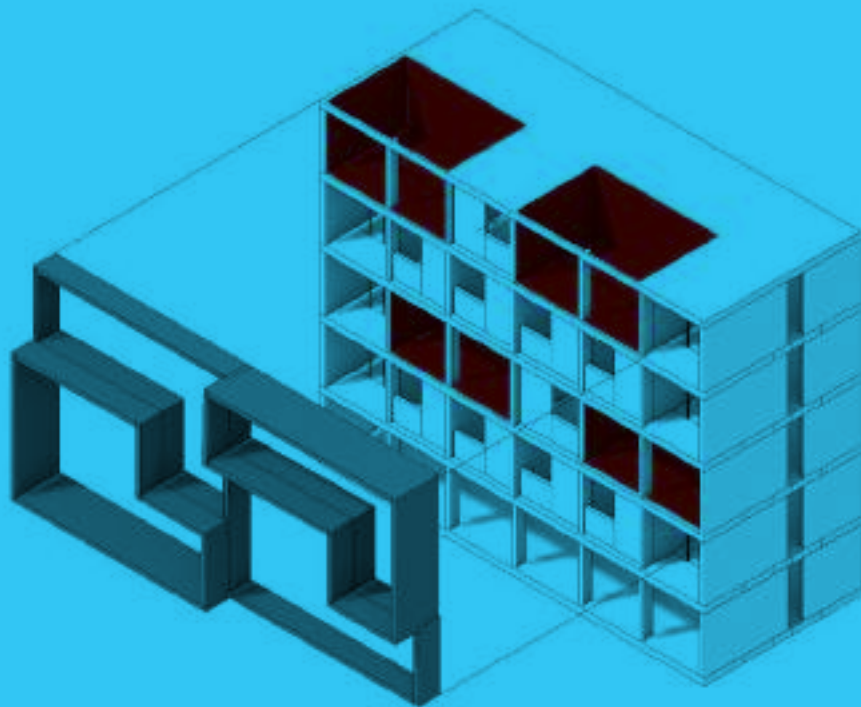


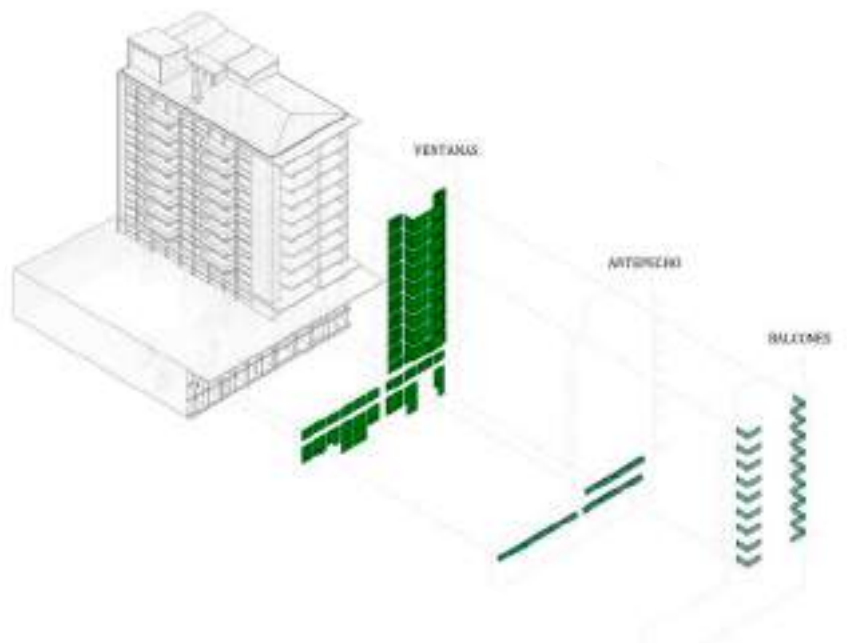
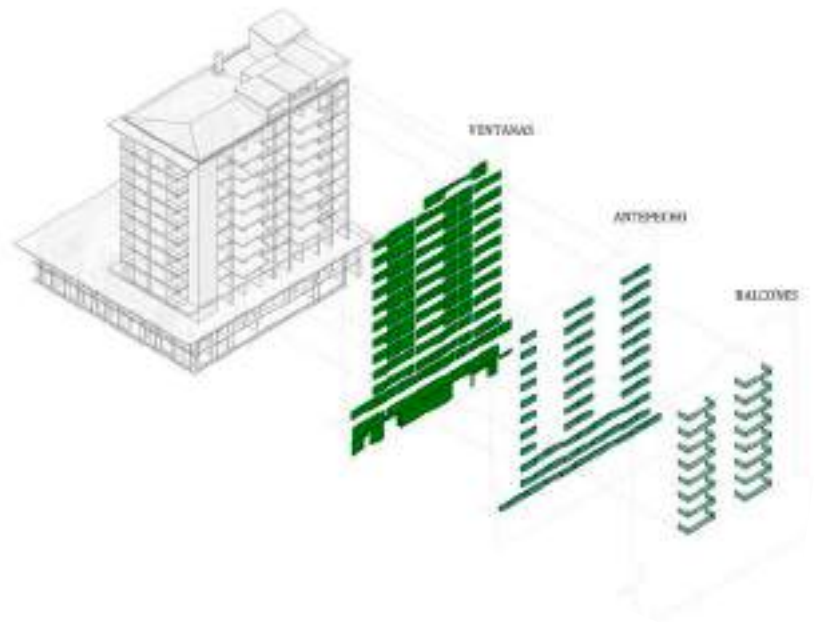
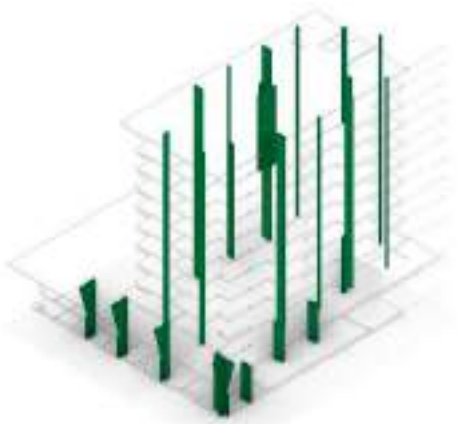
Diagramas y protocolos Edificio Plaza del Mar
Alumnos: Constanza Grenett, Francisca Verdejo, Diego Zapata





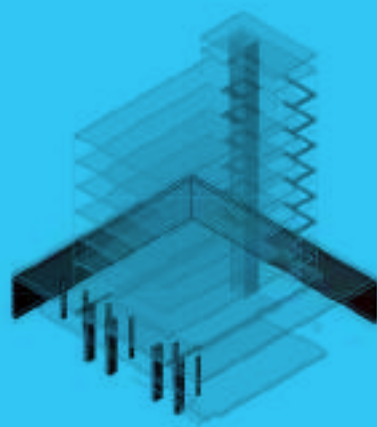
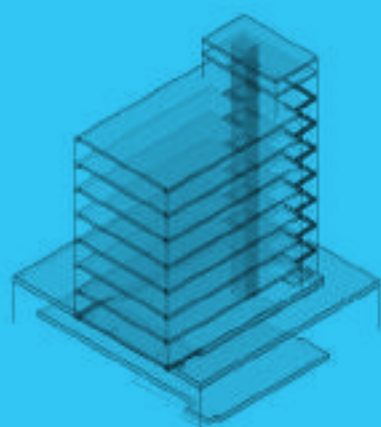
Diagramas y protocolos Población José Ignacio Zenteno
Alumnos: Daniel Regolf, Paul Haas, Matías Ramírez

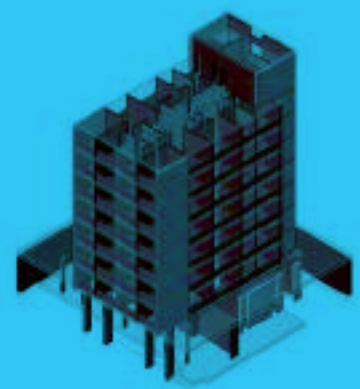
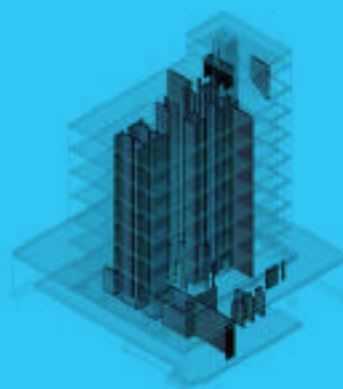
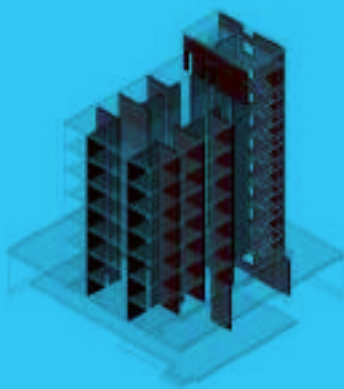
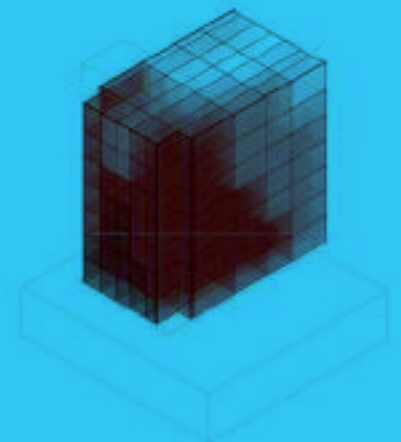
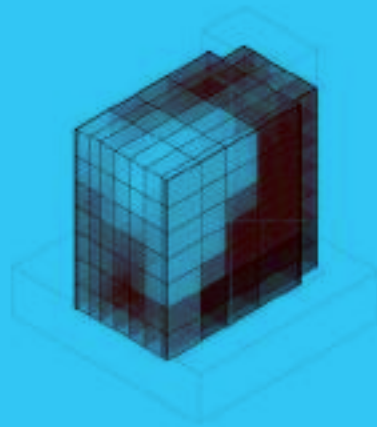
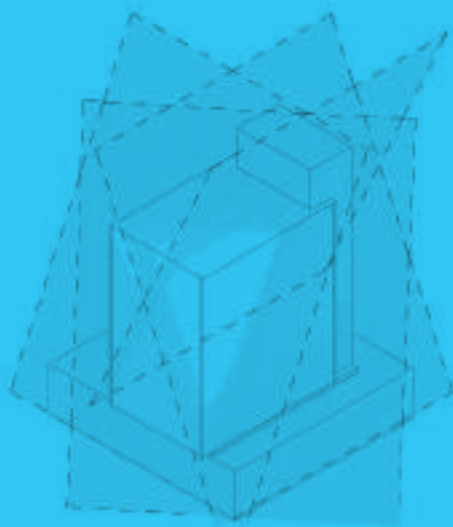
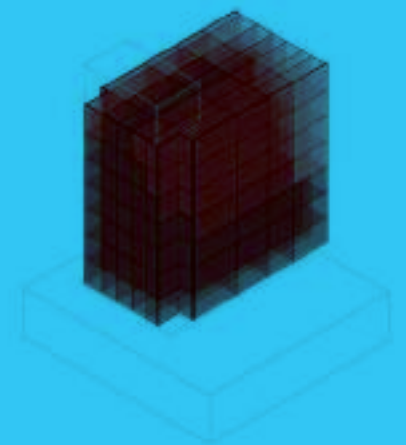
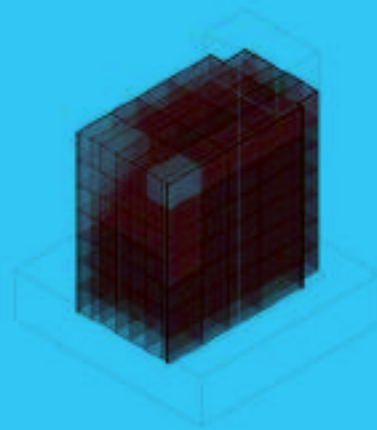
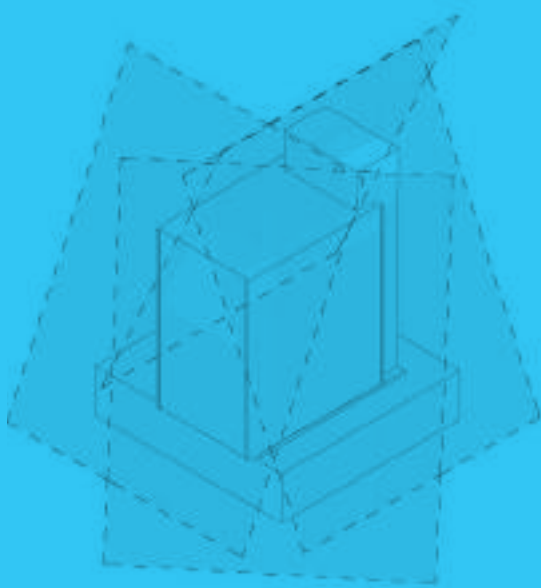




Diagramas y protocolos Edificio José Francisco Vergara
Alumnos: Matías Ávila, Bárbara Cárdenas

Se trabaja sobre edificaciones mono-programáticas, con el fin de incentivar condiciones de uso mixto, propiciar nuevos espacios de uso colectivo y generar nuevos vínculos con el espacio público desde el interior de las edificaciones





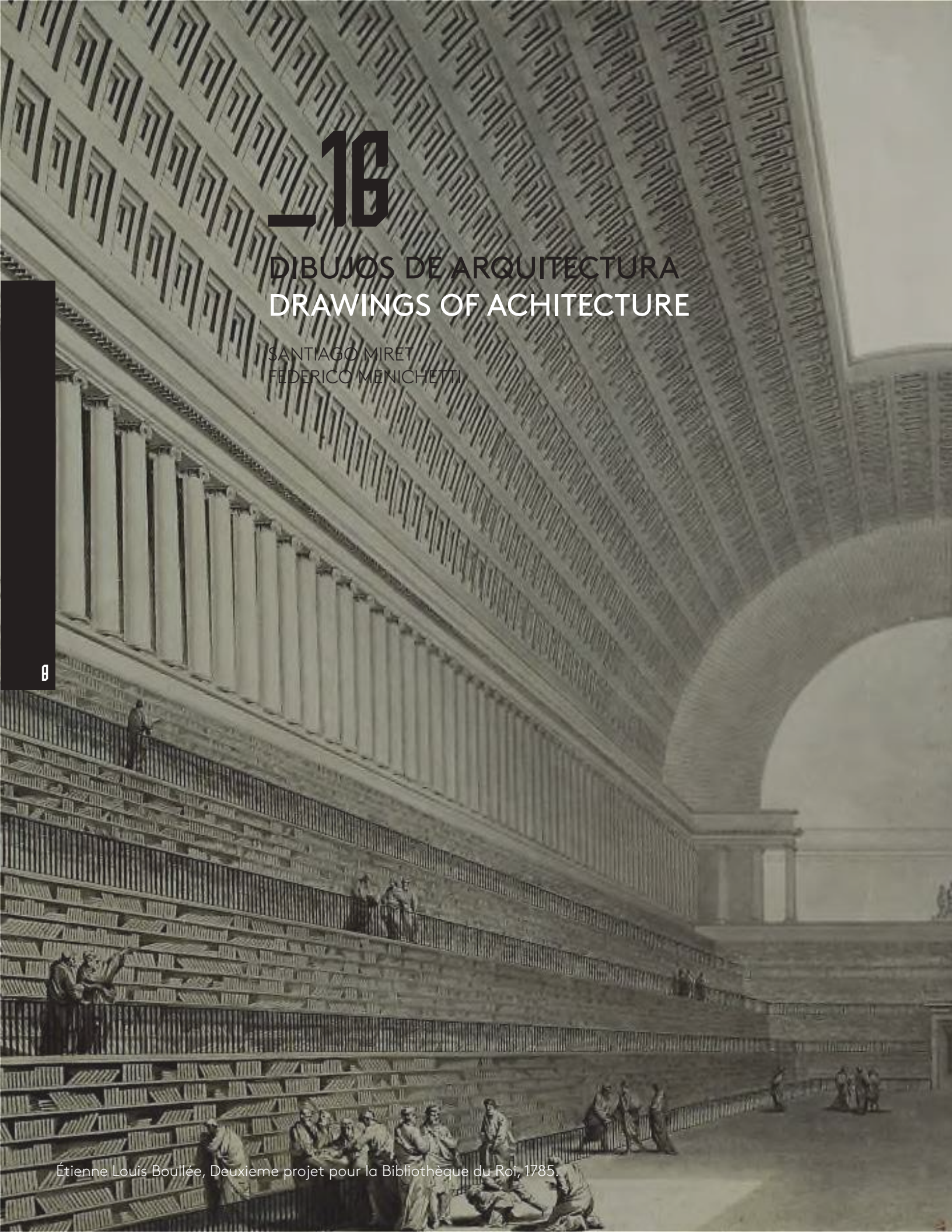
ANT

DRAWINGS
OF
ARCHITECTURE

05

Monteserin
Keresztes
Thorn
Barale Burdman
In
Esquivel Eckels
Nassetti
Houser

The project and its internal structure depend on the way in which it is drawn. Drawing, physical model, digital model, diagram, all of them constitute the representational support of the project. Drawing is not the docile instrument of the project, but it is thanks to drawing that the project is able to explore and build its organizational scope and, eventually, give internal logic to its form as an architectural construct where representation, presentation and project are integrated.



16

DIBUJOS DE ARQUITECTURA
DRAWINGS OF ARCHITECTURE

SANTIAGO MIRET
FEDERICO MENICHETTI

8

Étienne Louis Boullée, Deuxième projet pour la Bibliothèque du Roi, 1785.

Dibujos de Arquitectura

Parece redundante, hoy en día, recalcar el valor del dibujo en Arquitectura. Sin embargo, creemos importante considerar la forma singular que esta modalidad de representación ha adquirido en el último tiempo.

Cuando nos referimos a dibujo, ya no se trata de marcar sobre un soporte, sino de la construcción representacional de un sistema material. En Arquitectura, la noción de dibujo ha expandido sus bordes, incorporando en ella al render, el diagrama, el collage, entre otras técnicas gráficas que, en el pasado, podrían ser consideradas con nombres particulares. Ya no es relevante diferenciar entre técnicas configurando categorías estáticas, puesto que son tantas y tan híbridas que el intento sería fútil. La noción de dibujo, dado este contexto, cobra un renovado impulso y con ella, la idea de notación en Arquitectura.

La práctica disciplinar ha alcanzado un nivel de madurez capaz de integrar en la definición de dibujo ideas que trascienden la estricta representación notacional. Los renders, no involucran sólo una escenografía del proyecto, sino que ponen de manifiesto, según corresponda a su ética gráfica, cuestiones que implican a su organización interna, su materialidad, textura y el modo en el que estos aspectos se interrelacionan, construyendo una totalidad mucho más consistente que un simple recurso hiperrealista, como se instituyó en un principio cuando las herramientas digitales eran todavía confundidas con una mera potenciación del dibujo analógico. El modelo digital del proyecto arquitectónico, encuentra su modo de exteriorización en dibujos que contienen, ya no una muestra de su comportamiento material, sino el comportamiento material en sí mismo.

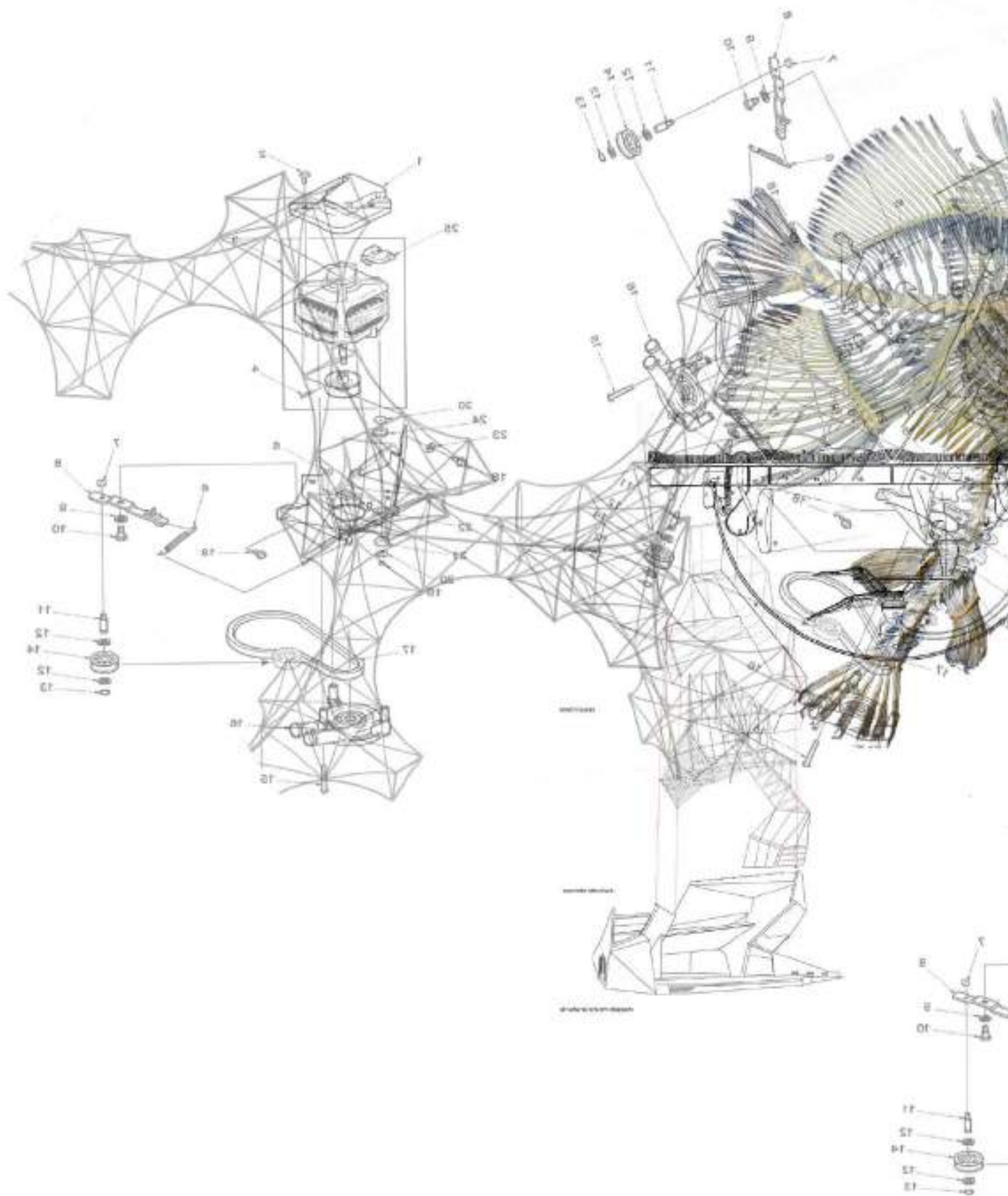
Es la misma técnica de construcción del dibujo la que impone un modo particular de aparecer para las imágenes. El proyecto y su estructura interna dependen del modo en el que el mismo se dibuja. Dibujo, modelo físico, maqueta digital, diagrama, todos ellos constituyen el soporte representacional del proyecto. El dibujo no es el instrumento dócil del proyecto, sino que es gracias al dibujo que el proyecto es capaz de explorar y construir sus alcances organizativos y, eventualmente, dar lógica interna a su forma como constructo arquitectónico en donde representación, presentación y proyecto se integran.

It seems redundant today, to emphasize the value of the drawings of architecture. However, we believe it is important to consider the singular form that this type of representation has acquired in recent times.

When we refer to drawing, it is no longer a question of marking on a surface, but of the representational construction of a material system. In Architecture, the notion of drawing has expanded its edges, incorporating in it the digital render, the diagram, the collage, among other graphic techniques that, in the past, could be considered to have particular names. It is no longer relevant to differentiate between techniques configuring static categories, since there are so many and so hybrid that the attempt would be futile. The notion of drawing, given this context, gains renewed momentum and with it, the idea of notation in Architecture.

Disciplinary practice has reached a level of maturity capable of integrating the definition of drawing ideas that transcend strict notational representation. The renderings do not only involve an scenography for the project, but they reveal, as appropriate to its graphic ethics, issues that involve its internal organization, its materiality, texture and the way in which these aspects are interrelated, building a totality much more consistent than a simple hyperrealistic device, as it was originally established when digital tools were still confused with a mere enhancement of analog drawing. The digital model of the architectural project finds its mode of exteriorization in drawings that contain, no longer a sample of its material behavior, but the material behavior itself.

It is the same construction technique of the drawing that imposes a particular way of appearing for the images. The project and its internal structure depend on the way in which it is drawn. Drawing, physical model, digital model, diagram, all of them constitute the representational support of the project. Drawing is not the docile instrument of the project, but it is thanks to drawing that the project is able to explore and build its organizational scope and, eventually, give internal logic to its form as an architectural construct where representation, presentation and project are integrated.





Animalario Animalarium

MANUEL MONTESERIN
Página 10



Animalario
Animalarium

MANUEL MONTESERIN

Colección de animales-collages, suma de huesos, articulaciones, maquinas, artefactos, datos, cotas. Algunos tienen plumas, lo que les proporciona un tacto suave y sedoso, otros escamas y chapas metálicas, que les protegen de posibles ataques, y otros respiran por los múltiples poros de su piel o caminan con multitud de pequeños apéndices. Están todos en constante transformación y evolución.

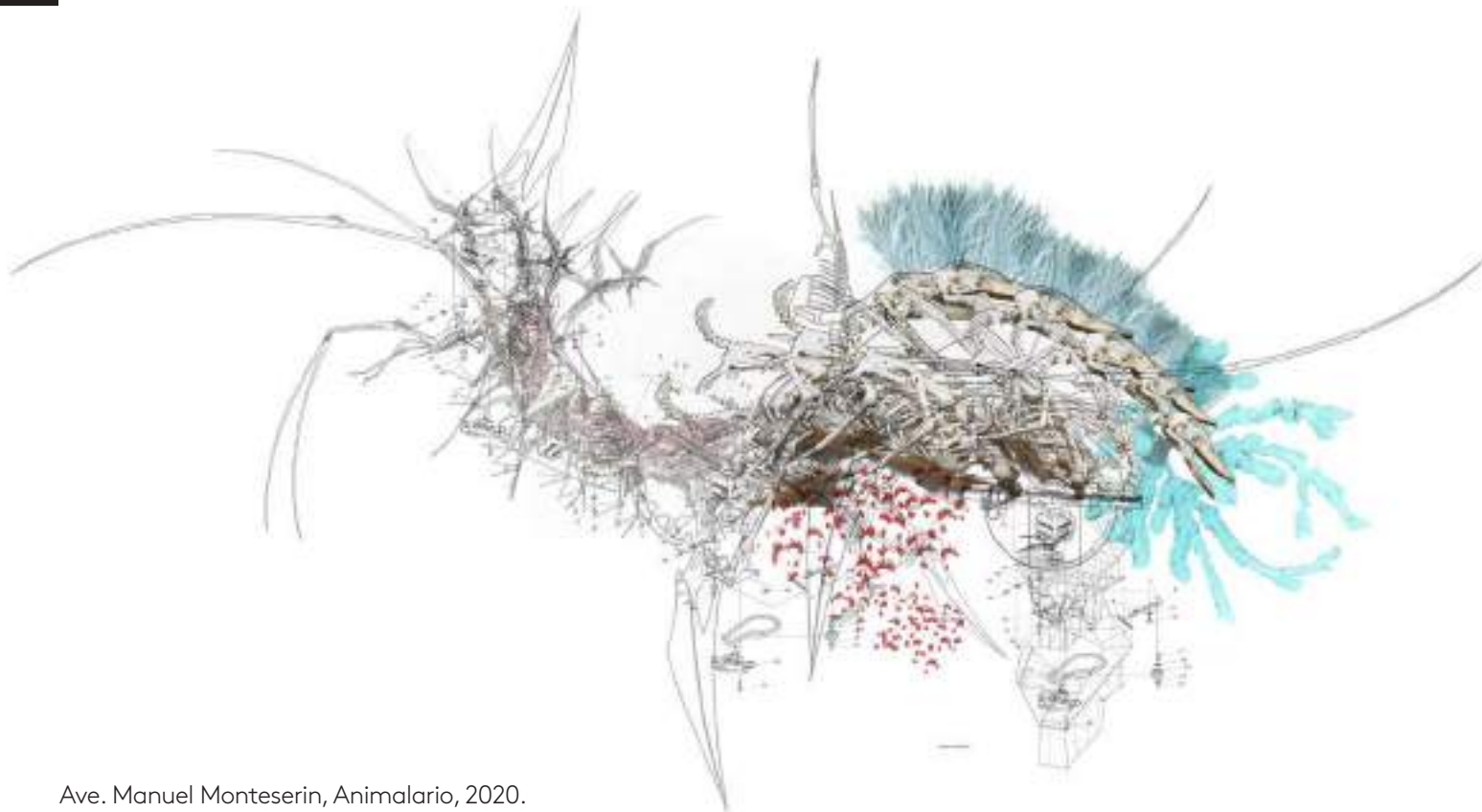
Esta colección está también en permanente crecimiento, y se irá estudiando según vayan surgiendo nuevas especies. Las especies nacen de forma intuitiva combinando procesos en sofisticados programas de retoque fotográfico y 3d con una periodicidad de no menos de 20 al mes. Aun así, siempre hay periodos donde no se gesta ninguna nueva especie y otros donde hay una gran producción.

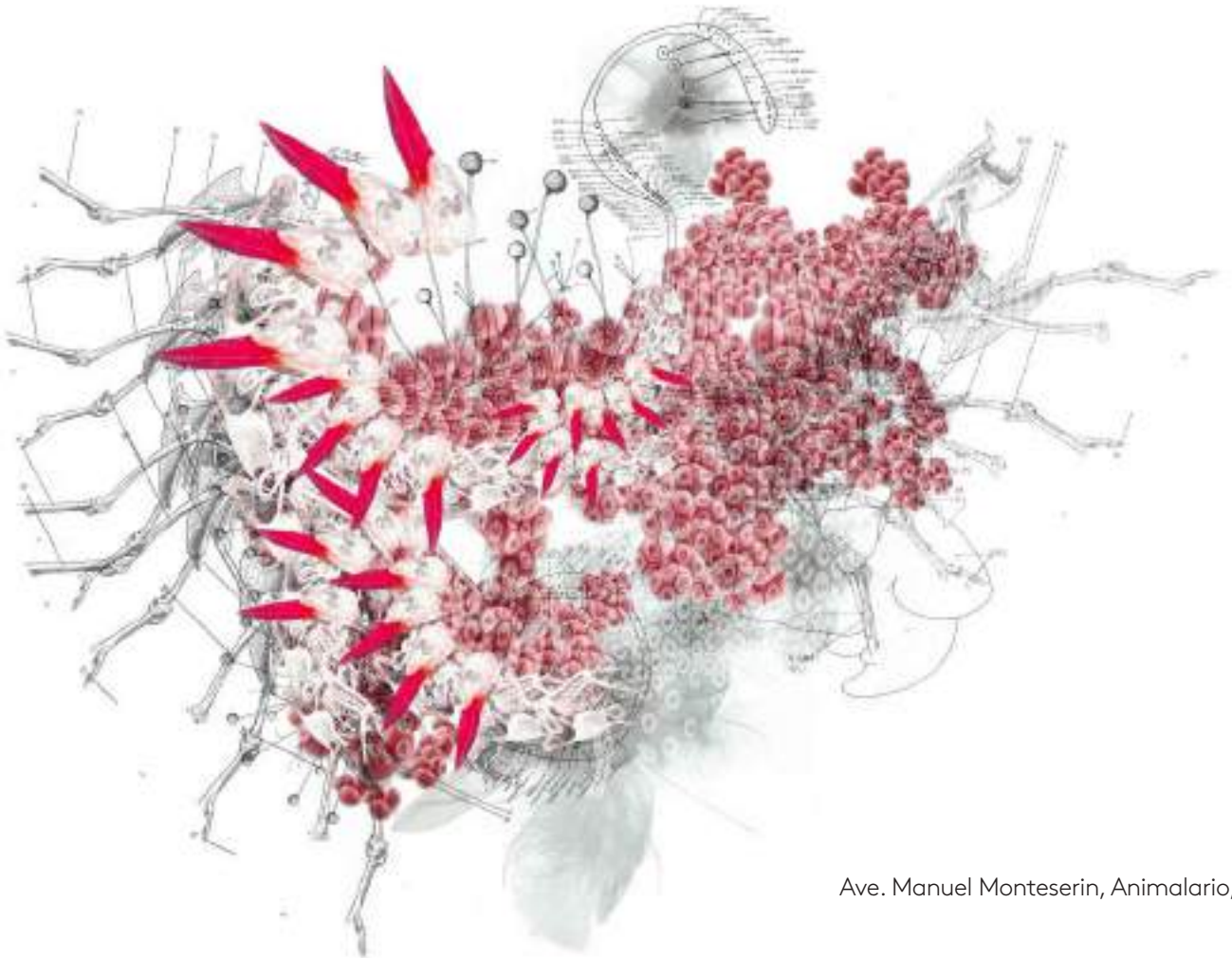
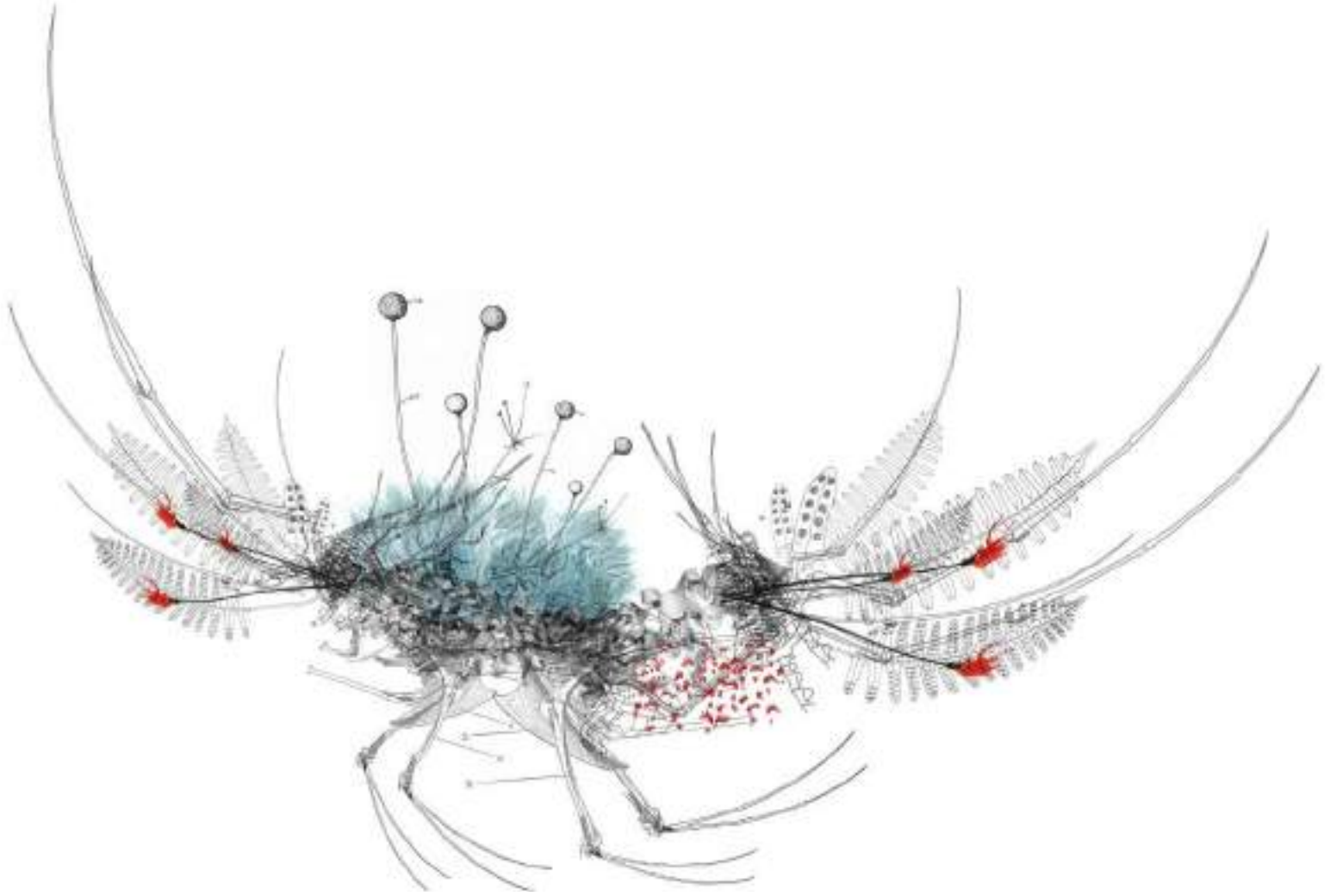
Cuando haya suficientes, se llevará a cabo un minucioso análisis y una completa clasificación. También se diseccionarán y se prepararán las correspondientes láminas anatómicas para estudiar su funcionamiento.

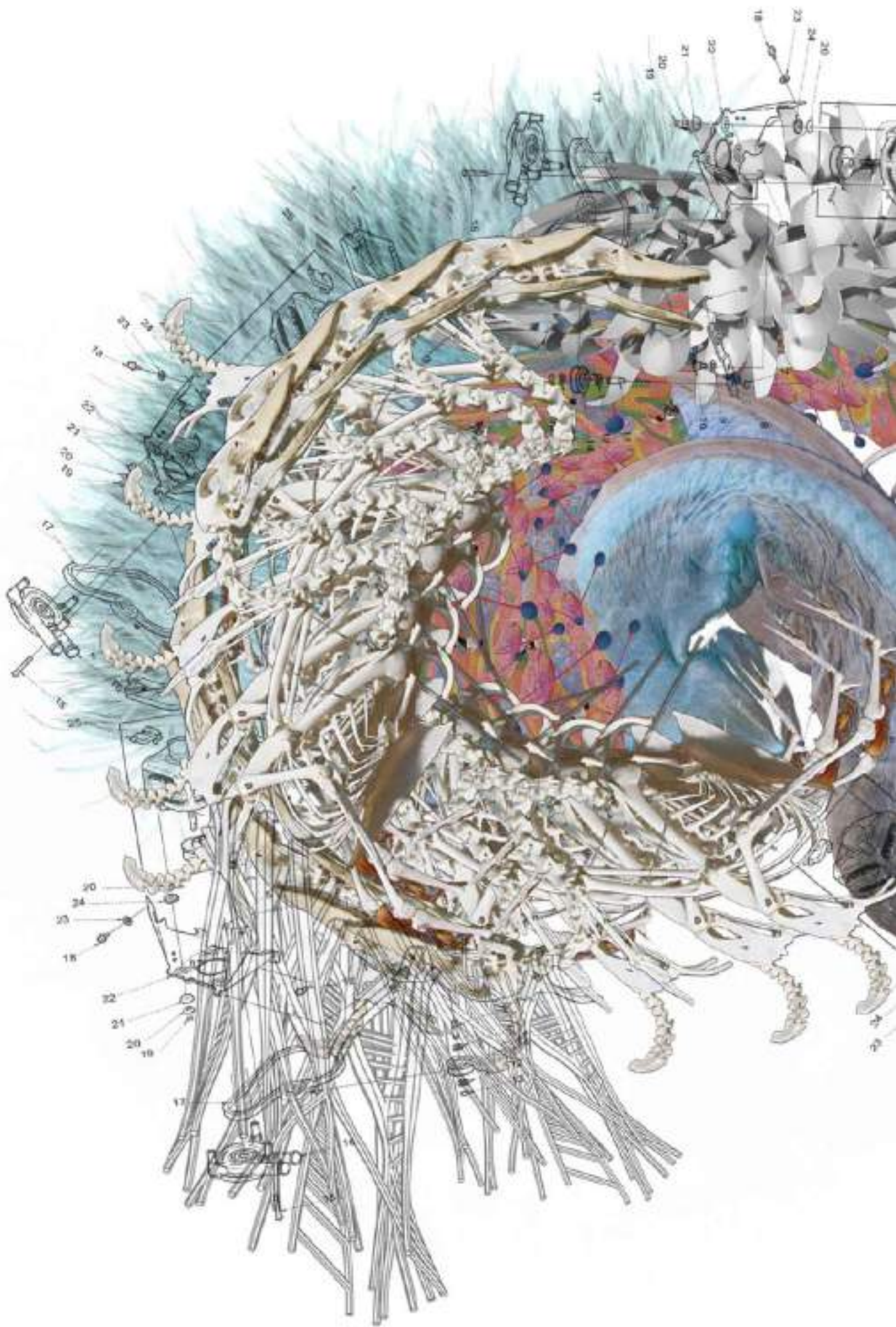
Collection of animal-collages, sum of bones, joints, machines, artifacts, data, dimensions. Some have feathers, which give them a soft and silky touch, other scales and metal sheets, which protect them from possible attacks, and others breathe through the multiple pores of their skin or walk with a multitude of small appendages. They are all in constant transformation and evolution.

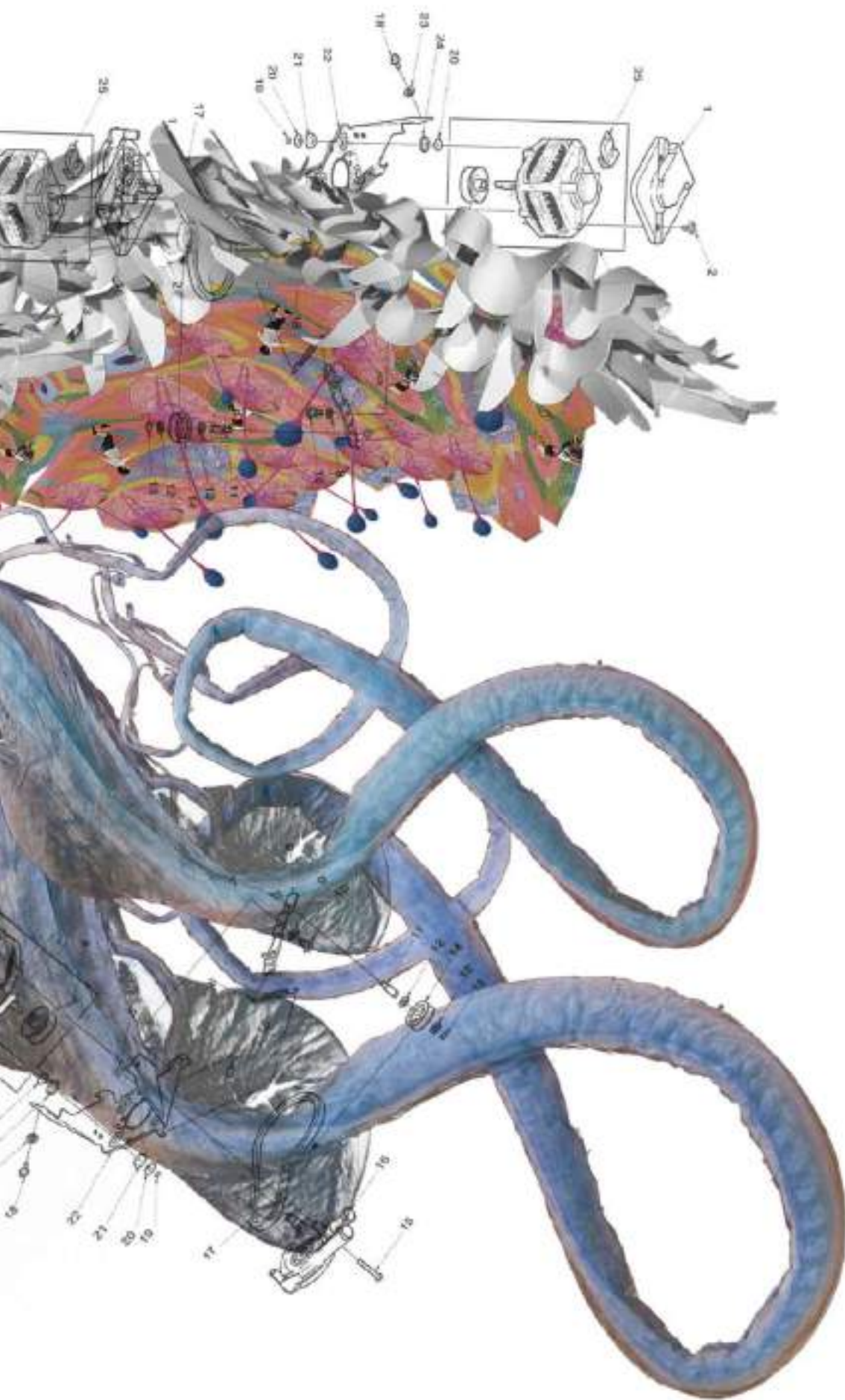
This collection is also constantly growing, and will be studied as new species emerge. The species are born intuitively by combining processes in sophisticated photographic and 3d retouching programs with a periodicity of not less than 20 per month. Even so, there are always periods where no new species are brewed and others where there is a great production.

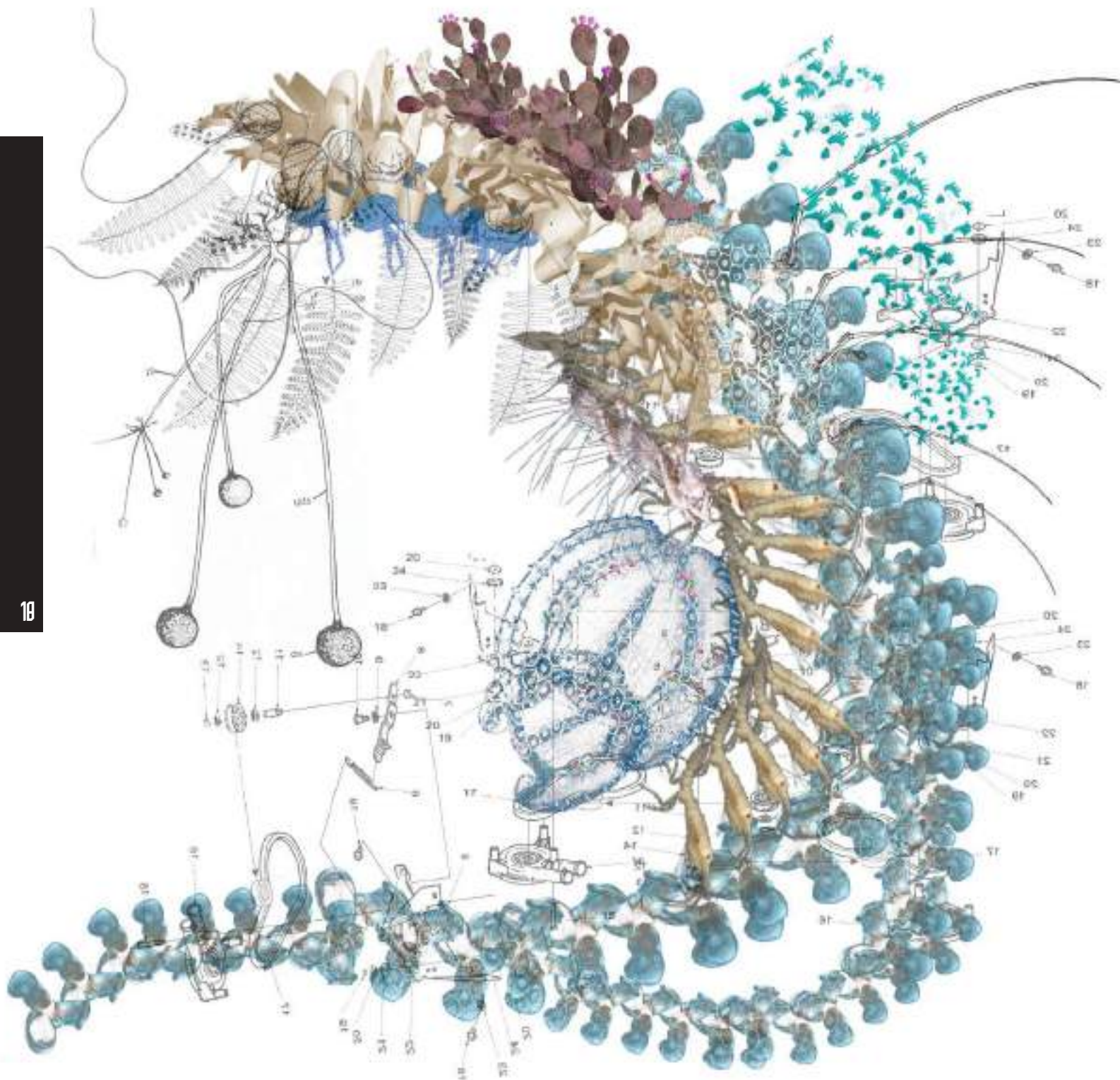
When there are enough, a thorough analysis and a complete classification will be carried out. The corresponding anatomical plates will also be dissected and prepared to study their functioning.

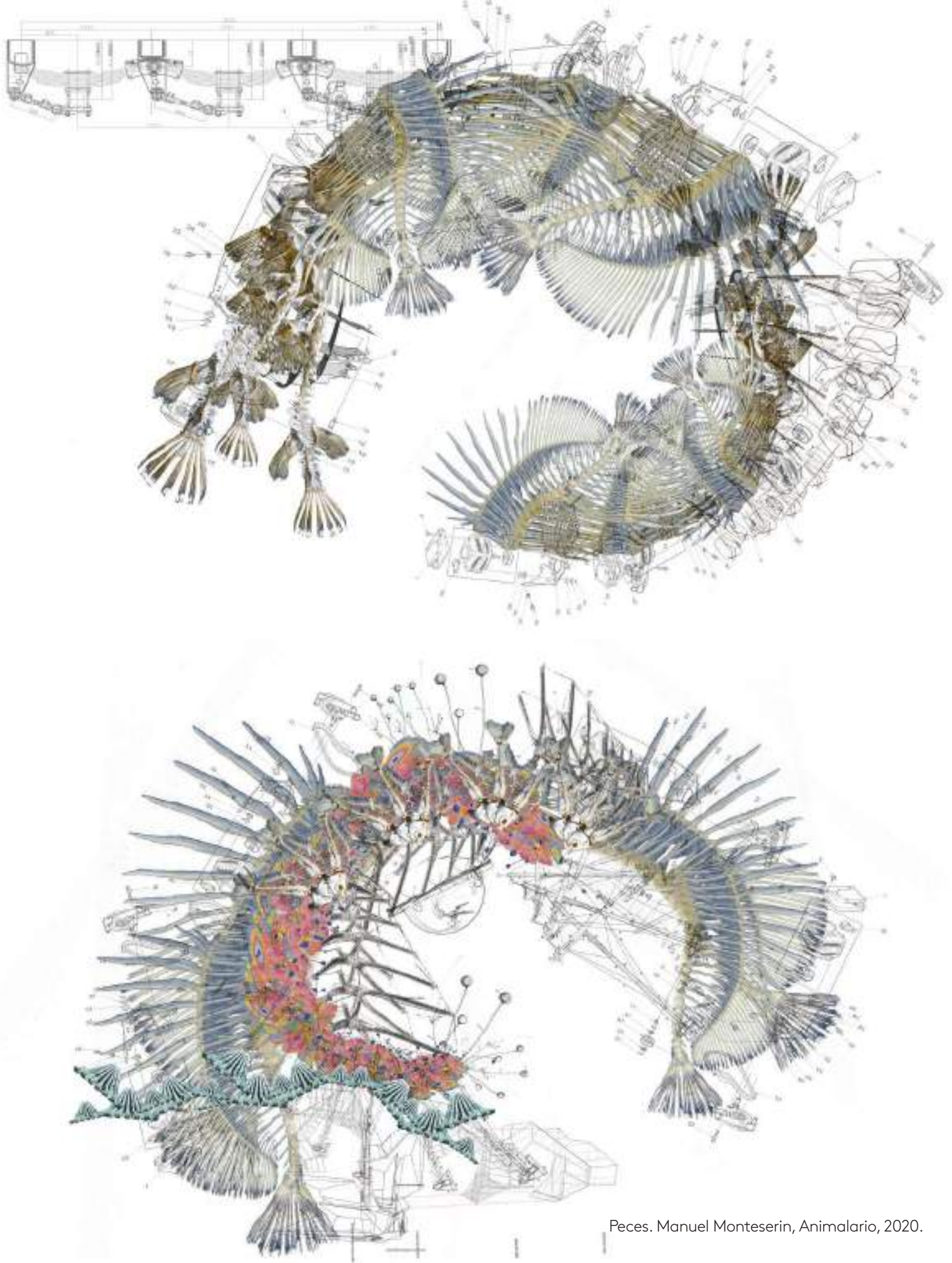




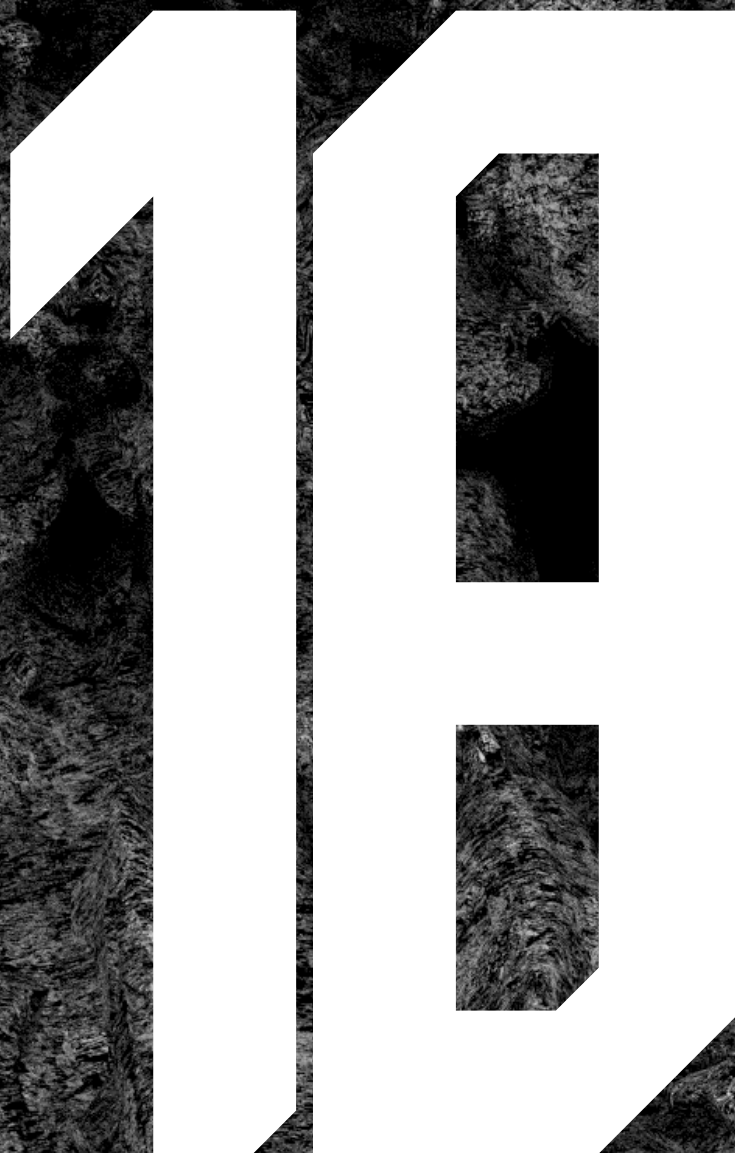












10



Flourish
Flourish

JAMES KERESTES
Página 20



Flourish Flourish

JAMES KERESTES

Flourish es una colección de trabajos destinados a explorar el concepto y los orígenes de la complejidad en la geometría arquitectónica. Trabajando dentro de un entorno digital, cada pieza se crea desplegando repetidamente un conjunto simple de operaciones de diseño desde una única forma primitiva.

Con el tiempo, se producen y refinan complejos patrones geométricos y composiciones. La colección actual incluye representaciones gráficas que ilustran el rango de complejidad que se puede generar a través del proceso de creación, así como interpretaciones alternativas en la clásica Cabaña Primitiva. Estos objetos fueron desarrollados por un grupo de estudiantes de arquitectura de grado y posgrado en la Facultad de Arquitectura y Planificación de la Universidad Estatal de Ball en los Estados Unidos.

La búsqueda de composiciones geométricas complejas y la representación de estos objetos se inspira en una variedad de fuentes. En este caso, Flourish se basa en una amplia gama de influencias y géneros representativos, como representaciones de la transformación sucesiva de plantas en el libro de Johann Wolfgang von Goethe *La Metamorfosis de las Plantas*, a los dibujos evolutivos de William Latham, y del branding para música black metal.

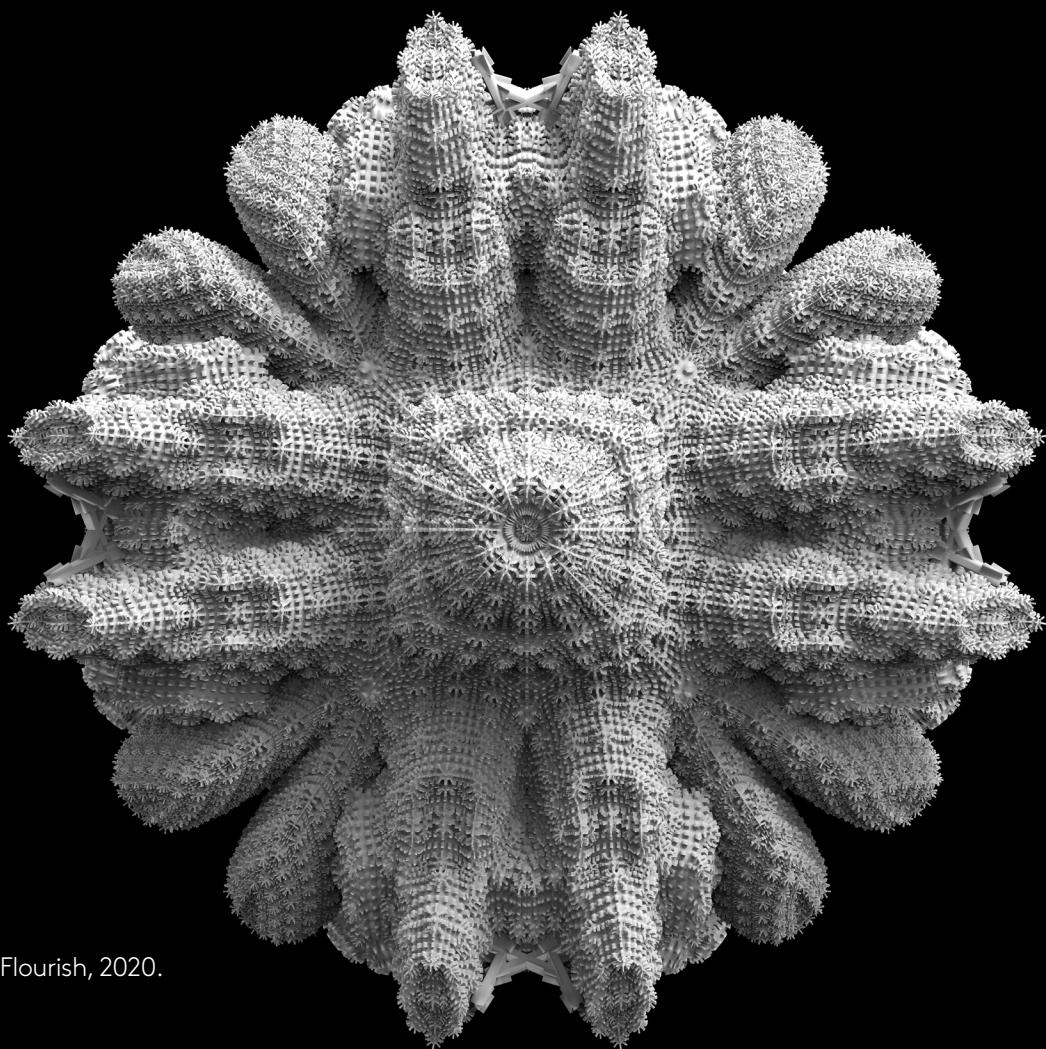
Estos recursos proporcionan una lente adecuada para resaltar el rango y el grado de variación incrustados en las geometrías y la secuencia implícita de operaciones que los produjeron. La variación en la resolución del objeto (alta fidelidad o baja fidelidad), como lo ilustra su silueta o figuración, se presta a una multiplicidad de lecturas donde se puede ver o perder una legibilidad racionalizada.

Flourish is a collection of work aimed at exploring the concept and origins of complexity in architectural geometry. Working within a digital environment, each piece is created by repeatedly deploying a simple set of design operations from a single primitive shape.

Over time, complex geometric patterns and compositions are produced and refined. The current collection includes graphic representations that illustrate the range of complexity that can be generated through the creation process, as well as alternative interpretations on the classic Primitive Hut. These objects were developed by a group of undergraduate and graduate architecture students at Ball State University's College of Architecture and Planning in the United States.

The search for complex geometric compositions and the representation of these objects derives inspiration from a variety of sources. In this instance, Flourish draws from a wide range of influences and representational genres such as depictions of the successive transformation of plants in Johann Wolfgang von Goethe's book *The Metamorphosis of Plants*, to the evolutionary drawings of William Latham, and from the unlikely source of the branding for black metal music.

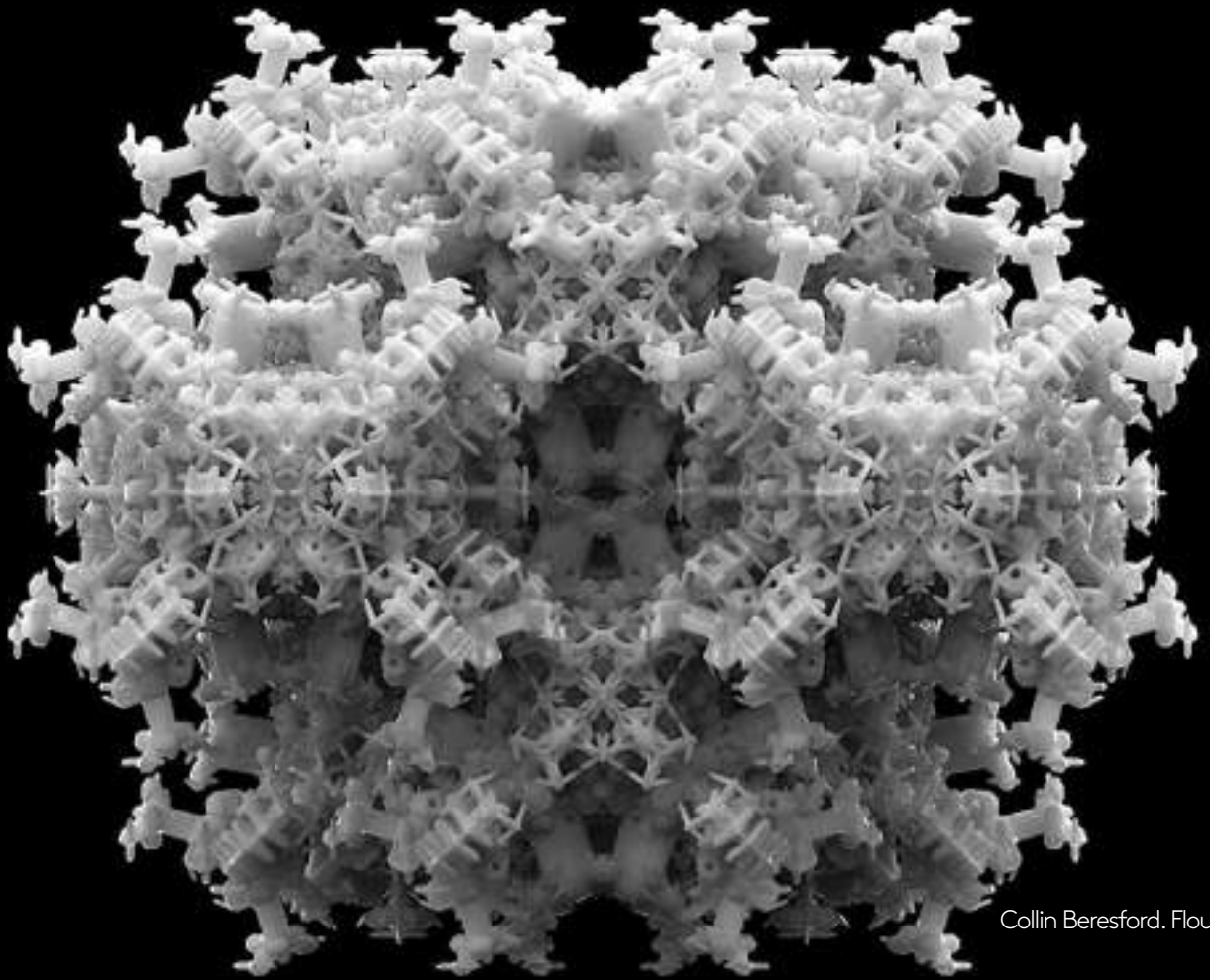
These resources provide an appropriate lens in which to highlight the range and degree of variation embedded in the geometries and the implicit sequence of operations that produced them. The variation in the object's resolution (high fidelity or low fidelity), as illustrated by its silhouette or figuration, lends itself to a multiplicity of readings where a rationalized legibility can be seen or lost.



Antonio Medina. Flourish, 2020.



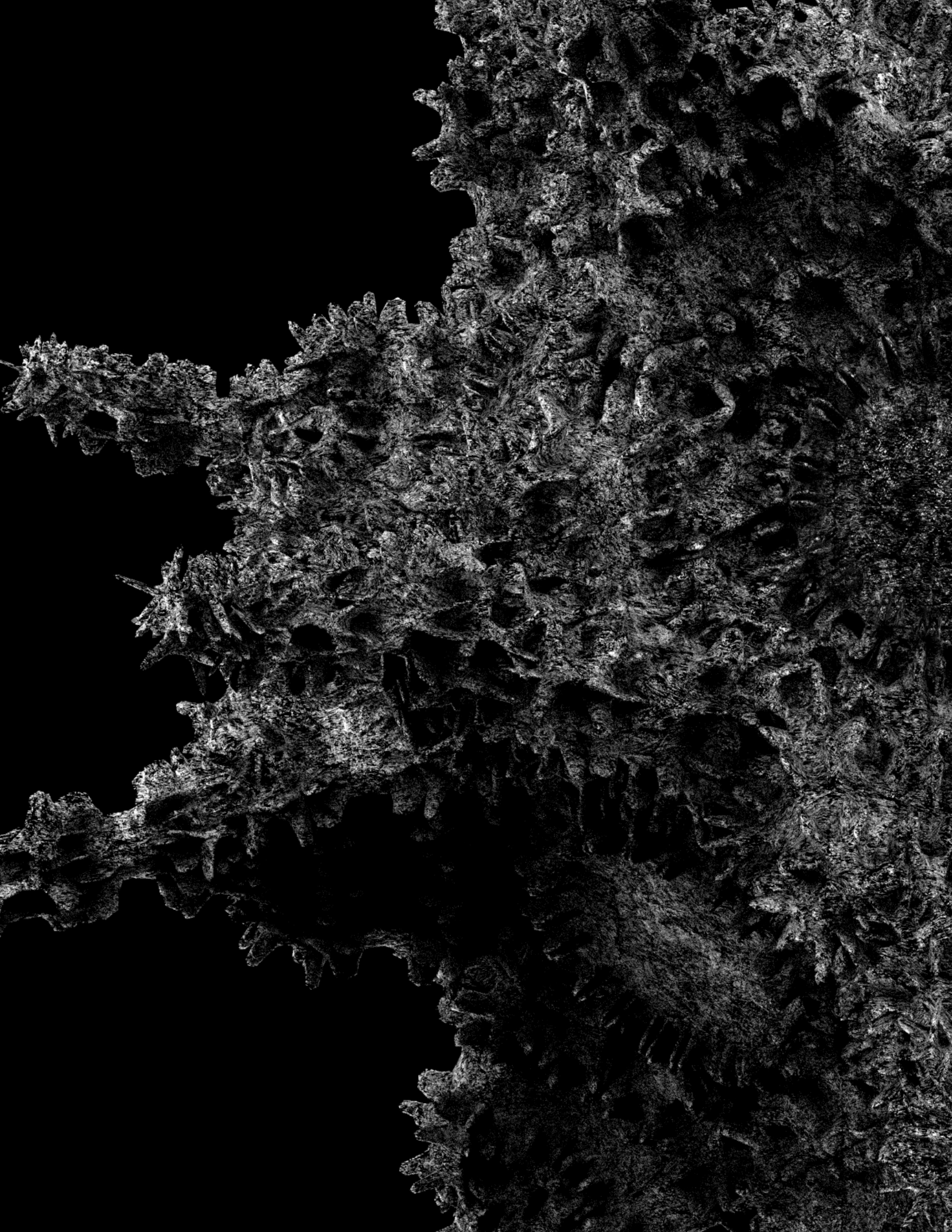
Cassio Yutani. Flourish, 2020.



Collin Beresford. Flourish, 2020.



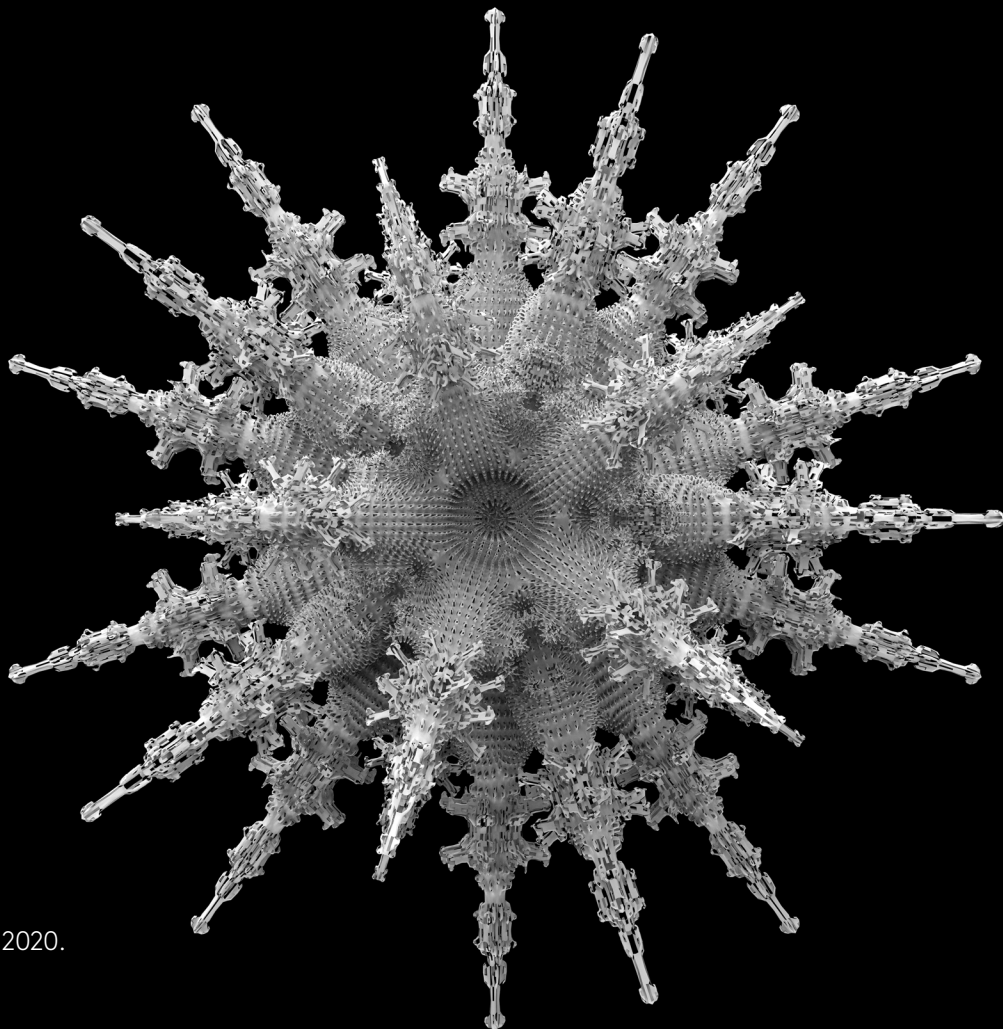
Daniel Velasco. Flourish, 2020.



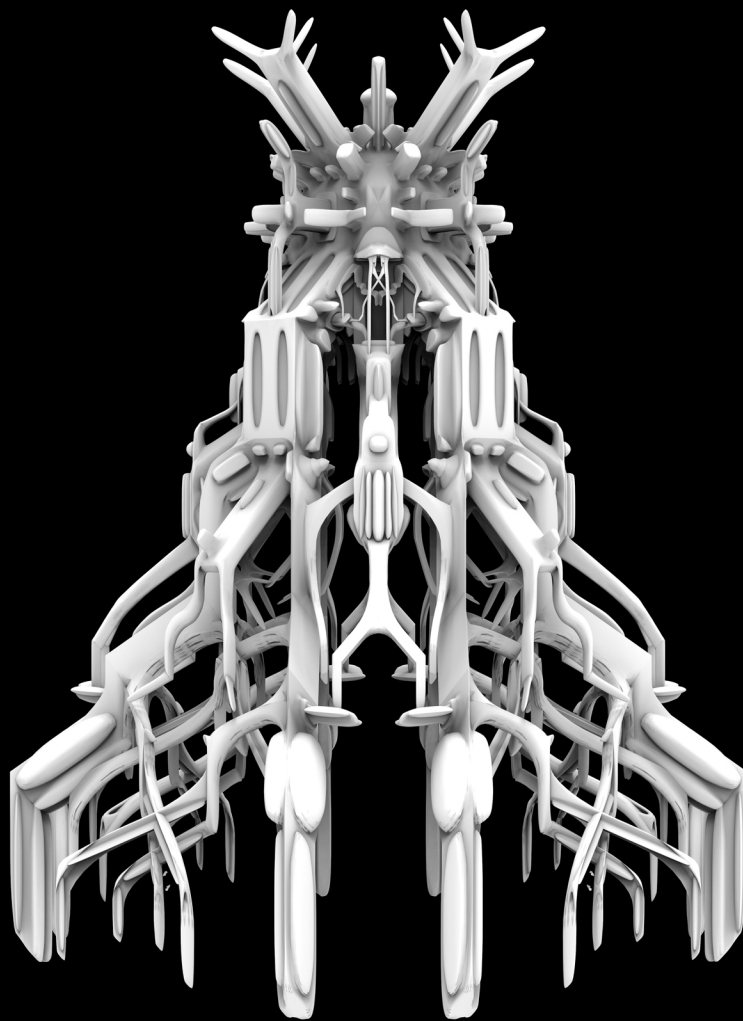




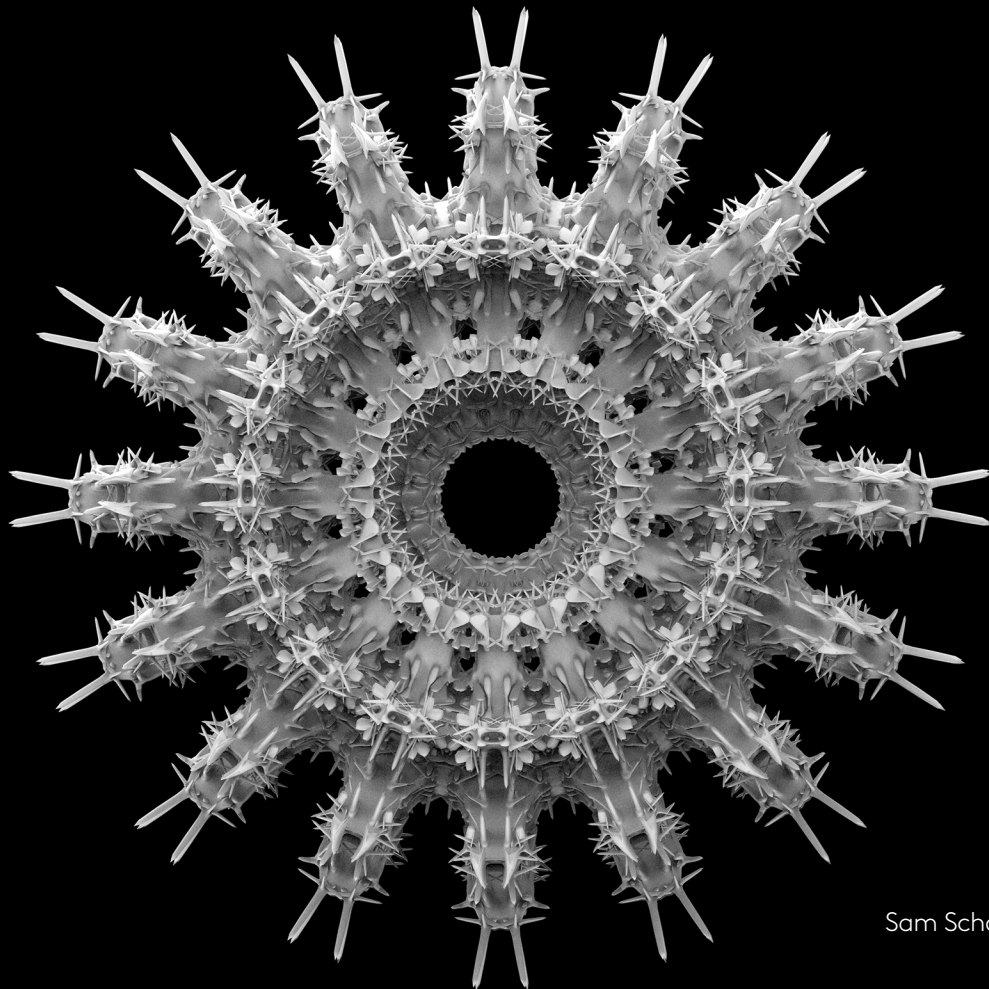
Jesse Lindenfeld. Flourish, 2020.



Lisa Knust. Flourish, 2020.



Roberto Medina. Flourish, 2020.



Sam Schaust. Flourish, 2020.



OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn.
BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.



Mutación OrnaMental OrnaMental Mutation

CHARLOTTE THORN
Página 30

A large, bold, black graphic element consisting of a horizontal line followed by the number '10' in a stylized, blocky font.

Mutación OrnaMental OrnaMental Mutation

CHARLOTTE THORN

OrnaMental Mutation es un diseño digital para Nymphenburg Porcelain, un fabricante de porcelana de Munich, Alemania, originario del barroco tardío. Los últimos meses fueron dedicados a encontrar un lenguaje de diseño y una metodología apropiados para representar adecuadamente al cliente.

Un primer acercamiento a la identidad de la empresa fue el diseño de un escudo de armas. Por lo tanto, se reunieron figuras que representan diferentes aspectos de la empresa. (por ejemplo, diferentes líneas de productos y su proceso de fabricación). Las figuras van acompañadas de ornamentaciones creadas digitalmente. Como ejemplo, se trabajó con la heráldica del rococó. En las últimas décadas, la porcelana de Nymphenburg logró con éxito preservar el patrimonio y mantenerse relevante en el mundo del arte contemporáneo. Al ver el diseño como una reinterpretación de las piezas rococó de Nymphenburgs de Franz Anton Bustelli, debería representar a la porcelana de Nymphenburg como un orgulloso producto rococó en un mundo post digital del siglo XXI.

Después de analizar las Figuras de Bustelli, como los dibujos imaginarios de rocaille del barroco tardío, se establecieron las siguientes pautas para el diseño: Asimetría, igualdad de elementos, intercambio interior y exterior, y todos los elementos se fusionarán en un solo objeto. Al principio, las conchas y las hojas de la rocaille fueron creadas por script. Los remolinos resultantes se originan a partir de una geometría base (por ejemplo, una escalera caracol), más tarde las figuras escaneadas en 3D se combinaron en trillizos. Los trillizos fueron cortados en pedazos, parecidos a su proceso de fabricación. En lugar de volver a ensamblar las piezas, los extremos cortados comienzan a seguir el flujo de los remolinos existentes y terminan ya sea horizontal o vertical al suelo. Finalmente, se ha aplicado el color. Después de estudiar la pintura bajo el esmalte aplicada a las piezas de Nymphenburgs del rococó, el oro se ha aplicado a superficies de alta curvatura positiva. Un patrón original que se proyectó en superficies de curvatura negativa y cero, lo que resultó en que el patrón se distorsionara y siguiera la geometría o se mostrara con precisión en superficies planas.

OrnaMental Mutation is a post digital design for Nymphenburg Porcelain, a porcelain manufacturer from Munich Germany, originating in the late baroque. The last months were spent finding an appropriate design language and methodology to appropriately represent the client.

A first approach to the company's identity was the design of a coat of arms. Therefore, figures representing different aspects of the company were assembled. (e.g. different product lines, and their manufacturing process). The figures are accompanied by digitally created ornamentations. As an example, served the heraldry of the rococo. Over the past decades Nymphenburg porcelain successfully managed a tight rope walk between preserving heritage and staying relevant in the contemporary art world. Viewing the design as reinterpretation of Nymphenburgs rococo pieces under Franz Anton Bustelli it is ought to represent Nymphenburg porcelain as a proud child of the rococo in a 21st century post digital world.

After analyzing the Figures of Bustelli such as the imaginary rocaille drawings of late baroque the following guidelines were set for the design to follow: Asymmetry, equality of elements, interchanging in and outsides, and all elements shall fuse together into one object. At first the shells and leaves of the rocaille were created by script. The resulting swirls originate from a base geometry (e.g. a staircase), later on 3D scanned figures were combined in triplets. The triplets were cut in pieces, resembling their manufacturing process. Instead of reassembling the pieces, the cut ends start to follow the flow of the existing swirls and end either horizontal or vertical to the ground. Finally, color has been applied. After studying underglaze painting applied to Nymphenburgs' pieces from the rococo, gold has been applied to surfaces of high positive curvature. An original pattern was projected to surfaces of negative and zero curvature resulting in the pattern either being distorted and following the geometry or being accurately displayed on flat surfaces.



OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn.
BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.



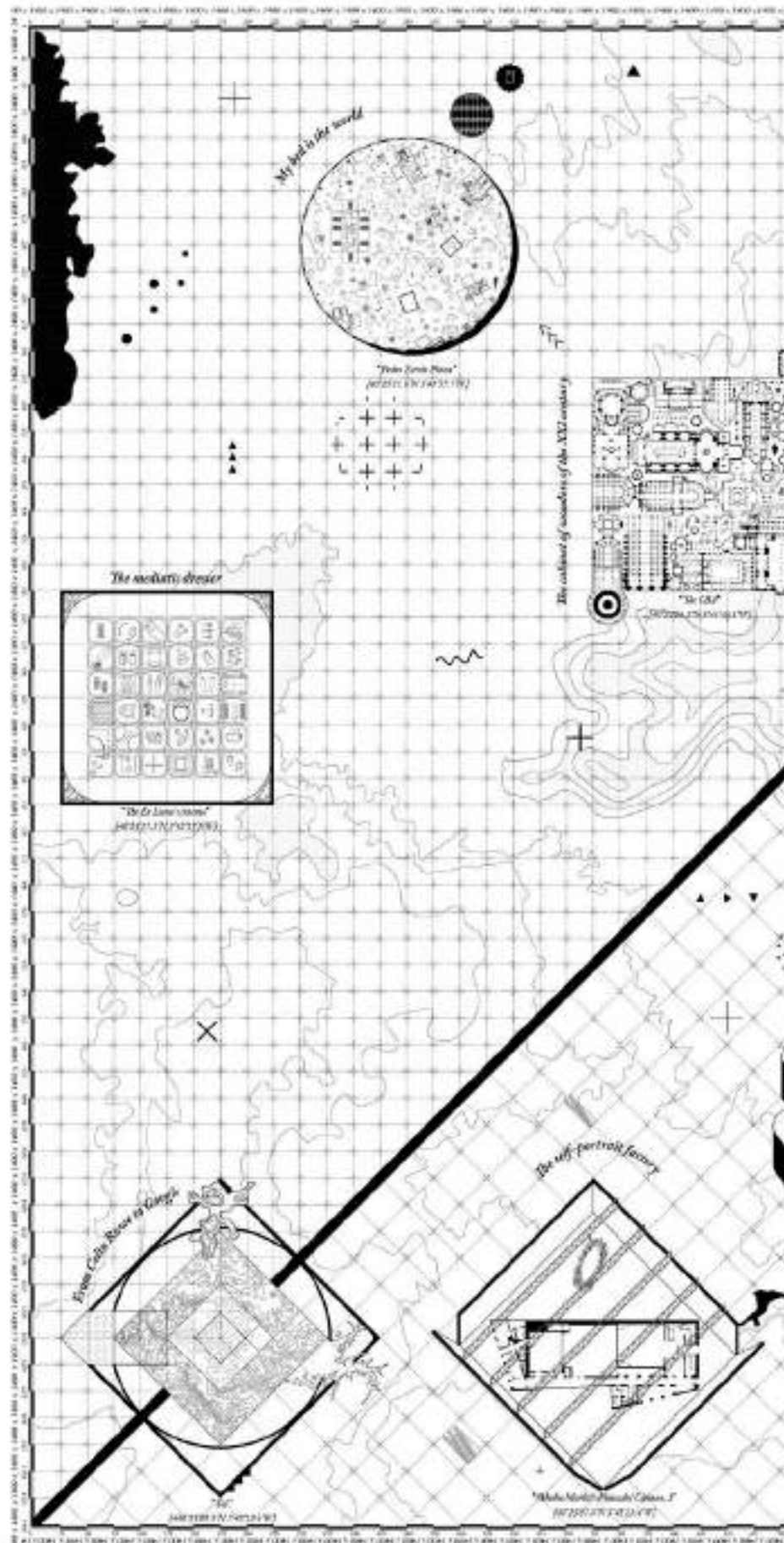
OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn.
BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.



OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn.
BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.

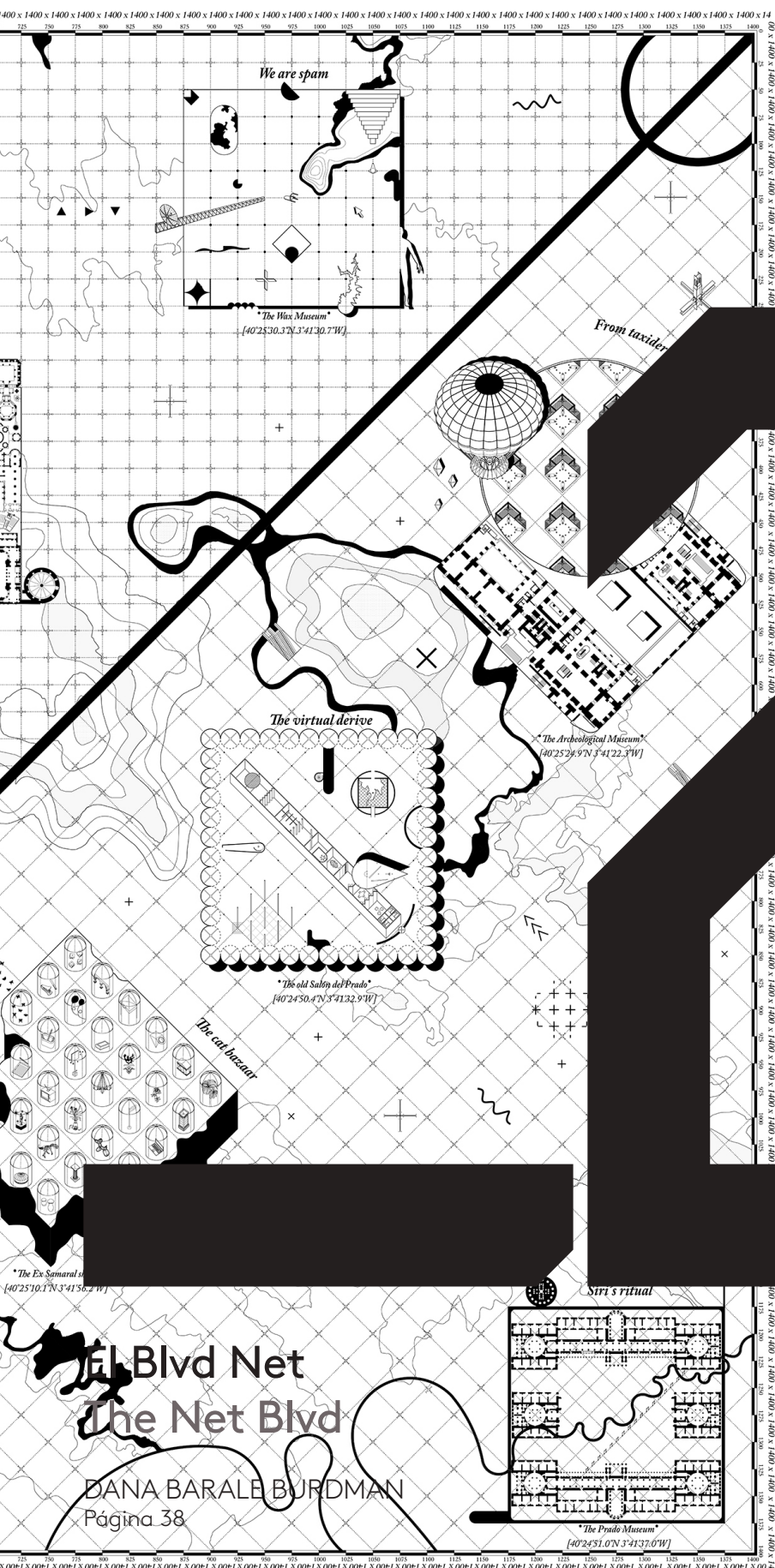


OrnaMental Mutation, a post digital design for Nymphenburg Porcelain. Charlotte Thorn.
BA Studio at UIBK Universität Innsbruck lead by Marjan Colletti, 2020.



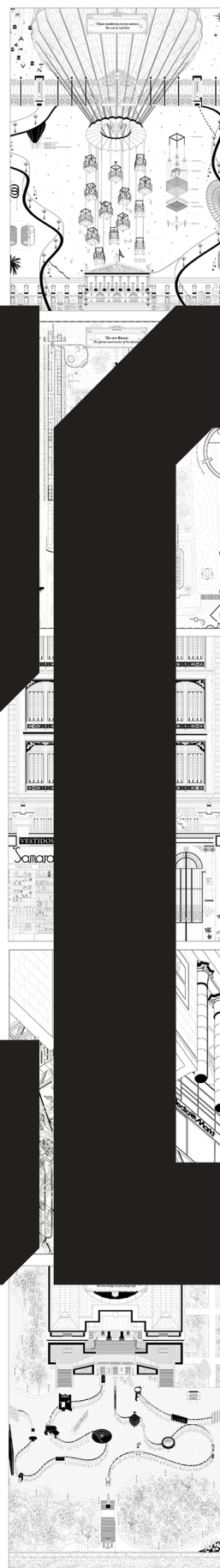
Microcosm, Dana Barale. Madrid, 2019.

The project is framed under the imposition of a 1000x1000 meters matrix. Setting up a collection of fragments of places, an experimental microcosm, which portray an inventory of 10 situations.



et Blvd Net The Net Blvd

DANA BARALE BURDMAN
Página 38



A large, bold, black graphic of the number '20'. The '2' is formed by a horizontal line and a vertical line, while the '0' is a solid, rounded shape.

El Blvd en red
The Net Blvd

DANA BARALE BURDMAN

El Blvd en red estudia una colección de situaciones que suceden en la era digital, lo que implica que la producción cultural ocurre en plataformas digitales, desde donde estructuramos nuestras colecciones y archivos.

En estas plataformas que van más allá de los límites físicos, los contenidos intangibles implican una nueva forma de producción y transmisión de cultura, liderada por redes digitales y nuevas tecnologías, ya que están transformando la forma en que tenemos que entender lo que nos rodea.

Se proponen nuevos escenarios de encuentro entre lo físico y lo virtual. Revelar estas situaciones conduce a la apertura de nuevas narrativas y, por lo tanto, a nuevas configuraciones arquitectónicas, con el fin de comprender la compleja realidad de nuestro contexto, donde coexisten las dicotomías de la realidad.

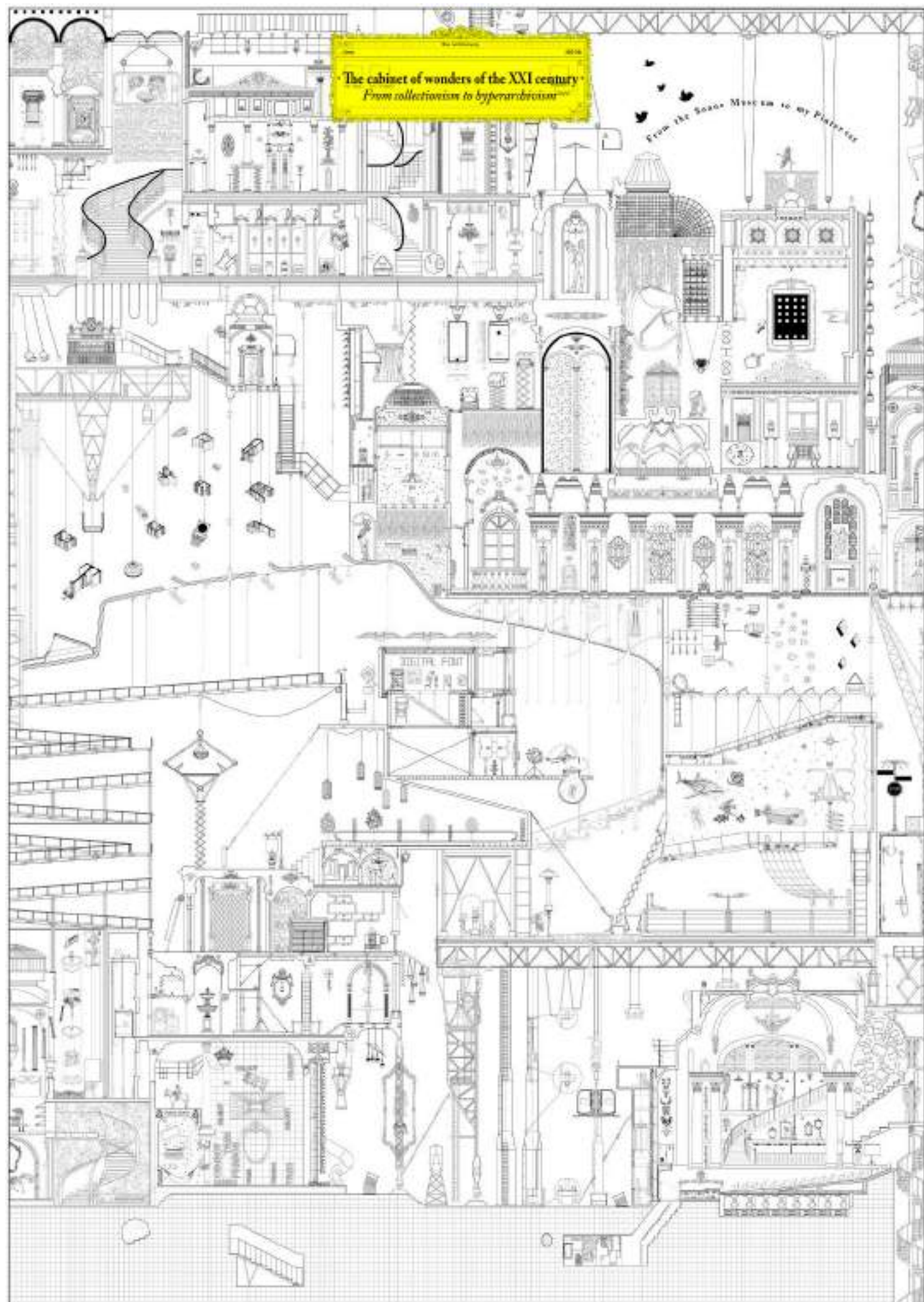
The Net Blvd studies a collection of situations that happen in the digital era, that imply that cultural production happens on digital platforms, from where we structure our collections and archives.

In these platforms that go beyond the physical limits, intangible contents imply a new form of production and transmission of culture, which is led by digital networks and new technologies, since they are transforming the way we have to understand what surrounds us.

New scenarios of encounter between the physical and the virtual are proposed. Revealing these situations leads to the opening of new narratives and therefore to new architectural configurations, in order to understand the complex reality of our context, where dichotomies of reality coexist.

The cabinet of wonders of the XXI century
From collectionism to hyperarchivism

From the Solar Museum to my Planetarium



El Gabinete de las Maravillas del Siglo XXI, del Coleccionismo al Hiperarchivismo: Del Museo Soane a mi Pinterest

Los primeros gabinetes donde se encontraron, recolectaron y exhibieron objetos exóticos de diferentes partes del planeta aparecieron en el siglo XVI. Como un atlas, contienen la comprensión del mundo. El coleccionismo es una herramienta que nos permite catalogar los objetos que contienen nuestros deseos, pero hoy en día sucede de diferentes maneras. Somos coleccionistas constantes ante un flujo infinito y saturado de información. Debido a la creciente incorporación tecnológica, el registro ya no está reservado para lo extraordinario. Las imágenes son objeto de consumo de nuestras colecciones.

¿Cómo se archiva la realidad? ¿Cuáles son los efectos de las transformaciones de materialidad en las formas de recolección? ¿Cómo son los objetos que anteriormente nos ayudaron a construir nuestra visión del mundo y construirnos a nosotros mismos? ¿Instagram es una forma de coleccionismo? El coleccionista contemporáneo abre pestañas, enlaces de archivos, agrega la lista de reproducción Watch-Later y crea carpetas. Las redes sociales son los nuevos repositorios icónicos que ordenan y categorizan el mundo. Donde exponemos nuestra subjetividad digital. Instagram es una colección de nosotros, una red de hipervínculos que construyen una infraestructura de subjetividad. La materia ya no es un conjunto específico de materiales, sino un sistema más complejo de idiomas, conocimientos y tecnologías. Es una composición visual más fluida y remezclada.

Las colecciones intangibles del dedo índice: la cultura ahora está mediada por pantallas. Son el elemento regulador de estas arquitecturas. Todo el universo se concentra en pequeñas pantallas desde donde accedemos al mundo. La pantalla es el enlace físico-virtual.

The Cabinet of Wonders of the XXI Century, from Collectionism to Hyperarchivism: From the Soane Museum to my Pinterest

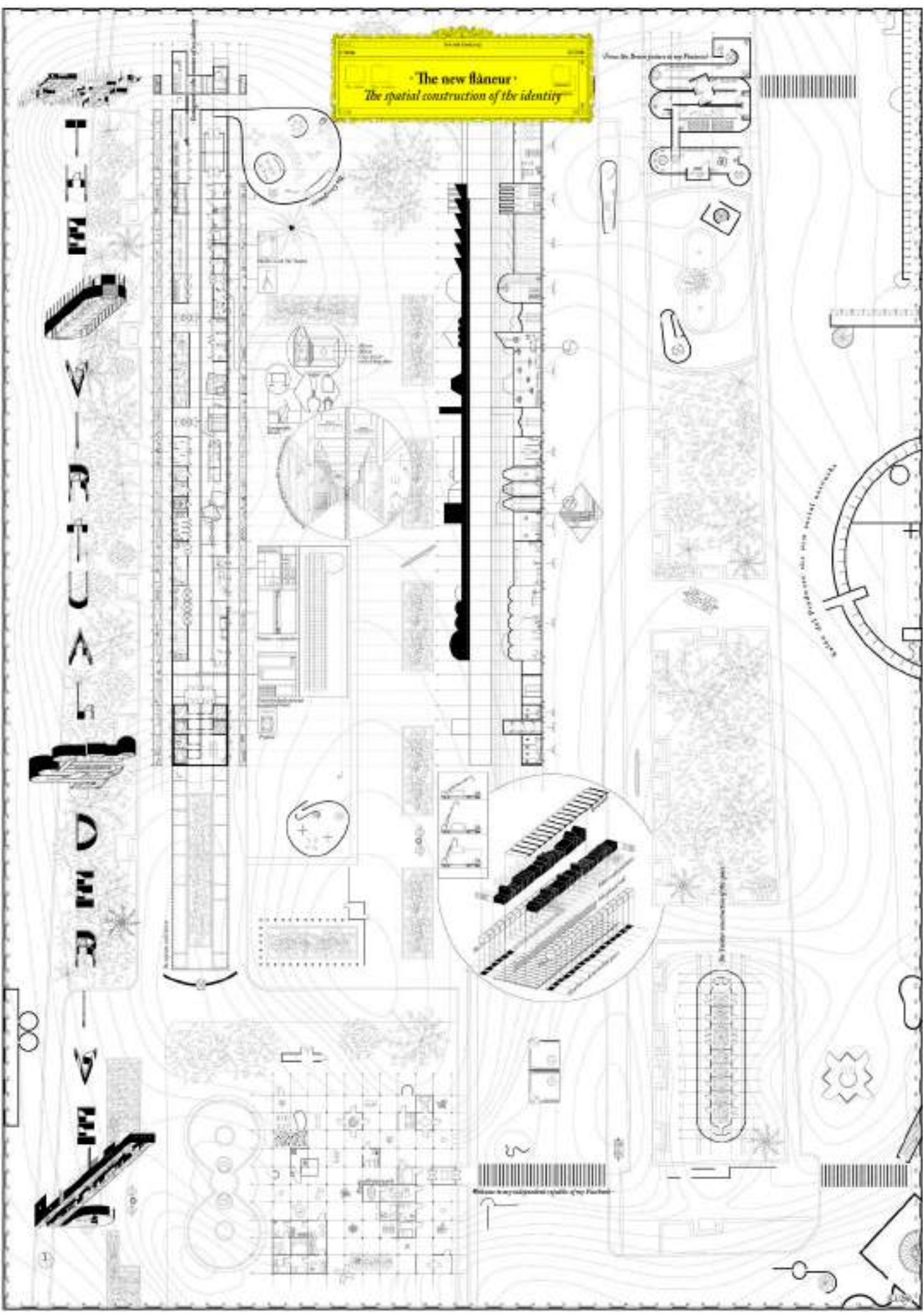
The first cabinets where exotic objects were found, collected and exhibited from different parts of the planet appeared in the XVI century. As an atlas, they composed the understanding of the world. Collecting is a tool that allows us to catalogue the objects that contain our desires, but nowadays it happens in different ways. We are constant collectors of an infinite and saturated flow of information. Due to the increasing technological incorporation, registration is no longer reserved for the extraordinary. Images are the object of consumption of our collections.

How is reality archived? What are the effects of materiality transformations in the ways of collecting? How are the objects that previously helped us to build our worldview and build ourselves? Is Instagram a way of collectionism?

The contemporary collector opens tabs, archives links, add Watch-Later playlist and make folders. Social networks are the new iconic repositories that order and categorize the world. Where we expose our digital subjectivity. Instagram is a collection of us, a network of hyperlinks that build an infrastructure of subjectivity. Matter is no longer a specific set of materials, but a more complex system of languages, knowledge and technologies. It is a more fluid and remixed visual composition.

The intangible index finger collections: culture is now mediated by screens. They are the regulatory element of these architectures. The entire universe is concentrated on small screens from where we access to the world. The screen is the physical-virtual link.

The new flâneur
The spatial construction of the identity



La Deriva Virtual, La Construcción Espacial de mi Identidad: El Nuevo Flaneur

La identidad ya no se representa a través de carteles pegados en las paredes de nuestras habitaciones, ese lugar específico que contiene recuerdos y crea identidad. Las nuevas paredes de nuestra habitación son los tableros digitales.

Ahora creamos colecciones virtuales de las imágenes que consumimos. La realidad está postproducida y guionada. Cada elemento del espacio físico ocurre de manera diferente con la apariencia de lo virtual, ofreciendo diferentes espacialidades. Los dispositivos electrónicos permiten la experiencia de esta deriva virtual. Los espacios se multiplican para ser experimentados en línea. Las redes sociales redefinen y reestructuran el espacio físico en el que nos movemos, nuestra relación con los objetos y con los demás. Permitiendo la construcción subjetiva de espacios, donde comisariamos nuestra identidad. La identidad es simulada. El individuo se convierte en una imagen, expone su subjetividad, se construye a sí mismo, se diseña a sí mismo, se anuncia a sí mismo. Los consumidores modernos presentan la imagen de su identidad al mundo.

Proyectamos nuestra imagen en las redes sociales, diseñando y redefiniendo nuestra identidad constantemente, escenificando nuestra subjetividad. Nuestra subjetividad se construye como el juego de imágenes experimentado en la virtualidad.

La propuesta de La Deriva Virtual es un modelo de escala escenográfica a escala real, un artefacto alegórico organizado por una topografía temporal; no está destinado a la producción real, sino como un dispositivo de discusión teórica.

The Virtual Derive, The Spatial Construction of my Identity: The New Flaneur

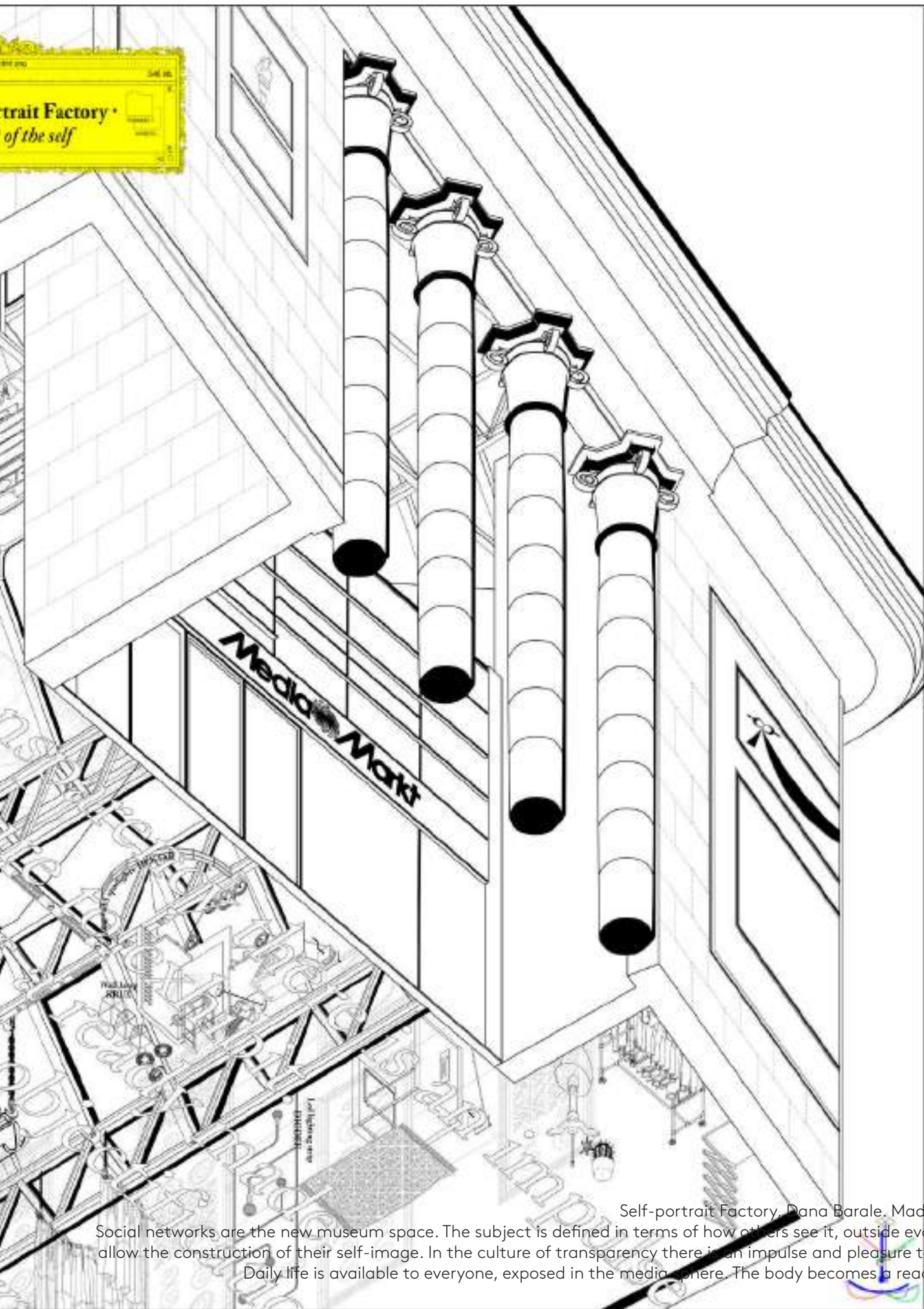
Identity is no longer represented through posters pasted in the walls of your rooms, that specific place that contains memories and builds identity. The new walls of your room are the digital boards.

Now we create virtual collections of the images we consume. Reality is postproduced and scripted. Each element of the physical space occurs in a different way with the appearance of the virtual, offering different spatialities. Electronic devices allow the experience of this virtual derive. The spaces are multiplied to be experienced online. Social networks redefine and restructure the physical space in which we move, our relationship with objects and with others. Allowing the subjective construction of spaces, where we curate our identity. The identity is simulated. The individual becomes an image, exposes his subjectivity, self-collects, self-designs, self-advertises. Modern consumers present the image of their identity to the world.

We project our image on social networks, designing and redefining our identity constantly, staging our subjectivity. Our subjectivity is built as the game of images experienced in virtuality.

The Virtual Derive proposal is a real-scale scenographic scale model, an allegorical artifact organized by a temporal topography; it is not intended for real production, but as a theoretical discussion device.

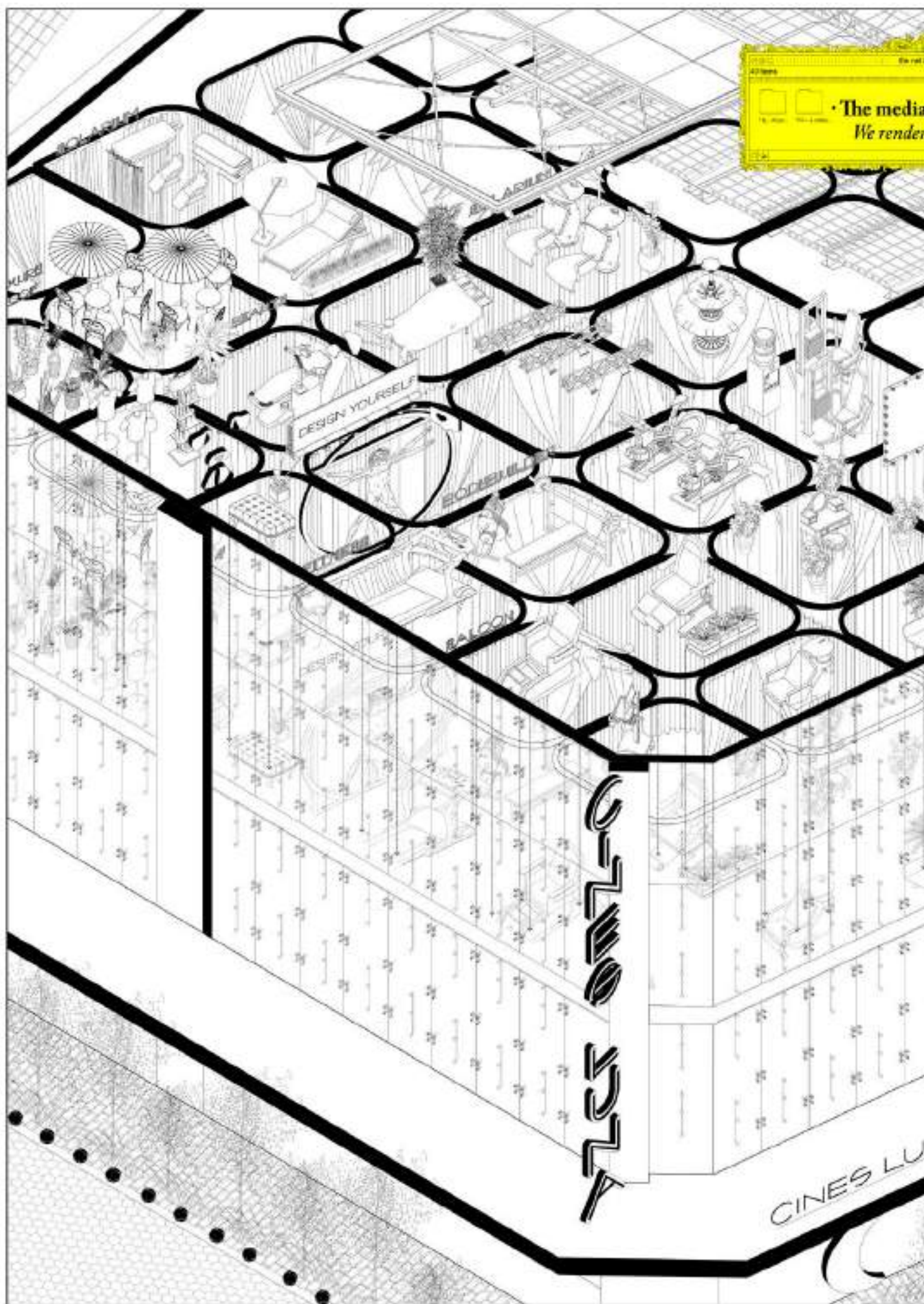
Self-portrait Factory •
of the self

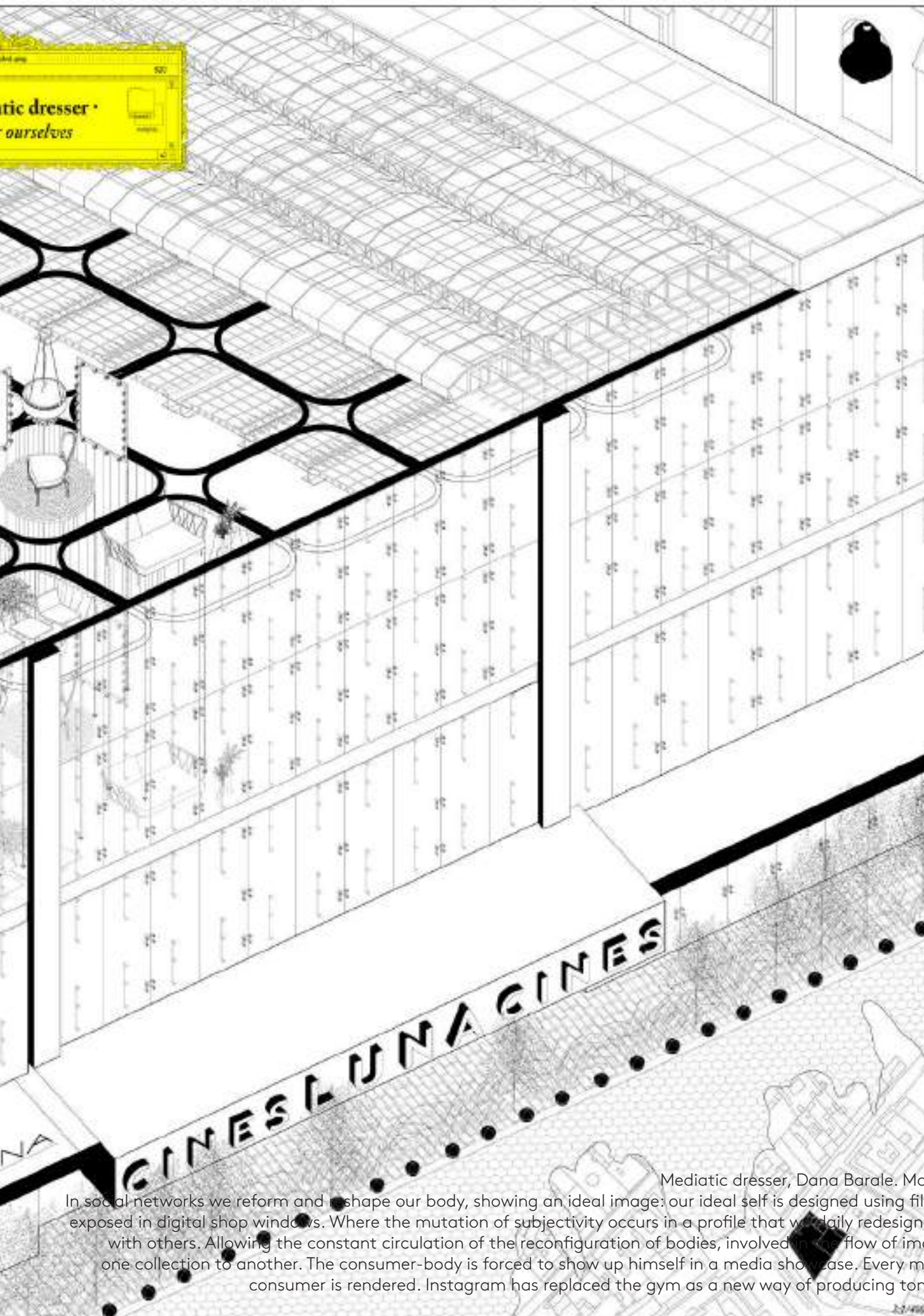


Self-portrait Factory, Dana Barale. Madrid, 2019.

Social networks are the new museum space. The subject is defined in terms of how others see it, outside evaluations allow the construction of their self-image. In the culture of transparency there is an impulse and pleasure to exhibit.

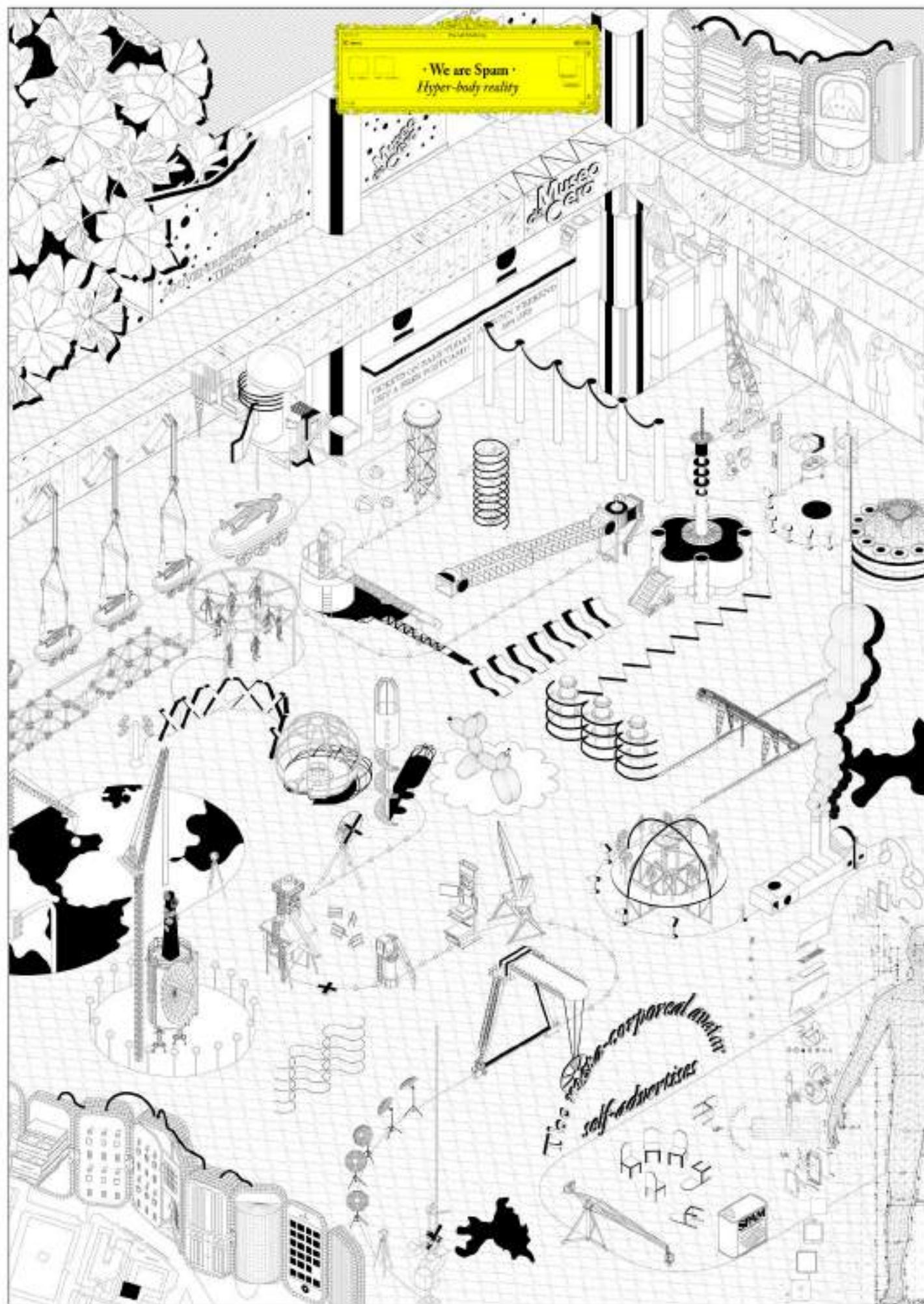
Daily life is available to everyone, exposed in the media sphere. The body becomes a ready made.





Mediatic dresser, Dana Barale. Madrid, 2019.
In social networks we reform and reshape our body, showing an ideal image: our ideal self is designed using filters, being exposed in digital shop windows. Where the mutation of subjectivity occurs in a profile that we daily redesign and share with others. Allowing the constant circulation of the reconfiguration of bodies, involved in the flow of images, from one collection to another. The consumer-body is forced to show up himself in a media showcase. Every morning the consumer is rendered. Instagram has replaced the gym as a new way of producing toned bodies.

· We are Spain ·
Hyper-body reality



Somos Spam; La Realidad del Hiper cuerpo: El Avatar Metacorpóreo y Eterno se Anuncia a Sí Mismo

La producción comercial de la imagen se produce como un gesto de comercialización del yo, donde cada persona pública es también una mercancía. Ahí es donde reside su valor de exposición. Nuestros cuerpos están diseñados y expuestos. Nos auto-diseñamos, el ser humano se transforma en una imagen para ser vista y analizada por el otro.

Nos identificamos con avatares que nos representan en el mundo virtual y nos permiten mostrar varias formas de ser nosotros mismos a través de una identidad múltiple. Los avatares son nuestra proyección duplicada, como una superposición entre lo real y lo simulado. Un cuerpo hiperreal que al igual que el Spam, esa carne sintética enlatada, altamente procesada y artificial, que posteriormente dio nombre a los emails no deseados (un formato publicitario que intenta actuar sobre los cuerpos promoviendo productos para la producción de lo aumentado y lo alterado) sirven para definirnos desde lo híbrido. Como formas mejoradas y degradadas de carne; las personas de imagen-spam son agentes dobles. Habitan los dos reinos de la invisibilidad y el exceso.

El cuerpo, convertido en objeto, es hoy la incorporeidad digital.

We are Spam; Hyper-body Reality: The Meta-Corporeal and Eternal Avatar Self-Advertises

The commercial production of the image occurs as a gesture of merchandising of the self, where every public person is also a commodity. That is where its exposure value resides. Our bodies are designed and exposed. We self-design, the human being is transformed into an image to be seen and analyzed by the other.

We identify ourselves with avatars that represent us in the virtual world and allow us to display various ways of being ourselves through a multiple identity. Avatars are our duplicated projection, as an overlap between the real and the simulated. A hyper-real body that, like Spam, that canned synthetic meat, highly processed and artificial, that later gave name to unwanted emails (an advertising format that tries to act on the bodies promoting products for the production of the increased and the altered modelled bodies) serve to define us from the hybrid. As both improved and degraded forms of meat; Image-spam people are double agents. The two kingdoms of invisibility and excess live together.

The body, converted into an object, is today digital incorporeity.

The Cat Bazaar
The fake memory



THE
JOURNAL
S
Take
pic

VESTIDOS

"Samaral"

CANISERIA NOVEZOGES

Free



The Cat Bazaar: El Recuerdo Falso

La autenticidad ha sido reemplazada por la copia. Los países están simbolizados y caricaturizados en reproducciones en miniatura sin tiempo, ni identidad, comprados por turistas fotográficos compulsivos que desfilan a toda prisa. Recuerdos que falsifican, impersonalizan e idealizan la memoria.

Con el tiempo, acumulamos a nuestro alrededor objetos que incorporan memoria significativa, o que se manifiestan en forma de cualidades en micro-objetos. Las salas de estar son foros para la exhibición de deseos, sensibilidades, viajes y logros a través de la disposición de figuras, postales, imanes y cerámicas. Sin embargo, en la cultura de lo visual, la inmaterialidad representa lo simbólico.

¿Cómo se constituye el imaginario actual?

Un recuerdo que ya no se formaliza en singularidades, sino en su representación virtual. El Cat Bazaar explora Madrid casi como una versión microurbana de la ciudad, en la que la subjetividad de la ciudad se fusiona con una abundante redundancia de figuras representativas, dando forma al imaginario de la ciudad. A través del adorno falso, se pretende materializar y recopilar todas las representaciones deformadas que se encuentran en la ciudad, creando un monumento de conglomerado. La imagen mental de Madrid se puede reconstruir a través de los símbolos que la componen. Un montaje de diferentes piezas de objetos simbólicos, que da como resultado un nuevo objeto material, pesado y permanente, disponible a través de un acto corto e intangible, una fotografía.

Se pretende materializar y recopilar todas las representaciones que se encuentran en la ciudad además de desechos y ruinas digitales. Componer un monumento de monumentos. Una estrategia de reconquista y reubicación de objetos relegados a su representación.

The Cat Bazaar: The Fake Memory

Authenticity has been replaced by the copy. Countries are symbolized and caricaturized in miniature reproductions without time and identity, bought by compulsive photographic tourists that parade in a hurry.

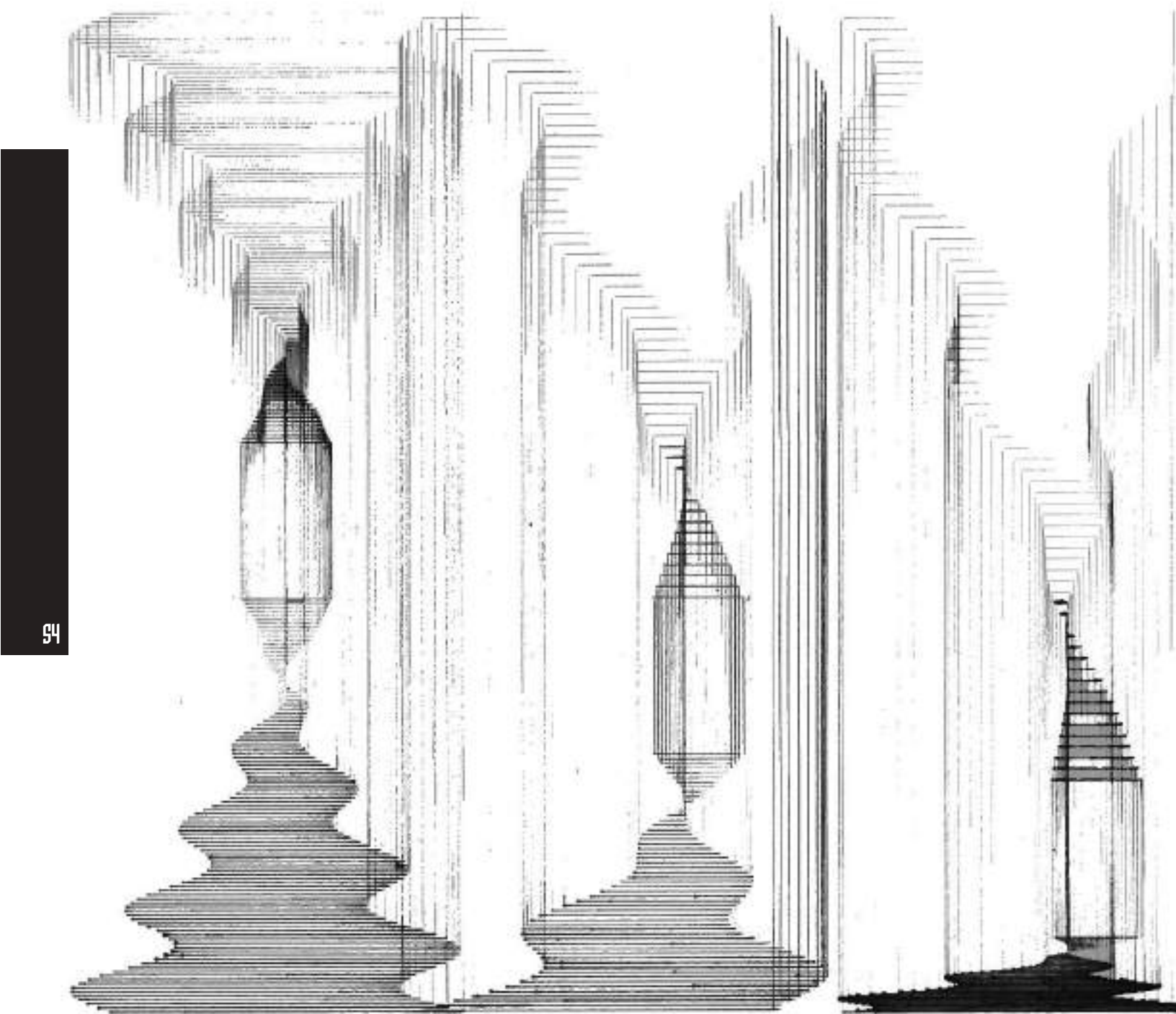
Souvenirs that falsify, impersonalize and idealize the memory.

Over time, we accumulate around ourselves objects that incorporate significant memory, or that manifest themselves in the form of qualities in micro-objects. The living rooms are forums for the exhibition of desires, sensitivities, trips and achievements through the arrangement of figures, postcards, magnets and ceramics. However, in the culture of the visual, immateriality represents the symbolic.

How is the current imaginary constituted?

A memory that is no longer formalized in singularities, but in their virtual representation. The Cat Bazaar explores Madrid almost as a micro-urban version of the city, in which the subjectivity of the city merges with an abundant redundancy of representative figures, shaping the imaginary of the city. Through the fake ornament, it is intended to materialize and collect all the deformed representations found in the city, setting up a conglomerate monument. The mental image of Madrid can be reconstructed through the symbols that compose it. A montage of different pieces of symbolic objects, which results in a new material object, heavy and permanent, available through a short and intangible act, a photograph.

It is intended to materialize and collect all the representations found in the city in addition to waste and digital ready mades. Composing a monument of monuments. A strategy of reconquest and relocation of objects relegated to their representation.



Void/Parallax. Jessica Inn, 2020.



Dibujo en Código Code Drawing

JESSICA IN
Página 54



Dibujo en Código Code Drawing

JESSICA IN

Una serie de dibujos no triviales que exploran un conjunto de ideas geométricas y espaciales.

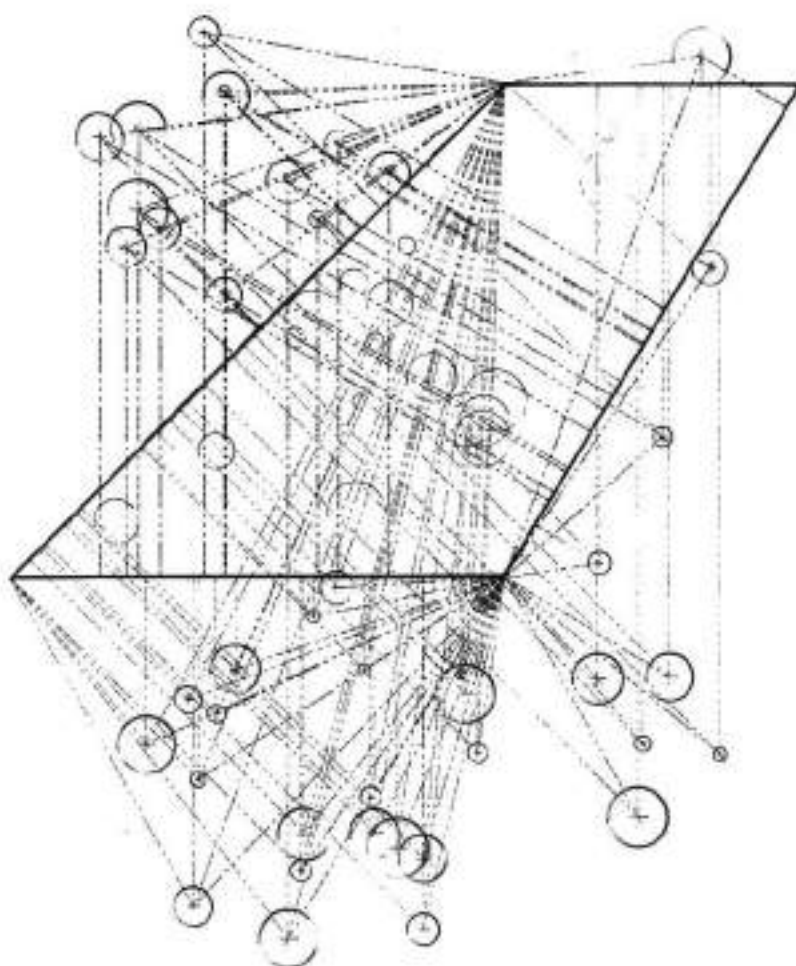
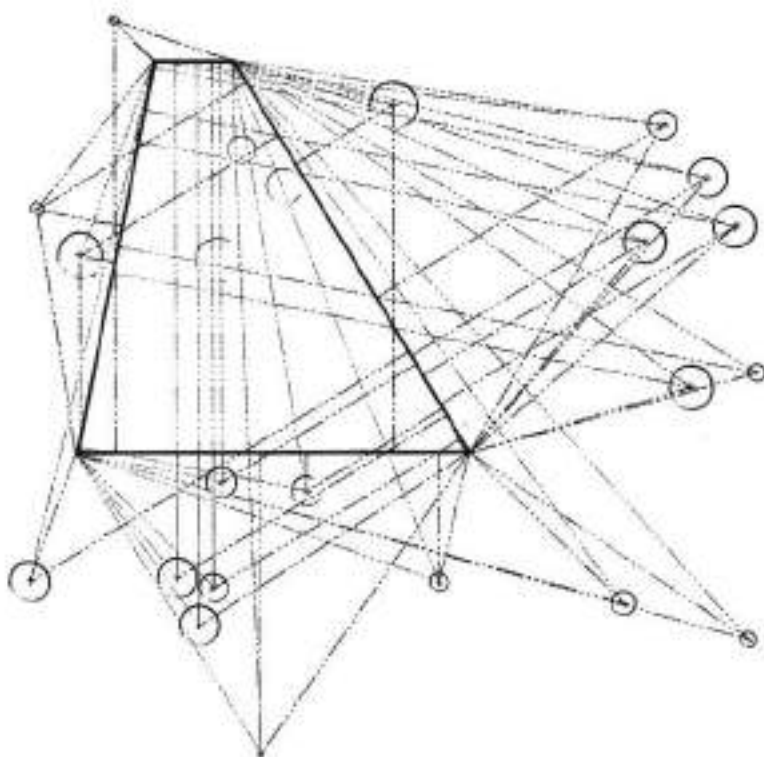
Estos dibujos exploran varios temas clave: Penrose y Void/Parallax son exploraciones en la percepción de la idea de la marca y la línea. Ambos están dibujados con diferentes densidades de marcas rectas, pero en Penrose la línea que percibimos son los mosaicos de rombos; en Void las formas curvilíneas que percibimos conectan los puntos y se explora también la idea de la línea marcada, con círculos que se perciben como resultado de marcas hechas de arcos y puntos, pero nunca son dibujados. Straight-Curve y Contour cuestionan dónde termina una marca recta y comienza una curva. Dimension (como verbo) explora el acto de dimensionar un conjunto de objetos circulares en relación con los ejes del paralelogramo; Scale rastrea el cambio en el tiempo de un volumen de una cuadrícula de cubos; Circle Intersection Field es un paisaje de elementos repetitivos, con semejanza y similitud, pero ninguno es exactamente el mismo, sin construir un centro en el campo resultante.

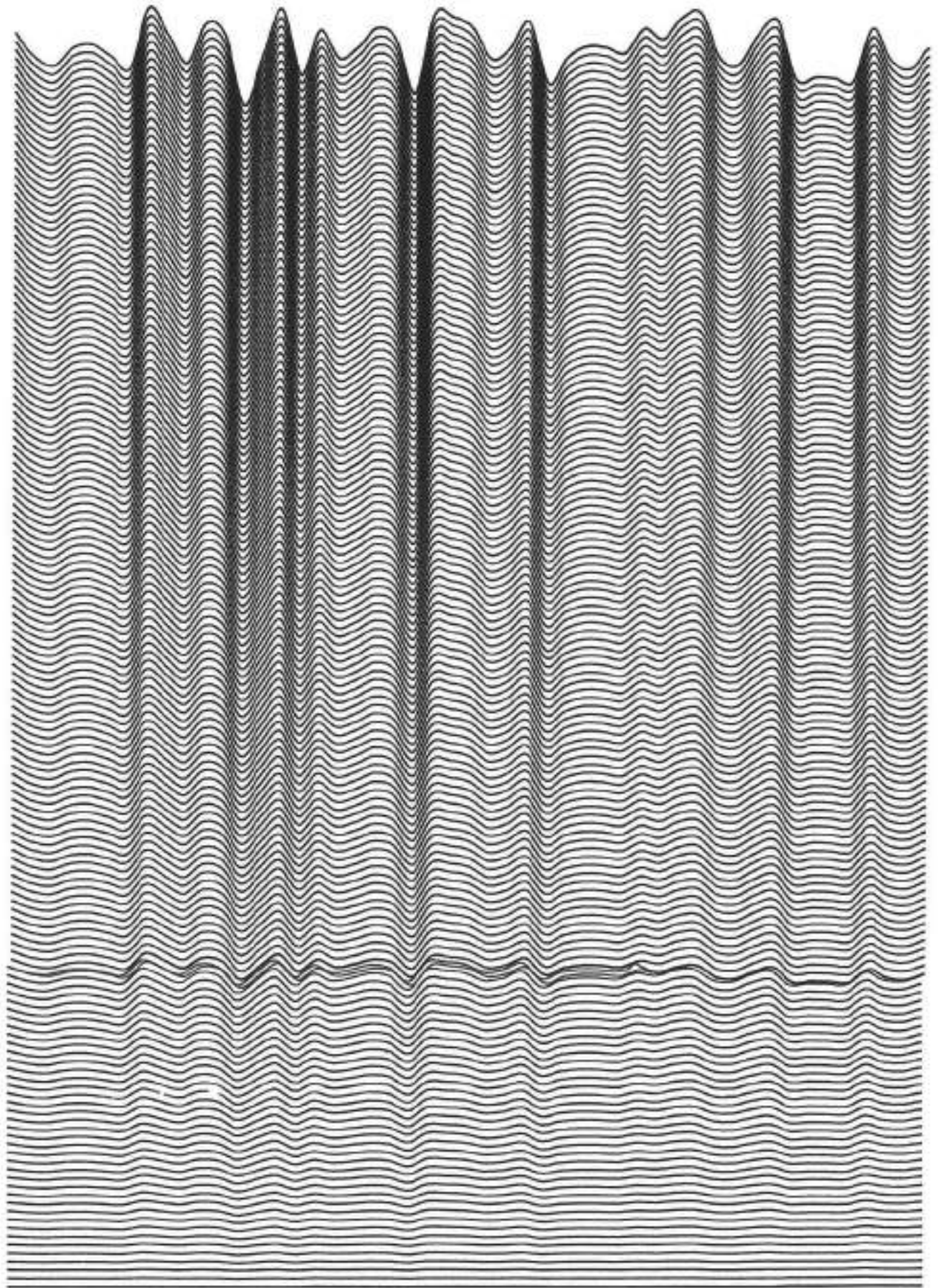
Los dibujos se producen utilizando un código personalizado escrito en Processing y se dibujan con un plotter Axidraw.

A series of non-trivial drawings exploring a set of geometric and spatial ideas.

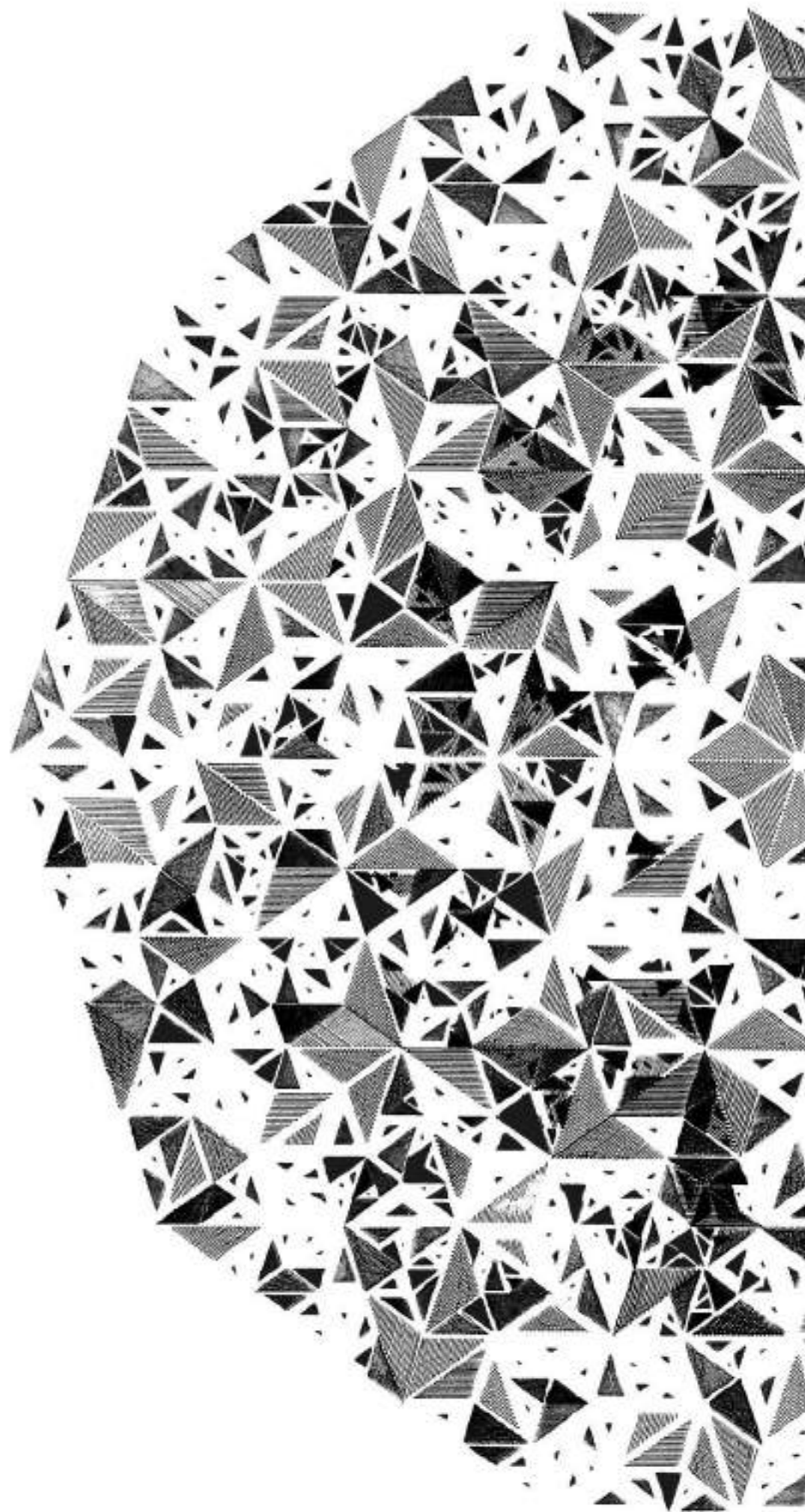
These drawings here explore several key themes: Penrose and Void/Parallax are both explorations in the idea of the mark and the perceived line. Both are drawn with differing densities of straight marks, yet in Penrose the 'line' we perceive are the rhombi tiles; in Void the perceived curvilinear forms; Connect the Dots also explores the mark-line idea, with the perceived yet never drawn circles resulting from marks made of arcs and dots. Straight-Curve and Contour studies question where a straight mark ends and a curve begins. Dimension (as a verb) explores the act of dimensioning a set of circle objects in relation to the axes of the parallelogram; Scale traces the change in time of a volume of a grid of cubes; Circle Intersection Field is a landscape of repeating elements, with sameness and similarity, yet none are exactly the same, with no centre to the resulting field.

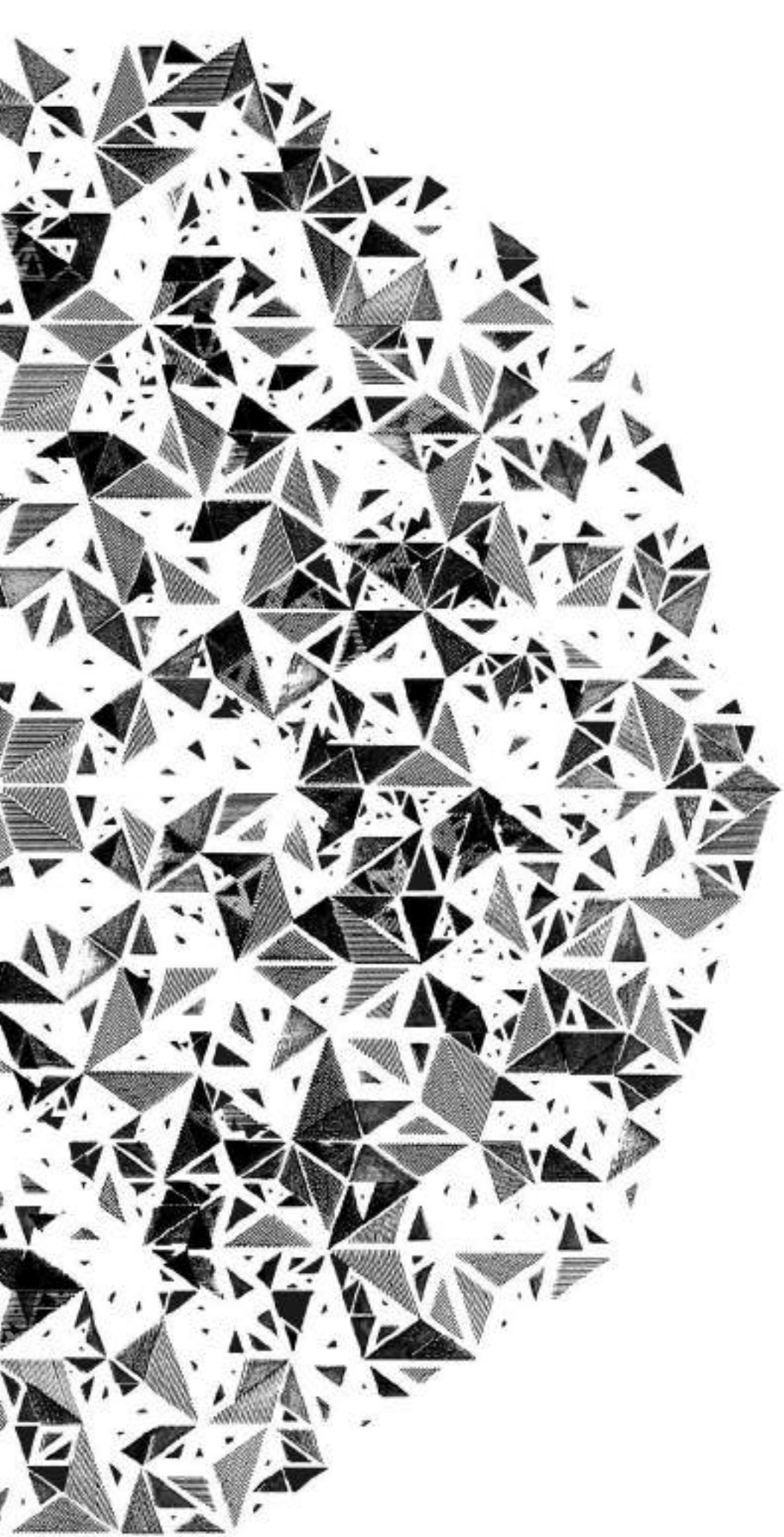
The drawings are produced using custom code written in the Processing environment and drawn using an Axidraw pen plotter.

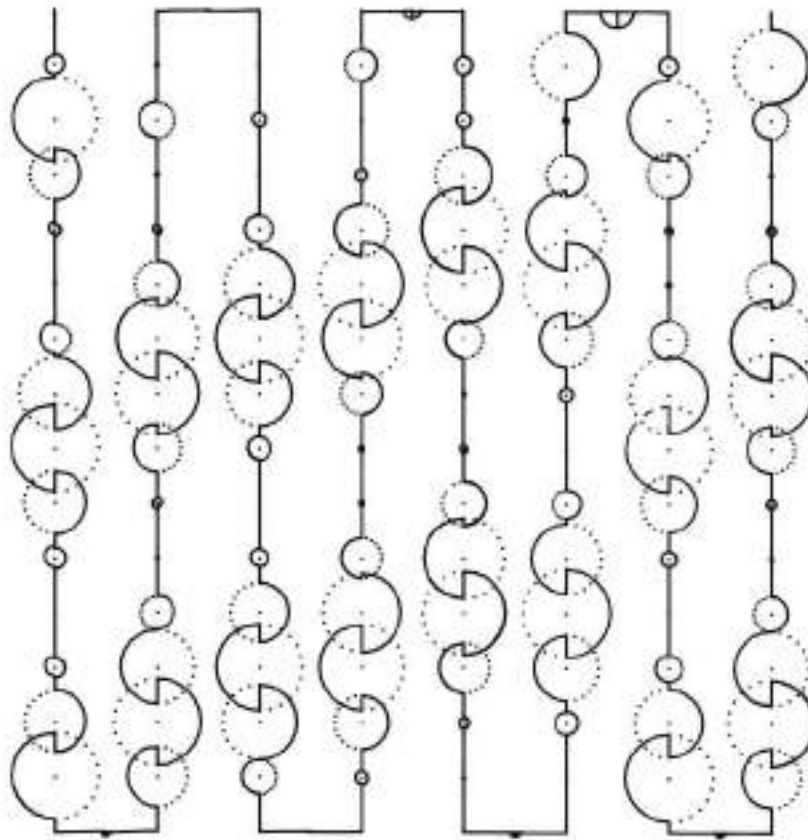




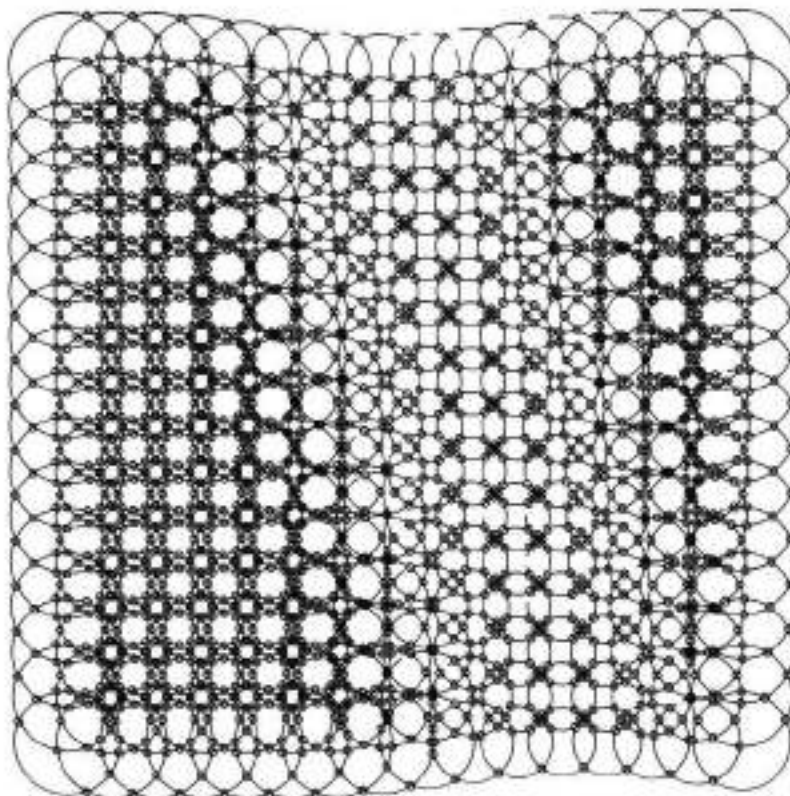
Straight-Curve. Jessica In, 2020.



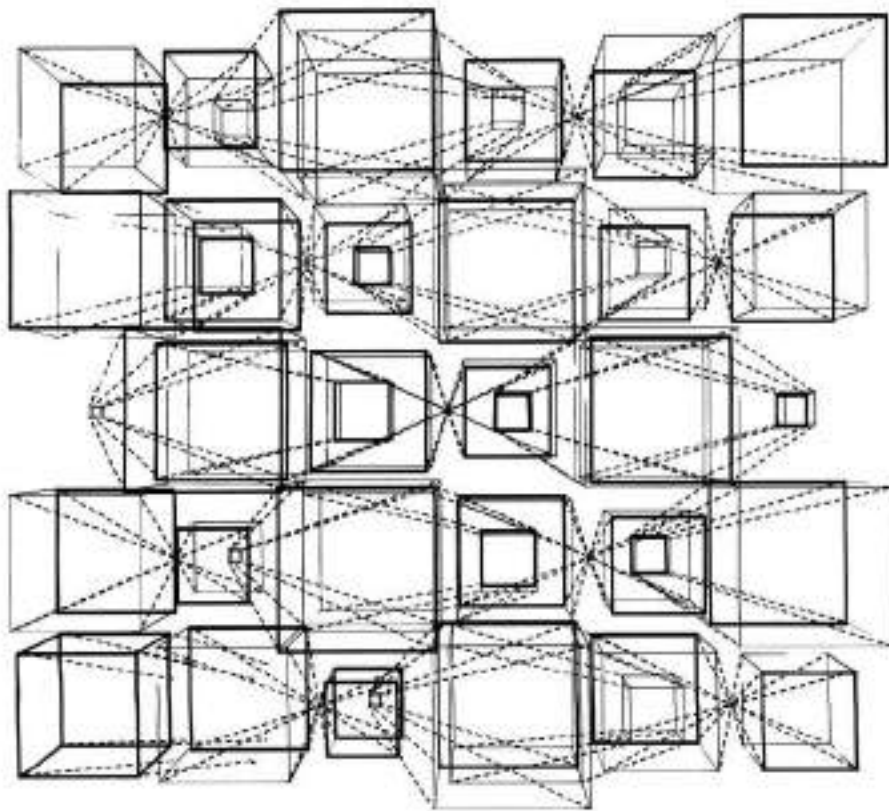




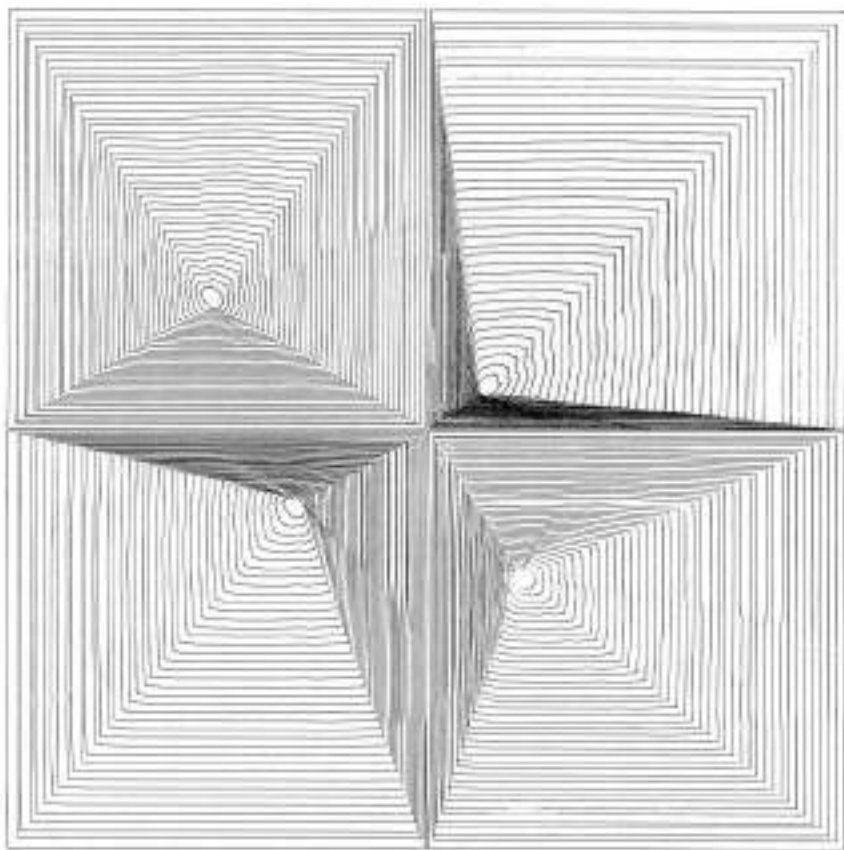
Connect the Dots. Jessica In, 2020.



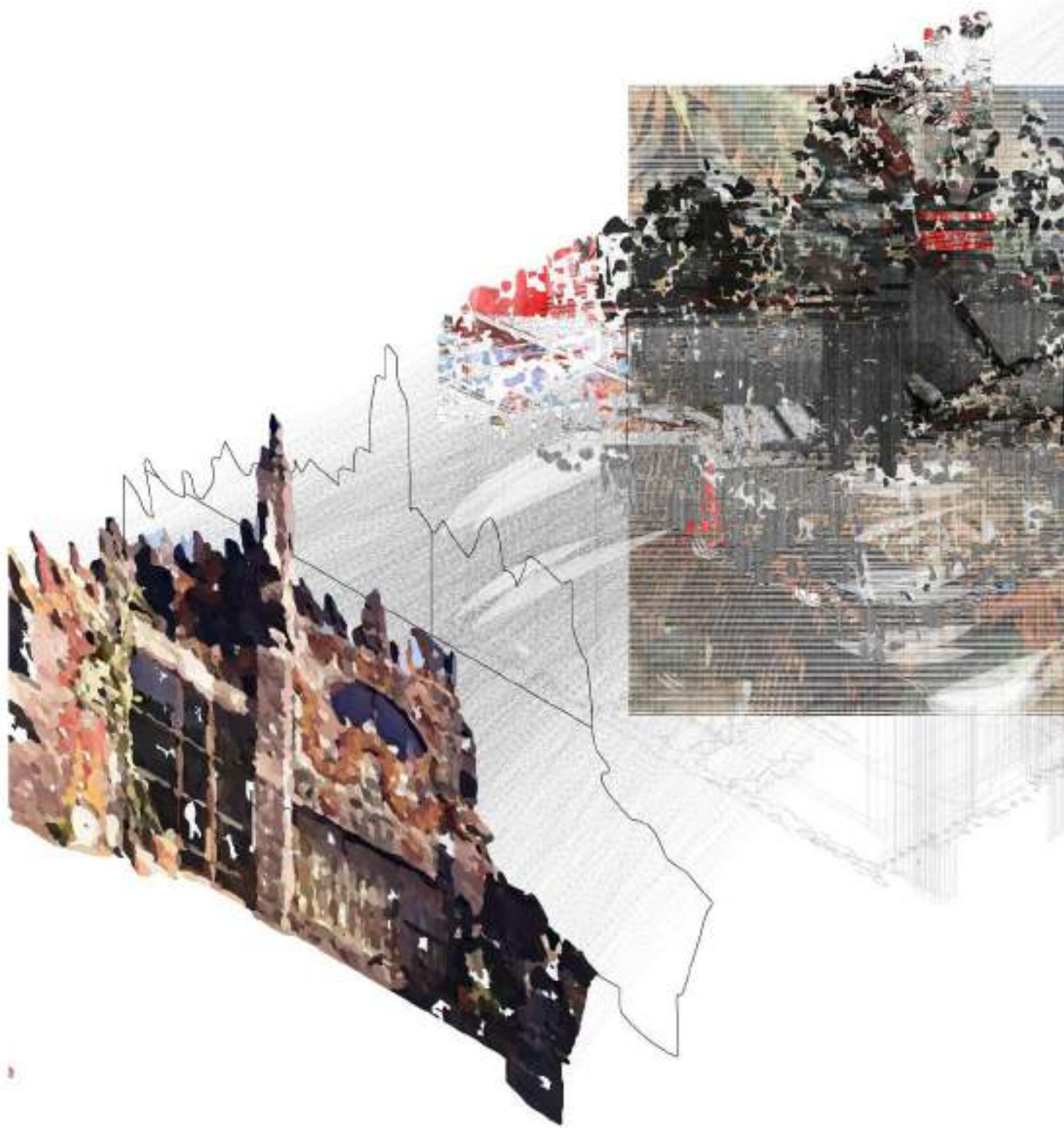
Circle Intersection Field. Jessica In, 2020.



Scale. Jessica In, 2020.



Contour. Jessica In, 2020.



O'House. Gabriel Esquivel and Ronny Eckels, 2020.
From Manifest Image/Figure to Knotted Image. Axonometric.



O'OHouse
O'OHouse

GABRIEL ESQUIVEL Y RONNY ECKELS
Página 64



O'OHouse
O'OHouse

GABRIEL ESQUIVEL Y RONNY ECKELS

Juan O’Gorman era un admirador de los arquitectos funcionalistas europeos, especialmente de Walter Gropius y Le Corbusier. Sus primeros proyectos se caracterizaron esencialmente por el uso de hormigón armado. Sin embargo, gracias a la influencia ejercida sobre él por su profesor, José Villagrán García, su trabajo evolucionó hacia lo que se ha llamado el Nuevo Barroco Mexicano. Además, cuando diseñó y construyó su propia casa en las estribaciones de Pedregal de San Ángel en 1956, que posteriormente fue demolida en 1969. Esta es la razón para abogar por una nueva casa y la motivación para este proyecto.

O’Gorman produjo una arquitectura surrealista y onírica, directamente relacionada con su trabajo como pintor. Por momentos, estéticamente difíciles, pero con una gran magnitud de afecto, la casa no se trataba de visiones de decadencia y escenarios proto-apocalípticos como sus pinturas. Se posicionó por delante de las visiones de los arquitectos posmodernos y sus futuros discursos sobre la figuración. O’Gorman aplicó soluciones arquitectónicas y artísticas que tenían puntos en común con la arquitectura estadounidense debido a su admiración por el trabajo de Wright. Sin embargo, esto era algo más. Algo atmosférico, afectivo y fantástico.

Juan O’Gorman was an admirer of European functionalist architects, especially Walter Gropius and Le Corbusier. His early projects were essentially characterized by the use of reinforced concrete. However, thanks to the influence exerted on him by his professor, José Villagrán García, his work evolved into what has been called New Mexican Baroque. Moreover, when he designed and built his own house on the foothills of Pedregal de San Angel in 1956, which was subsequently demolished in 1969. This is the reason to argue for a new house and the motivation for this project.

O’Gorman produced a surreal, oniric architecture, directly related to his work as a painter. At moments aesthetically difficult but with a high magnitude of affect, the house was not about visions of decay and proto-apocalyptic scenarios like his paintings. It was placed ahead of the visions of the postmodernist architects and their future discourses about the figure. O’Gorman applied architectural and artistic solutions that had points in common with American architecture due to his admiration of Wright’s work. However, this was something else, something atmospheric, affective, and fantastic.

O’Gorman broke the physical boundaries with the notion of an intimate and grounding space by performing an ecological intervention

O’Gorman rompió los límites físicos de la noción de espacio íntimo al realizar una intervención ecológica en la que la naturaleza y su interpretación sintética se unieron. La arquitectura de la casa de O’Gorman podría entenderse como un proceso de transformación continua, siempre en

O’Gorman broke the physical boundaries with the notion of an intimate and grounding space by performing an ecological intervention in which nature and its synthetic interpretation came together. The architecture of O’Gorman’s house could be understood as a continuous



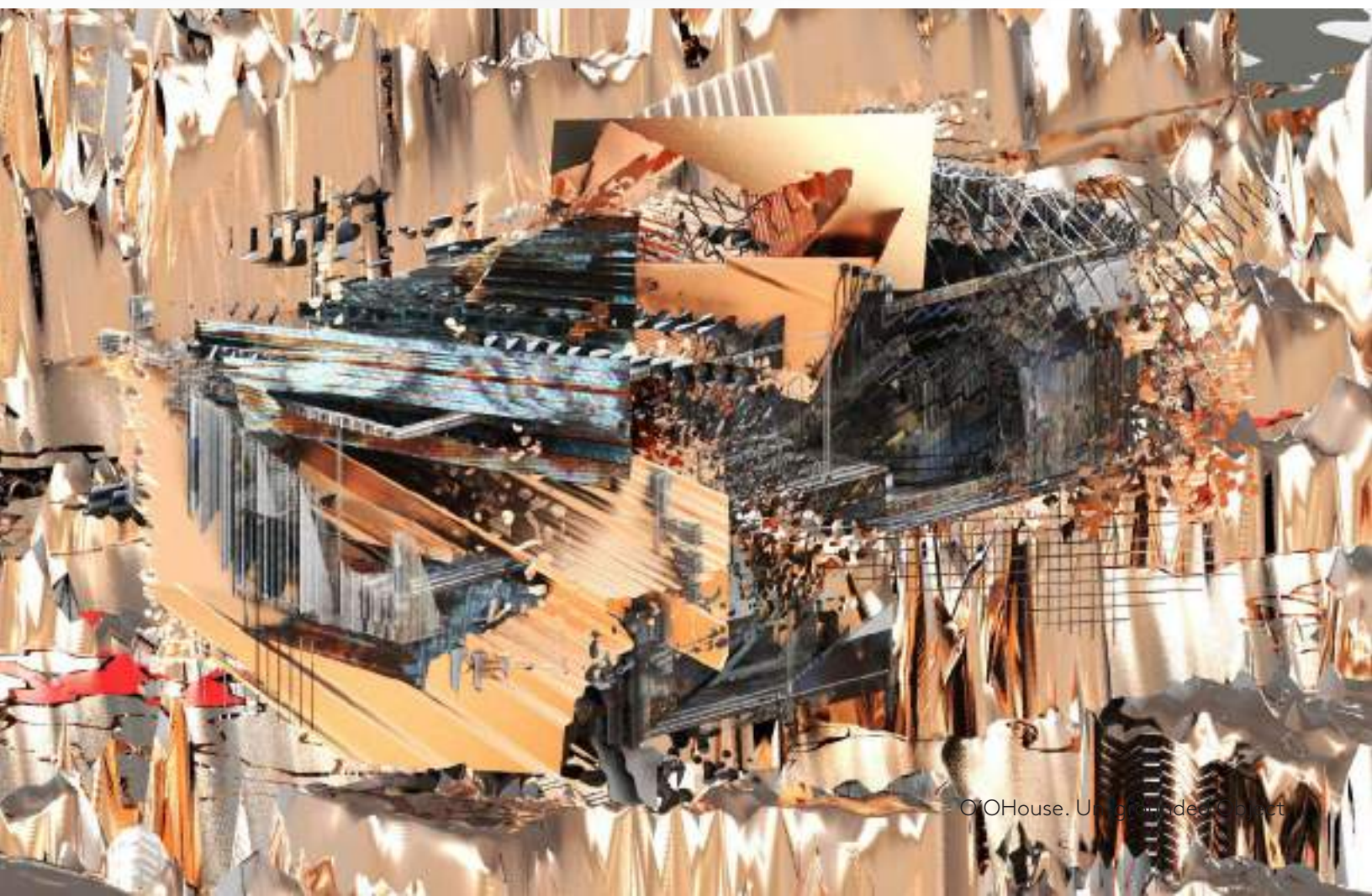
Mass. Knotted Image stage 3.



Diagram of Un-grounded Object. New Ecology.



O'OHouse Axonometric.



O'OHouse. Unfinished Concept.

camino de convertirse en una obra inacabada, hasta su destrucción en 1969 por la artista Helen Escobedo. O’Gorman podría haber pasado décadas trabajando en este proyecto, agregando detalles, puliendo formas y reinventando atmósferas. La Casa O’Gorman es una combinación de pintura y arquitectura, donde en lugar de utilizar una técnica de pintura y pincel, O’Gorman utilizó rocas y mosaicos aplicados directamente a las paredes. Después de la destrucción de la casa, los únicos registros disponibles son las múltiples imágenes de la casa; así, ahora la casa es solo una imagen.

El complejo argumento ecológico en la Casa O’Gorman es la confrontación de dos condiciones: una es sobre la naturaleza del sitio en sí y la otra es la interpretación de la naturaleza de O’Gorman como un ambiente que encierra la cueva o el vacío existente. Completó su visión con un sentido antinatural de una interpretación romántica y sin complejos de la ecología, tomada de sus propias visiones psicológicas particulares en sus pinturas. Después de la destrucción de la casa, y como testimonio de su legado, fue una propuesta convincente reconstruir una versión de la casa dentro de un discurso contemporáneo utilizando la idea de una máquina sin conexión a tierra como un proceso continuo de reinención y una nueva negociación de la imagen manifiesta.

Podemos decir que O’Gorman desarrolló su idea siguiendo líneas estéticas similares al argumento ecológico de Morton. En la tradición romántica, el arte está directamente conectado a la naturaleza bajo la apariencia del genio creativo que va más allá de la convención académica y otras formas de control ecológico, a saber, el ambiente. Tanto la arquitectura como la naturaleza son, por lo tanto, formas de reparar el daño que la sociedad ha infligido al individuo y al medio ambiente.

We can say that O’Gorman developed his idea along aesthetic lines similar to Morton’s ecological argument

En lo que respecta a la producción de ambientes, debemos considerar algunas cosas. Primero, no podemos plantear un argumento en términos de la casa de O’Gorman basado en alguna condición original, ya que no podemos rastrear su historia hasta un objeto o discurso crítico específico, como sus pinturas de “entorno surrealista” o sus polémicos

transformation process, always in the process of becoming, an unfinished work, until its destruction in 1969 by artist Helen Escobedo. O’Gorman could have spent decades working on this project, adding details, polishing forms, and reinventing atmospheres. The O’Gorman House is a combination of painting and architecture, where instead of using a paint and brush technique, O’Gorman used rocks and mosaics applied directly to the walls. After the house’s destruction, the only records available are the multiple images of the house; thus, now the house is only an image.

The complex ecological argument in the O’Gorman House is the confrontation of two conditions: one is about nature from the site itself and the other is O’Gorman’s interpretation of nature as ambiance that creates an envelope enclosing the existing cave or void of the site. He completed his vision with an unnatural sense of a romantic, unapologetic interpretation of ecology, taken from his own particular psychological visions in his paintings. After the destruction of the house, and as a testament to his legacy, it was a compelling proposition to reconstruct a version of the house within a contemporary discourse using the idea of an un-grounding machine as a continuing process of reinvention and a new negotiation of the manifest image.

We can say that O’Gorman developed his idea along aesthetic lines similar to Morton’s ecological argument. In the Romantic tradition, art is directly connected to nature under the guise of the creative genius who goes beyond academic convention and other forms of ecological control, namely ambiance. Both architecture and nature are thus ways of repairing the damage society has inflicted on the individual and the environment.

In regards to the production of ambiance, we must consider a few things. First, we cannot posit an argument in terms of O’Gorman’s house based on some original condition since we cannot trace its history back to a specific critical object or discourse, like his “surreal environment” paintings or his political and social polemical points of view.

El complejo argumento ecológico en la Casa O'Gorman es la confrontación de dos condiciones: una es sobre la naturaleza del sitio en sí y la otra es la interpretación de la naturaleza de O'Gorman

puntos de vista políticos y sociales. Según Morton, "This is even true for those historical movements that name themselves, such as Romanticism or postmodernism. Contemporary art, which makes much of space and environment, retroactively reconfigures all previous art, its ambient qualities. The universality of ambiance is in itself historical, a retroactive effect on our particular moment" (1). Este argumento también se puede aplicar fácilmente a la arquitectura; sin embargo, si continuáramos esta casa en una nueva iteración, tendríamos que incluir el ambiente afectivo explícitamente como un deseo anticartesiano de penetrar en el primer objeto: la Casa O'Gorman.

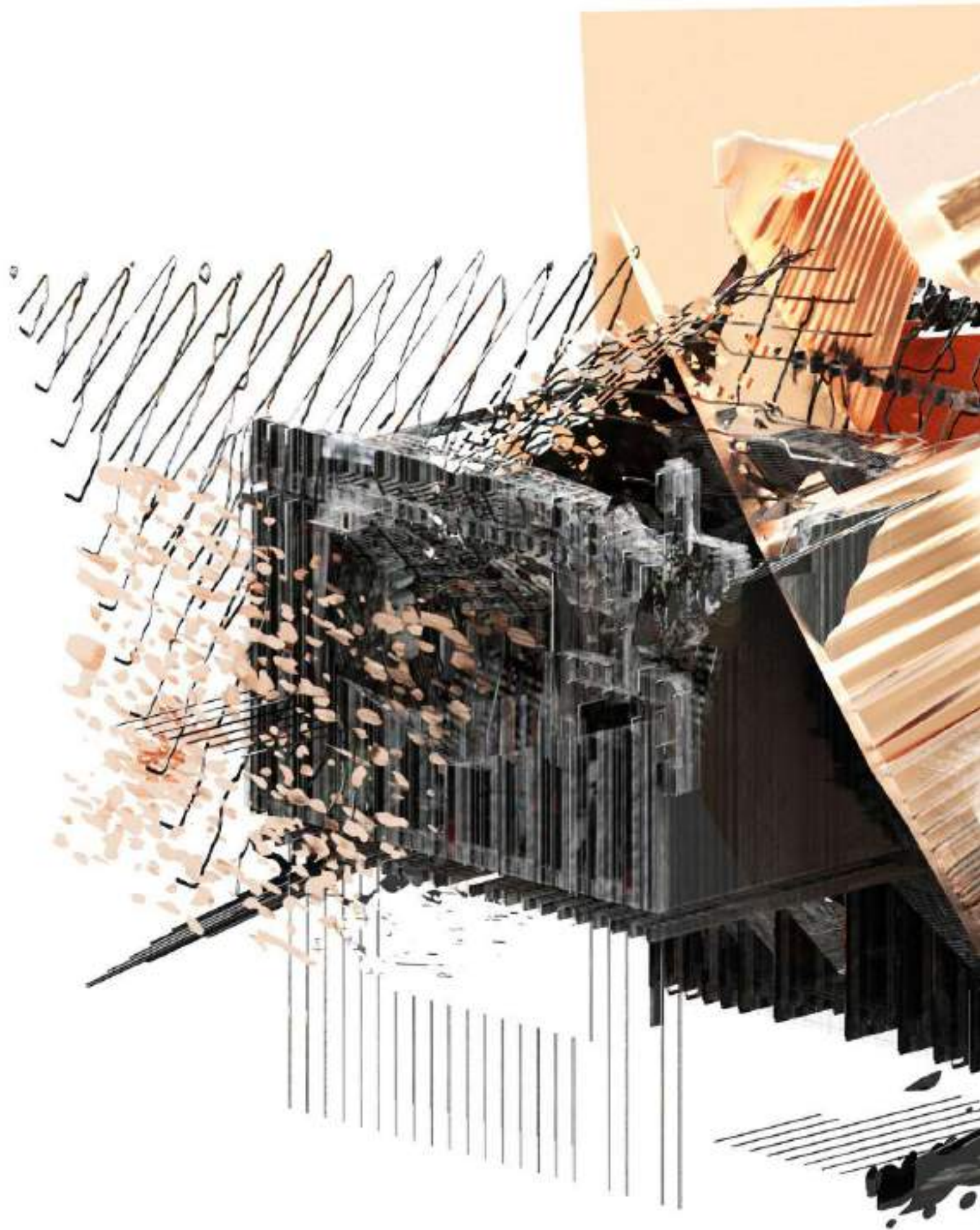
La oportunidad de usar la OOO parece radicar en la posibilidad de realizar investigaciones serias como una modalidad de diseño, es decir, considerar el interior del objeto (la Casa O'Gorman) en el que se encuentra el nuevo objeto (la O'House), reflexionar sobre qué puntos esenciales y accidentales estuvieron involucradas en su creación y, lo que es más importante, considerar cómo estos puntos estuvieron involucrados, lo que significa determinar la estructura específica del atractivo del objeto. Desde este punto de vista, la crítica, la arquitectura y la teoría no evitarían las determinaciones artísticas originales. La Casa O'Gorman ha sido considerada como un cruce entre el arte y la arquitectura, y criticada en términos estéticos, produciendo un conflicto entre lo académico del arte y la crítica arquitectónica. Graham Harman sostiene que "art avoids academicism when its content manages to reflect or embody the possibilities of its medium, rather than presenting content as an isolated figure whose ground or medium can be taken for granted" (2). El criterio según el cual Harman sugiere que las obras de arte deben evaluarse incluye un examen consciente de su entorno y la lectura de su estado como un nuevo objeto, que debería ser problematizado.

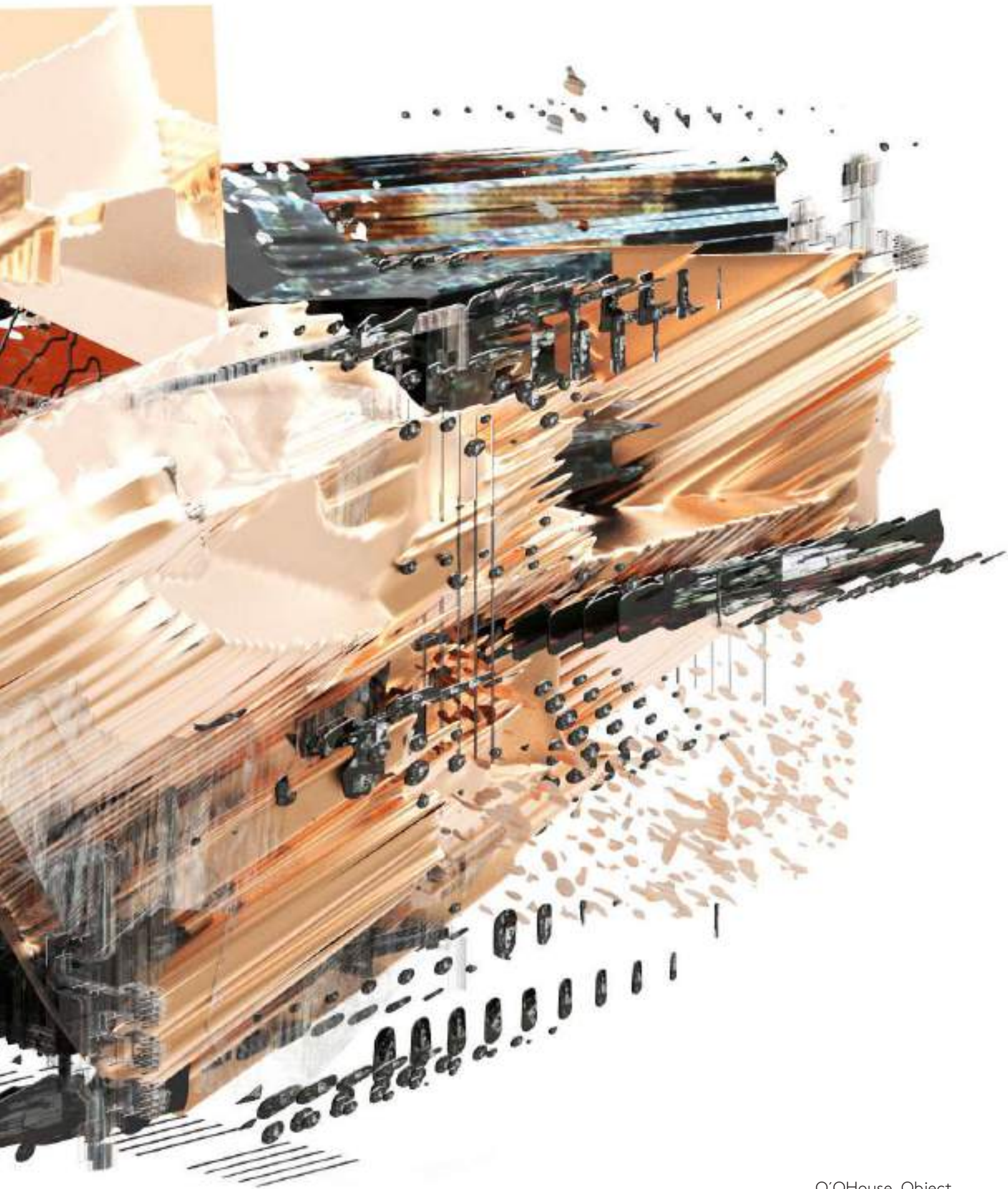
La transformación de la imagen manifiesta en la imagen anudada constituye una máquina que primero libera las figuras de las imágenes manifiestas

According to Morton, "This is even true for those historical movements that name themselves, such as Romanticism or postmodernism. Contemporary art, which makes much of space and environment, retroactively reconfigures all previous art, its ambient qualities. The universality of ambiance is in itself historical, a retroactive

effect on our particular moment" (1). This particular argument can easily be applied to architecture as well; however, if we were to continue this house in a new iteration, we would have to include affective ambiance explicitly as an anti-Cartesian desire to penetrate into the first object: the O'Gorman House.

The opportunity for using OOO seems to lie in the possibility of carrying out serious inquiries as a form of design—that is, it considers the interior of the object (the O'Gorman House) in which the new object (the O'House) occurs, reflect on what essential and accidental notes were involved in its creation, and, more importantly, consider how those notes were involved, which means determining the specific structure of the allure of the object. From this point of view, criticism, architecture, and theory would not avoid the original artistic determinations. The O'Gorman House has been considered a cross between art and architecture and criticized in aesthetic terms, producing a conflict between art academicism and architectural criticism. Graham Harman argues that "art avoids academicism when its content manages to reflect or embody the possibilities of its medium, rather than presenting content as an isolated figure whose ground or medium can be taken for granted" (2). The criteria of judgment that Harman suggests works of art should be assessed under includes a conscious examination of their environment and reading their status as a new object, which should be problematized.





O'House. Object.

en un momento de aislamiento donde las mismas se ven afectadas, actuando como vectores puros. Estas imágenes de baja fidelidad se proyectan, injertan y combinan de acuerdo con la superficie y el flujo específicos que estos vectores dirigen sobre el objeto. Las imágenes se insertan en varios flujos y planos, produciendo una serie de nudos que organizan el objeto espacialmente. Estas operaciones continuarán en diferentes flujos hasta que el objeto adquiera la masa deseada con el potencial de volver a afectar y volver a transfigurar el objeto con una nueva alta fidelidad.

The images are grafted in several flows and planes, producing a series of knots that organize the object spatially

La imagen anudada no debe verse como un refinamiento de la imagen manifiesta de la casa sino como la misma imagen original injertada y anudada a través de recuerdos reflexivos; este conocimiento puede provenir de una variedad de fuentes, como la ciencia y/o la tecnología, y su efecto principal sería circunscribir las entidades a las que se aplica la imagen original. Este anudamiento y negociación de la imagen manifiesta a través de la tecnología computacional ayuda a producir un objeto/imagen científico sin fundamento. La técnica de injerto utiliza las condiciones de superficie 2D, mientras que la técnica de anudado introduce la imagen como un objeto 3D que es capaz de articular espacialmente la masa.

La precisión y el isomorfismo entre la estructura de las relaciones entre los componentes de referencia y expresada por la imagen manifiesta es uno de los requisitos esenciales para la producción de la imagen anudada y establece una situación entre imágenes. En este caso particular, sirve para reproducir una mereología de alta fidelidad mediante el uso de técnicas pictóricas computacionales. En general, la licencia artística tomada dentro de la imagen anudada está restringida solo por aquellas estrategias que pueden expresar más efectivamente el concepto o conceptos representados.

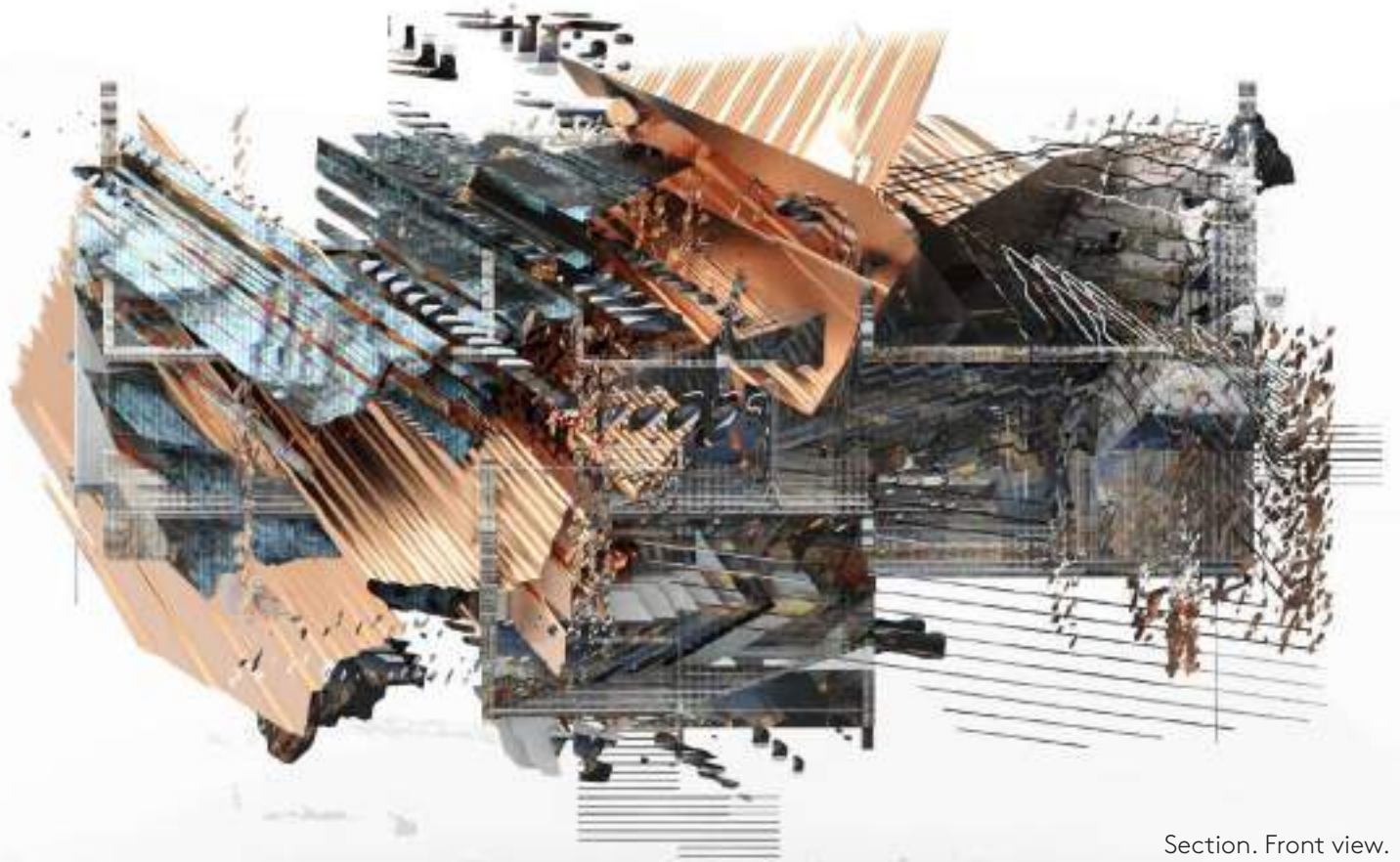
La introducción de reglas de representación a través del injerto, el mapeo, la proyección y, en última instancia, el anudado pueden describirse como una cartografía. La práctica de la cartografía sobre la

The transformation of the manifest image into the knotted image constitutes a machine that first releases the figures from the manifest images in a moment of isolation where the images are de-affected, acting as pure vectors. These low-fidelity images are projected, grafted, and combined according to the specific surface and flow that these vectors direct upon the object. The images are grafted in several flows and planes, producing a series of knots that organize the object spatially. These operations will continue in different flows until the object acquires the desired mass with the potential of re-affecting and re-grounding the object with a new high fidelity.

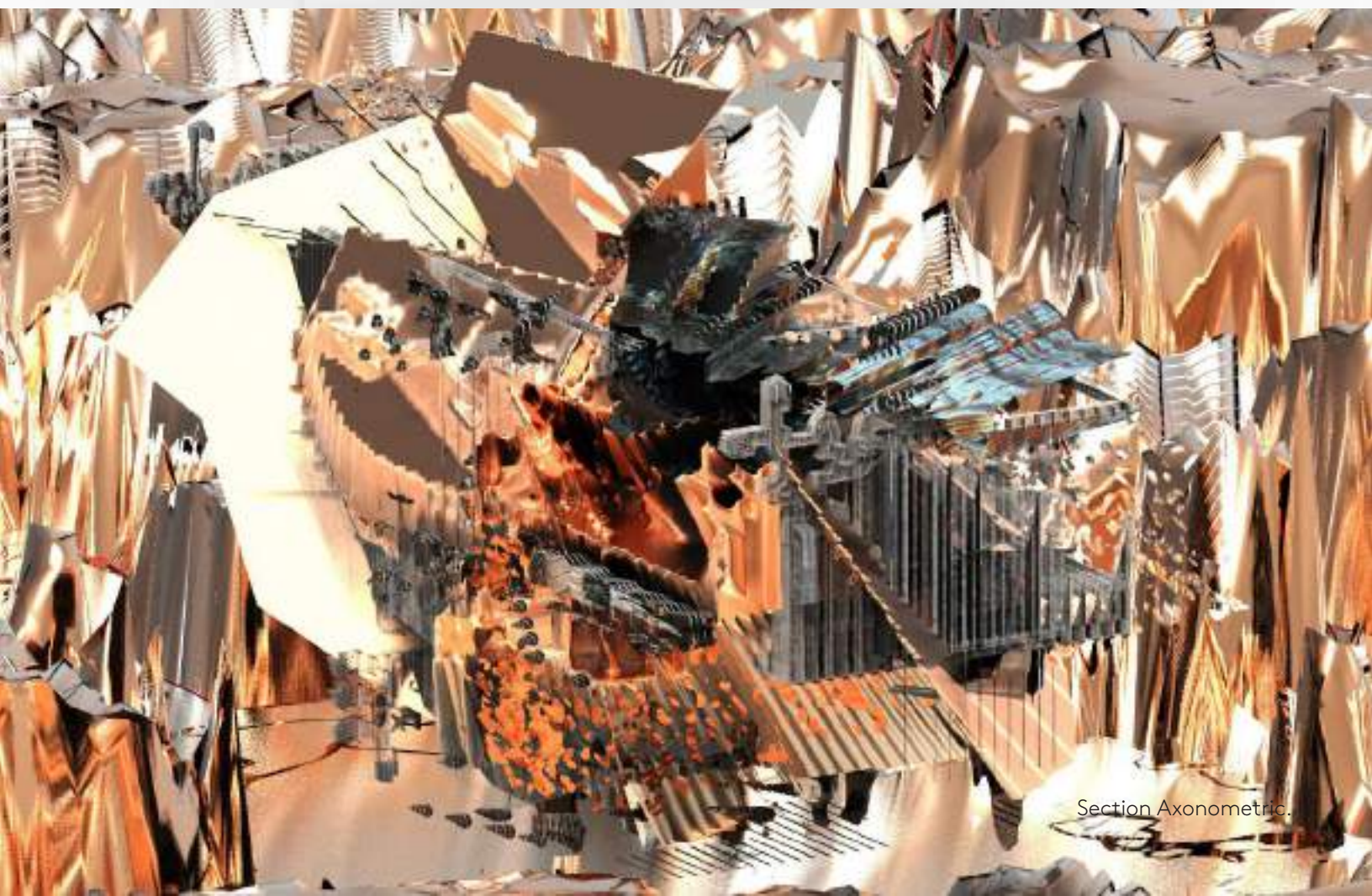
The knotted image should not be seen as a refinement of the manifest image of the house but as the same original image grafted and knotted through reflective recollections of realities; this knowledge can come from a variety of sources, such as science and/or technology, and its main effect would circumscribe the entities to which the original image is applicable. This knotting and negotiation of the manifest image via computational technology helps to produce an un-grounded scientific object/image. The grafting technique uses the 2D surface conditions, while the knotting technique introduces the image as a 3D object that is capable of spatial articulation of the mass.

The precision and the isomorphism between the structure of the relations between the reference components and expressed by the manifest image is one of the essential requirements for the production of the knotted image and sets up a situation between images. In this particular case, it serves to reproduce a high-fidelity mereology by using computational painterly techniques. In general, the artistic license taken within the knotted image is restricted only by those strategies that can more effectively express the concept or concepts represented.

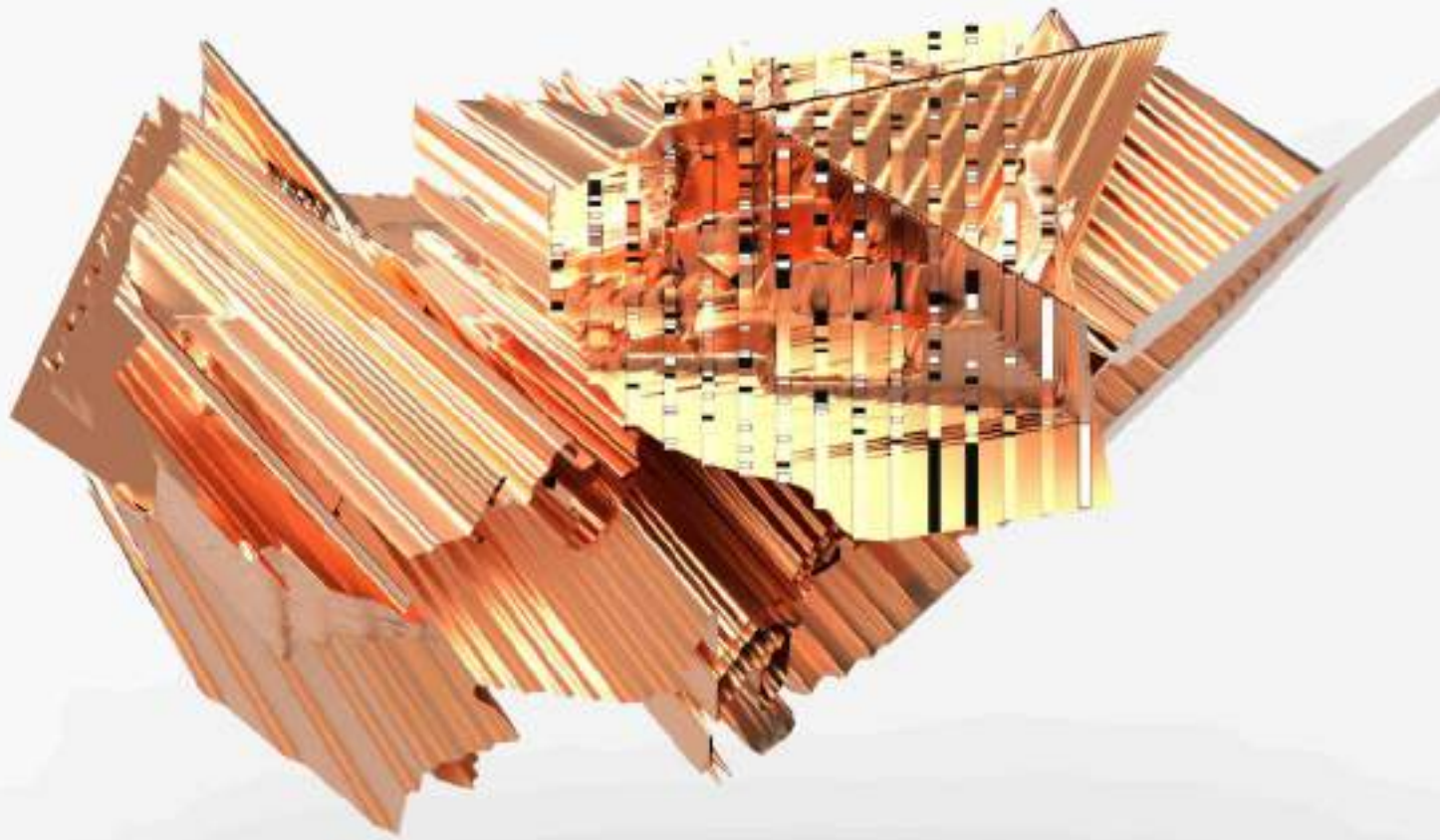
The introduction of rules of representation through grafting, mapping, projecting, and ultimately knotting can be described as onto-cartography. The practice of onto-cartography is simply



Section. Front view.



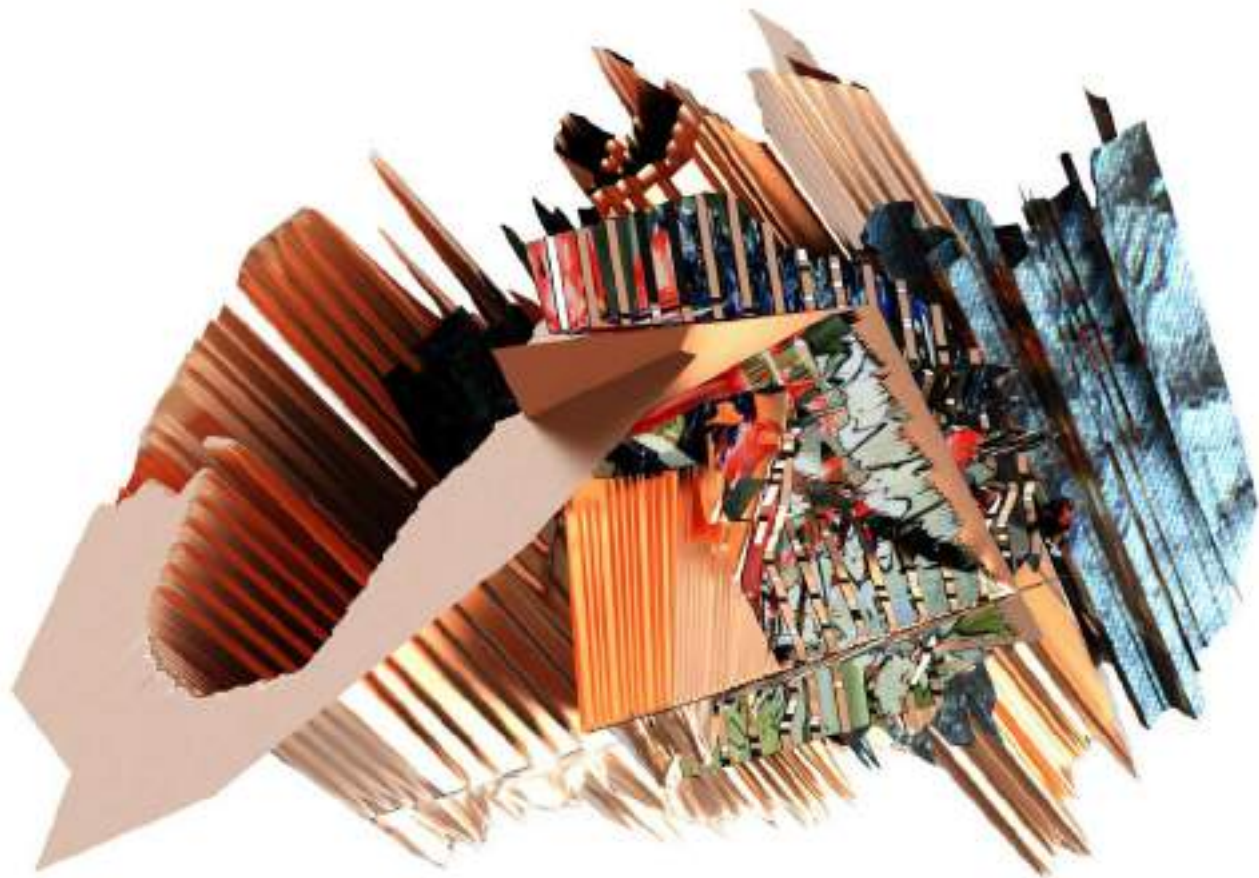
Section Axonometric.



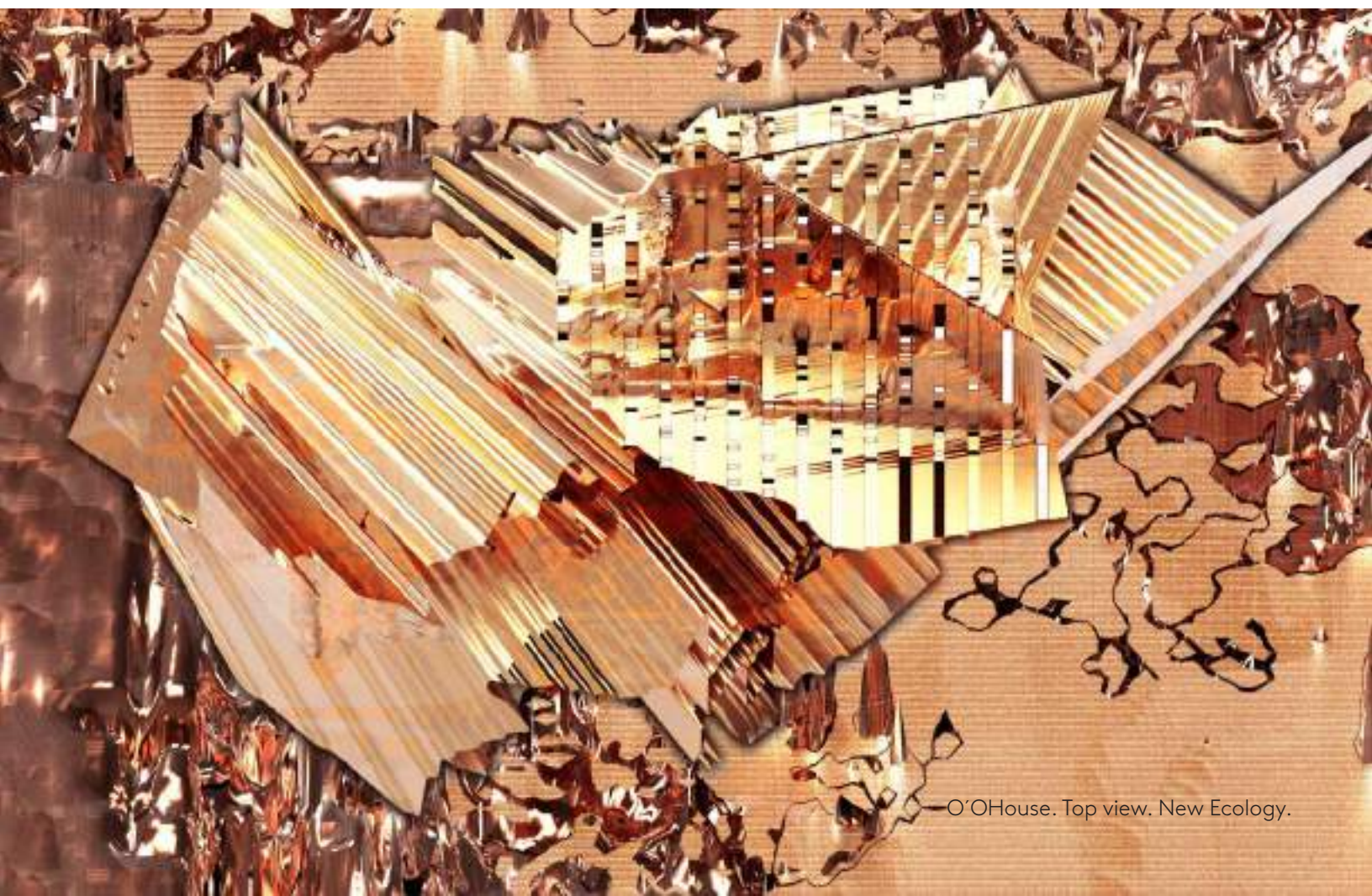
O'OHouse. Object. Top view.



O'OHouse. Onto-Cartography.



O'OHouse. Object. Top view. Side view.

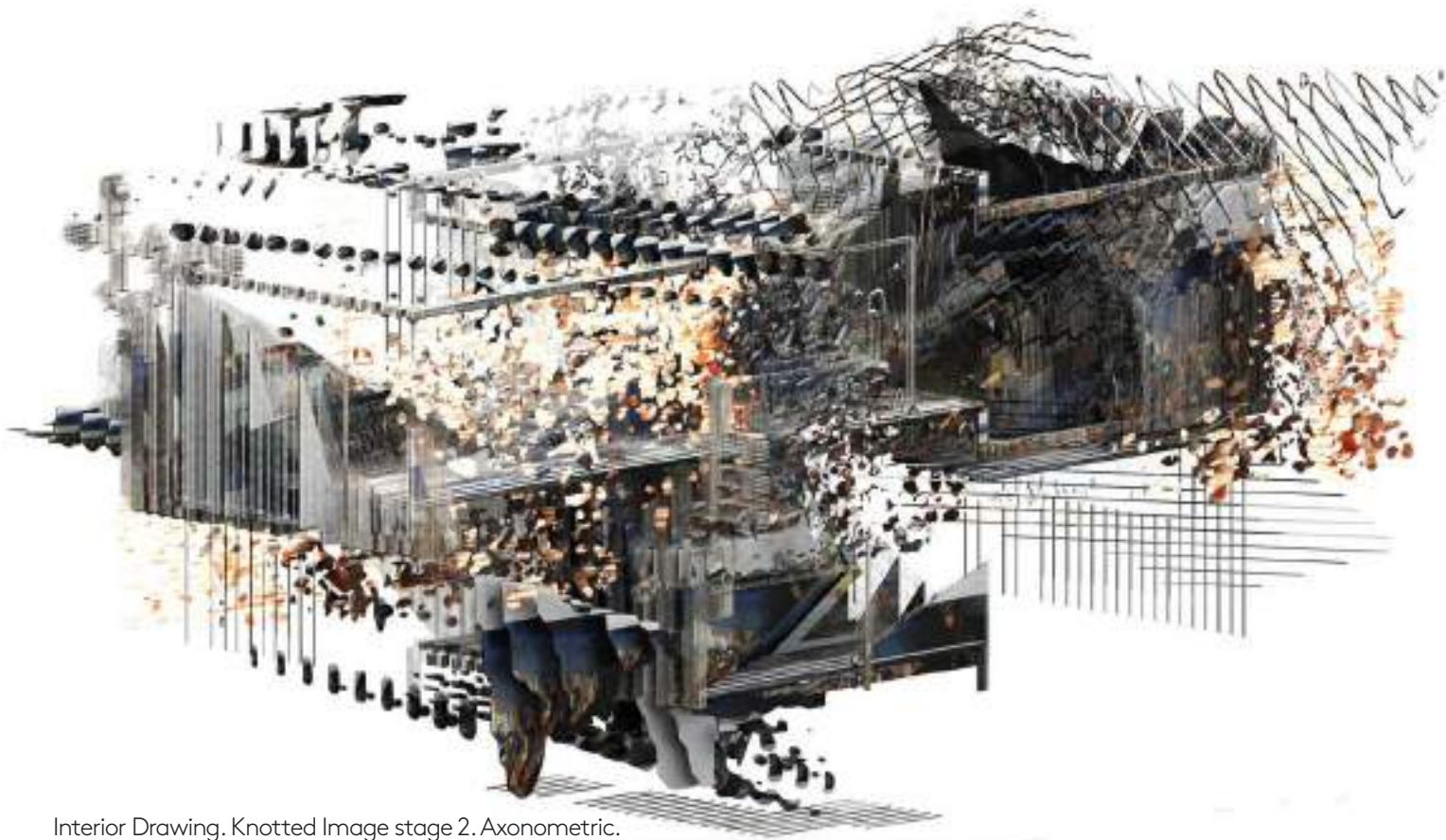


O'OHouse. Top view. New Ecology.

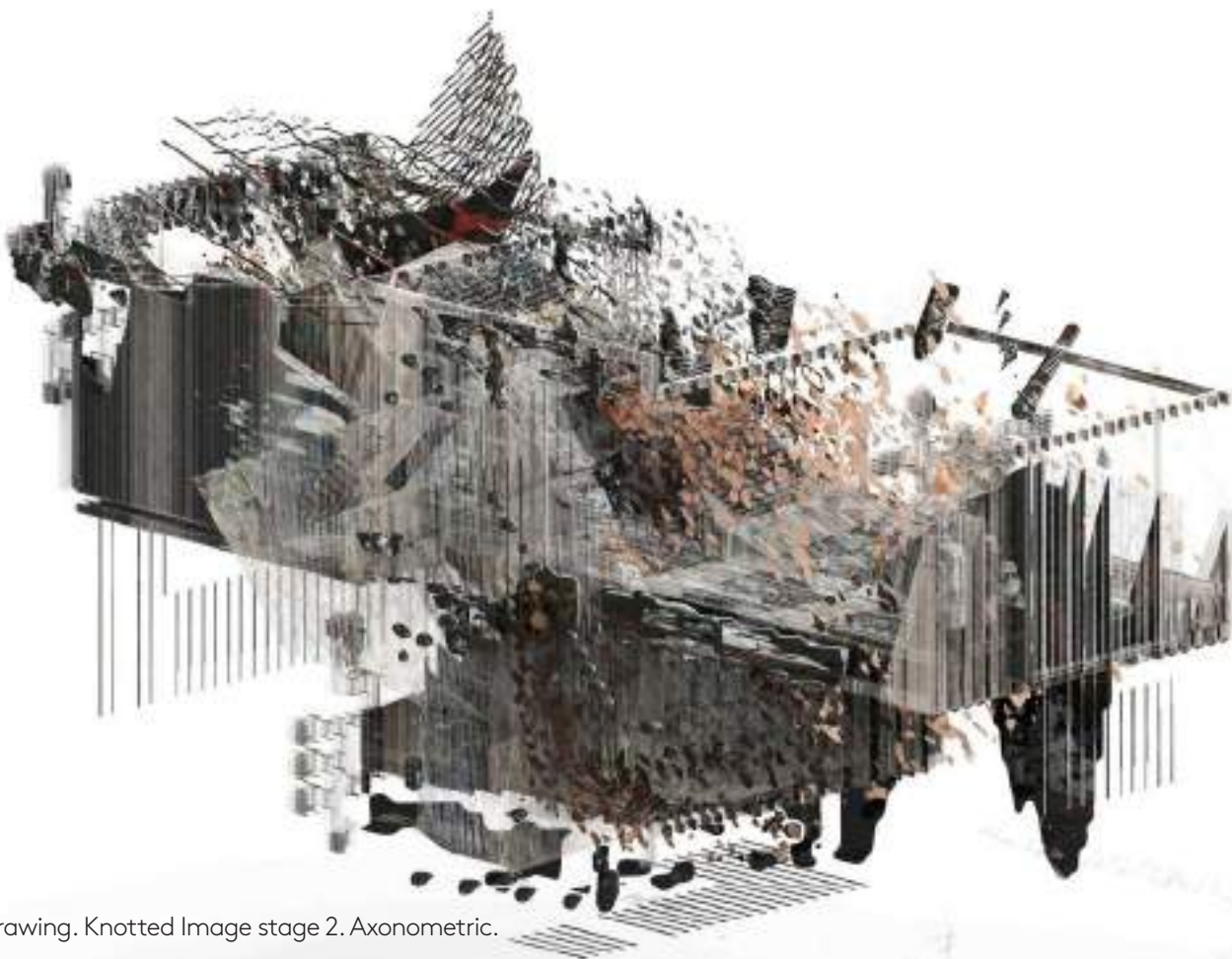




Interior Drawing. Knotted Image stage 2. Axonometric.



Interior Drawing. Knotted Image stage 2. Axonometric.



Interior Drawing. Knotted Image stage 2. Axonometric.

cartografía es simplemente el análisis o mapeo de caminos gravitacionales espacio-temporales producidos por varias cosas y signos en una situación o mundo dados (3). El mapeo de estas interacciones ayuda a garantizar la interpretación correcta de los conceptos descritos por la imagen científica, en otras palabras, un proceso de movimiento y su devenir. En este sentido, es importante realizar una investigación más profunda del dibujo técnico y todos los elementos que pueden ayudar a proporcionar un mayor rigor y precisión de los esquemas. Este método cartográfico nos permite crear una nueva ecología de imágenes o situaciones en las que interactúa la O'OHouse. De hecho, es un nuevo objeto sin fundamento que conserva ciertas cualidades del original, pero sin ninguna figura específica o imagen icónica. Se puede argumentar que la O'OHouse es la "casa real" dado que su producción se basa en la documentación de la imagen que existe en la casa original.

Cuando el término vectorial se aplica a la figura, es con la intención de reconocer la trayectoria y el flujo, no con la intención de interpretar estos vectores como geometría para reconstruir el objeto. Estos vectores crean un flujo topológico para organizar la dirección de los datos mediante técnicas de injerto y anudado para producir la geometría del objeto. Además, crean una estructura de relaciones espacio-temporales o caminos a lo largo de los cuales las entidades se mueven y se convierten, lo que Levi Bryant llama gravedad.

Al declarar la O'OHouse como una máquina sin conexión a tierra, no se utiliza la noción de organización en un sentido místico o trascendental, pretendiendo que tiene un valor explicativo en sí mismo. Nos referimos a las relaciones específicas que definen un sistema autopoietico. Esto simplemente significa que la organización autopoietica ha vinculado procesos de una manera específica, de modo que estos procesos pueden ocurrir y los componentes que constituyen el sistema se declaran como una unidad. Es por esta razón que podemos decir que cada vez que esta organización se especifica en un sistema real, el sistema puede compensar un dominio de deformaciones sin perder su identidad. Sin embargo, la naturaleza real de los componentes no importa, y las propiedades particulares que poseen aparte de las involucradas en las transformaciones e interacciones dentro del sistema pueden variar.

the analysis or mapping of spatio-temporal gravitational paths produced by various things and signs in a given situation or world (3). Mapping these interactions helps to ensure the correct interpretation of the concepts described by the scientific image, in other words, a process of movement and becoming. In this sense, it is important to go through a deeper investigation of the technical drawing and all elements that can help to provide greater rigor and accuracy of schemes. This onto-cartographic method allows us to create a new ecology of images or situations within which the O'OHouse interacts. It is in fact an un-grounded new object that retains certain qualities of the original but without any specific figure or iconic image. It can be argued that the O'OHouse is the "real house" given the fact that its production is based on the image documentation that exists on the original house.

When the term vectorial is applied to the figure, it is with the intent of recognizing the trajectory and the flow, not with the intent of interpreting these vectors as geometry to rebuild the object. These vectors create a topological flow to organize the direction of data via grafting and knotting techniques to produce the geometry of the object. Furthermore, these vectors create a structure of spatio-temporal relations or paths along which entities move and become, what Levi Bryant calls gravity.

When declaring the O'OHouse as an un-grounding machine, the notion of organization in a mystical or transcendental sense is not used, pretending that it has an explanatory value in itself. We are referring to the specific relationships that define an autopoietic system. This simply means that the autopoietic organization has linked processes in a specific manner such that these processes can occur and the components constituting the system are declared as a unit. It is for this reason that we can say that whenever this organization is specified in a real system, the system can compensate for a domain of deformations without losing its identity. However, the actual nature of the components does not matter, and the particular properties they own apart from those involved in the transformations and interactions within the system may vary.

References / Referencias

1. Morton, Timothy. *Ecology Without Nature*. Harvard University Press 2009. p. 80.
2. Harman, G. "Greenberg, Duchamp, and the Next. Avant-Garde" in *Speculations*. p. 250.
3. Bryant, Levi. *Gravity of Things*. An Introduction to Onto-Cartography. Collin College. University of Dundee. 2012.



Expresiones Postnaturales Postnatural Expressions

FILIPPO NASSETTI
Página 82



Expresiones Postnaturales Postnatural Expressions

FILIPPO NASSETTI

Año 2019. La biología sintética, la ingeniería genética, la inteligencia artificial y otras transformaciones tecnológicas y sociales afectan el pensamiento humano y dan forma a nuevas representaciones del mundo. Nociones como naturaleza y cultura humana e inhumana, digital y material se vuelven inestables, ya que la distinción entre organismo y artefacto, nacido y manufacturado, es incierta y ambigua.

Este conjunto complejo y multidireccional de transformaciones tecnológicas, sociales y culturales sienta las bases para que surja una estética novedosa, nuevas formas de describir y apreciar cómo se ven y sienten las cosas que llamamos postnaturales.

Postnatural es una categoría estética, que identifica una ambigüedad dentro de las ideas contemporáneas de material natural, artificial, humano, inhumano, tecnológico, cultural, digital. Postnatural identifica la incapacidad de rastrear un objeto de percepción a una sola noción entre ellos, para describirlo como tal de una manera clara. Los límites son inciertos y los objetos ambiguos. Aparecen entidades híbridas, mutaciones, quimeras y polimorfismos.

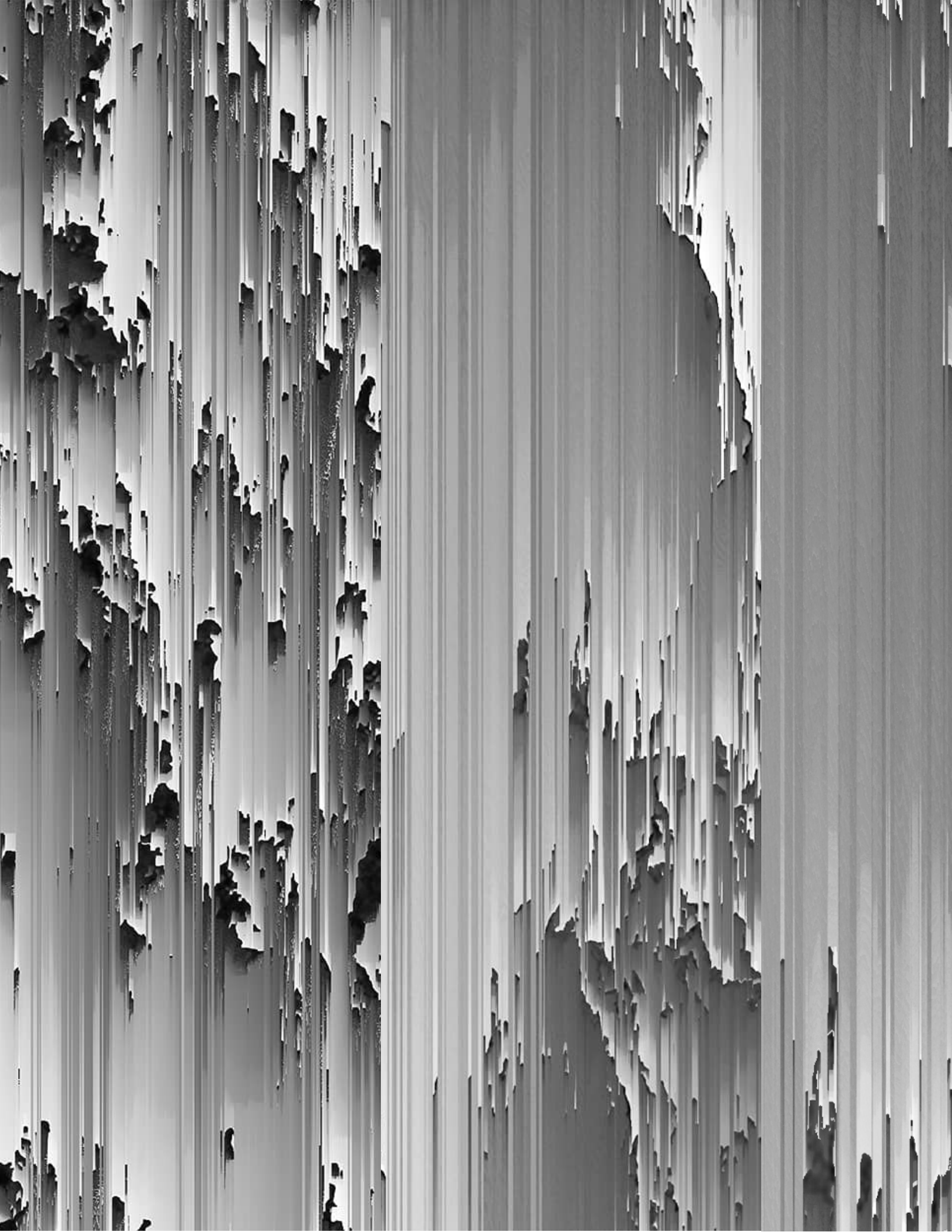
Este conjunto de imágenes, generado a través de un proceso de diseño que emplea algoritmos de procesamiento de imágenes, explora una ambigüedad entre la estética digital y la estética del material. Mientras que el píxel estirado distintivo recuerda asociaciones digitales e inmatrimales, la formación volumétrica emergente conserva una sensación geológica, grietas y fracturas de material que se abren a profundidades oscuras.

The year is 2019. Synthetic biology, genetic engineering, artificial intelligence and other technological and social transformations affect human thinking and shape new representations of the world. Notions as nature and culture, human and inhuman, digital and material become unstable, as the distinction between organism and artefact, born and made is uncertain and ambiguous.

This complex, multidirectional ensemble of technological, social and cultural transformations sets the ground for novel aesthetics to emerge, new ways to describe and appreciate how things look and feel, that we name postnatural.

Postnatural is an aesthetic category, identifying an ambiguity within contemporary ideas of natural, artificial, human, inhuman, technological, cultural, digital, material. Postnatural identifies the inability to trace back an object of perception to a single notion among these, to describe it as such in a clear way. Boundaries are uncertain and objects ambiguous. Hybrid entities appear, mutations, chimeras and polymorphisms.

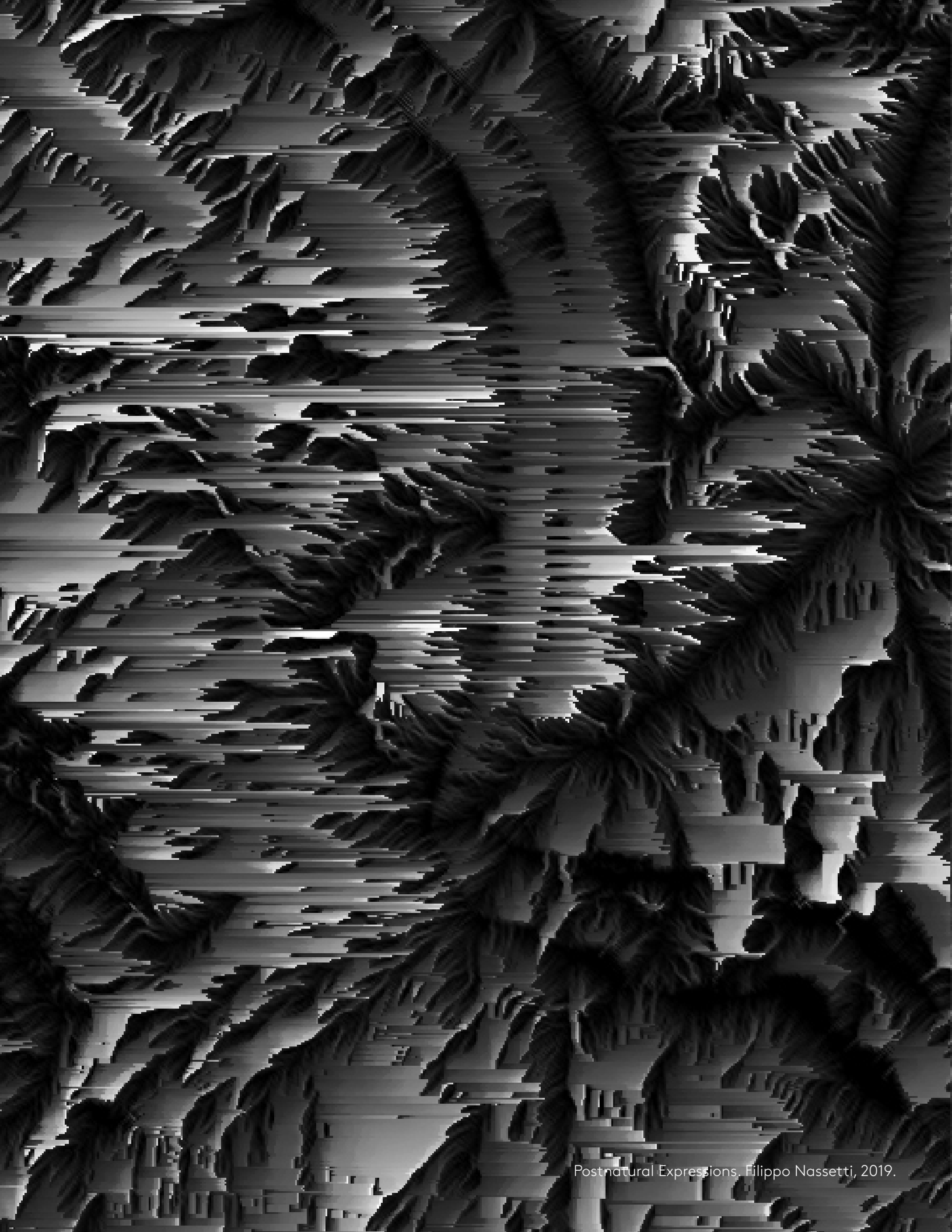
This set of images, generated through a design process that employs image processing algorithms, explores an ambiguity between digital and material aesthetics. While the distinctive stretched pixel recalls digital, immaterial associations, the emerging volumetric formation retains a geological feel, cracks and fractures that open to dark material depths.





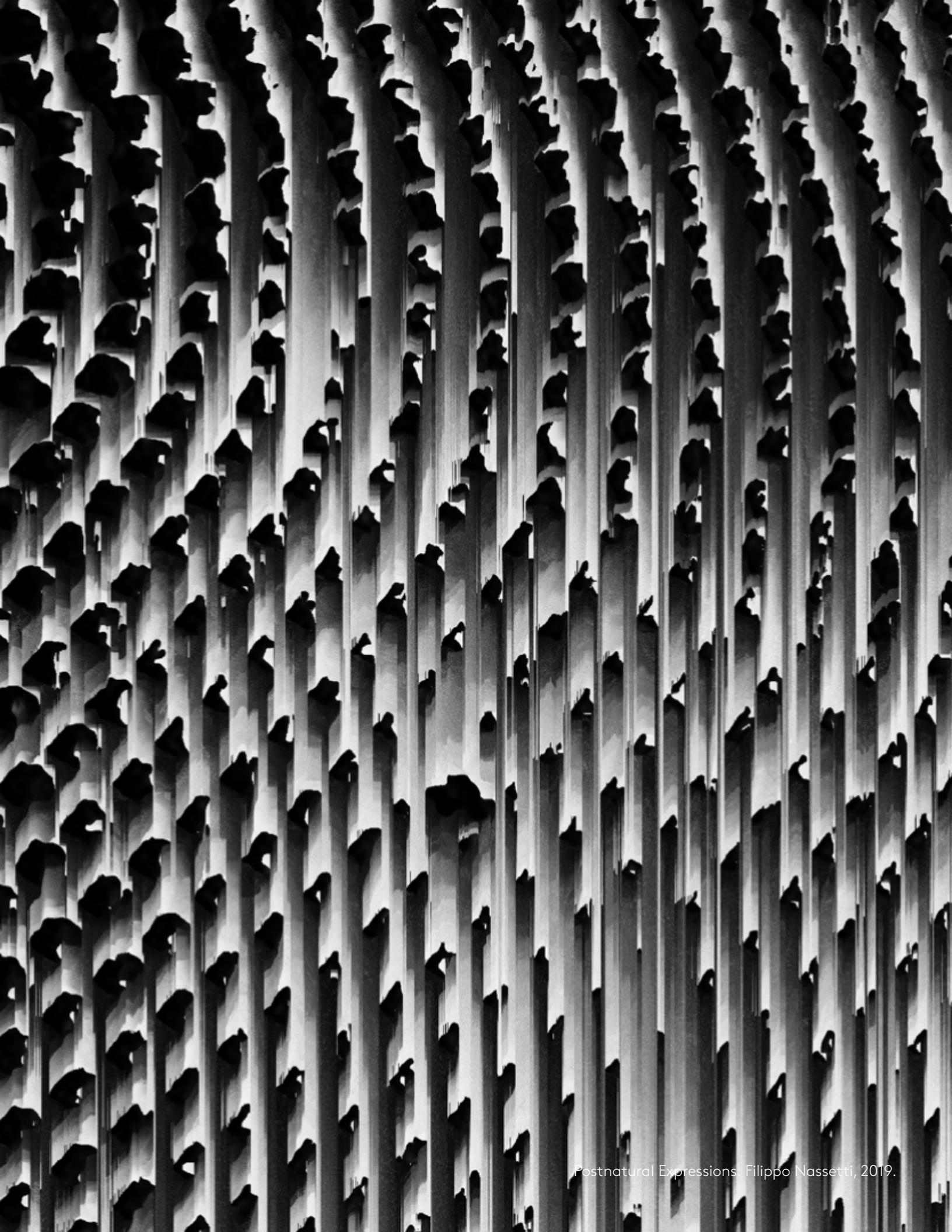
Postnatural Expressions. Filippo Nassetti, 2019.





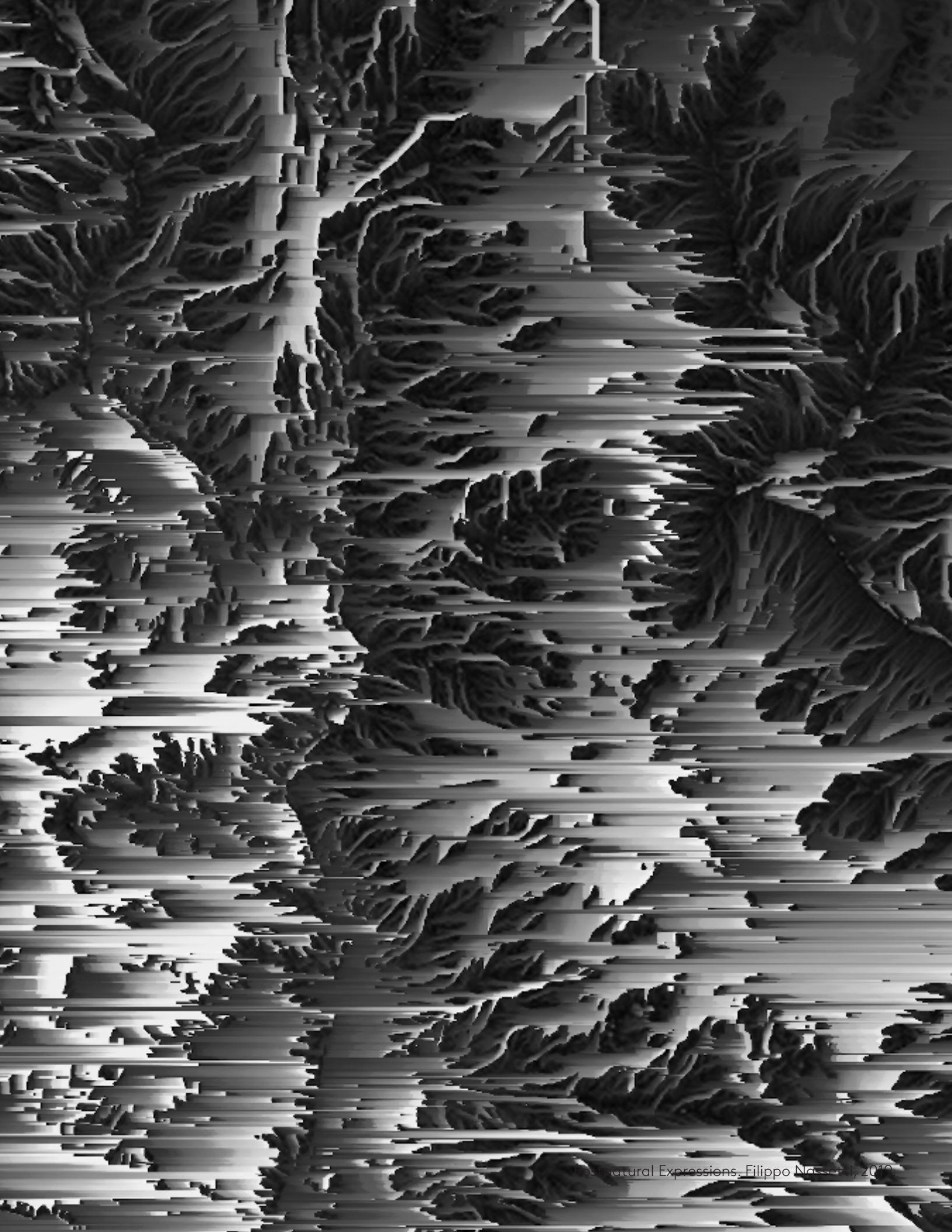
Postnatural Expressions. Filippo Nassetti, 2019.





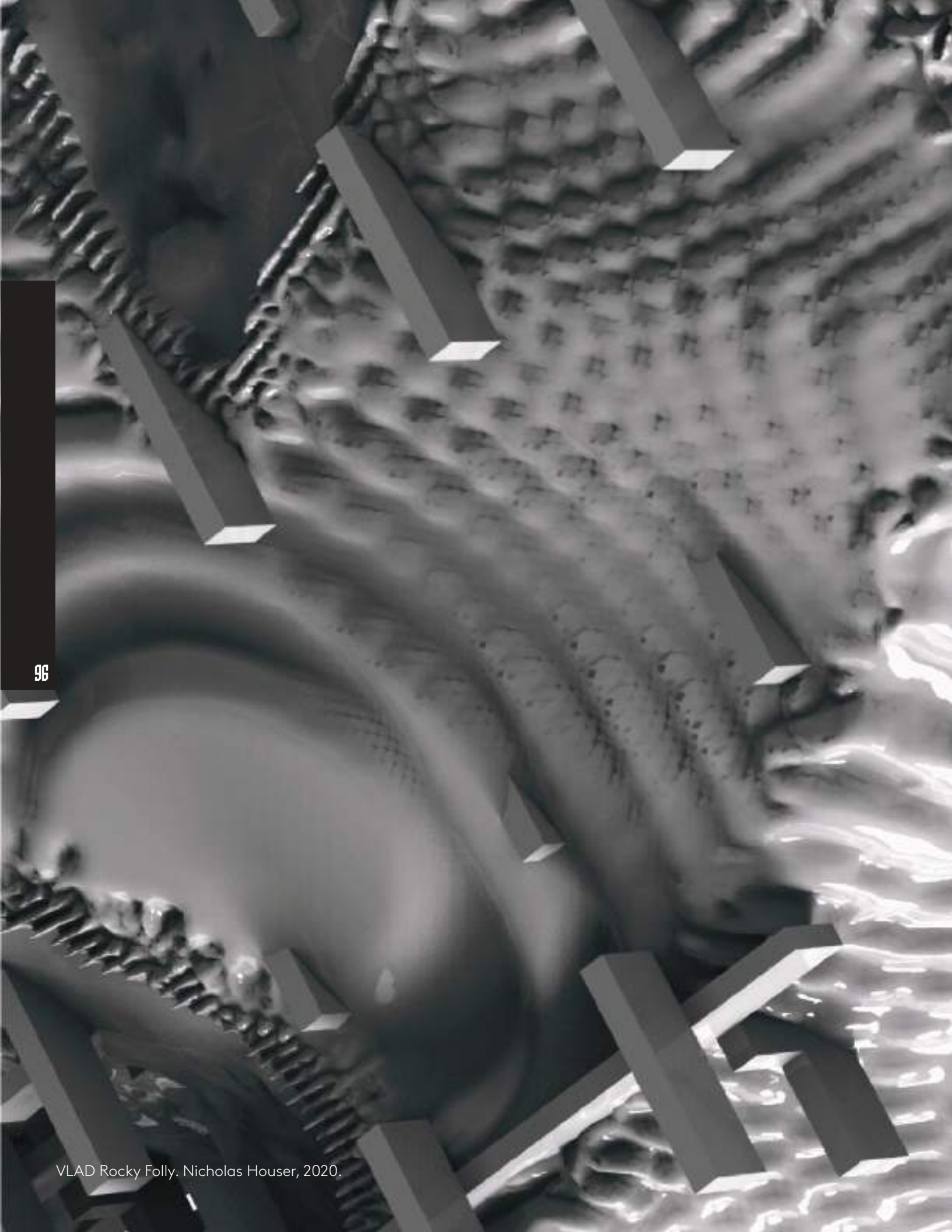
Postnatural Expressions. Filippo Nassetti, 2019.













24

VLAD Rock Folly
VLAD Rock Folly

NICHOLAS HOUSER
Página 96

24

VLAD Rock Folly
VLAD Rock Folly

NICHOLAS HOUSER

Situado en el Paine's Park en Filadelfia, Pensilvania, VLAD se ofrece al público. El proyecto consta de dos volúmenes independientes, cada uno de los cuales ofrece un tipo de dificultad para las personas que hacen boulder, principiantes y expertos. La superficie articulada paramétricamente ofrece desafíos para encontrar anclajes estratégicos y, al mismo tiempo, se cruza con una serie de elementos discretos que ofrecen anclajes más evidentes y más fáciles de agarrar.

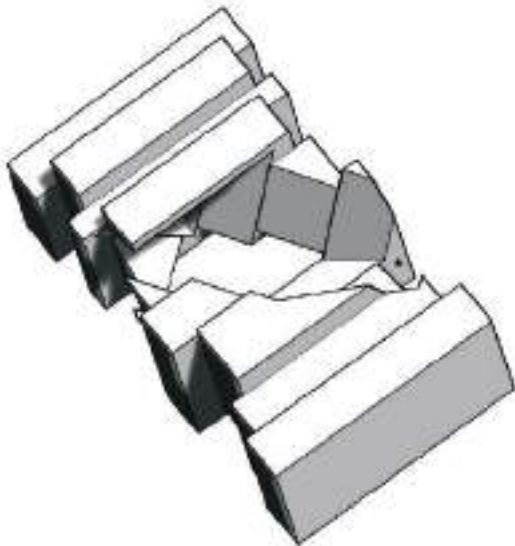
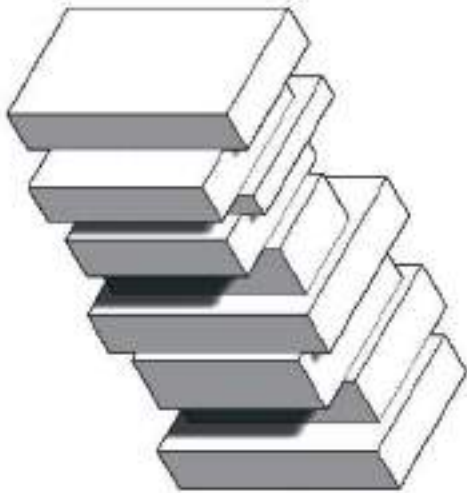
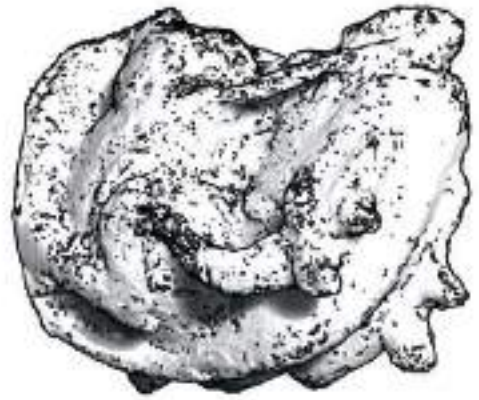
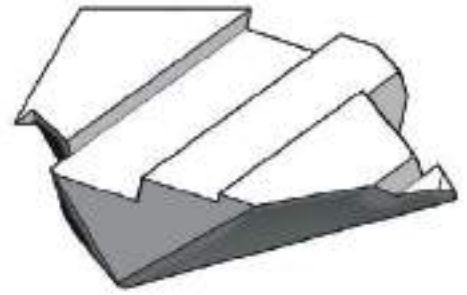
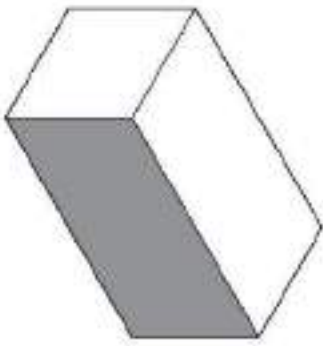
La derivación del proyecto proviene del escaneo de objetos y el mallado en un modelo 3D, en este caso particular, una estatua de dragón, y luego la manipulación de su ubicación dentro de la extensión del volumen permitido. Se realizó una intersección booleana para traducir la articulación de la superficie de la malla escaneada al volumen. Las superficies no tocadas recibieron entonces una articulación de la superficie utilizando puntos de atracción designados por ubicaciones clave dentro del sitio. Para completar el sistema, los volúmenes fueron intersectados por una serie de elementos discretos.

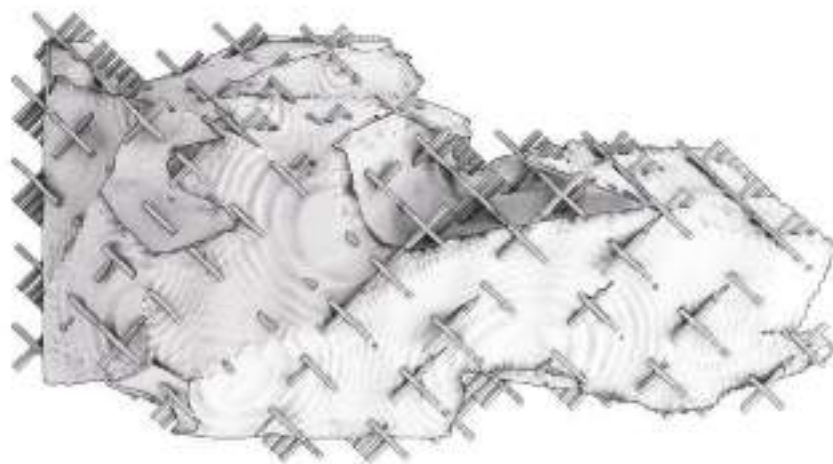
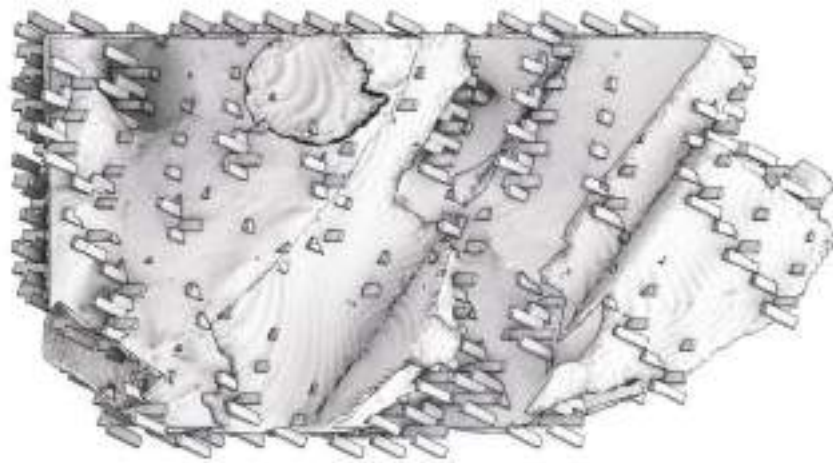
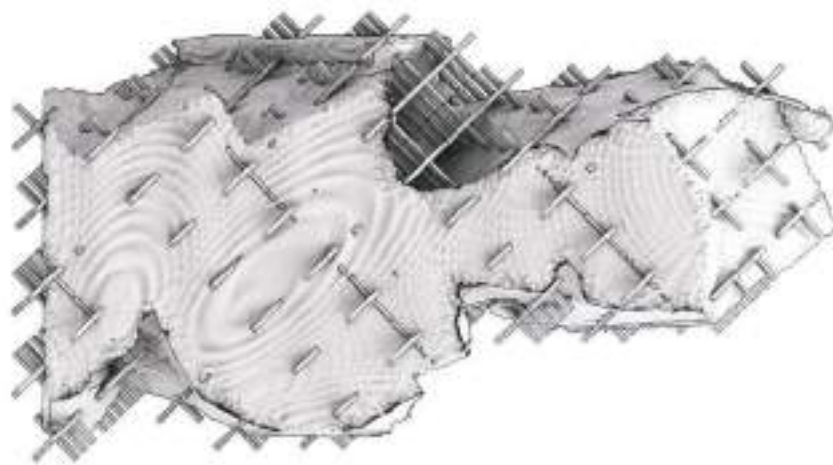
El objetivo de este proyecto es construir negociaciones entre la estética y su relación con las aplicaciones funcionales. El uso de superficies paramétricas ayuda a alcanzar el objetivo de moverse entre el funcionalismo activo y las agendas estéticas, así como a plantear la cuestión de cómo el proyecto comenzaría a manifestarse en el mundo material. Continuar impulsando este proyecto hacia la viabilidad en la construcción significaría dividir la superficie paramétrica de manera que un encofrado pueda reutilizarse para producir paneles que puedan colocarse uno al lado del otro y lograr un resultado similar al que muestran los dibujos.

Situated in Paine's Park in Philadelphia Pennsylvania, VLAD offers itself to the public. The project consists of two independent volumes, each of which offer an arrangement of difficulty for people who boulder, beginner and expert. The parametrically articulated surface offers challenges of finding strategic holds and at the same time is intersected with a series of discrete elements that offer more apparent and easier to grip holds.

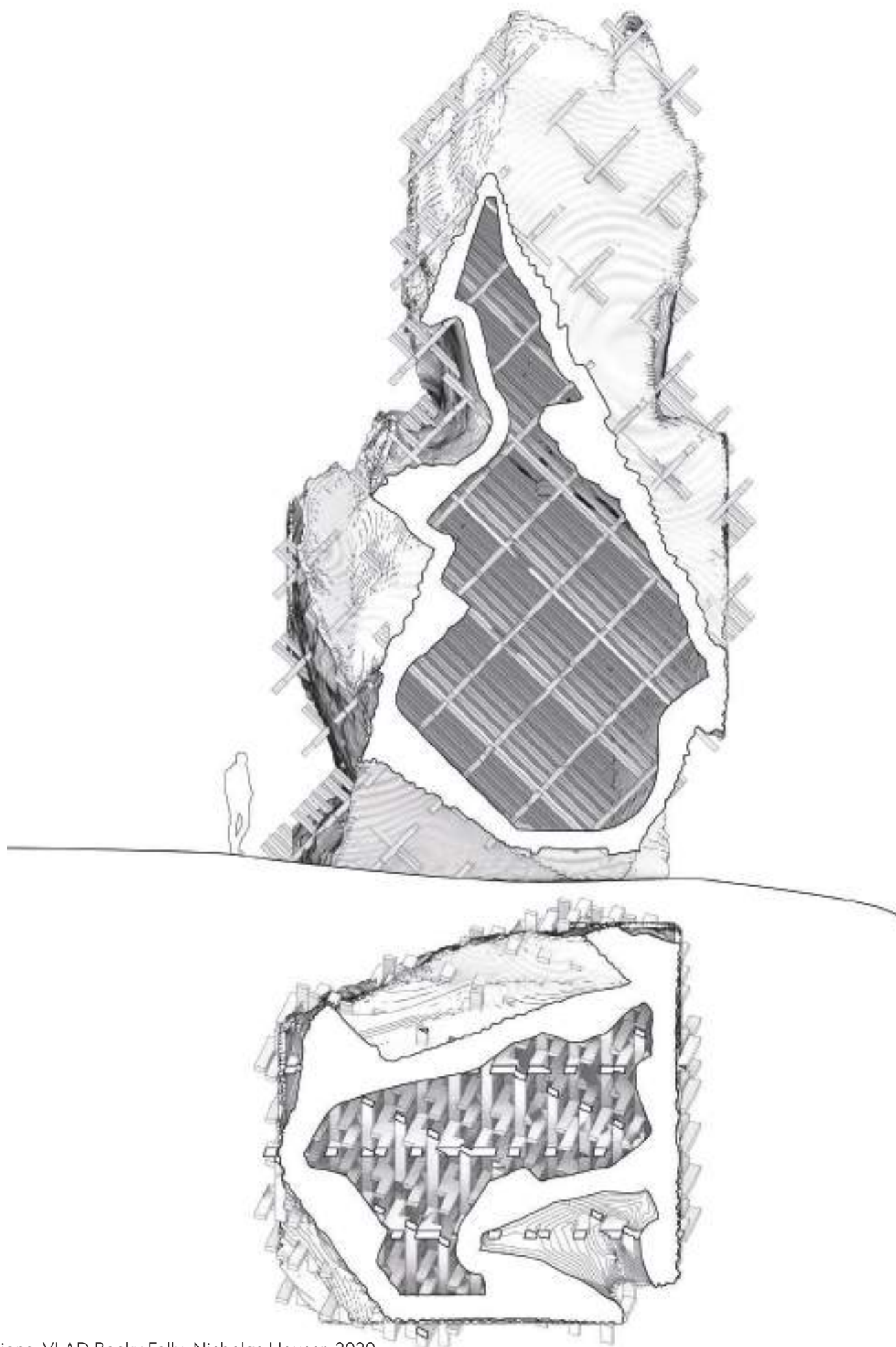
The derivation of the project comes from the scanning of objects and meshing into a 3D model, in this particular case a dragon statue, and then the manipulation of its placement within the extents of the allowable volume. A Boolean intersection was performed in order to translate the surface articulation of the scanned mesh onto the volume. The untouched surfaces then received a surface articulation using attractor points designated by key locations within the site. To complete the system, the volumes were then intersected by a series of discrete elements.

The aim of this project was to further negotiate aesthetics and their relation to functional applications. Using parametric surfaces help realize the goal of moving between active functionalism and aesthetic agendas as well as spark the question of how this would begin to manifest itself in the material world. To continue to push this project towards feasibility in construction would mean to divide the parametric surface in a way that a formwork could be reused to produce panels that could be laid side by side and achieve a similar result as the drawings show.

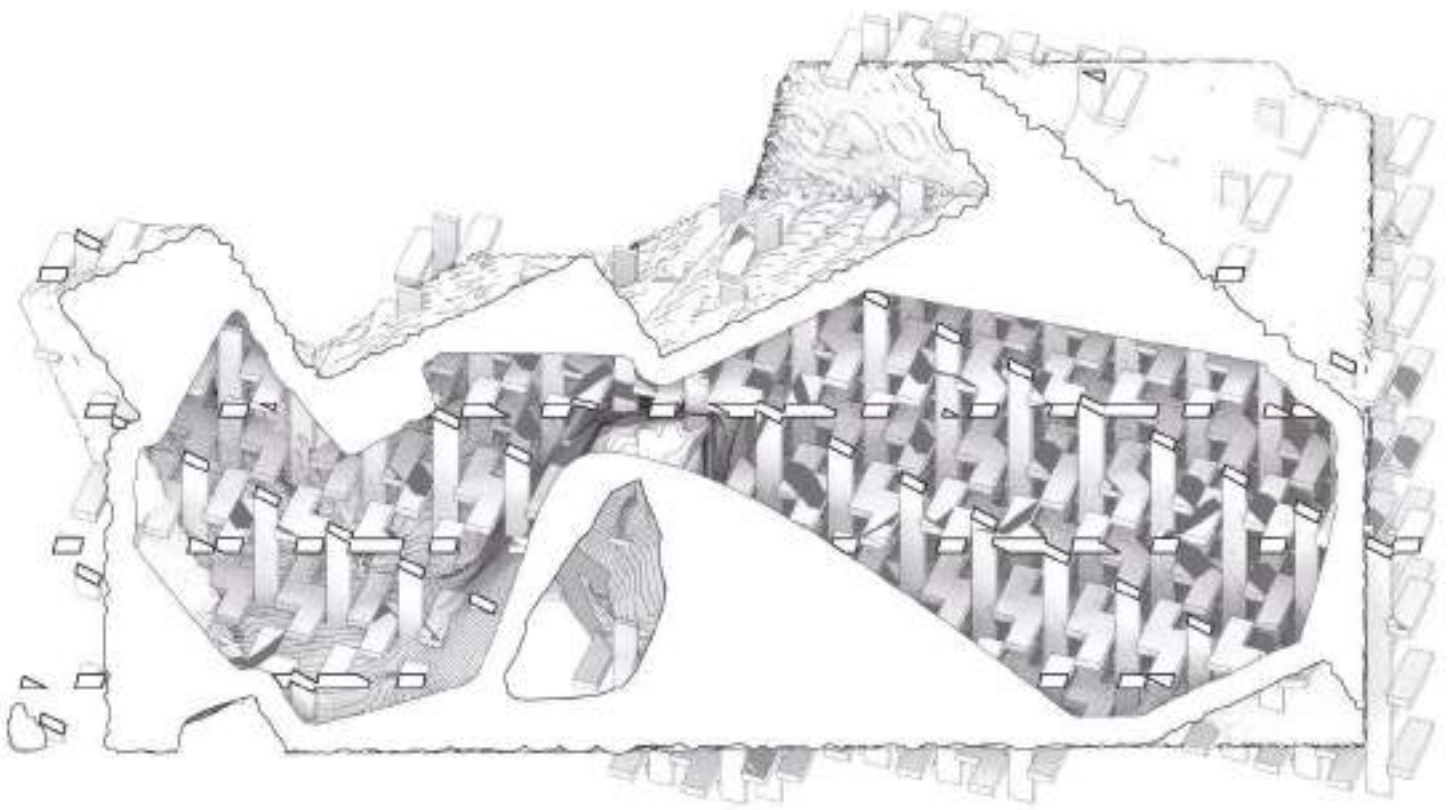




Object views. VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.

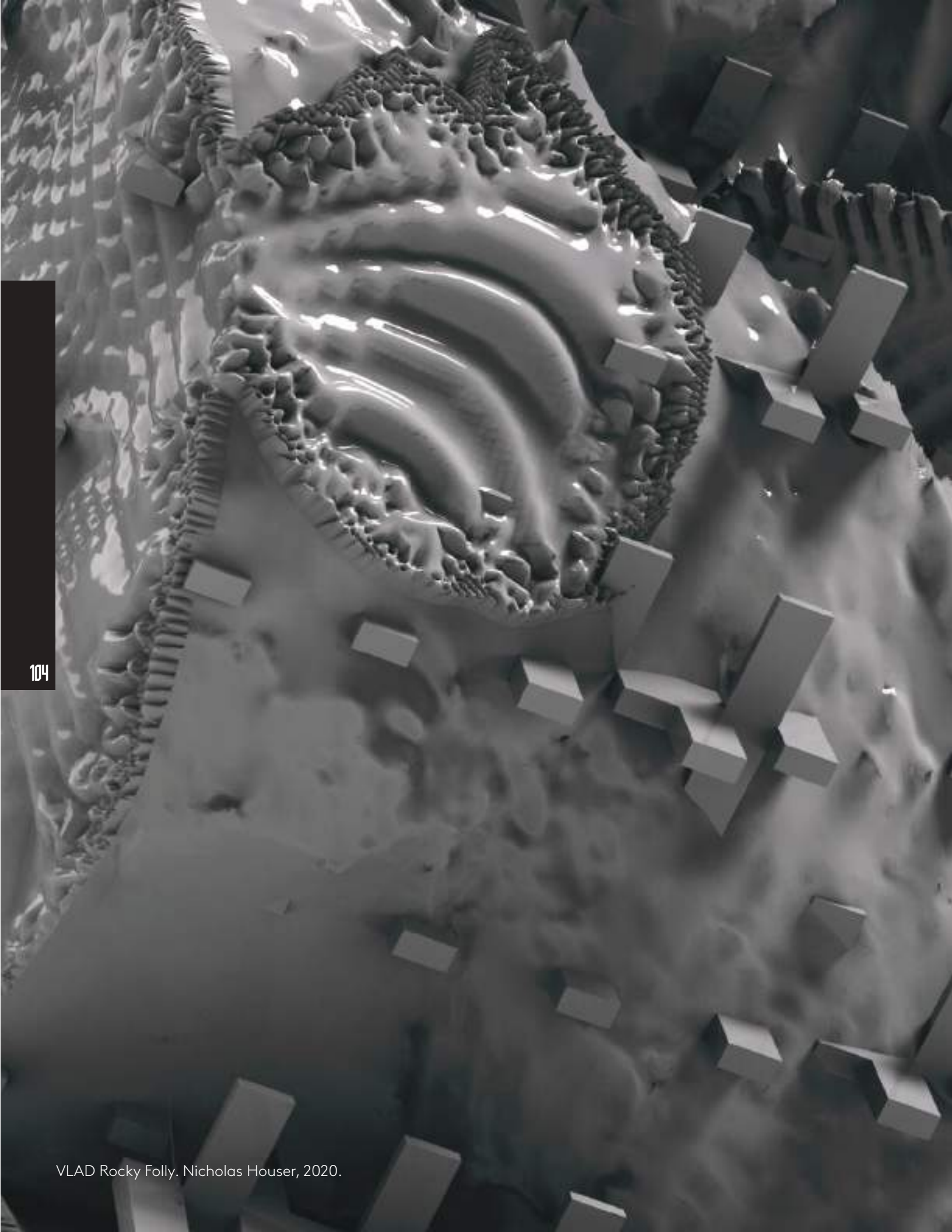


Sections. VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.



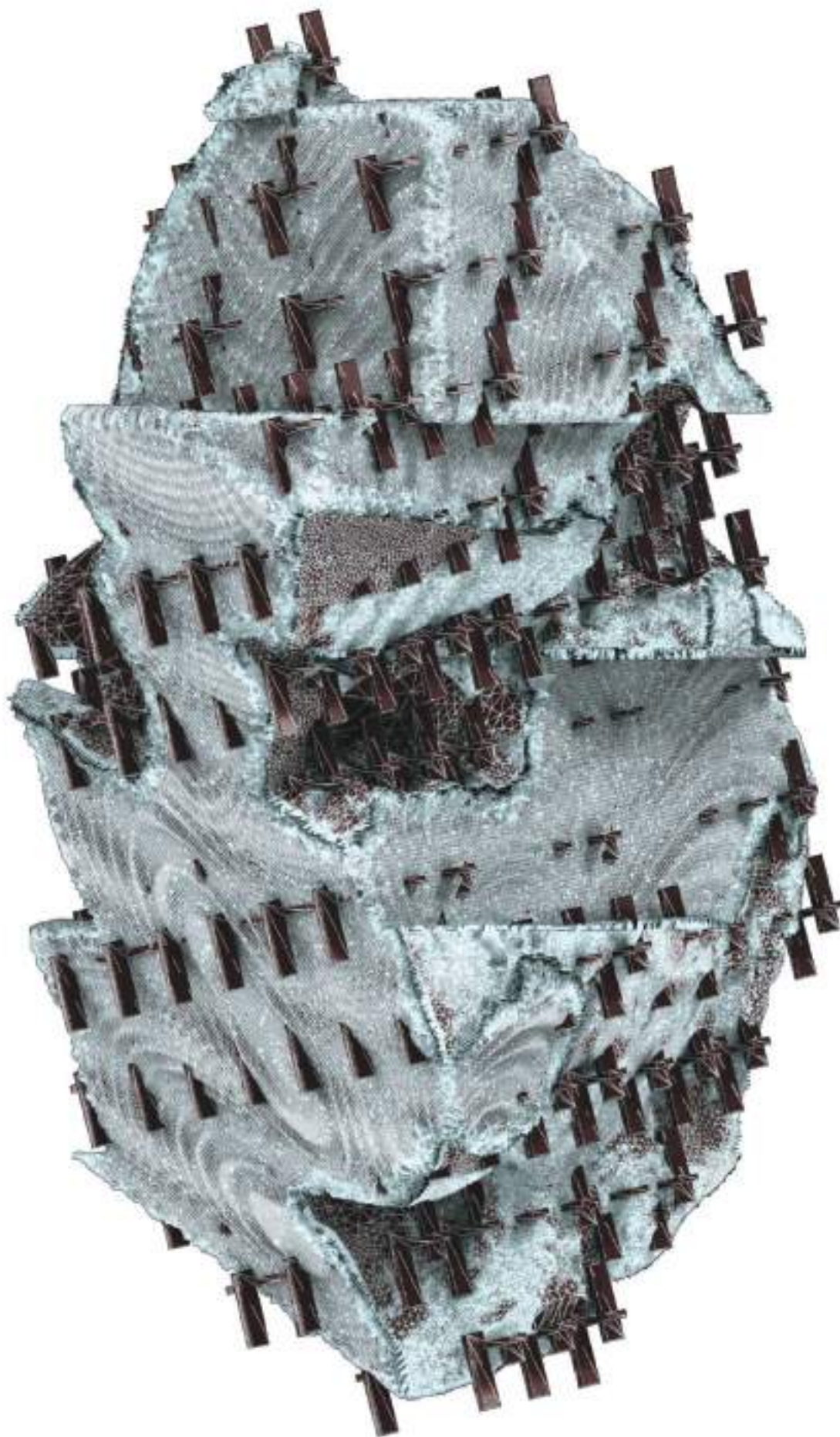
Section. VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.

El uso de superficies paramétricas ayuda a alcanzar el objetivo de moverse entre el funcionalismo activo y las agendas estéticas, así como a plantear la cuestión de cómo el proyecto comenzaría a manifestarse en el mundo material.





VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.



VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.

The derivation of the project comes from the scanning of objects and meshing into a 3D model, in this particular case a dragon statue, and then the manipulation of its placement within the extents of the allowable volume. A Boolean intersection was performed in order to translate the surface articulation of the scanned mesh onto the volume



Rendering. VLAD Rocky Folly. Nicholas Houser, 2020.

ANTASO

131113

ANT

Sarquis
Kohan
Benítez
Young Ayata
Brieva
Aliata
Vanucci
Made In Architects
Grigoriadis
Large City Architecture
Monad
Dum Dum Lab
Monteserin
Kerestes
Thorn
Barale Burdman
In
Esquivel Eckels
Nassetti
Houser

On these pages you will find the first year compendium of articles, projects, essays and conferences published in Antagonismos, Revista de Arquitectura. As you can see, we are not interested in diversity itself, but in the implicit confrontation of diverse ideas, which, compiled in an impressive single volume, can make the most progressive of the progressive blush while captivating the most tough of the tough. Come in and see.

