

08.

Capítulo octavo. **Expresión gráfica.**

Javier García Cano
Hernán Jagemann
Silvia Nemaric
José Privitera
Fernando Maggiolo
Débora Cerchiara
Carolina Sorzio
Fermín Amado
Antonella Simao
Lucas Domínguez
Marcos Figueroa
Gaspar Sobral
Natalí Guzman
Antonella Viglianco
Candela Delgado

UBAfadu



FACULTAD DE ARQUITECTURA
DISEÑO Y URBANISMO

200

1821 Universidad
de Buenos Aires

SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN
GEOMÉTRICA

CÁTEDRA ARQ. GARCÍA CANO

www.catedragarciacano.com.ar

catedragc



@catedragc



Cátedra García Cano





UBAfadu

FACULTAD DE ARQUITECTURA
DISEÑO Y URBANISMO

200

1821 Universidad
de Buenos Aires

Cátedra Arq. Prof. Javier García Cano
Sistemas de Representación Geométrica

Año 2026

Ver. A

01. Sobre las conclusiones de los dibujos.....03

Stan Allen

02. Notas explicativas sobre anatomía gráfica.....06

Atelier Bow-Wow

03. Pintar un cuadro vulgar.06

Pier Vittorio Aureli, Martino Tattara - DOGMA

Revision Editorial 2026-A:

Hernan Jagemann, Profesor Adjunto

Silvia Nemaric, Jefa de Trabajos Prácticos

José Privitera, Jefe de Trabajos Prácticos

Fernando Maggiolo, Jefe de Trabajos Prácticos

Matias Nola, Ayudante de Primera

Diseño Gráfico:

Ruga Diseño, Nomi Galanternik

01. Sobre las conclusiones de los dibujos

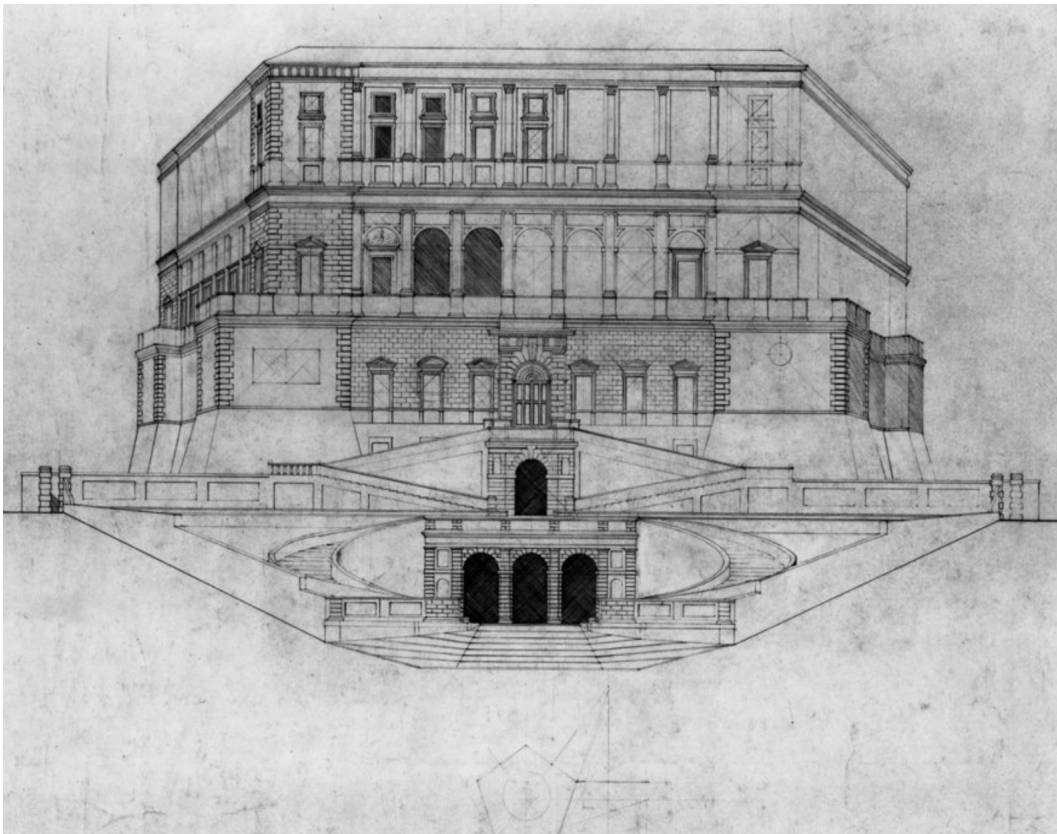
Stan Allen

El proyecto Campo Marzio tuvo su origen en una serie de dibujos realizados por allá ya en 1979, cuando era estudiante en Cooper Union. Ingresé a Cooper como estudiante de transferencia con un BA ya en la mano. Originalmente me colocaron en segundo año, pero después de un semestre fui a John Hejduk y le pregunté si podía pasar al tercer año.

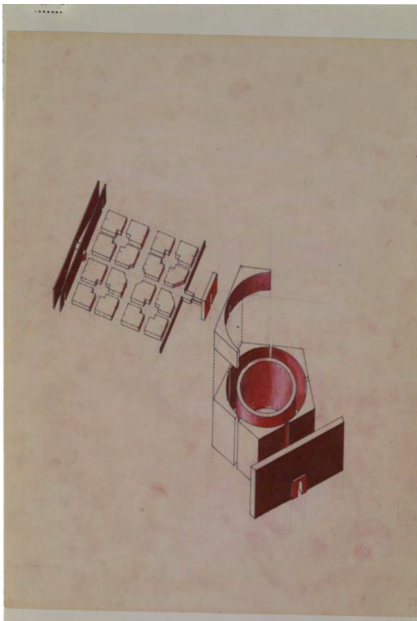
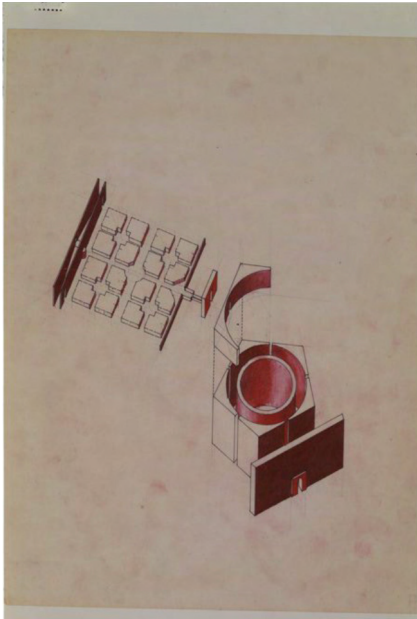
Tenía dos razones para esto: primero, que sentía que estaba más avanzado que los estudiantes de segundo año; y segundo, que Aldo Rossi vendría como profesor visitante en tercer año y quería estudiar con él. Hejduk me permitió avanzar pero no me permitió entrar al estudio de Rossi (Jesse Reiser tomó ese estudio y fue el estudiante estrella).

En cambio, trabajé con Richard Henderson en el estudio del análisis formal. Diana Agrest me sugirió que mirara el Palazzo Farnese Caprarola. Esos dibujos representaron mis primeros pensamientos en una reinterpretación creativa de las anotaciones de planos clásicos, en este caso desglosando el todo en partes. (Y, por supuesto, Caprarola es un pentágono en planta, un indicio temprano de una futura obsesión).

Una de las propiedades interesantes del pentágono es que puedes ver tres lados simultáneamente, como nunca puedes hacer con un cuadrado o un rectángulo en planta. Una de las intenciones en el dibujo híbrido de elevación/perspectiva era mostrar que hay un cono de visión virtual descrito por la extensión de los lados del pentágono. Dentro de ese cono todo está aplanado: las escaleras y las rampas en el centro. Fuera de eso, la profundidad de perspectiva de las alas es enfatizada por la proyección. Los dos diagramas muestran el eje central, que es formal y organizativo frente a la ruta real al jardín. Hay una simetría implícita, pero la topografía solo permitió la construcción de un solo jardín.



Stan Allen
Palazzo Farnese
Caprarola, elevación/
perspectiva híbrida, 1979.
Lápiz sobre papel.



El trabajo de Campo Marzio en sí comenzó en 1984, en respuesta a un Concurso Shinkenchiku (creo que obtuvo un segundo premio) y luego continuó como un proyecto independiente en Princeton cuando era un estudiante graduado (que es cuando los dibujos en las Conclusiones de los Dibujos) fueron hechos). El contexto aquí es importante: 1986/87, en Princeton, bajo la persistente sombra de Graves, el tiempo pasado en la oficina de Moneo en España, en contraste con la energía y las especulaciones sobre el Deconstructivismo y el espectáculo en Moma ... todo conduciendo a la idea (de Tafuri) que Piranesi representaba una crítica radical desde dentro de la racionalidad de la arquitectura clásica. El plano de Piranesi ofrecía una serie de anotaciones que podían interpretarse libremente de una manera que unía el clasicismo, el posmodernismo tardío y el modernismo radical.

Diría que adopté la fragmentación y la discontinuidad en la planta del Campo Marzio, mientras buscaba menos colisiones violentas y más figuraciones extrañas. La especulativa propuesta de diseño tenía la intención de poner en juego el pasado trabajando directamente sobre los dibujos y anotaciones de este proyecto canónico. En lugar de ver la historia como una referencia distante empleada para legitimar un nuevo trabajo, el proyecto trabajó con una idea más instrumental de historia: como material inmediatamente disponible para el diseñador de hoy. Dibujar aquí sirve para vincular la historia remota al presente. En cuanto al trabajo más reciente -la axonométrica de Maribor- trabajando en ese proyecto en 2010, me provocó una revisión de las ideas **de-la-parte-al-todo** de las Condiciones de Campo, pero ahora en el contexto de un programa institucional que requería una identidad clara. De ahí el cambio hacia la forma icónica del techo y una salida de la tipología de **"mat-building"**. En particular, el axonométrico **"ojo de gusano"** muestra la forma en que la red estructural forma un todo continuo basado en las geometrías de los discretos módulos de galería que flotan por encima en el dibujo.

El único asunto que agregaría es que para mí la oposición entre el dibujo **"a mano"** y la computadora falta de un punto clave: un gran porcentaje del trabajo gráfico producido por los arquitectos antes del advenimiento de la computadora no eran dibujos a mano para nada, o al menos no dibujos enfocados en el rastro de la mano. Para ser cierto, con la tinta en los dibujos de **Mylar** de la época, la idea era borrar cualquier rastro de la individualidad de la mano, para hacerlos tan impersonales y similares a máquinas como fuera posible. Es por eso que veo poca diferencia en la forma en que trabajo hoy, haciendo dibujos de línea en la computadora. Para mí, la computadora es una poderosa máquina de dibujo, una que deja intacta toda la poderosa instrumentalidad de la práctica del dibujo en la arquitectura tal como se ha desarrollado en los últimos 500 años.

Stan Allen
Palazzo Farnese
Caprarola, diagrams
analíticos, 1979.
Tinta de color sobre papel.

Pero hay toda otra categoría de dibujo arquitectónico que consiste en usos creativos de formas analógicas de reproducción para crear imágenes; piense en dibujos y collages de Hans Hollien, Michael Webb o los Smithson, por nombrar sólo algunos. Estos son dibujos destinados a la página impresa, anticipando su circulación como imágenes reproducidas. En mi caso, ninguno de los originales de la muestra estaba destinado a la exposición. En general, se fotografalaron, y los negativos de tamaño completo obtenidos de las fotografías se pasaron por la máquina de planos para obtener líneas blancas sobre un fondo azul. Eran esas impresiones las que estaban destinadas a exhibición o reproducción. El interés en ver estos originales es un interés en el proceso, pensamiento y método del arquitecto, más que la mano o el oficio de dibujar.

- Stan Allen

Texto original traducido al español por Jazmín Luaces:

“Stan Allen: On Drawings’ Conclusions” - Stan Allen.

Drawing Matters, 2018

(<https://www.drawingmatter.org/sets/drawing-week/stanallen-drawings-conclusions/>)

Stan Allen

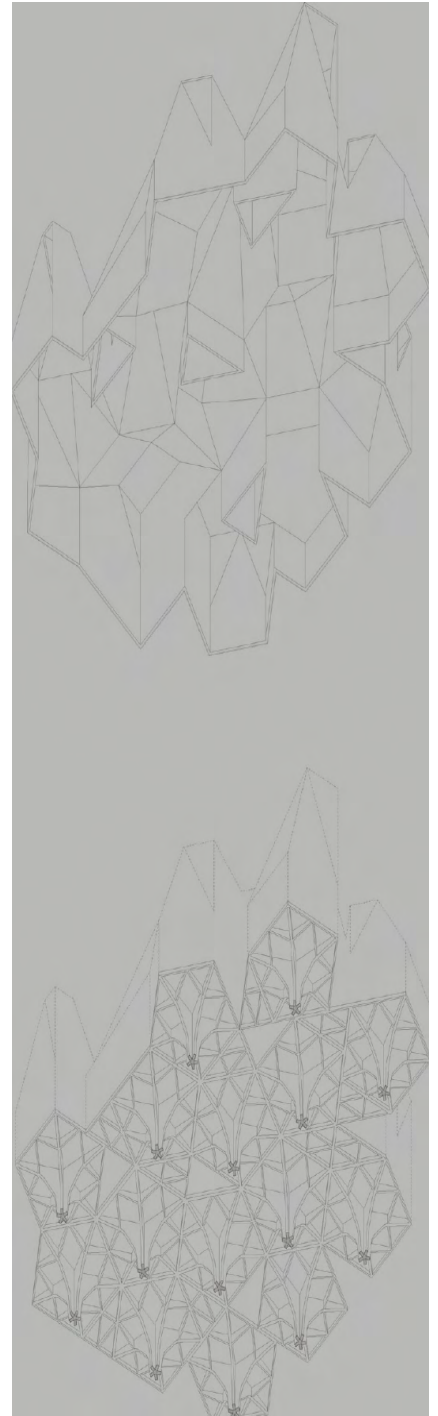
las fiuras de Campo

Marzio superpuestas en el

Plan Nolli de Roma,

1986 - 1987.

Tinta en Mylar.



Stan Allen

Maribor estructural
axonométrico, 2010.

Tinta sobre papel.

02. Notas explicativas obre Anatomía Gráfica

Atelier Bow-Wow

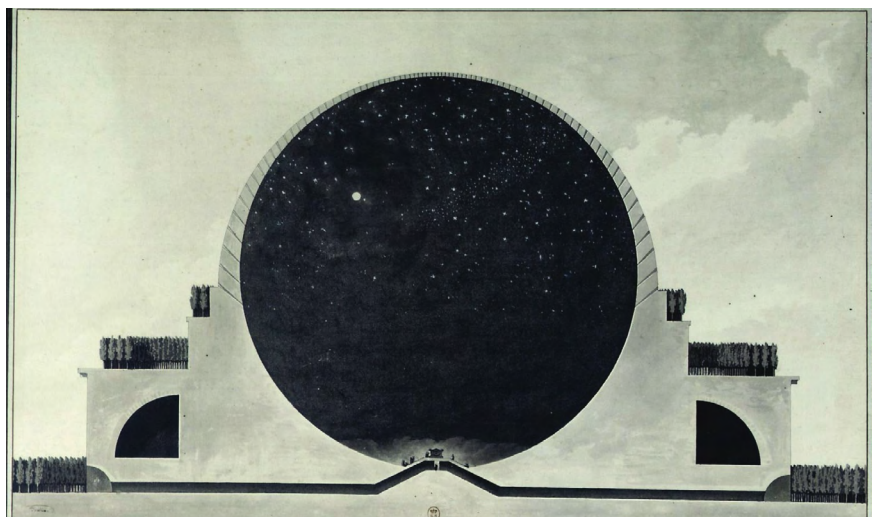
Se sabe que Leonardo Vinci bocetó disecciones que observó y realizó por sí mismo para comprender mejor la estructura interna del cuerpo humano y dibujar así figuras humanas más naturales. Inspirados por tales ilustraciones anatómicas médicas/artísticas, intentamos dibujar ilustraciones anatómicas arquitectónicas. Lo que resultó fue GRAPHIC ANATOMY ATELIER BOW WOW. Una pregunta que a menudo nos hacen con respecto a estas ilustraciones es: “¿en qué fase realizan estos dibujos? ¿Durante el diseño? ¿Durante la construcción, para dar instrucciones en el sitio? ¿O después de que se completa el proyecto?” Aparentemente, esta práctica nuestra parece extraña a los ojos de los demás.

A lo que nos referimos aquí como “ilustraciones” son detalles constructivos y dibujos en planta a los que hemos dado profundidad mediante el uso de la perspectiva de un punto de fuga y detalles adicionales que incluyen personas, muebles, artefactos, plantas, vehículos y edificios en los alrededores. Por lo general, los detalles constructivos y los dibujos de planta se realizan con el fin de mantener reuniones con los contratistas durante las fases de diseño o construcción, mientras que los dibujos en perspectiva se dibujan para transmitir el contenido de una propuesta proyectual a clientes, residentes locales o usuarios potenciales. Ambos se realizan en un momento anterior a la finalización de la construcción arquitectónica con el fin de establecer una mejor comunicación entre las partes involucradas.

Por el contrario, nuestras ilustraciones representan con considerable detalle las particularidades de los elementos que sólo se pueden observar cuando se completa una construcción arquitectónica y comienza a usarse, como los comportamientos de las personas dentro y fuera de ella, elementos cotidianos, fragmentos del espacio urbano visibles a través de sus ventanas y los intersticios entre esta y sus edificios vecinos.

El espacio de representación y el espacio de ocupación (Henri Lefebvre), que respectivamente, se planifica anteriormente y se observa posteriormente cuando se finaliza una construcción arquitectónica, se superponen en un solo dibujo. A la luz de esto, deberíamos poder reinterpretar la pregunta anterior: “¿Qué es lo que permite la entremezcla de los espacios planificados y habitados que en realidad pertenecen a órdenes temporales disímiles?”

01.
Étienne Louis Boullée.
Cenotafio para Issac
Newton.



Aquí examinaremos esta pregunta comparando y contrastando las genealogías de varios métodos de dibujo y representaciones arquitectónicas de toda la historia y el mundo.

Los dibujos en GRAPHIC ANATOMY ATELIER BOW-WOW encajan en la genealogía de las llamados “cortes perspectivados”. Si rastreamos la genealogía de estos dibujos, llegaremos primero a la serie de obras de Paul Rudolph (1918-1997). Su sección perspectivada del Edificio de Arte y Arquitectura de Yale (1963) es particularmente brillante. A través de ella, podemos captar a la vez las interrelaciones tridimensionales de los componentes espaciales y el robusto formato estructural que los soporta. Si bien los detalles como muebles y artículos cotidianos no se representan, las pequeñas siluetas humanas indican por contraste la inmensidad del espacio interior. En aquel momento, la misma técnica de dibujo también fue empleada regularmente por arquitectos en Japón. Esto ocurrió en conjunción con una corriente contemporánea que trajo la gigantización de la arquitectura. La forma misma en que estos dibujos fueron dibujados había despertado la imaginación de los espectadores al imaginar la arquitectura creciendo cada vez más grande en la medida en que podría incorporar a la ciudad en sí misma y llegar al punto en que Arquitectura=Ciudad. Por el contrario, la idea de que la arquitectura se expanda a la escala de una ciudad pequeña también había sido sinónimo de la idea de que la ciudad se redujera al tamaño de un solo edificio.

Al presentar exhaustivamente la totalidad compleja de un edificio con una única sección, un corte perspectivado construye un espacio que no se puede experimentar en realidad dentro de la mente de un observador. Una perspectiva dibujada de una construcción arquitectónica inacabada construiría un espacio que no se ha experimentado en el sentido de que aún no existe en el mundo; sin embargo, en el caso de una sección perspectivada, el espacio que construye no se puede experimentar en el sentido de que el punto de vista mismo del dibujo sería inalcanzable en la realidad. Algo que no se ha experimentado o que no se puede experimentar se denomina comúnmente una visión. Una visión proporciona la fuerza impulsora detrás de los avances, como quedó demostrado por como Steve Jobs en la búsqueda incansable de sus visiones inspiró a los ingenieros y diseñadores que lo ayudaron a crear los numerosos



02.
**Giovanni Battista
Piranesi.**
Piazza Della Rotonda.

productos de Apple Inc. Las secciones perspectivadas de Rudolph pueden haber presentado visiones para el concepto Arquitectura=Ciudad (Arquitectura es la Ciudad, la Ciudad es Arquitectura). Aquellas representan la respuesta del arquitecto a la gigantización de la arquitectura que había tenido lugar dentro del contexto social y económico de su tiempo.

A diferencia de cómo las visiones de Rudolph fueron encomendadas a proyectos reales, las series de obras dibujadas por el arquitecto francés del siglo XVIII Étienne-Louis Boullée (1728-1799) expresan visiones que se destacan por sí mismas como proyectos a través de su representación.

Boullée vivió en un momento en que la corriente del Neoclasicismo marcado por la lógica y la austeridad comenzaba a extenderse como una reacción contra el estilo Rococó que había echado raíces durante el reinado del Rey Luis XV. No fue bendecido con obras realizadas, pero, tal como sugiere su apodo de “el arquitecto visionario”, dejó proyectos imaginarios para enormes construcciones arquitectónicas. El Cenotafio para Isaac Newton fue uno de esos proyectos. Newton fue la gran celebridad del siglo XVII, quién impuso sus visiones en varios campos, como la física y la astronomía, y luego las demostró. Consideremos su contribución al tema de la gravedad, por ejemplo: Aunque Johannes Kepler (1571-1630) ya había señalado que la gravedad existía, su comprensión de la misma todavía estaba en el nivel de la experiencia observacional (por ejemplo, ver caer una manzana de un árbol). Newton, sin embargo, estableció la base para nuestra comprensión moderna de la gravedad al reconocer que existe una fuerza gravitacional cuando hay dos cuerpos con masa (en la manzana y la Tierra) que ejercen fuerzas atractivas entre sí y la masa de un cuerpo (la Tierra) es notablemente más grande que el otro. En orden de realmente observar esto, habría necesitado haber ido al espacio exterior para mirar a toda la Tierra. Esto era imposible de hacer, y de todos modos, la manzana habría sido demasiado pequeña para verla. Sin embargo, pudo aún así imaginar la relación entre ellos dentro de su mente. Esto le había dado la libertad de pensar en la Tierra y el espacio sin depender de la experiencia directa. Posteriormente, Newton extendió su imaginación para imaginar la estructura del sistema solar, que está constituido por las relaciones entre las órbitas del Sol y los planetas. El cenotafio de Boullée que celebra los logros de Newton contiene una esfera perfecta de un tamaño que supera con creces la escala del cuerpo humano. Su sección se dibuja a lo largo de un plano de corte que intersecta el espacio de esta esfera como un gran círculo (un plano que coincide con el diámetro de una esfera). Su interior está hecho para convertirse en un planetario que expresa el cielo iluminado por las estrellas a medida que la luz brilla a través de los numerosos agujeros que se han perforado a lo largo de las paredes que se vuelven más delgadas a medida que se acercan a la parte superior de la cúpula. Literalmente representa una visión de Arquitectura=Espacio. Quizás en algún lugar de su mente, Boullée había estado imaginando una superposición entre Newton y su propia arquitectura mientras esperaba que un suceso revolucionario de una magnitud tan grande como el cambio en la comprensión que Newton provocó tuviera lugar en la arquitectura. Boullée sublimó el neoclasicismo estilístico en composiciones de formas geométricas y, como resultado, sus visiones arquitectónicas muestran una tendencia a apartarse del vocabulario arquitectónico del pasado.

En contraste, Giovanni Battista Piranesi (1720-1778), que había vivido casi exactamente en la misma época que Boullée, es menos conocido por la arquitectura que diseñó él mismo que por su serie de grabados en cobre de antiguas ruinas romanas, los monumentos históricos de Roma y sus prisiones imaginarias.

Sus perspectivas de las ruinas romanas representan no solo las estructuras en ruinas, sino también las malas hierbas que se han enraizado en ellas, las personas que deambulaban entre ellas y los artefactos antiguos desenterrados que se apilaban desordenadamente en las plazas y a lo largo de las calles. Si bien los temas de sus grabados muestran un nivel de precisión que refleja los estudios geográficos y arqueológicos regionales de Roma en los que fueron modelados, hay muchas instancias en las que las ha representado en posiciones alteradas y tamaños exagerados. Entre los ejemplos similares de dibujos realizados en base a mediciones de antiguas ruinas romanas se encuentran los dibujos de reconstrucción de los beneficiarios del Premio de Roma de la Academia Francesa que habían sido enviados a Roma durante el mismo período. En comparación con la forma en que se hicieron sus dibujos para converger hacia las formas originales de los sujetos representados, completando imaginativamente las partes que se habían perdido, los grabados en cobre de Piranesi son ricos en un sentido de invención y diversión que refleja su interés en cultivar las posibilidades ocultas en las cosas que observó. Estos grabados de cobre sirvieron como ilustraciones icónicas y catálogos antiguos para la nobleza inglesa que visitó Roma en el entonces Gran Tour, y se sabe que algunos de los grabados se han utilizado para producir en masa hasta 4.000 impresiones. Al parecer, para recrear cómo se había formado la ciudad real a través de la historia. Piranesi presenta elementos en sus perspectivas que tenían la posibilidad de existir en los sitios construidos que representan, sin distinción entre pasado y presente, y él acelera y aumenta las latentes ideas hipotéticas en el espacio urbano para producir escenas fantásticas que no son del todo imposibles, si bien más exagerado que la realidad. Aquellos elementos reflejan visiones analógicas que posicionan el pasado y el presente dentro del mismo marco.

Al trazar la genealogía de representaciones como los grabados de Piranesi que representan la vida de las personas en una ciudad al observarlas en conjunto con la arquitectura a su alrededor, no hay nada que encontremos más interesante que las pinturas de paneles plegables Rakuchu-Rakugai producidas por Escuela de pintores Kano durante los períodos Sengoku a Edo. Si bien estas representaciones no reflejan el cuerpo disciplinario de conocimiento específico para arquitectos y expertos técnicos, generalmente emplean el método de la proyección oblicua (a menudo utilizada en presentaciones por el estudio OMA) que preserva la elevación.

Las escenas de la vida cotidiana y las festividades que se desarrollan dentro de las tiendas y a lo largo de las calles bordeadas con las casas tipo machiya de Kyoto se representan con una sensación de vivacidad sincronizada.

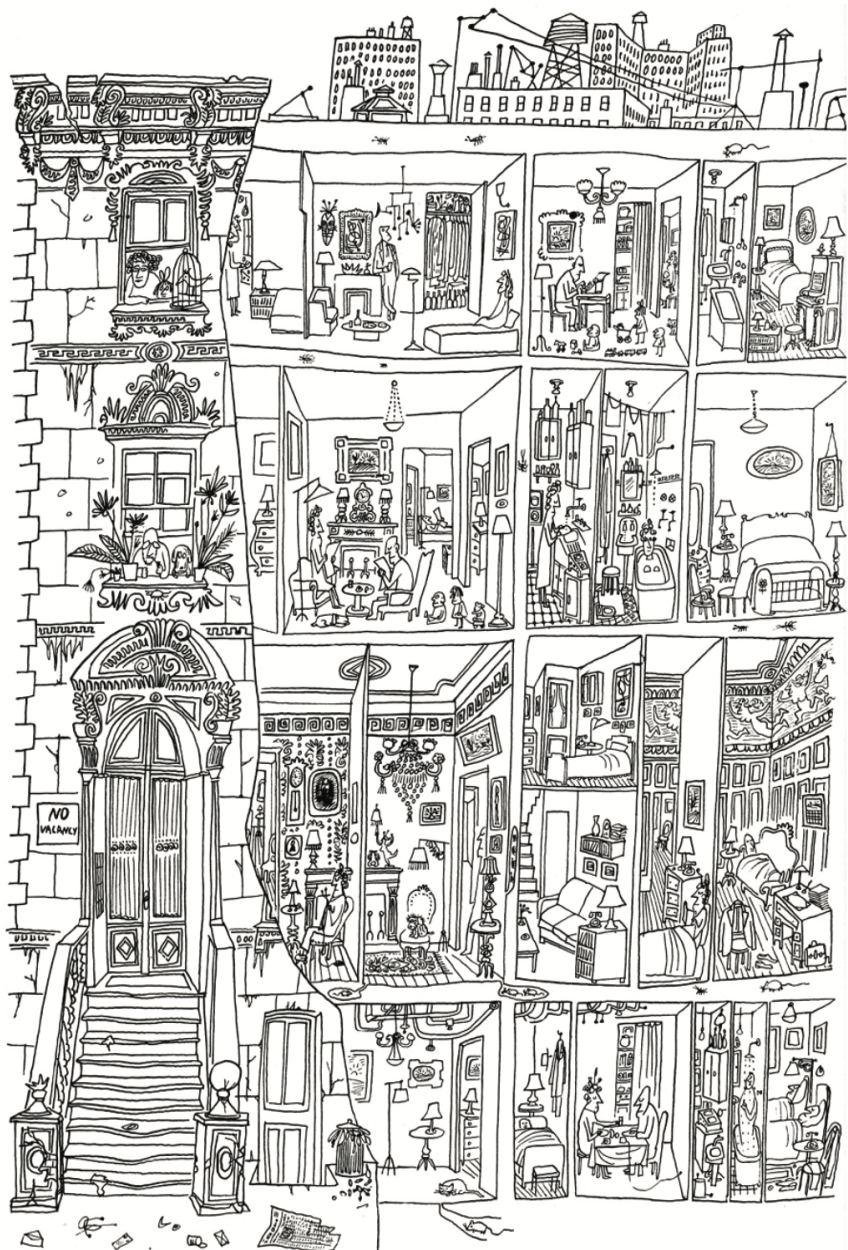
03.
Kano School,
Rakuchu-Rakugai
Pinturas sobre papeles
plegables.



Los comportamientos de las personas, que parecen estar ocurriendo incluso más allá de los marcos de los paneles plegables, constituyen una pequeña parte del conjunto, mientras que los espacios entre ellos están llenos de nubes doradas.

A diferencia de las perspectivas que hemos examinado previamente, ni por un centro identificable por un punto de fuga (es decir, la posición del observador) ni por diferencias en los tamaños de los objetos causados por la percepción de profundidad son evidentes en estas pinturas. No mencionan la identidad del observador ni asignan peso a los sujetos representados. En otras palabras, la inevitable integración de tiempo y espacio que ocurre dentro de cualquier experiencia física, que requiere que estemos en un lugar (ahora) y en un tiempo (aquí), se cancela. La proyección oblicua genera, en cambio, una sensación de que ambos, el tiempo como los sujetos han sido expuestos uno al lado del otro en masa. Al capitalizar esta cualidad, estas pinturas presentan visiones paradigmáticas en las cuales las potenciales variaciones de las formas que podrían ser asumidas por los sujetos y las potenciales variaciones de los comportamientos que podrían ocurrir se presentan en paralelo con el mismo peso y en el mismo momento.

04.
Saul Steingberg.
Dibujo "Doubling up".





05.
Wajiro Kon.
Boceto de un refugio post
terremoto.

Una ciudad es un lugar donde existe una demanda inherente de este paralelismo de tiempo y espacio. El libro *La Vie mode d'emploi* (La Vida: Instrucciones de Uso) (1978) del novelista francés Georges Perec (1936-1982) representa una elaboración literaria de esta visión. Recibió su inspiración para la novela del dibujo de Saul Steinberg titulado "Doubling Up" (1946) que vio en *The Art of Living* (1949). Perec intentó representar un edificio con la fachada removida, al igual que en el dibujo, estableciendo una cuadrícula de habitaciones de 10x10 y haciendo historias para cada una de las habitaciones al adherir combinaciones de restricciones generadas a partir de una lista predefinida.

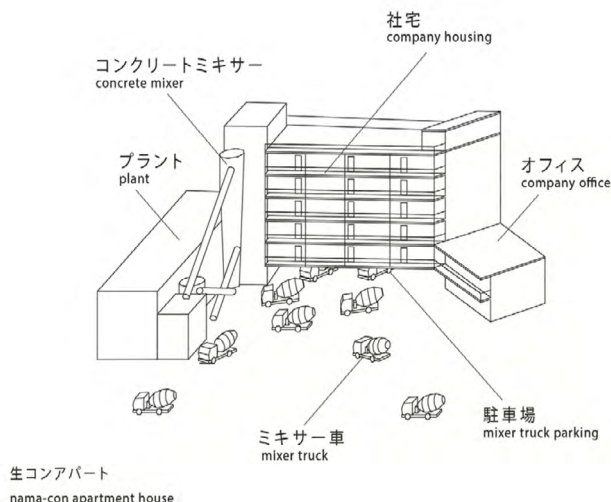
Examinemos de cerca el dibujo de Steinberg. Los contenidos de cada habitación están dibujados con la profundidad de una perspectiva. Diferencias generacionales, diferencias en las composiciones familiares, diferencias en la riqueza y las diferencias en los valores están representadas dentro de un solo apartamento; por ejemplo, muestra la vida dentro de una habitación de techo alto repleta de lujosos muebles y decoración interior en el segundo piso; la vida frugal de una pareja de ancianos que viven con su gato en una habitación de techo bajo en el primer piso; la vida de una familia con hijos en el tercer piso; y la vida de solteros y parejas jóvenes en el piso superior. Se puede decir que el dibujo expresa una visión sociológica en el sentido de que, en lugar de describir a la arquitectura como existente dentro de la sociedad, describe la diversidad de la sociedad que ha inundado la arquitectura.

Las visiones presentadas por las pinturas de paneles plegables *Rakuchu-Rakugai* y el dibujo de Steinberg reflejan un interés común en el universo de lo posterior (es decir, el espacio de ocupación, en oposición al universo de lo anterior como se discutió al comienzo de esta disquisición), y genealógicamente, se unen a la modernología de Wajiro Kon. La folklorística de Tsuneichi Miyamoto y la antropología cultural. Lo que sirvió para conectar este mismo interés a la genealogía del estudio de la arquitectura fueron los peritajes del diseño realizados en pueblos tradicionales y construcciones arquitectónicas tradicionales. Cabe señalar que las investigaciones reconstructivas de ruinas mencionadas anteriormente que fueron realizadas por los beneficiarios del Premio de Roma, los fantásticos grabados en cobre de Piranesi y las pinturas de paneles plegables *Rakuchu-Rakugai* muestran una mezcla de comportamientos humanos, todos tenían un aspecto de peritaje del diseño en el sentido de que se basaban en observaciones de edificios y espacios urbanos existentes; sin embargo, estaban orientados en una dirección diferente. Esta diferencia se puede atribuir a las diferencias en los contextos o antecedentes sobre los cuales fueron dibujados.

06.

Atelier Bow-Wow.

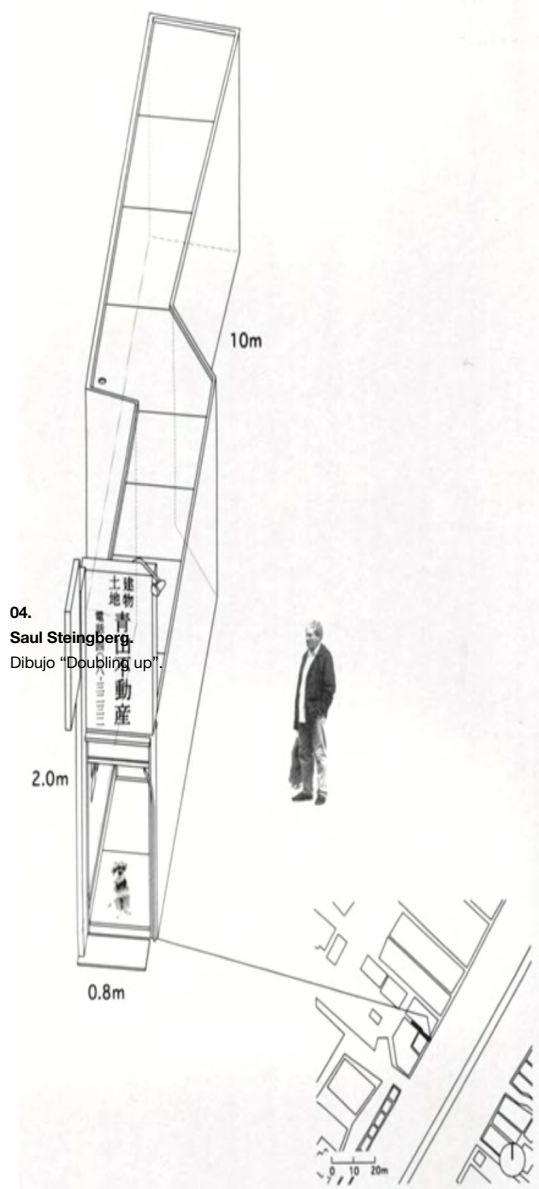
Dibujo extraído de "Made in Tokyo".



07.

Atelier Bow-Wow.

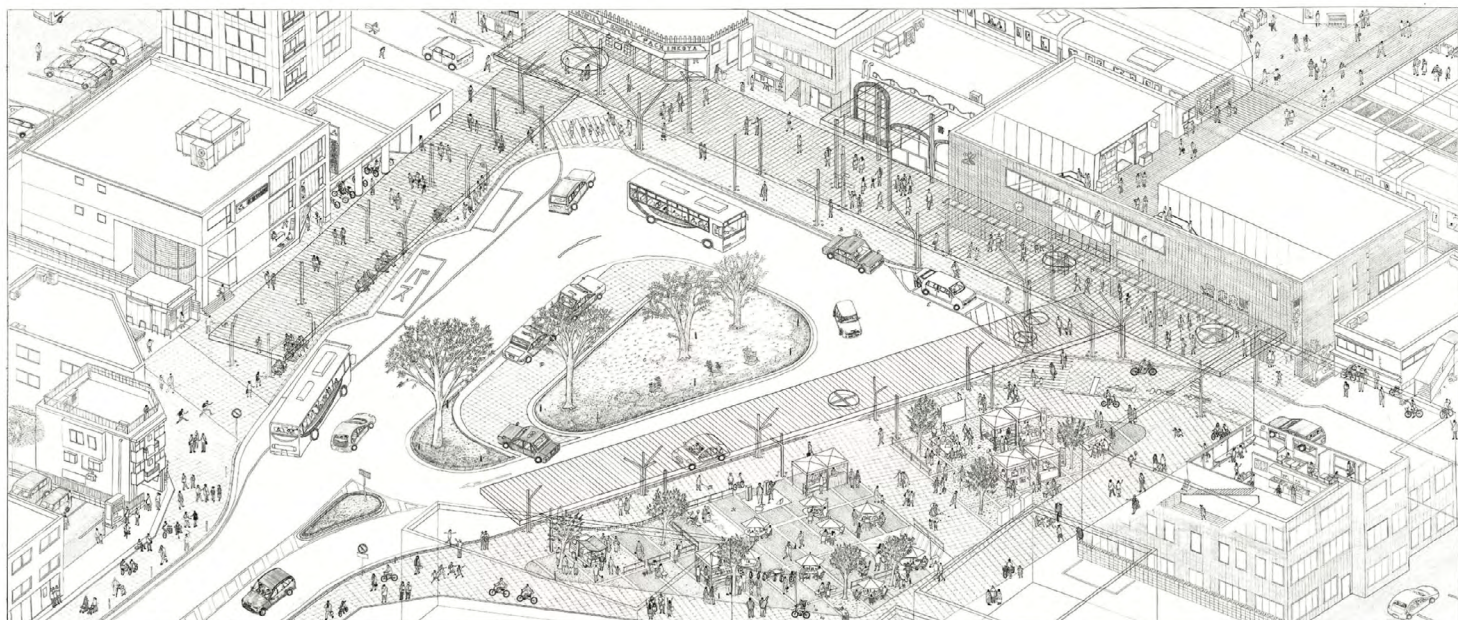
Dibujo extraído de "Pet architecture".



El aumento de los peritajes del diseño, particularmente en la década de 1960, fue respaldado por una atmósfera crítica que se había desarrollado contra la arquitectura y la ciudad después de la modernidad. La gente comenzó a darse cuenta de que las construcciones arquitectónicas funcionalistas y los espacios urbanos que se habían promovido y establecido durante la modernización comenzaban a crecer más allá de las escalas humanas (es decir, la gigantización) y que carecían de una calidez adecuada para vivir, una cualidad orgánica necesaria para lograr la unidad entre un lugar y su tierra y clima regionales, y una sentido de complejidad en el que diversos valores puedan coexistir de manera estable.

Los peligros se habían hecho evidentes, por ejemplo, de reemplazar en una ciudad un vecindario que había sido moldeada por pequeñas tiendas y casas unidas con un desarrollo arquitectónico a gran escala. Esto hizo que los límites entre las construcciones arquitectónicas y las calles se endurecieran y perdieran su carácter de umbrales permeables que interpenetraban ambos universos, y esto a su vez privó a las personas del espacio para comportarse de manera autónoma y amenazó incluso con cortar el hábito de su rutina diaria. Si las personas no pueden repetir sus comportamientos, sus cuerpos no pueden asentarse u ocupar un lugar, y el tiempo que pasan en la práctica de sus comportamientos no sumará a formar las cualidades necesarias para crear un espacio de comodidad. Esto muestra que las condiciones anteriores y posteriores antes mencionadas no están en absoluto relacionadas y que el marco de la planificación anterior puede prescribir las posibilidades para la ocupación posterior.

Esto fue lo que llevó a los arquitectos e investigadores en la década de 1960 a salir al campo para realizar observaciones e indagar en un intento por comprender mejor el atractivo preeminente de los pueblos tradicionales y las construcciones arquitectónicas que se habían formado a lo largo de las generaciones. Estos peritajes de diseño fueron así conectados el uno al otro en un nivel básico por la demanda de la época de reexaminar la planificación desde el aspecto del espacio de ocupación. Como no existía ningún plan o arquitecto unificador en tales aldeas, los arquitectos e investigadores tomaron fotografías, hicieron croquis, recolectaron medidas y utilizaron sus conocimientos de métodos constructivos para reconstruir las partes que no podían ver para producir plantas, cortes y detalles constructivos más precisos. Era común para ellos registrar también varios objetos que ocupaban los espacios, como muebles, disposición de los pisos de piedra, corrales de animales, plantas y objetos cotidianos del día a día. Esta colección de objetos variados contienen sistemas ocultos de orden, que se formaron a medida que los objetos encontraban posiciones estables mediante la reiterada toma de decisiones determinadas por los medios de vida de los residentes en sus pueblos, sus estilos de vida cotidianos, festividades y el clima local. Esta repetición se guiaba por cómo estaba compuesta la arquitectura. Una visión del hábitat en la que diversos objetos y fenómenos están interrelacionados emergió como resultado de representar todos estos elementos juntos.



09.

Atelier Bow-Wow.

Estación Kitamoto-"public drawing".

La superficie del papel también es un espacio. El acto de dibujar en él con un lápiz es acompañado por el cuerpo.

Obviamente, lleva una gran cantidad de tiempo completarlo. Sin embargo, a través de experimentar este proceso, uno ocupará de manera constante y segura el espacio del papel. La sensación de ocupar el espacio posteriormente a la finalización de una construcción arquitectónica se practica y se fija en el papel mediante el acto de dibujar.

Ahora, ¿cómo podemos posicionar las ilustraciones de ANATOMÍA GRÁFICA en relación con las representaciones arquitectónicas que hemos examinado? Las ilustraciones representan el contenido de un proyecto planificado antes de su finalización, así como las formas, arreglos, relaciones y conexiones de los espacios que se muestran a través de secciones y plantas, junto con detalles técnicos internos que se muestran a través de paredes y techos que han sido recortados. Además, representan desde las profundidades de su perspectiva de un punto de fuga los contenidos que se observan posteriormente, como los muebles y objetos cotidianos que se han trasladado al espacio, las vistas a través de las ventanas y los comportamientos de las personas.

Hemos superpuesto estas cosas que normalmente se dibujan por separado, con diferentes intenciones, bajo diferentes circunstancias, en un solo dibujo, con el objetivo de generar algún tipo de conexión entre los objetos y los fenómenos que se dividen convencionalmente en las categorías de lo anterior y posterior o lo planificado y habitado.

Si un lugar determinado está habitado, esto significa que los comportamientos de sus múltiples elementos (no sólo personas, sino también luz, viento, calor, etc.) están en un estado de equilibrio. El comportamiento de cada elemento es determinado por la relación entre el principio inmanente dentro del elemento y el contexto que regula el alcance en que puede llevarse a cabo aquel comportamiento (el rango posible del comportamiento). No hay duda de que lo que el contexto determina depende en gran medida de la composición física del lugar en cuestión. Los comportamientos que se producen una y otra vez dentro de esta composición van acompañados de un marco temporal especial a repe-

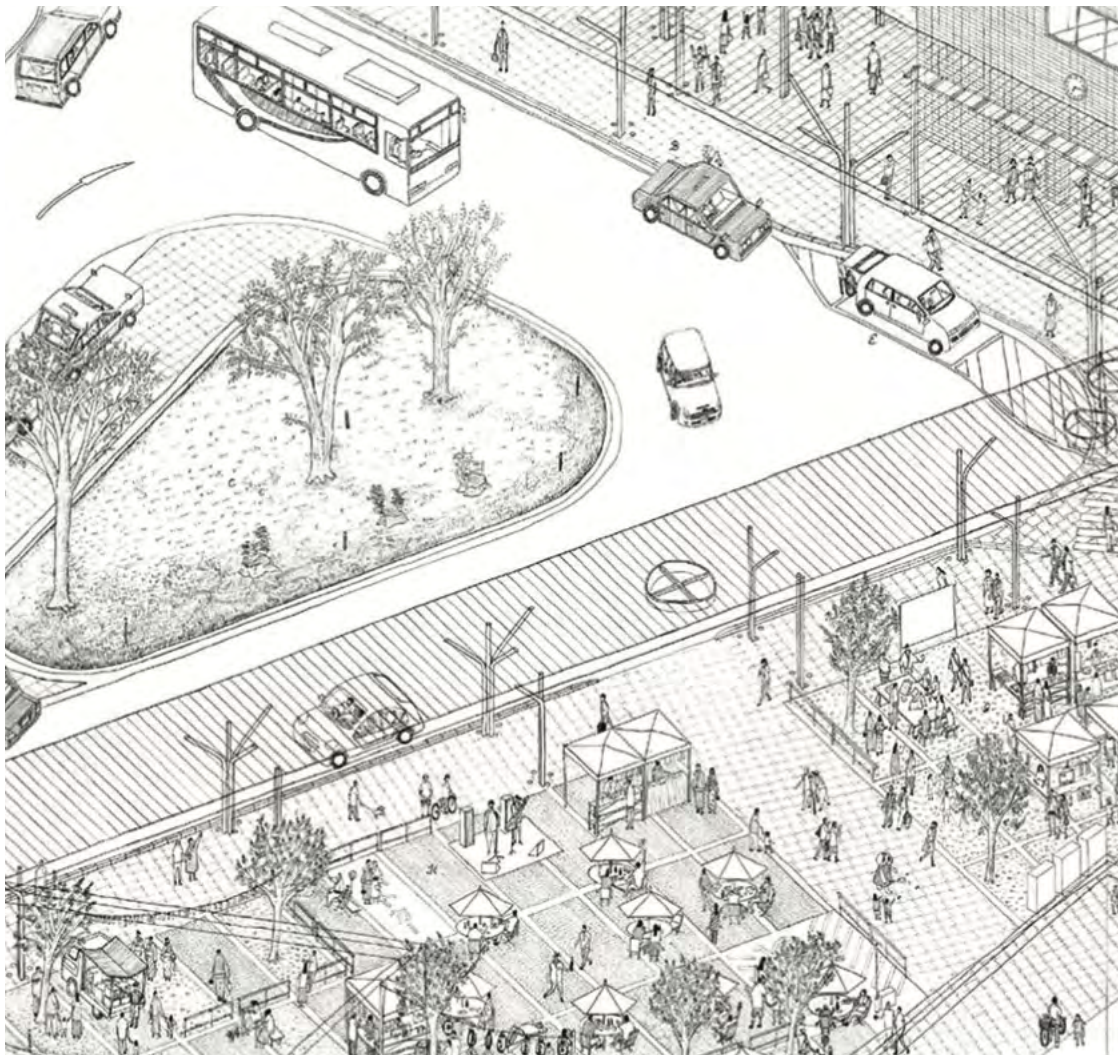
-tición. La distinción entre la planificación anterior y la ocupación posterior se relativiza a través de la introducción de este marco que refleja un sentido diferente de valor para el esquema de tiempo lineal-progresivo que delimita la división entre el frente/antes y el fondo/después en relación a cuándo concluye la construcción arquitectónica. El sentido de valor introducido por el marco del tiempo repetitivo nos llama a examinar la facultad de la arquitectura que la habilita a equilibrar los múltiples comportamientos que se han transmitido eternamente a lo largo de los siglos como los comportamientos de la naturaleza, las reacciones de las personas en respuesta a la naturaleza y los comportamientos que las personas han internalizado a través de la construcción de la sociedad- y para democratizar el conocimiento que ofrece a la práctica de la arquitectura actual.

Buscamos alejarnos de la separación ANTES/DESPUÉS de la planificación y la ocupación para, en cambio, introducir el esquema de repetición que se basa en los comportamientos sustentados por una composición arquitectónica: esta es la visión de nuestras ilustraciones y, por el momento, nuestra respuesta a la pregunta inicial.

Atelier Bow-Wow

Atelier Bow-Wow es una firma de arquitectura con sede en Tokio, fundada en 1992 por Yoshiharu Tsukamoto y Momoyo Kaijima.

Texto bilingüe (japonés-inglés) extraído del libro "Graphic Anatomy 2" de Atelier Bow-Wow traducido al español por Jazmín Luaces y Débora Cerchiara.



03. Pintar un cuadro vulgar: Sobre la relación entre imágenes y proyectos en nuestro trabajo

Pier Vittorio Aureli & Martino Tattara - DOGMA

01.

Dogma.

Do you hear me when you sleep?

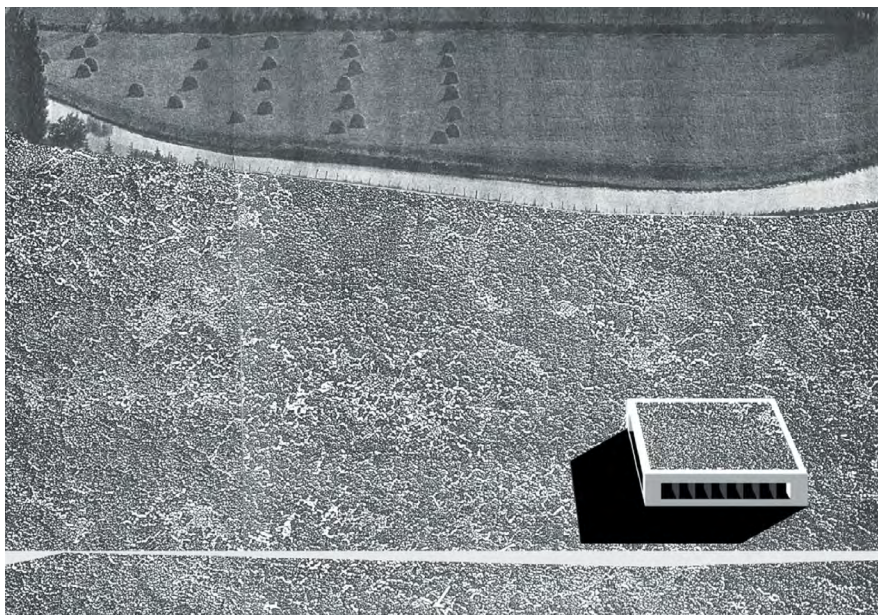
Propuesta de vivienda cooperativa en Londres, 2019.



1. Desde la antigüedad, la producción de arquitectura en forma de edificios ha requerido un proyecto. Un proyecto es un conjunto de instrucciones que incluye textos, dibujos y modelos a escala. Este cuerpo de trabajo se puede definir como la representación de la arquitectura. Dibujar la arquitectura antes de la construcción se volvió especialmente necesario con el auge de la arquitectura monumental, que requirió la planificación cuidadosa de grandes cantidades de recursos materiales y humanos. La importancia de la representación está, pues, estrictamente relacionada con las condiciones de producción de la arquitectura en términos de su viabilidad material y económica. Con el surgimiento del arquitecto como una figura profesional distinta de la del constructor, la representación de la arquitectura en forma de dibujos se convirtió también, paralelamente al texto, en el lugar de la especulación intelectual sobre la arquitectura. Sin embargo, el estatus intelectual del dibujo arquitectónico no debe idealizarse, ya que tal autonomía fue principalmente el resultado de la separación entre el trabajo intelectual y manual implícito en la producción de arquitectura. De hecho, la idea misma de diseño, un término en el que el proceso mental de creación y su expresión material se superponen entre sí, se convirtió en la marca a través de la cual el arquitecto elevó su estatus y degradó el papel de los constructores que se redujo así a la estricta ejecución de las instrucciones dibujadas por el arquitecto.

La controversia del dibujo arquitectónico como instrumento de control y medio de invención intelectual es aún más pronunciada con las imágenes de la arquitectura. Si bien los dibujos técnicos como el plano, la sección y la elevación están relacionados con la planificación y el control del proceso de construcción, las imágenes se han utilizado tradicionalmente para persuadir a los usuarios sobre la validez de un edificio propuesto. Contrariamente a la abstracción del dibujo técnico, las imágenes tienden a representar la arquitectura de manera realista. Como tal, las imágenes de la arquitectura a menudo han sido estigmatizadas como un medio muy problemático, debido a su exceso de retórica y su engaño sobre el proceso real de hacer y experimentar la arquitectura. Incluso los propios arquitectos han criticado duramente a menudo las imágenes en forma de dibujos en perspectiva debido a su falta de mensurabilidad. Sin embargo, a diferencia de los dibujos técnicos, las imágenes como las representaciones en perspectiva hacen que la arquitectura, con su carácter espacial y material, sea más accesible a un público más amplio. Si bien no es suficiente, las imágenes siguen siendo necesarias para la comunicación de una arquitectura aún no realizada.

Esto no implica que la representación sea una forma de eludir el momento de la construcción. Por el contrario, las imágenes de la arquitectura pueden y deben abordar la arquitectura como forma construida, sin embargo, deben conservar su estatus de imágenes de arquitectura, es decir, anticipaciones o especulaciones sobre la forma construida por medio de una representación pictórica bidimensional. Ninguna imagen de la arquitectura puede reemplazar la experiencia de la arquitectura construida o acortar el viaje complejo entre el primer inicio de la idea de construcción y su última realización material. Sin embargo, ya sea en forma de dibujos o fotografías de edificios reales, las imágenes son un aspecto esencial, y de hecho ineludible, de nuestro conocimiento y experiencia de la arquitectura. Fue precisamente teniendo en cuenta esta paradoja de las imágenes como necesarias, pero distintas de la experiencia de la forma construida, que desarrollamos nuestro método de representación de la arquitectura y especialmente nuestra propia forma de producir imágenes para nuestros propios proyectos arquitectónicos. Nuestra intención era desarrollar un método de representación en el que las imágenes fueran simultáneamente claras explicaciones de la arquitectura y abstracciones reales.



02.
Martino Tattara.
Propuesta de tipología
de edificación única para
el área entre Venecia
y Treviso, proyecto de
graduación en el Instituto
Universitario di Architettura
di Venezia - IUAV, 2002

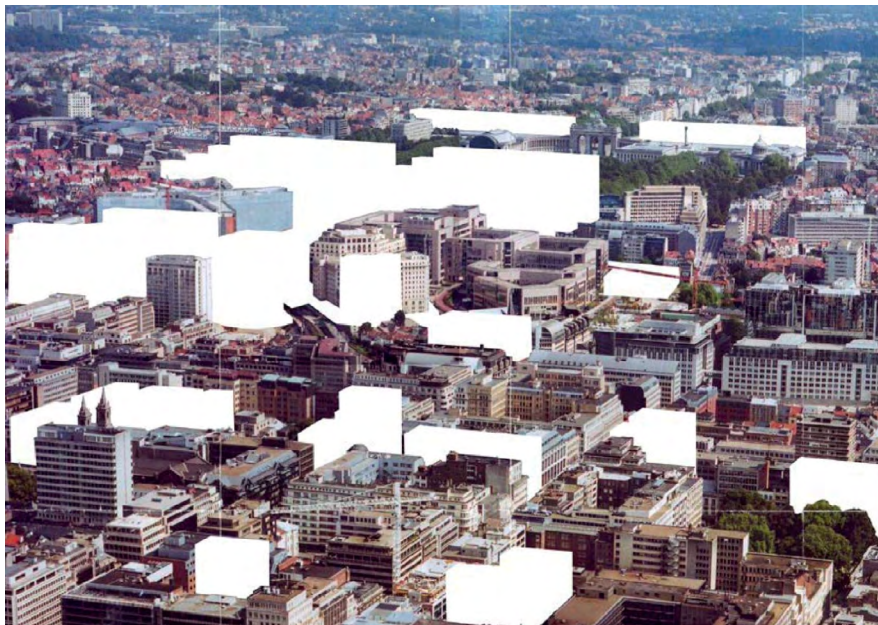
2. Nuestro propio método de creación de imágenes es inseparable de los temas de diseño que hemos desarrollado desde el inicio de nuestra práctica. Al inicio de nuestro trabajo, estábamos especialmente interesados en recuperar la ciudad como campo de experimentación arquitectónica y en desarrollar un método de representación acorde con el contenido de nuestro trabajo.

La primera vez que intentamos producir imágenes arquitectónicas a nuestra manera se remonta a proyectos y talleres en los que participamos a principios de la década de 2000. En aquellos años, las imágenes de arquitectura aún no construida eran predominantemente renders realizados con software informático avanzado como 3DStudio o Archicad que otorgaban a las imágenes un poder persuasivamente realista, donde materiales como vidrio, acero o piedras se renderizan mediante un exceso de efectos realistas, sin precedentes en cualquier representación arquitectónica anterior. La abundancia de efectos de representación como la reflexión, la transparencia y la representación del grano tridimensional de una superficie material terminaban en imágenes que eran incluso más reales que la arquitectura real. Retrospectivamente, se puede argumentar que el auge de las representaciones realistas por computadora con su exceso de realismo, que surgió entre finales de la década de 1990 y principios de la década de 2000, se relacionó no solo con el encaprichamiento de los arquitectos lo digital, sino también, y especialmente, con la creciente financiarización de la arquitectura. Los inversores consideraron que los renderizados que hicieron que las propuestas de diseño parecieran ya construidas eran la mejor garantía sobre la perspectiva positiva de sus inversiones.

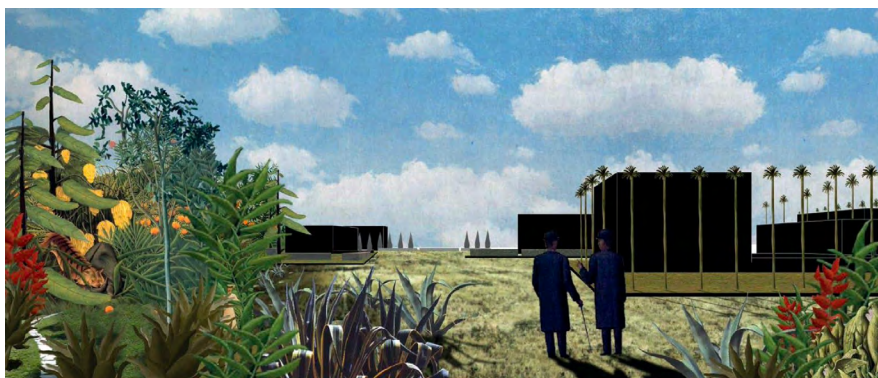
Otra consecuencia importante de la repentina difusión de imágenes realistas de la arquitectura fue que su creación requería habilidades para trabajar con software específico que en ese momento no era fácilmente accesible para el arquitecto en ejercicio promedio. Esto tuvo un impacto inmediato en la educación, ya que las universidades comenzaron a ofrecer nuevos cursos de dibujo por computadora o cambiaron los cursos tradicionales de dibujo a mano hacia los basados en computadora. Al mismo tiempo, llevó a las prácticas profesionales a depender cada vez más de mano de obra especializada o empresas para realizar representaciones arquitectónicas realizadas digitalmente, ampliando así la división del trabajo entre el diseño y el diseño que representa la arquitectura. Sobre todo, la imagen renderizada realista ofrecía una idea muy específica de la arquitectura y de la vida que se desarrollaba en ella, que estaba arraigada en las ilusiones de la floreciente economía de los noventa y que finalmente fue destrozada por el inicio de la gran recesión de 2007-08.

Ya fue a fines de la década de 1990 cuando nos preguntamos si había alternativas tanto al ethos cultural de esa época como a sus modos de representación. Por ejemplo, aunque nuestros proyectos de graduación se desarrollaron cuando el dibujo digital estaba en su auge, decidimos utilizar técnicas analógicas como el dibujo a mano, los collages y los modelos grandes. Al confiar en los dibujos por computadora, mantuvimos las técnicas de renderización lo más simples posible, evitando efectos realistas, puntos de vista inesperados y la distorsión de la vista en perspectiva típica de las representaciones realizadas digitalmente. Estas imágenes simples también se usaron generalmente como un plano de lo que se convertiría, mediante el uso de un software como Photoshop, un collage digital, donde la superficie, la sombra y la luz se renderizaron aplicando patrones usando una herramienta digital de manera “analógica”. Es importante decir que la decisión de apoyarse en técnicas simples de representación no estuvo motivada por la simplicidad per sé, sino por el deseo de mantener el proceso de diseño lo más directo posible, arraigando nuestra propia idea de la arquitectura en pocas e inteligibles decisiones formales. El dibujo asistido digitalmente generó inevitablemente la complejidad de las formas y, para nosotros, confiar en formas simples de dibujar y representar la arquitectura se convirtió en una forma de imponernos una economía de medios y así resistir lo que en ese momento estaba emergiendo como una obligación fatal, es decir, invertir en complejidades formales. Al utilizar formas simples, el proceso de diseño se basa más en la fuerza argumentativa de la arquitectura que en sus técnicas de producción. Esta actitud se reflejó también en la forma en que se componían las imágenes. En lugar de explotar el ilusionismo de las imágenes, usamos imágenes para “arquitectura abstracta”, es decir, para reducir la arquitectura a simples composiciones formales de masas construidas. Tal abstracción tanto de la

arquitectura como de su imagen se obtuvo aplanando vistas en perspectiva o, en otras palabras, haciendo imágenes sin profundidad. Un ejemplo temprano de este tipo de representación fue un collage realizado en 2002 de una villa urbana en la región de Veneto, en el que el efecto de perspectiva de la vista fue contrarrestado por la uniformidad de superficies, cada una obtenida al aplicar una textura gris encontrada previamente ampliada con un Fotocopiadora simple. La técnica de aplanamiento de imágenes se hizo aún más explícita en los collages en los que la intervención del diseño se insertaba dentro de un determinado contexto como un simple recorte blanco de la propia imagen. En algunos casos, estos recortes se dejaron vacíos, delineando la intervención como una forma blanca en marcado contraste con el resto de la imagen. Ejemplos de esta técnica están representados por un proyecto de investigación centrado en la ciudad de Bruselas realizado en el Instituto Berlage en 2004, en el que las intervenciones sobre el barrio europeo se mostraban como una serie de figuras geométricas recortadas en blanco intercaladas en el denso tejido de esa parte de la ciudad, o como en el caso de nuestros collages de nuestro proyecto Stop City de 2007. En otros casos, el recorte se rellenó posteriormente con el dibujo de la propia intervención, como en algunos de los collages de nuestra propuesta Un corazón simple, arquitectura sobre las ruinas de la ciudad posfordista de 2004.



03.
DOGMA, CORE.
Proyecto para la remodelación del Barrio Europeo, Bruselas, 2005.



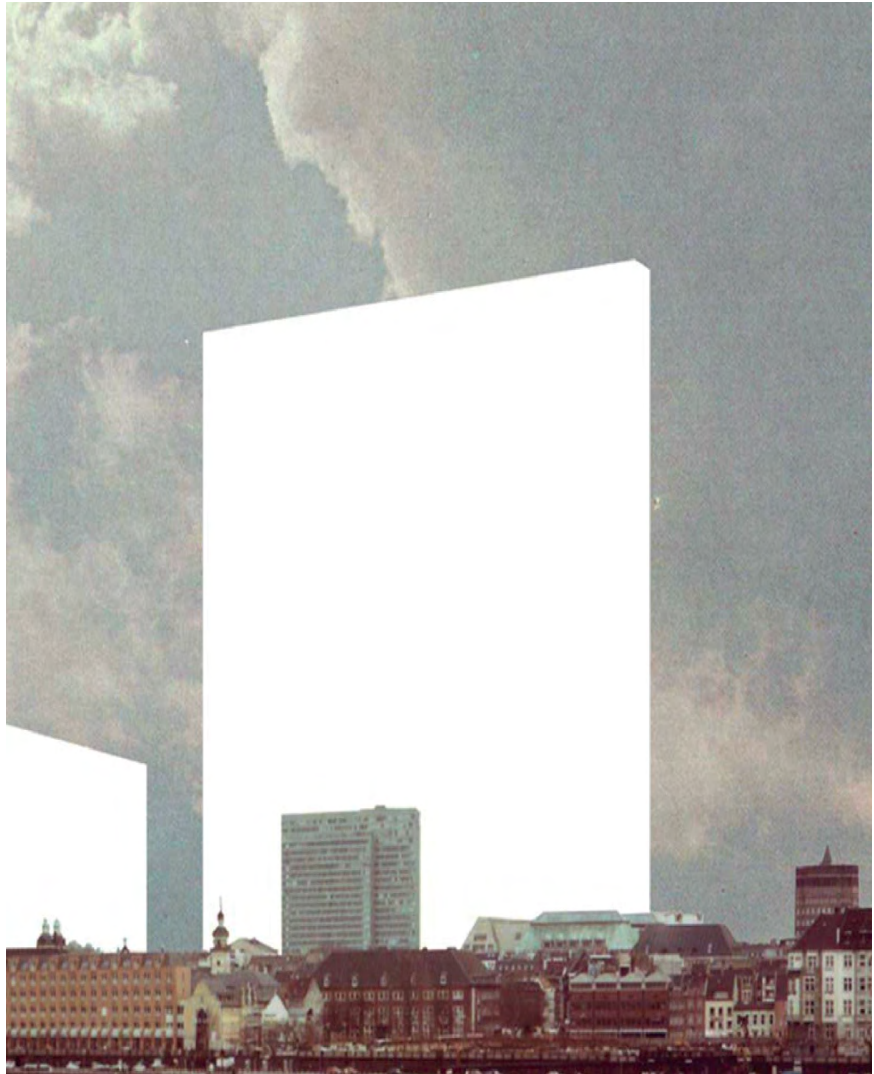
04.
DOGMA (con Elia Zenghelis), Marienbad
Propuesta para el Parque Metropolitano Hellenikon, Atenas, 2003.

05.

Dogma.

Stop City.

Propuesta de modelo
teórico urbano, 2007.

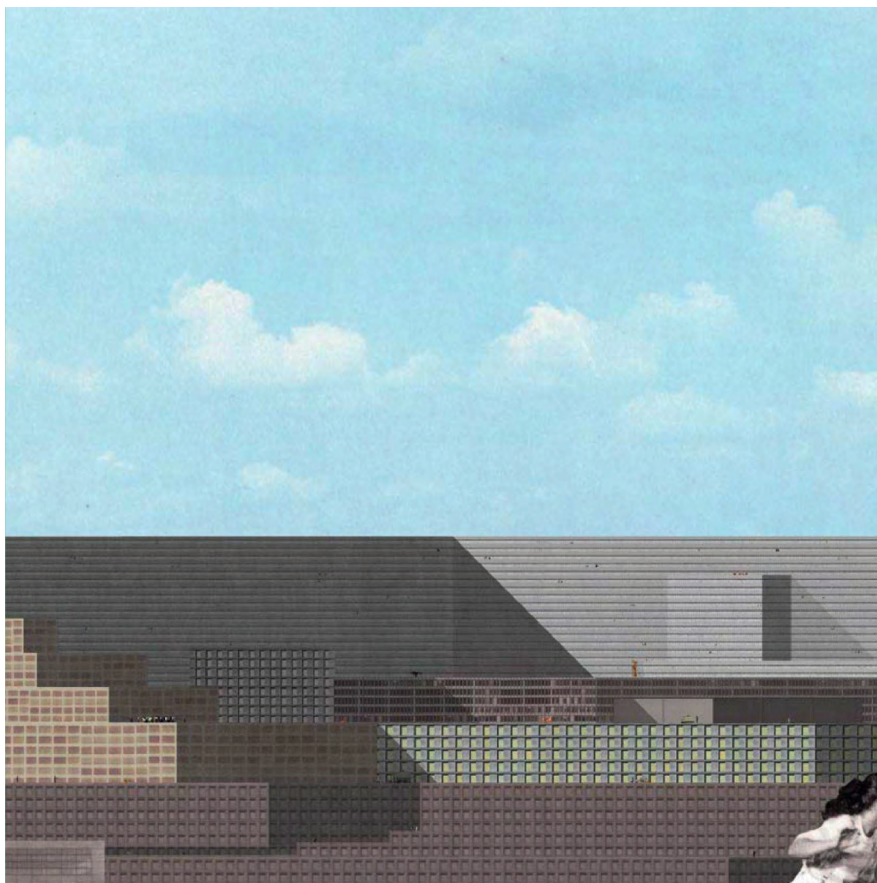


3. La técnica de utilizar imágenes encontradas y recortar cosas en ellas nos llevó a redescubrir la dimensión pictórica de las imágenes, es decir, su artificialidad como artefactos bidimensionales frente a su pretensión de ilusionismo tridimensional.

Fue el redescubrimiento del lado pictórico de las imágenes lo que nos llevó a referirnos y utilizar la pintura y la fotografía artística como materiales para hacer imágenes, un método que luego abandonamos cuando nos dimos cuenta de su abuso demasiado tolerante. En este período, nos interesó el trabajo de la Escuela de fotografía de Dusseldorf y específicamente en los primeros trabajos de Thomas Ruff y Andreas Gursky, cuyas fotografías que usamos a menudo como fuentes materiales para nuestras propias imágenes. Nos fascinó particularmente la simplicidad de su composición, que contradecía por completo el naturalismo implícito de la vista del paisaje. Este interés por la representación antinaturalista nos llevó a utilizar, también como material para nuestras propias imágenes, ciertos pintores de estilo realista y abstracto, como David Hockney, Henri Rousseau y Peter Doig. Desde nuestro punto de vista, estos diferentes pintores comparten una forma de describir la realidad como familiar y alienante. Sin embargo, lo que más nos gustó de estos tres pintores fue cierto aire de vulgaridad en su manera de apropiarse de la gloriosa tradición de la pintura occidental. Reconocemos en su estilo pictórico una versión degradada de la representación hierática de la realidad de Piero della Francesca. Pensamos que este estilo encajaba bien para representar algo que podría ser atractivo y, sin embargo, un poco extraño. El trabajo de estos pintores nos inspiró una sensación de quietud seca que desafió deliberadamente las escenas dinámicas y las representaciones abarrotadas de los realistas de los años 2000.

Además, la interpretación de estos pintores de superficies como bloques uniformes de color o de plantas y árboles como objetos casi bidimensionales desprovistos de profundidad demostró ser coherente con nuestro deseo de hacer imágenes planas. Unos años más tarde, poco a poco abandonamos el uso de su obra cuando nos dimos cuenta de que se había convertido en una tendencia insoportable, carente de significado.

La técnica de apropiarse de imágenes pictóricas y combinarlas con arquitecturas propuestas se introdujo por primera vez en dos ocasiones. El primero fue un taller de diseño organizado por el Instituto Berlage en la isla de Spetses (Grecia) liderado por Elia Zenghelis en 2002, cuyo tema fue la transformación del ex aeropuerto Hellenikon de Atenas en un gran parque metropolitano. La segunda fue la entrada de Dogma al concurso que unos meses después se organizó con el mismo brief y se desarrolló en colaboración con Elia Zenghelis en el invierno de 2003. Es justo decir que las imágenes producidas en ambas ocasiones estuvieron entre - si no los primeros collages digitales jamás creados. Estas imágenes, ejecutadas principalmente en Photoshop, combinaron varios fragmentos con diferentes fuentes, como pinturas de Magritte y Rousseau, fotografías de New Topographics y la icónica escenografía del parque de la película *L'Année dernière à Marienbad* de Alain Resnais.



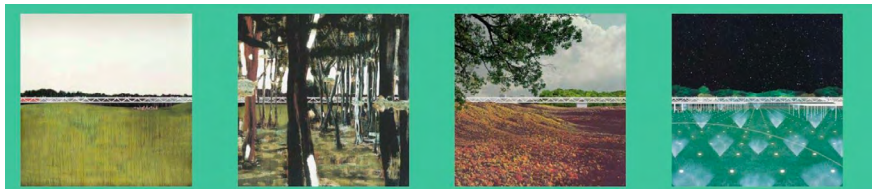
06.
DOGMA.
"A simple heart".
Estudio sobre el área
metropolitana del
Noroeste europeo, 2004-
2011.

La intención de estas imágenes era enfatizar la artificialidad del parque como un entorno sintético frente a la naturalidad que a menudo se atribuye a este equipamiento urbano. En lugar de detallar demasiado el diseño de un área tan amplia, las imágenes estaban destinadas a simplificar deliberadamente la representación del proyecto al hacer que sus aspectos conceptuales fueran más enfáticos. Esta técnica fue posteriormente aplicada y perfeccionada a través de nuestros primeros proyectos ejecutados entre 2003 y 2007, como Simple Heart, Stop City y City Walls, y a través de nuestras actividades docentes en el Berlage Institute, donde conocimos y colaboramos con varios arquitectos jóvenes que jugar un papel en la afirmación temprana del llamado 'dibujo post-digital'.

Debido a la escala territorial de estos proyectos, la composición de estos collages se mantuvo muy simple y, a menudo, se adaptó a la imagen encontrada. Este tipo de representación refleja un enfoque de diseño basado en configuraciones arquitectónicas simples, en las que los edificios estaban destinados a actuar como marcos de lo que ya estaba allí. Este enfoque es evidente en el conjunto de imágenes producidas para el proyecto Corazón simple, en el que un gran edificio con patio encierra partes existentes de la ciudad. Las imágenes muestran una iteración de la estructura propuesta vista de frente de modo que, incluso si el punto de vista es oblicuo a la estructura, esta última aparece como una banda perfectamente plana y horizontal que, en cada imagen, enmarca diferentes condiciones urbanas representadas mediante el uso de imágenes en su mayoría encontradas de edificios y paisajes. Este tipo de representación, basada en el encuadre de imágenes encontradas, es inseparable de un método de diseño basado en una idea de forma arquitectónica entendida no como un objeto en sí mismo, sino como el marco de lo que ya está en el contexto existente. Esta comprensión tanto de la arquitectura como de las imágenes nos llevó a concebir la representación de nuestros proyectos de manera coherente en términos de composición y / y punto de vista. De esta forma se aumentaría el contraste entre proyecto y contexto, haciendo que el contexto sea tan importante como nuestra propuesta. Esto reflejaba un aspecto fundamental de nuestro método de diseño: la importancia del contexto - físico, social e histórico - como el material conceptual de la arquitectura.

07.

Dogma (con Andrea Branzi, Fabero & Milan).
Ramonés.
Proyecto para el Taichung Gateway Park, Taichung, Taiwán, 2011.



08.

Dogma (con el Realism Working Group).
Villa Comunal.
propuesta de unidad de vida y trabajo para 50 artistas, Berlín, 2015.



Sin embargo, la idea de iterar la misma composición y punto de vista dependía también de otro principio de nuestro diseño, que era la realización de estructuras basadas en la repetición y variación del mismo módulo. Por ejemplo, en proyectos como Ramones (2011) y Live Forever (2014), todas las imágenes siguen un hilo compositivo que, en el caso del primer proyecto, es la linealidad del puente como tema formal principal del parque y, en el caso del segundo, es el módulo de la sala claramente delimitado por la estructura portante.

4. Desde el desarrollo entre 2010 y 2014 de pocos concursos de vivienda y proyectos didácticos que se centraran en las condiciones de vida en la ciudad, nos interesamos por el espacio doméstico y en su potencial de transformación en relación con los desafíos sociales contemporáneos, como la demografía cambiante. o el advenimiento de nuevos modos de producción. Este interés se desarrolló en una larga, en parte en curso, una trayectoria de investigación por diseño que incluye varios proyectos, como estudios, inscripciones a concursos y trabajos por encargo. En todos estos proyectos, hemos estado buscando un método de representación del espacio doméstico que estuviera lo más acorde posible con el contenido de nuestra agenda de diseño: eludir la definición rígida del espacio doméstico como el lugar de la vida familiar y la comprensión de la casa como lugar de trabajo productivo y reproductivo. Mientras que, por un lado, hemos estado utilizando algunas de las mismas técnicas de representación descritas anteriormente, como el intento de hacer la perspectiva plana utilizando patrones abstractos encontrados, por otro lado, este cuerpo de imágenes se basa en unos pocos caracteres persistentes: el estricto despliegue de la perspectiva central, la falta de rasgos estilísticos y el uso cuidadoso de objetos genéricos y no descriptivos para sugerir posibles usos del espacio doméstico.

Todos nuestros collages se basan estrictamente en el despliegue de la perspectiva central, ya sea con el observador colocado a la altura del espectador, o con el observador colocado artificialmente sobre el espacio



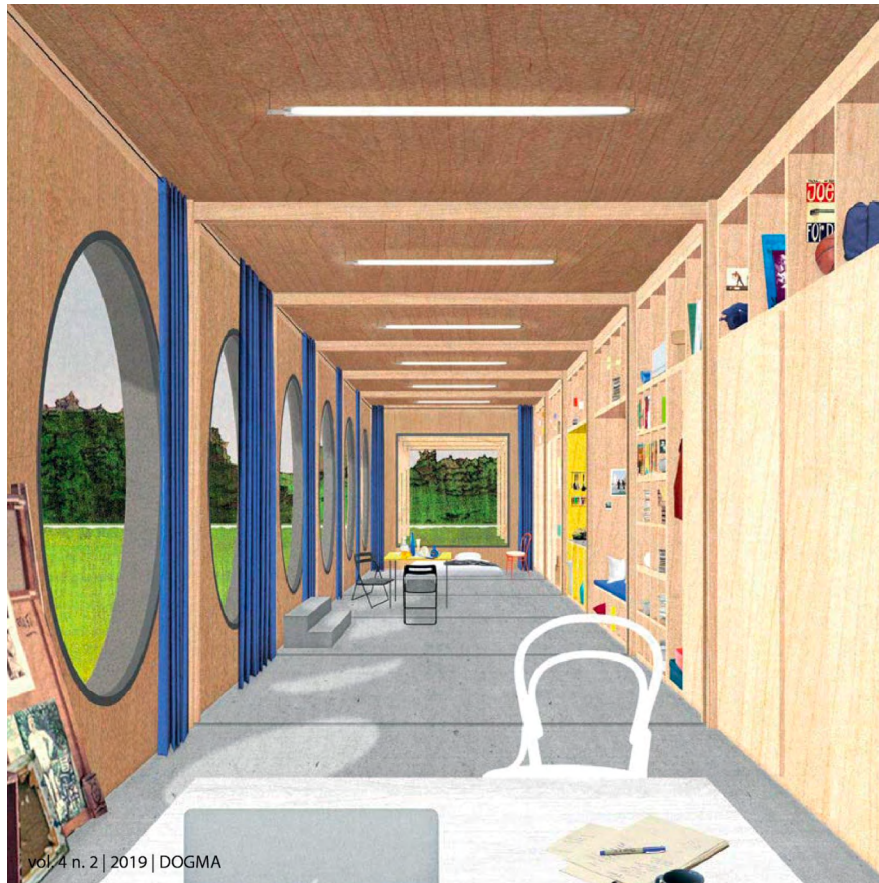
09.
Dogma.
After Hilberseimer
Propuesta para la
remodelación de la
unidad de asentamiento
de Ludwig Hilberseimer,
Chicago, 2014.

a representar, como si se quitara el techo y el espacio pudiera ser visto artificialmente desde arriba. En ambos casos, el uso de este tipo de perspectiva intenta subrayar únicamente las características espaciales de la arquitectura, en términos de sección, dimensión, proporción, luz y material sobre la percepción subjetiva individual del espectador. Al evitar los puntos de vista colocados en diagonal o cualquier intento de reproducir los puntos de vista del habitante, intentamos evitar en la medida de lo posible el proceso de individuación del sujeto, que tradicionalmente está incrustado en todas las formas de representación. La Sala delle Prospettive de Baldassare Peruzzi en Villa Chigi en Roma (1515-17) es un claro ejemplo de la relación entre la elección de un tipo específico de representación y el proceso de individuación del sujeto. La pintura de Peruzzi en las paredes de la gran sala de la vista en perspectiva de una loggia con Roma al fondo se dibuja considerando el punto de vista de una persona que ingresa a la habitación desde una puerta colocada en el borde de la habitación. Si bien, por un lado, la posición de la puerta subraya la proliferación de antecámaras en los aposentos de los palacios romanos de la época y la posterior transformación de la cámara de un lugar de estancia en uno de paso o movimiento, la perspectiva dibujada en las paredes identifica claramente al sujeto de la habitación como el transeúnte y no como la persona que permanece en este espacio. Para evitar el poder de individuación incrustado en toda representación arquitectónica, nuestros collages de espacios interiores, a través del carácter abstracto y genérico de la perspectiva central, apuntan hacia la posibilidad de desindividuación, es decir, la capacidad de representar un espacio doméstico que posiblemente pueda ser utilizado por cualquiera. Un claro ejemplo de este enfoque lo representan las dos imágenes de la habitación individual para nuestro proyecto Villa Comunal (2015), un estudio para una casa comunal donde cincuenta artistas podrían vivir y trabajar juntos. En estas dos imágenes, la habitación se ve desde el gran ventanal de la habitación que mira hacia la pared del fondo, la pared habitable de contrachapado que contiene el baño, la alcoba de la cama y el almacenamiento, que aparece con la puerta corredera del baño abierta o cerrada respectivamente. Cada una de las dos imágenes idénticas. Si bien esta visión puede parecer la más simple posible, es al mismo tiempo la más distante de la percepción del habitante, creando así una sensación de extrañamiento y distancia a través de la cual, consecuentemente, las cualidades arquitectónicas de la habitación pasan a primer plano. Los focos de la imagen son, por tanto, las superficies de sus elementos arquitectónicos y sus diferentes materiales como el hormigón del suelo, el contrachapado del muro habitable y la tela verde de la cortina de la planta superior. Este enfoque en las cualidades materiales de estos espacios interiores refuerza la ausencia de cualquier lenguaje o estilo arquitectónico explícito, para evitar hacer referencia a cualquier referencia o desplegar un estilo específico, haciendo que nuestra arquitectura no sea identificable, sin una historia o linaje claro. En este sentido, es aquí donde el diseño y la representación se entrelazan. Si bien las imágenes son una representación de la arquitectura, la arquitectura en sí misma está encarnada con un poder de representación congénito que está relacionado con su estilo, lenguaje y referencias históricas. Si bien todo esto se ha utilizado tradicionalmente en arquitectura para definir su relación con el poder, la clase y el género, el intento de nuestra arquitectura es reducir al mínimo este aparato retórico. Las imágenes de interiores domésticos están fuertemente influenciadas por la presencia omnipresente de objetos como muebles.

En los renders con fines comerciales, a menudo estos adquieren un papel predominante y distintivo, imponiendo de inmediato un cierto estilo en el espacio doméstico, el clásico o el moderno, el interior vintage o minimalista, forzando la arquitectura en el fondo. En nuestros collages tratamos de evitar ese riesgo colocando muebles sencillos que se caracterizan por la falta de rasgos reconocibles, objetos no descriptivos que se pueden encontrar en cualquier casa y pertenecen a cualquiera sin imponer explícitamente una idea predeterminada en relación a la edad, el sexo, medios económicos del sujeto que habitan nuestros espacios. Esto no se traduce en un interior minimalista; por el contrario, nuestros espacios interiores se llenan de las más simples y genéricas mesas, sillas, sillones que muchas veces emergen por su color o

o material más que por su calidad de diseño.

Junto a muebles genéricos y no descriptivos, nuestros collages están poblados de multitud de objetos, rastros materiales de la vida potencial que pueden desplegarse en cada una de estas estancias interiores. La presencia de estos objetos es muy importante, ya que apunta a los posibles usos que pueden tener lugar en estos espacios sin imponer explícitamente una función predeterminada al espacio. Esto es particularmente claro en nuestras imágenes de proyectos como After Hilberseimer (2014) o One-room house (2017), donde la arquitectura se reduce a un simple elemento infraestructural que puede soportar el despliegue de formas de vida potencialmente muy diferentes y cuyas huellas son sugeridas por objetos como discos, plantas, carteles en la pared y libros, en línea con nuestro intento explícito de no imponer funciones predeterminadas o rituales domésticos.



5. En cuanto a la representación, nuestro trabajo sin duda se ha visto afectado en gran medida por la aparición del ordenador como principal herramienta de dibujo cotidiana y, al mismo tiempo, por el intento de reaccionar a las formas en que se empezaron a producir renders arquitectónicos realistas a partir del comienzo mismo del software de modelado y renderizado. Desde el inicio de nuestra práctica, siempre hemos estado buscando formas de establecer una relación significativa entre nuestras ideas de diseño y representación, entendiendo el dibujo como el lugar de creación mental y expresión material, evitando el riesgo de convertir una herramienta en un fin.

DOGMA:

Dogma fue fundado en 2002 por Pier Vittorio Aureli y Martino Tattara. Desde el inicio de sus actividades, Dogma ha trabajado en la relación entre arquitectura y ciudad centrándose principalmente en el diseño urbano y proyectos de gran envergadura. Dogma se dedica activamente a ofrecer consultorías a municipios y agencias que se ocupan de cuestiones arquitectónicas y de planificación urbana. Paralelamente a los proyectos de diseño, los miembros de DOGMA se han comprometido intensamente con la enseñanza, la escritura y la investiga-

-ción por diseño que se centra en el espacio doméstico y su potencial de transformación. Esta obra, compuesta por estudios y proyectos, ha sido expuesta en diferentes espacios entre los que destacan la Bienal de Arquitectura de Tallin (2014), la HKW Berlín (2015), la Biennale di Venezia (2016), la Bienal de Arquitectura de Chicago (2017), y la Museo del Diseño de Londres (2018). En 2006, Dogma ganó el primer premio Iakov Chernikhov a la mejor práctica arquitectónica emergente.

Pier Vittorio Aureli enseña en la AA School of Architecture de Londres y es profesor invitado en la Universidad de Yale. Estudió en el Instituto Universitario di Architettura di Venezia IUAV y más tarde en el Berlage Institute de Rotterdam. Es autor de numerosos ensayos y libros, entre ellos *The Project of Autonomy* (2008) y *The Possibility of an Absolute Architecture* (2011).

Martino Tattara es profesor adjunto en la Facultad de Arquitectura de KU Leuven. Estudió en el Instituto Universitario di Architettura di Venezia IUAV y en el Berlage Institute de Rotterdam. Su principal interés teórico es la relación entre arquitectura y diseño urbano a gran escala.

Créditos:

Texto original; Aureli, P. V., & Tattara, M. (2020). "Paint a Vulgar Picture. On the Relationship Between Images and Projects in Our Work." - *Piano B. Arti E Culture Visive*, 4(2). <https://doi.org/10.6092/issn.2531-9876/10857>.

Texto original en inglés, traducido y editado en español por Jazmín Lauces y Matías Nola. Noviembre 2020.

