# HUMANOIDES - INTERCESORES EN EL PROYECTO

**SZELAGOWSKI, Pablo E.M.; REMES LENICOV, Pablo; DÍAZ DE LA SOTA, Carlos**

pablo.em.szelagowski@gmail.com, pabloremeslenicov@gmail.com

Taller Vertical Arquitectura n° 7, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad Nacional de La Plata

**Resumen**

Los modos de inicio en la actividad proyectual son variados y cuando se trata de la enseñanza del proyecto, consideramos que deben estar presentes todas las posibilidades operativas de manera de ampliar siempre el horizonte operativo.

Dentro de nuestra tarea en la investigación de modos, técnicas proyectuales, procedimientos y herramientas, una de las líneas de trabajo que llevamos adelante se corresponde con la investigación de los modos y técnicas de proyecto mediante el uso de referentes. A partir de las experiencias ya realizadas en este campo, hemos concluido que el trabajo sobre referentes, para desarrollarse por fuera de los modos tradicionales, necesita de activadores que lo dirijan en un sentido preciso y que además funcionen como dispositivos de inicio rápido del proyecto. Nuestra hipótesis de trabajo fue la de usar activadores que con un sentido externo al de la disciplina pudiesen ser claros mediadores de la fase operacional del proyecto.

El marco conceptual que rodea a esos activadores se basa en dos campos diferenciados. Por un lado, desde el campo del pensamiento, en los intercesores de Gilles Deleuze y en los conceptos de ayudante y dispositivo de Giorgio Agamben, mientras que, la construcción práctica operativa de estos activadores se basa en cambio sobre figuras de la ciencia ficción, especies y clases de

humanoides. Aliens o troyanos, espectros, zombies, clones y cyborgs son las figuras que encarnan los conceptos filosóficos pero que proveen un modo operativo claro para el inicio rápido del proyecto, a modo de máquinas concretas mediante el uso de herramientas específicas. Estos dispositivos encarnados en los humanoides trabajan en niveles diferentes del proyecto según el caso de cada intercesor. Unos operarán en el campo tipológico, otros en los aspectos técnicos y materiales, otros en el campo de la representación, otros en el campo contextual, etc. Las fases de trabajo de este proceso se definen en función de la progresiva operatividad, desde la definición conceptual del intercesor, la definición operativa del mismo mediante herramientas de operación en el campo geométrico, formal, espacial y contextual, y mediante una fase final de ajuste y de conclusiones de lo realizado, basadas en el contraste entre el objeto de origen y el producto de la acción de los intercesores, para poder retroalimentar el proceso creativo.

**Palabras clave**

Proyecto, Referente, Dispositivo, Activador, Procedimiento

## Marco conceptual

*Modos de inicio en el aprendizaje del proyecto*

En etapas iniciales del aprendizaje del proyecto en ciertas oportunidades es necesario apelar a técnicas que más allá de introducir a métodos o procesos de generación del proyecto, resultan modos de ingreso rápido al camino del diseño.

Las técnicas de inicio rápido aportan al aprendizaje acortamiento de tiempos en los procesos iniciales para poder dedicar más atención a otros problemas de diseño, dependiendo de los objetivos pedagógicos en juego. En nuestro caso, uno de los objetivos permanentes es la exploración de los diversos modos proyectuales, desde los denominados procesos de diagrama hasta los más frecuentes procesos de archivo. Dentro de esta última categoría se encuentran los procedimientos de proyecto basados en el trabajo operativo desde un referente arquitectónico. No es novedad el trabajo sobre referentes pero sí es

interesante indagar ese campo para abrir más posibilidades o alternativas de caminos a la hora de desarrollar el acto proyectual.

El modo proyectual basado en el trabajo sobre referentes provee a la construcción de lo nuevo infinidad de posibilidades de desarrollo y gran riqueza en cuanto a diversidad y multiplicidad de opciones de trabajo. Estos espacios argumentales y analíticos son de gran efectividad cuando se constituyen en experimentaciones que aportan directa y efectivamente a una práctica realizada de manera consciente, rigurosa y profunda de temas de diseño que en general hoy se consideran superficialmente e inconscientemente.

Las prácticas desarrolladas en el taller de Proyecto sobre estos tipos de operaciones, tienden a hacer consciente la pertenencia a una disciplina que presenta una anterioridad, un archivo a partir del cual puede desarrollarse la tarea de la construcción de un proyecto en cada contemporaneidad. El referente es parte del a priori histórico del proyectista. La selección de dicho referente se produce a partir del reconocimiento de sus cualidades y de las capacidades operativas que presenta, de modo de poder ser utilizadas como punto de partida para desarrollos futuros. El referente puede ser el motor de despliegues operativos a partir de sus cualidades esenciales, como dato, en tanto punto de partida de una transformación basada en operaciones simples y reconocibles, o como referencia analógica sobre la que construir un objeto completamente nuevo. La finalidad de estas prácticas no es tomar un objeto como modélico y generar su reproducción automática, sino la reflexión crítica y su reactualización.

Generalmente cuando en los talleres de proyecto se trabaja con referentes, se los presenta como pseudo-modelos, materia ya acabada, a ser apenas re-corregidos o acomodados a las necesidades programáticas, incluso hasta modificando el lenguaje para actualizarlo, hacerlo contemporáneo. Ese no es el modo que interesa del referente. Interesa no por su configuración física sino por su potencialidad, sus líneas de fuerza. Se ve entonces al referente como un material en proceso que ofrece despliegues operativos, modos de desarrollo del diseño que pueden ser ampliados, desplegados, anulados o complejizados con otros modificadores de aporte.

Lo que aquí se presenta como experiencia es un modo ampliado del trabajo con referentes, posibilitando hacer ingresar al proceso de proyecto además de otras dinámicas operativas, cualidades argumentales externas de otros campos del pensamiento los que enriquecen la discusión acerca de los métodos y de los conceptos tradicionales del proyectar.

## Otros instrumentos

En este modo ampliado del trabajo sobre referentes que aquí exponemos, la condición principal es el uso de instrumentos o activadores que intervienen

como un agente de modificación del objeto dado en un camino de dirección concreta y de operatividad limitada. Estos instrumentos proveen al proceso condiciones tanto conceptuales como operativas. Es decir que el marco conceptual de esta metodología se compone de elementos del campo del pensamiento y otros del campo operativo.

En primer lugar, el campo del pensamiento provee criterios conceptuales a partir de definiciones de Gilles Deleuze por un lado y de Giorgio Agamben por otro. En segundo lugar figuras de la ciencia y la ciencia ficción aportan direcciones claras en el campo operativo del modo proyectual desarrollado.

En el texto *Los Intercesores* Gilles Deleuze reclama la necesidad de recuperar los análisis en términos de movimientos y vectores frente a la preponderancia de las abstracciones y al problema del origen que en nombre de la modernidad se promovieron ampliamente. El autor plantea ya no el problema de partir de algo para llegar a algo más, sino el estudiar el *entre*, de ponerse en movimiento, en órbita, insertarse en las ondulaciones existentes. Su objetivo es crear funciones; seguir un movimiento creativo precedente. Hay que seguir los pasos del vecino para hacer cada uno nuestros propios movimientos, sigue diciendo Deleuze. Y es allí donde son esenciales los intercesores. Ellos son el momento creativo, son la esencia de la obra pues sin ellos no la hay. Deleuze reclama la necesidad de crear o fabricarse intercesores, los que pueden ser personas, cosas o animales. Deleuze confiesa que su trabajo necesita y busca intercesores para decir lo que tiene que decir, de manera de poder escapar del discurso establecido, o *discurso del amo*. Lo que hace falta es producir una verdad, sigue diciendo, y lo que falta para producirla es pasar por una serie de operaciones trabajando la materia. Refiere a Fernando Pessoa que como escritor trabajaba con personajes imaginarios dándoles una escritura y una función sin caer totalmente en hacer lo que sus personajes hacen.

Por su parte, Giorgio Agamben, estudioso de Michel Foucault, en diferentes escritos aporta material a la construcción de estos vectores de movimiento y funciones. Para Agamben la palabra *dispositivo* es un término técnico decisivo en la estrategia de pensamiento de Foucault. El dispositivo, tal como lo plantea, posee una función esencialmente estratégica ya que es una manipulación de relaciones de fuerza que pueden desarrollar en una dirección, bloquear o estabilizar la materia. De este modo, el dispositivo se constituye en un conjunto de estrategias de fuerza que condiciona ciertos tipos de saber y a la vez son condicionados por ella. El dispositivo, como medio dispuesto de acuerdo a un plan tiene una función estratégica concreta, una actividad de gobierno sin ningún fundamento en el ser. Un dispositivo entonces puede presentarse aquí como un conjunto de praxis, de saberes, de instituciones cuyo fin es gestionar, gobernar, controlar, y orientar en un sentido los comportamientos de la materia tratada. Los dispositivos capturan, orientan, determinan, interceptan, modelan,

controlan y aseguran las conductas del discurso. Es una máquina de producir subjetivaciones.

Podemos encontrar también en otro de los textos de Agamben la figura del intercesor de Deleuze, pero ya denominado como *ayudantes*. Los ayudantes, pueden verse en la literatura como criaturas que no poseen un puesto fijo o contornos definidos en el relato, pero ayudan a los movimientos del mismo. A veces son cosas o talismanes pero actúan como traductores operando dentro de la narración en las que a veces, al final del texto, el autor los olvida. Son instrumentos que actúan y luego desaparecen.

Por el lado del campo operativo, como señalamos antes, figuras de la ciencia ficción son usadas como dispositivos, intercesores o ayudantes de manera de orientar y gobernar el trabajo sobre referentes cada uno con sus funciones y lógicas de movimiento y transformación de lo dado. Estos intercesores pueden trabajar en el espacio del proyecto en cuestiones tipológicas, tecnológicas, contextuales o hasta en condiciones representacionales.

## Intercesores en nuestras prácticas

En nuestras experiencias de aprendizaje del proyecto hemos aplicado diversos intercesores con características operativas precisas para incidir sobre el referente y llevarlo hacia un nuevo proyecto mediante una dirección creativa determinada y consciente.

En el Nivel III del Taller Vertical de Arquitectura n°7 de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Nacional de La Plata, en el primer cuatrimestre de cada año, se desarrollan prácticas de proyecto a través de la figura de los intercesores. El procedimiento es el siguiente: cada estudiante recibe como consigna una obra de referencia y un intercesor representado por la figura de un humanoide, el cual será quien guíe las operaciones de transformación del referente hacia un proyecto nuevo. El referente aporta lógicas, elementos, es decir la materia de base, y el humanoide el método de trabajo. Como en muchos casos del trabajo con referentes, la materia de base no necesariamente es reconocible en el objeto final del proceso.

El trabajo de proyecto consiste entonces en trabajar sobre referentes arquitectónicos para desarrollar una obra nueva. El modo en que se extraen propiedades de los referentes está inicialmente guiado por una condición a priori que se instala como mediador de estudio de algunos aspectos del referente. Para ello, cada estudiante posee como objetivo construir una consigna con la cual revisar la obra de referencia y extraer temas de proyecto. Estos temas de proyecto que surgen del referente arquitectónico son elaborados a través de la acción del intercesor, en este caso, haciendo el paralelo con las versiones que brinda la ciencia y la ciencia ficción con respecto al ser humano: humanoides.

En este paralelismo podemos entender al referente como el humano y a los humanoides como el rescate y la intrusión de ciertas propiedades que lo redefinen. En este sentido, los referentes son transformados a partir de las características propias de cada uno de estos intercesores como por ejemplo: Cyborgs, Aliens, Clones, Espectros y Zombis.

De manera de introducir al modo en qué aspectos las características humanas (referente) son transformadas en cada especie de humanoide (intercesor), podríamos detallar su incidencia según las definiciones expuestas a continuación.

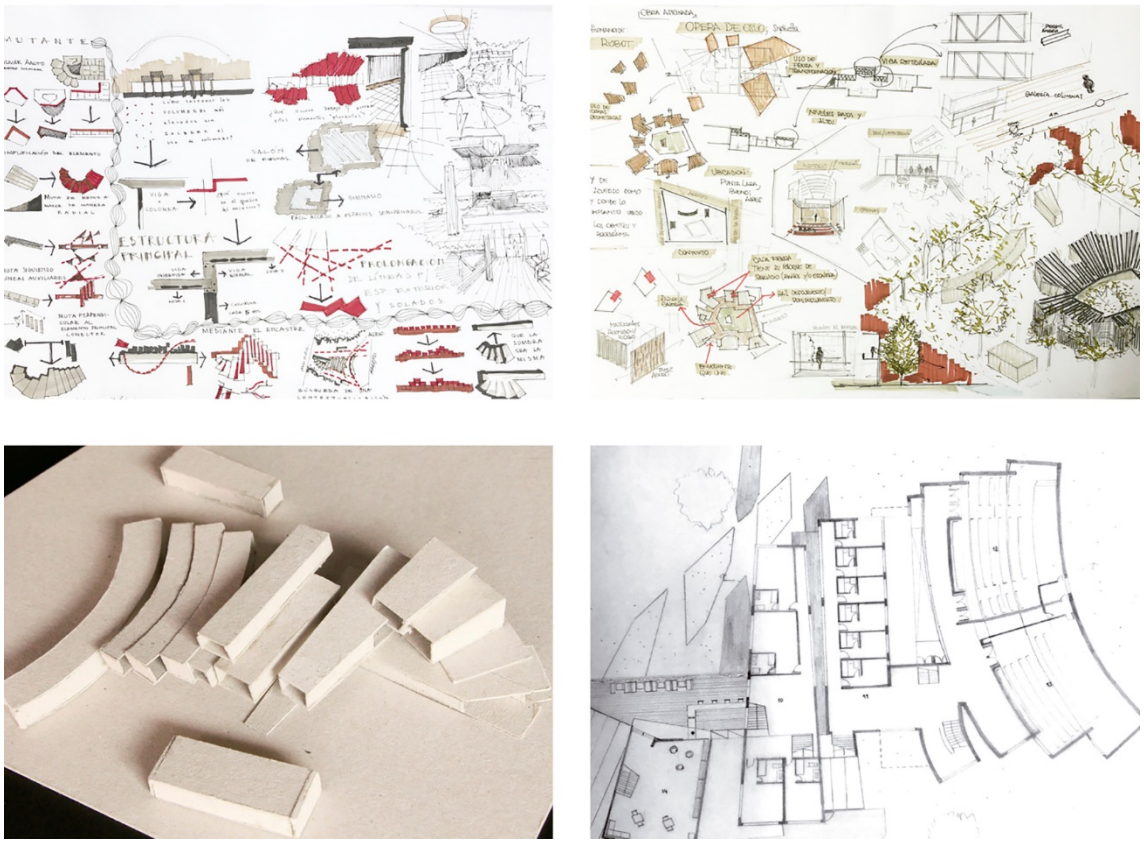
Los Cyborgs, introducen un cambio de tecnología parcial con respecto al referente y dirige sus consecuentes modificaciones. Parte de su cuerpo es natural y el resto expresa ese cambio; un cambio que lo transforma en una estructura tecnológicamente mixta.

Los Aliens o también denominados troyanos, actúan desde las entrañas del referente pues lo intrusionan como un objeto extraño (una parte de otro ser) que hace cambiar su comportamiento desde dentro hacia afuera modificando su condición natural y de alguna manera se expande ingresando y negociando nuevas lógicas en su cuerpo.

Los Clones son aquellos que hacen que el referente mantenga las propiedades generales que lo identifican pero hacen variar su condición, los transforma a partir de las modificaciones que le otorgan nuevas condiciones contextuales. Hace reaccionar al referente a estímulos contextuales nuevos por cambio de localización ejercitando las posibilidades adaptativas del objeto al nuevo posicionamiento.

Los Espectros, no son como sus referentes humanos sino que en ellos sólo permanece la esencia de aquellos. La condición esencial del referente, lo desplaza de la referencialidad completa y lo resume a su condición de tipo arquitectónico; un tipo arquitectónico capaz de mantener su esencia y completarse como proyecto, es decir transformarse en individuo a partir de otros agentes modificadores como el programa, la escala, la contextualidad, etc.

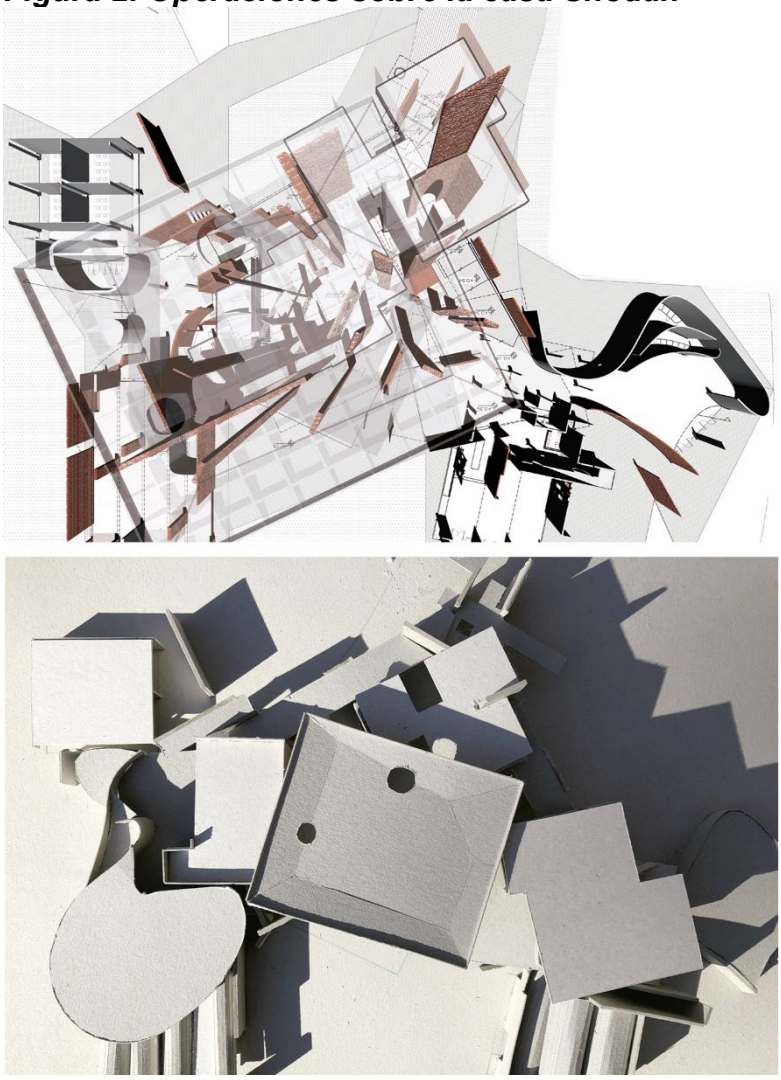
***Figura 1: Operaciones sobre el Centro Cultural de Wolfsburg***




Trabajo de estudiantes del Nivel 3, TVA n°7 FAU UNLP. De: Szelagowski, Remes Lenicov, Díaz De la Sota. *Intensidades 2018.*

Finalmente, los Zombis son aquellos que poseen características del humano pero no su esencia; es justamente lo contrario al espectro. Es la apariencia de humano, sin serlo, sin lo esencial; solo es un aspecto representativo. El Zombi hace que el proyecto pareciera que es el referente pero su estructura interna y organización espacial responden a otros parámetros. Parece ser, pero no lo es.

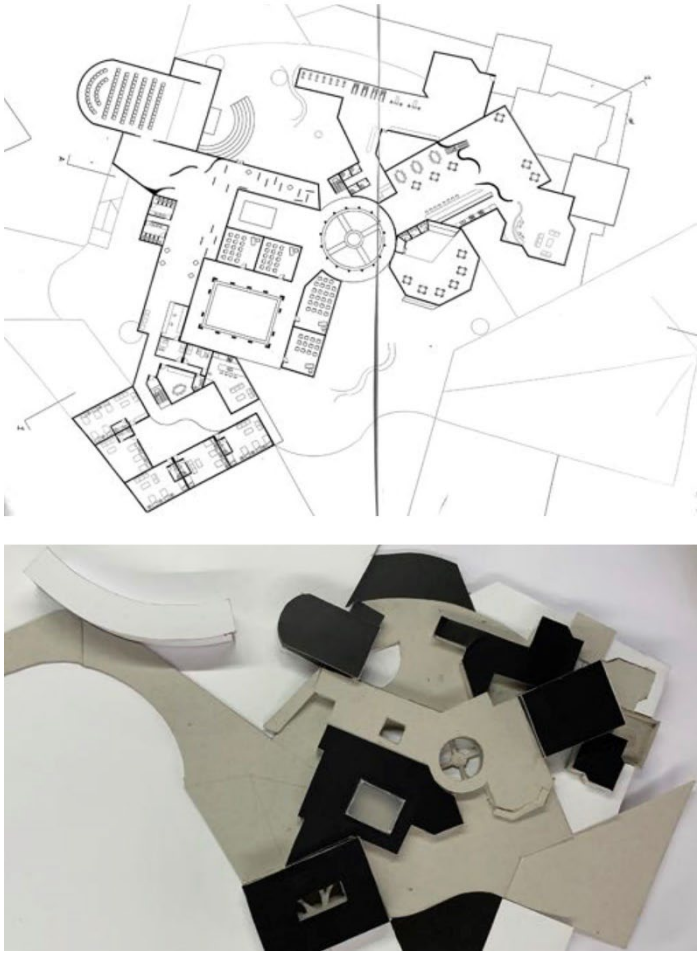
***Figura 2: Operaciones sobre la casa Shodan***



Trabajo de estudiantes del Nivel 3, TVA n°7 FAU UNLP. De: Szelagowski, Remes Lenicov, Díaz De la Sota. *Intensidades 2018*

Para operar con estos humanoides, cada año se realiza una selección de obras que sean posibles de encuadrar en las bases conceptuales y operativas de esta experiencia proyectual. Por ejemplo, se ha trabajado con obras referentes a operar como la Galería Nacional en Berlín de Mies van der Rohe, el Harvey Court del Caius College en Cambridge de Leslie Martin, el Museo de Arte Contemporáneo en Barcelona de Richard Meier, la Casa Shodan en Ahmedabad de Le Corbusier, El Centro Cultural en Wolfsburg de Alvar Aalto, el Centro de Negocios en Hameln-Pyrmont de Carme Pinós y el Museo de Arte Contemporáneo en Kanazawa de SANAA, la Ópera de Oslo de Snohetta, entre otras.

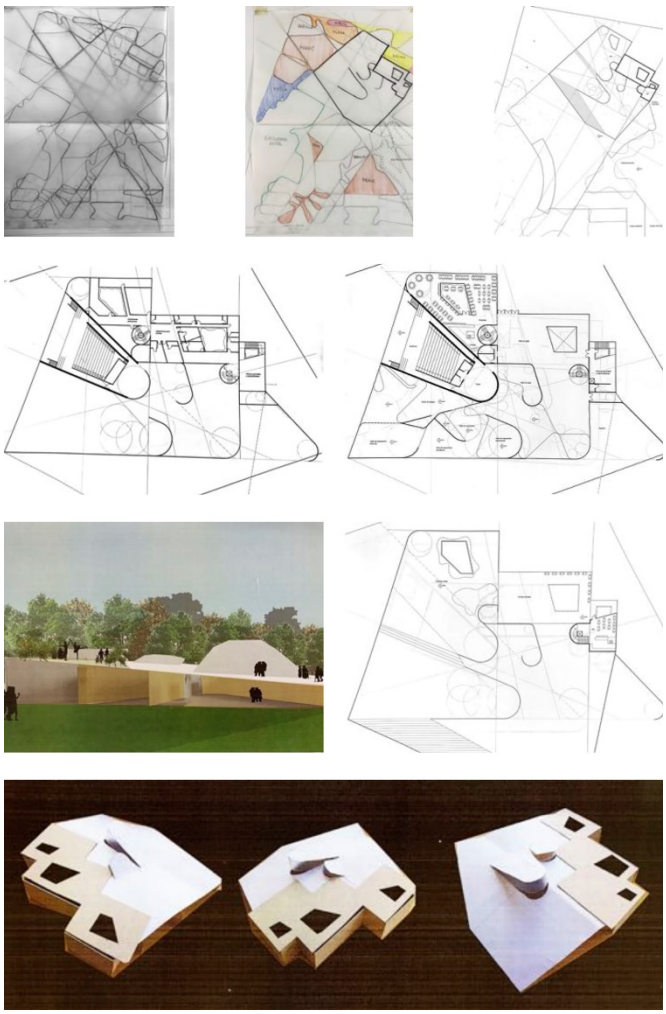
***Figura 3: Operaciones sobre la Ópera de Oslo***



Trabajo de estudiantes del Nivel 3, TVA n°7 FAU UNLP. De: Szelagowski, Remes Lenicov, Díaz De la Sota. *Intensidades 2018*

Más allá de las direcciones operativas del trabajo entre el humanoide y el referente, los objetivos pedagógicos buscados en este tipo de experiencias están relacionados con la necesidad de comprender los procesos de archivo en el camino del proyecto; indagar en los elementos y componentes potenciales de una obra dada como referente arquitectónico; indagar sobre las distintas posibilidades y complejidades del método referencial, en las variantes posibles de un concepto operativo; profundizar en la capacidad para operar sobre temas de una obra del pasado para así producir una estructura nueva; comprender el criterio de diseño consciente, ordenado y metódico.

***Figura 4: Operaciones sobre la Ópera de Oslo***

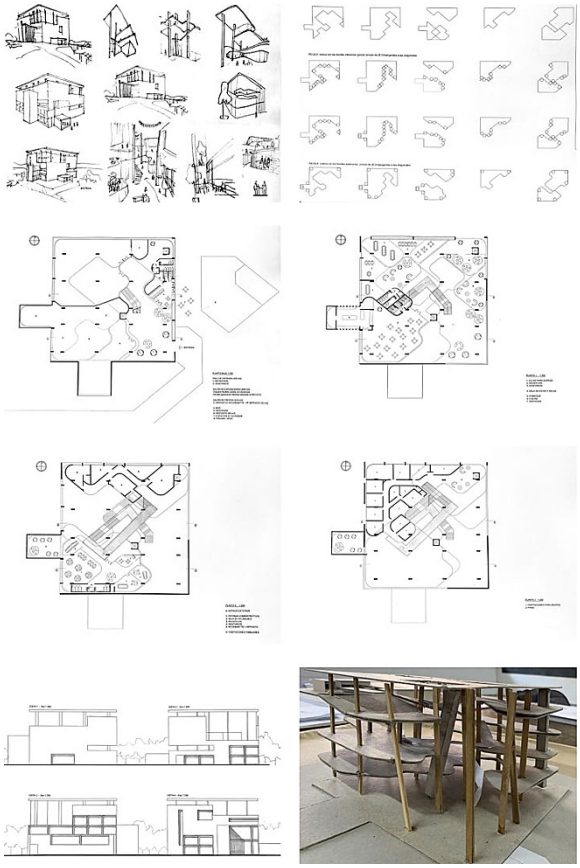


Trabajo de estudiantes del Nivel 3, TVA n°7 FAU UNLP. De: Szelagowski, Remes Lenicov, Díaz De la Sota. *Intensidades 2019*

En términos temporales, el trabajo de proyecto se compone de dos fases. Una primera fase que consiste en el estudio de la obra referente a trabajar y el estudio de la bibliografía teórica de referencia establecida para este trabajo. Esta instancia necesita de un conocimiento y reflexión profunda de la obra para poder descubrir los elementos, o partes, unidades espaciales, etc., que serán las referencias para operar y desarrollar un nuevo objeto. Esta etapa se realiza mediante croquis, pequeños modelos, perspectivas y todo tipo de registro posible de capacidad analítica para una mejor comprensión de las potencialidades del referente. En una segunda fase se trabaja en la definición de los elementos de trabajo (características del humanoide a aplicar arquitectónicamente) y en la ejercitación de operaciones proyectuales para llegar a un nuevo objeto. En esta fase, cada estudiante establece un plan de

acción operativo para intervenir el referente según las propiedades que aporta el humanoide.

***Figura 5: Operaciones sobre la casa Shodan***



Trabajo de estudiantes del  Nivel 3, TVA n°7 FAU UNLP. De: Szelagowski, Remes Lenicov, Díaz De la Sota. *Intensidades 2019*.

## Conclusión

En la enseñanza de la arquitectura, y frente a la fortaleza de innumerables experiencias docentes  actuales que replican una modernidad robótica, es imperante investigar profundamente otras formas de acceso al proyecto, ejercitando nuevas técnicas por sobre lo conocido, lo aceptado, lo indiscutido o por sobre la comodidad del docente. El trabajo con intercesores ha conducido en el taller de proyectos a muy buenos resultados y los estudiantes se han demostrado conformes con sus trabajos. El taller de proyectos es el lugar en el que cada día podemos intentar hacer un pequeño avance acerca de los modos de aprendizaje de nuestra actividad, la más importante: el proyecto de arquitectura. .

**Bibliografía**

Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
Agamben, G. (2014). *¿Qué es un dispositivo?* Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
Deleuze, G.(2014). *Conversaciones.* Valencia: Pre-textos.
Szelagowski, P. (2017). Procesos de Archivo. En: *Espacios que enseñan* (pp. 98-104). Córdoba: Copicentro.
Szelagowski, P. Remes Lenicov, P. Díaz De la Sota, C. (2019). *Intensidades 2018*. Gonnet: PRL
Szelagowski, P. Remes Lenicov, P. Díaz De la Sota, C. (2020). *Intensidades 2019*. Gonnet: PRL