

## RETO A LAS INERCIAS /

CHALLENGE OF INERTIAS

### EL INTERPROYECTO: EL CONOCER Y EL PROPONER SON UNO Cidalia Ferreira Silva

*Cantando de una revolución porque estamos hablando de cambio es más que solo una evolución pues sabes que tienes que limpiarte el cerebro.*

Nina Simone, Revolution

La conciencia del tiempo plegado<sup>1</sup> dentro de las prácticas de la arquitectura cambia todo. Los procesos, las maneras de pensar, los métodos de diseño...todo. Cuestiona aquellas cosas que deben ser meramente porque siempre han sido. En particular, cambia el método lineal y arraigado que comienza con un primer análisis y evoluciona al diseño.

Este artículo trata sobre otra manera de pensar en un proyecto de diseño.<sup>2</sup> Una en la que el saber y el proponer se entrelazan. Plegado uno sobre el otro, permiten un cambio muy importante: la integración de proyecto y lugar. Proyecto y lugar se vuelven 'uno', interconectados por el tiempo—para verlos como tal permite que el flujo del tiempo plegado sea continuo.

¿Por qué debemos hacer un proyecto que desafía la relación lineal entre el análisis y el diseño? ¿Cómo hacemos un proyecto en el que el saber y el proponer sean uno? Si no es lineal, ¿qué tipo de proceso es? Y, ¿qué tipo de proyecto se genera por tal proceso? Las respuestas a estas preguntas son el foco de esta discusión

#### I. ¿POR QUÉ DEBEMOS HACER UN PROYECTO QUE DESAFÍA LA RELACIÓN LINEAL ENTRE EL ANÁLISIS Y EL DISEÑO?

El lugar es un proceso de tiempo plegado y no un producto dado.

Desde que tenía trece años, esta tierra (fig. 1a, 1b) ha sido mi hogar—un campo agrícola en el límite sur del bosque de pinos Mata Nacional de Leira. No quiere decir que nuestra casa se encontraba ahí, sino que la tierra en sí fue un verdadero hogar, ya que cambió el destino de mi familia para siempre. Ningún otro lugar ha tenido un impacto tan marcado en nuestras vidas. Era un lugar de aprendizaje para todos nosotros. Sin embargo, no fue hasta que me convertí en arquitecta que me di cuenta de cuánto había aprendido allí como niña.

Un equilibrio frágil existía entre el agua y la tierra, tan frágil que a veces los cultivos desaparecían. Aquellos días eran tristes. Las esperanzas y los deseos destruidos tan rápido. En el verano, las cosas estaban bien, la tierra era más seca. Correr por los campos era liberador. Acostarme en el suelo, sintiendo el calor del sol en mi rostro era la felicidad absoluta. Los picnics entremedio del trabajo arduo eran de mucha alegría.

Había un sitio 'mágico' donde mi padre, mi hermano y yo íbamos: las compuertas (fig. 1c, 1d). Situado en la intersección entre las corrientes Vala Nova y Levadinha, las compuertas son el ejemplo perfecto de un dispositivo de cruce de tiempo y escala. Directamente ligado al recurrente subir y bajar de las aguas del mar, su portillo es un mecanismo sencillo que cierra durante la entrada de agua y abre durante la salida, permitiendo que el agua de los campos agrícolas salga. Si el portillo de la puerta se deja abierto por accidente, el agua inundaría los campos. Por supuesto, cuando los pescadores de anguilas dejaban el portillo abierto, solo pensaban en sus oportunidades de pesca y no en las consecuencias de su sencilla acción. Pero las ramificaciones no eran sencillas, y por supuesto, si el agua no era detenida, las parcelas se sobresaturaban.

Sí, esto era suelo frágil y lo sigue siendo. Recuerdo dos inundaciones causadas por el desbordamiento del Río da Areia sobre sus diques. Los diques se sitúan al norte y se construyeron en el siglo XVIII en conjunto con las grandes obras de drenaje llevadas a cabo para transformar la ciénaga grande en tierra fértil. En lo que parecía nada más que un instante, estos grandes campos agrícolas quedaron sumergidos en agua y permanecieron así hasta que se reconstruyeron los diques. ¿Pudieron los cultivos recuperarse después del daño provocado por las aguas? No guardo ninguna memoria de eso. La vida era dura, pero lentamente empezamos a aprender que el cambio y permanencia de este suelo dependía de nuestro respeto por él—de nuestro reconocimiento del frágil equilibrio entre el agua y la tierra. Como un posicionamiento, deberíamos respetar y estar acorde con las dinámicas y los procesos de la naturaleza, con sus estaciones, lluvia, sol, niveles de agua...para integrar el flujo de tiempo en nuestro trabajo.

Esto no fue el caso con la construcción de la carretera principal (Variante à EN242) construida hace dos años (fig. 1e). No tan solo se talaron los pinos, sino que también se desmanteló la topografía de la colina. Como si esto no fuera suficiente, el agua se canalizó desde la colina a los campos antes de llegar a los diques, elevando así el nivel del agua en los campos. Por lo que

neral, se hizo caso omiso al frágil sistema. Parece que a fin de cuentas no se responsabiliza a nadie. ¿Hay alguien que se preocupe por esto? ¿Son únicamente los granjeros que cultivan esta tierra quienes se dan cuenta? ¿O es uno de aquellos casos comunes y desafortunados que ocurren? ¿Una casualidad? Para aquellos que diseñaron la carretera, el lugar era un 'producto dado' que podía ser manipulado libremente sin considerar las consecuencias. Los esquemas de movilidad funcional fueron los propulsores de un diseño despreocupado por los procesos de cruce de tiempo y escalas de la región. ¿Procesos de tiempo? No hay tiempo para esto, solo tiempo para la ignorancia apoyada por requisitos funcionales y la capacidad mecánica.

No podemos explicar este paisaje de campos agrícolas sin reconocer que el lugar es un proceso. ¿Pero qué tipo de proceso? Un proceso de tiempo plegado. Sí, el mar sigue aquí, presente, como si fuera el mar que estuviera aquí antes de que se convirtiera en ciénaga. El vaivén del agua es parte de su esencia. El nivel bajo de la tierra, dos o tres metros sobre el nivel del mar también sirve de aviso. Miramos hacia el oeste a la desembocadura del río y sabemos que el mar está ahí, pero debajo de nuestros pies también está la tierra que una vez fue el mar y quizás lo volverá a ser. Por supuesto el cambio ocurrió aquí cuando en el siglo XVIII se construyó un gran sistema de drenaje en la tierra cisterciense que convirtió la ciénaga en suelo fértil. La ciénaga también está aquí. La coexistencia entre el futuro, el pasado y el presente es lo que explica el lugar como un proceso de tiempo plegado.

El tiempo plegado es un espacio experimental desenfundado por el futuro-pasado-presente porque estos marcos de tiempo no son secuenciales como en el tiempo lineal. En el tiempo plegado, las categorías de presente, pasado y futuro pierden su pertinencia. De hecho, no hay ni pasado, ni presente, ni futuro, sino un tiempo-espacio discontinuo. La distancia en el tiempo pierde relevancia, ya sea en el pasado distante o en el futuro distante, son coexistentes, aun si son distantes en el tiempo.<sup>3</sup>

Esto es solo un ejemplo. Todos los lugares pueden entenderse como procesos de tiempo plegado, si nos tomamos la molestia de dedicarnos el tiempo y observar. La tarea aquí es para que cada uno de nosotros se empeñe en conocer un lugar lo suficiente para intervenir en él. Saber significa ante todo comprender el tiempo plegado de un lugar.

El proceso sobre-urbanizado de los pasados sesenta años ha cambiado el territorio urbano<sup>4</sup> en el que vivimos. La tierra y el agua, los dos elementos básicos de nuestro planeta, han

sido explotados una y otra vez llevando algunos lugares a pique, hasta el punto donde hay una enorme incertidumbre en cuanto a su potencial para recuperación, duración y los procesos requeridos para su (re)generación. Cada parcela, edificio y carretera comparte este denominador común: la tierra y el agua—aunque pasan a menudo olvidados e invisibilizados por categorías tradicionales de planificación.

Hay además otro denominador común. Independientemente de su forma, su imagen, sus materiales, su morfología o sus usos, cada parcela, construcción y carretera constituye un proceso plegado en el tiempo, no un "producto dado". Cualquier proyecto dado es meramente una imagen instantánea cuando se contrasta con el prolongado lapso de tiempo de un lugar. Cualquier espacio dado es un instante cuando se ve contra el largo del tiempo geológico. Claro que tenemos la opción de reconocer esto y no hacer nada con ello, insistiendo en crear proyectos como "productos finales", ejercicios formales de diseño desprovistos del reconocimiento del tiempo como variable. O bien podemos reconocer la noción de tiempo plegado y así cambiar la manera en que practicamos e intervenimos en el ambiente construido.

Este artículo se preocupa por una definición del tiempo que examina los "lugares como procesos plegados" y no como "productos dados". También entiende el tiempo como un medio para crear 'proyectos como procesos abiertos' en vez de 'productos finales'; esto es el reto de la arquitectura tanto hoy en día como en el porvenir. Procesos de tiempo plegado engranados dentro de los procesos de tiempo plegado de lugar.

La pregunta es sencilla: ¿quiere realmente la arquitectura ser revolucionaria? Ser revolucionario no se trata de crear una utopía o de participar en contemplaciones formales y autorreferenciales de diseño, sino que se trata de participar de manera creativa en un diálogo con los verdaderos asuntos, problemas y oportunidades de la localidad en la que uno está interviniendo. Esta participación tiene el tiempo plegado como asunto primario con el que busca qué trabajar. Para ello, se debe, como bien dice la letra de Nina Simone, "limpiarte el cerebro".

#### La indeterminación programática

La definición de un programa, conjuntos de uso y relaciones funcionales, es uno de los primeros pasos en una propuesta de diseño para un lugar dado. No obstante, el "uso" y las funciones programadas pretendidas son una de las variables más propensas al cambio con

el paso del tiempo—uno de los aspectos más inestables del lugar. Esto da a entender que los edificios y los lugares deben tener la capacidad de aceptar el cambio y la transformación. Una estrategia es la idea de la indeterminación programática. Esto significa no asignar un programa definido a los espacios, los edificios o los lugares sino inculcarlos con la capacidad de poseer gamas de usos y funciones de acuerdo a las intenciones y el propósito del proyecto.

De ahí surge una oportunidad de permitir la creatividad para generar un proyecto que va más allá del programa.

Los monjes se habían ido del monasterio, después fue un hospital y luego una universidad.

Ya no puedo mantener esta tienda...

Este viejo taller de carpintería de mis abuelos, ¿qué puedo hacer con él?

Los usos cambian; así funciona. Vienen y se van casi como el viento. Quizás ya sabemos esto en teoría, pero todavía oponemos resistencia a plasmarlo en nuestra práctica. Los programas (viviendas, bibliotecas, museos, etc.) aún persisten como los comienzos tradicionales de un proyecto de diseño en las escuelas de arquitectura en Portugal. Sin embargo, los programas no tan solo dependen de factores sociales y económicos sino también de las opciones de cada ser humano.

En adición, estos tramos del ambiente construido han sido sujetos a años de explotación que han resultado en fisuras<sup>5</sup> sin ningún uso o propósito humano. Esta parcela industrial está abandonada...este campo agrícola ya no produce comida. Este campamento militar, esta área minera, y esta otra... Con el tiempo todos han sido desbaratados. ¿Qué potencial poseen, más allá de diseñar un programa predeterminado que no puede adecuarse a su incerteza plegada? Dicho de otra manera, la incertidumbre plegada generada por años de explotación, o por enfatizadas medidas planificadas para terminar la actividad. ¿No es esto el caso, por ejemplo, con la tierra agrícola portuguesa? ¿No se encuentran las políticas de la Unión Europea, entre otros factores, en cada parcela agrícola abandonada? (fig. 4a-d)

Cuando carecemos de un programa para apoyar nuestras decisiones, ¿qué es lo que tenemos en su lugar? La oportunidad de crear un proyecto que es a la vez indeterminado y fundamentado. Se convierte en un proyecto de diseño que genera un proceso de tiempo plegado, en el que los trazos del tiempo de un lugar, ya sean del pasado, del presente o del futuro,

son coexistentes y permiten que lo “desconocido” de un lugar se revelen.

## II. ¿CÓMO HACEMOS UN PROYECTO EN EL QUE CONOCER Y PROPONER SEAN UNO?

El lenguaje del tiempo plegado no juzga.

Es necesario limpiar el cerebro de un lenguaje de érase una vez basado en preconcepciones que juzgan la realidad, tal como lo de este lugar ‘tiene carácter’ o ‘no tiene carácter’. Estas nociones son apoyadas por características estéticas y morfológicas, y como tal, están desprovistas de procesos de tiempo. Es como si juzgáramos un lugar por la ‘ropa’ que lleva puesta.

Tal como se argumentó antes en este artículo, los lugares son procesos en el tiempo. Si nos enfocamos únicamente en esto, nos deshacemos de todo el vocabulario que usamos para evaluar la realidad. Ya no lo necesitamos. Cuando miramos a un grupo de parcelas industriales sin uso actual, simplemente explicamos el proceso, que ya no hay actividad, que por ejemplo todavía quedan rastros de un suelo agrícola anterior...lo que nos lleva a pensar en el potencial que esa estructura tiene de ‘convertirse en algo.’ No sirve de nada decir que ‘no tiene carácter’. Lo mismo no es cierto para un territorio difuso como Vale do Ave.<sup>6</sup> Explicando que ‘no tiene carácter’ no explica nada sobre su proceso y meramente añade un juicio que proviene de otros lugares. El caso es sencillo. Ya que no encontramos la morfología y espacios públicos que encontramos en una ciudad histórica, los juzgamos diciendo, “No, porque no tiene plazas, calles u otros elementos morfológicos que son algunas de las referencias para definir el carácter”. Este “No” solo existe en relación con un referente exterior. Si en cambio buscamos profundamente dentro del proceso de tiempo de un lugar, comenzaríamos a entender su esencia y a encontrar las herramientas necesarias para generar nuestro proyecto.

Al explicar un lugar en términos negativos, por sus carencias, es una estrategia muy usada para vender nuestra intervención ‘egoísta’. Esto nos permite poner el lugar ‘feo’ al lado de uno ‘bello’ que hemos diseñado y obtener la respuesta predecible - ‘Mira cuán perfecto ha quedado nuestro proyecto’. Perdonen la imagen pero es semejante a esos programas que cambian la imagen de una persona. Cuando las imágenes de antes y después se colocan una al lado de la otra, vemos cuán ‘mejor’ se ve la persona ‘después’, pero también vemos como la imagen de ‘antes’ es una manipulación negativa. El lenguaje de “érase una vez” es más que inútil, es una limitación. En lo relacionado con ‘no ser’, el proyecto puede estar libre del lugar, y eso

es un inconveniente. Las consecuencias de los juicios negativos generan un proyecto que se pone en el mundo de la dualidad entre proyecto y lugar. Hacer así puede crear más 'fisuras de tiempo'<sup>7</sup> en vez de curar las que ya existen. Puede interrumpir el flujo del tiempo, en vez de generar continuidades.

El no juzgar es una práctica - así que el lenguaje de 'érase una vez' es tan arraigado en nuestra mente arquitectónica que presenta un reto continuo el mero hecho de estar consciente de ello y aprender a usar un lenguaje que es fiel a la realidad material de la expresión del tiempo.

#### **Deshacernos del sustantivo 'análisis', mantener su acción-propósito: 'conocer'**

¿Cómo hacemos esto? ¿Seguimos el proceso lineal definido por el análisis y luego proceder a la fase del diseño? ¿Son estas dos fases independientes? No, eso contradiría el proyecto que buscamos generar: este acercamiento de tiempo plegado funciona de manera coherente mediante la coexistencia, no por sucesión. Funciona a través de un proceso plegado, no por uno lineal.

Para que esto suceda, lo primero que hay que hacer es deshacernos del sustantivo 'análisis' y mantener solamente su acción-propósito: 'conocer'. El 'conocer' representa el propósito consensual (entre este acercamiento de tiempo plegado y el lineal): buscamos conocer un lugar para poder intervenir. Pero más allá del propósito, esto es un acercamiento alterno, ya que el tiempo plegado funciona mediante las interconexiones, no por medio de la separación que implica un análisis. Según Vroom,

*"el diseccionar un medioambiente complejo en diferentes partes no significa que la relación entre estas partes se puede recuperar durante la fase de síntesis. Dado que la suma de las partes no equivale un todo, la intuición y la experiencia del diseñador deberá suplementar el proceso lógico de un proceso paso a paso".<sup>8</sup>*

La sucesión lineal consiste de dos grandes rasgos separados: Primero, el 'análisis' funciona mediante la separación de un total-lugar en sus partes/elementos/estratos morfológicos tales como las tipomorfologías, los usos, la movilidad, el espacio público, etc. El acercamiento de tiempo plegado, en cambio, funciona al generar interconexiones en el tiempo. Segundo, al separar las dos fases - el análisis como razonamiento lógico y el proyecto como proceso creativo - la presión de la articulación y el comienzo de la creatividad se ubican en el

momento de transición entre las dos fases. El 'análisis' sigue argumentando Vroom,

"se basa parcialmente en el razonamiento lógico y es en parte creativo. El lógico entra en la búsqueda de los elementos individuales que componen un entorno, y también en el análisis de la manera en que estos elementos se relacionan y se han relacionado en el pasado. La parte creativa es la búsqueda de una respuesta a la pregunta acerca de cómo se puede aplicar toda esta información en un diseño: ¿qué puede uno hacer con ella? Esta combinación requiere imaginación y poder deductivo por parte del analista".<sup>9</sup>

¿Esto se puede lograr? Apoyados por nuestra experiencia,<sup>10</sup> no tan solo es esto difícil, sino que más importante aún, puede causar una separación entre proyecto y lugar. Imaginemos el siguiente proceso de análisis: Se divide una clase de estudiantes en grupos en los que cada grupo recoge información relativa a cada uno de sus estratos predefinidos. Lo que parece ser una manera muy eficiente de recoger información, en la que cada grupo aporta al análisis general, se convierte en una dificultad muy grande al momento de comenzar el proyecto. ¿Por qué? Simplemente porque cada grupo queda sin nada propio bajo su control. Al contrario, en el acercamiento de 'aspecto específico' que se discutirá más adelante en este artículo, cada grupo cuenta con una 'pista' que han generado de manera creativa desde el inicio del proceso de conocimiento. Cuando no contamos con un punto de apoyo en el lugar donde hemos comenzado, solemos dar inicio al proceso creativo alejados de ese lugar.

Pero hay otra pregunta: ¿son fieles a los procesos temporales del lugar los datos recopilados en el análisis? ¿O solo consideran el lugar como un 'producto dado' que se puede separar en partes? Y al hacerlo, perder progresivamente la base de la realidad como un proceso indeterminado que no tiene ni comienzo ni fin...y por consiguiente generar una paradoja, formamos paso a paso nuestro análisis para conocer un lugar. Sin embargo, el resultado de este proceso puede ser el desconocimiento de ese lugar. ¿Es esto posible? Desafortunadamente, sí lo es, si el lugar se considera un 'producto dado' en vez de un proceso de tiempo plegado. El mero hecho de tener datos sobre un lugar no equivale a conocer ese lugar. De hecho, puede funcionar a la inversa. Puede crear una realidad paralela, la 'realidad de los datos' - desconectada de lo que hay-hubo-habrá ahí - lo que apoya alternativas de diseño que pueden ser destructivas dentro de la realidad del lugar al generar un trecho entre el proyecto de diseño y los procesos temporales del lugar.

Así, tenemos una manera alterna de profundi-

zar la relación entre el proponer (el proyecto) y el conocer, no como un análisis, sino como la acción material de 'conocer' un lugar. Esto es un proceso coexistente en el que no tan solo 'el conocer' y el proponer son uno, sino que 'el razonamiento lógico y la creatividad' también son uno en lo mismo, coexistentes desde el primer instante. Sí, 'la intuición y la experiencia del diseñador' también están presentes, pero han servido desde el principio para generar relaciones dentro del tiempo plegado de los lugares. En el acercamiento del tiempo plegado, no hay fases separadas, sino que una red de interconexiones coexistentes generan el profundo conocer-proponer del tiempo plegado.

### Un proceso plegado coexistente en vez de uno lineal sucesivo

Nuevamente, el conocer y el proponer son coexistentes, simultáneamente presentes. Mediante este proceso, el saber y el proponer se vuelven uno. Solo imagina que las dos manos que tienes, siempre viajan contigo, ¿cierto? Son uno con tu cuerpo. Lo mismo aplica al saber y el proponer, son uno con el proyecto. Esta realidad crea una no-dualidad<sup>11</sup> significativa: el proyecto y el lugar del diseño también se vuelven uno (fig. 2a, 2b).

El potencial para que un proyecto cambie de manera significativa un lugar funciona de una manera profunda, mediante la búsqueda de invisibilidades interconectadas subyacentes, más allá de los elementos físicos y visibles. Esto conlleva entrar en lo profundo del flujo de tiempo, trayendo la conciencia del presente, simultáneamente con el futuro-pasado. ¿Qué fue el paisaje antes de ser un sitio industrial? ¿Y antes? ¿Y antes? ... Y después, ¿qué puede ser? ¿Cuáles sistemas están bajo los elementos físicos? No obstante, el antes y el después ya no son de utilidad. El antes y el después están ahí en el presente simultáneamente. Dentro de los estratos del tiempo, buscamos las herramientas para el proyecto; no están ahí para reflejar la historia del lugar sino como herramientas prácticas para generar este proyecto indeterminado aunque fundamentado. Aún más, seleccionamos las herramientas concretas de cada lugar - ya sea un árbol, un material, un sistema invisible, una discontinuidad que tenga el potencial de volverse nuevamente continua con una interconexión puntual. Además, los estratos del tiempo que dibujamos no son una localización pasiva de elementos sino una selección que permanece fiel a las interconexiones que ahí existen. El término 'localización' debería borrarse de la práctica del dibujo en la arquitectura. La localización no es la representación. Es solo un catálogo que puede ser usado para el turismo. Cuando localizamos,

nos enfocamos en el elemento/el uso, no en las interconexiones de sistemas y escalas. Necesitamos caminar en todas las direcciones, yendo más allá de los límites, y cruzar el conocimiento interior del lugar con nuestro conocimiento exterior - la cartografía y las ortofotografías. (fig. 2c-f). Esto se trata del cruce del vuelo libre del pájaro con el toque material del paisaje.

Cuando en la playa tocamos la arena, metemos las manos en ella. Sentimos el material, nos convertimos en uno con la arena, reconocemos su forma en continuo cambio. Este conocimiento interno, al convertirnos en uno con la arena, con la piedra, con el árbol....queda interconectado con el 'conocimiento externo' cuando reconocemos la relación entre cada grano de arena con la vasta playa a la cual pertenece, dentro de una vasta costa, dentro de un vasto tiempo-escala de un proceso de permanencia y cambio continuo y no dual. Necesitamos luego volar hasta un punto más alto, o buscar las innumerables interconexiones en un mapa ortofotográfico. 'Lejos y cerca', con una presencia interconectada simultánea. Ya sea 'lejos y cerca' en el tiempo o 'lejos y cerca' en el tiempo. Independientemente de cual sea el caso: son coexistentes. Por consiguiente, el conocimiento interno y el conocimiento externo se vuelven uno también. Están simultáneamente presentes en el conocimiento profundo de un lugar.

Al representar la interconexión de los sistemas, los tiempos-escalas en cada estrato temporal, hallamos las herramientas del proyecto. Los elementos de nuestra propuesta. Y cuando sobreponemos estos estratos temporales volvemos a interconectamos, comprendemos las continuidades/discontinuidades, la permanencia con el paso del tiempo. Podemos llamarlos fisuras...y dentro de este proceso otra vez el 'conocimiento' se convierte en 'propuesta'. El proceso plegado del lugar siembra la esperanza de que algo no esperado ocurra. El suelo - la tierra y el agua - el 'está-estuvo-será' siempre ahí, independientemente de lo que hagamos los humanos con él. ¿Qué tipo de semillas podemos seguir sembrando que quizás interconectarán este flujo del tiempo? Esto es una interrogativa central que hay que tener en cuenta. Aprendemos a dedicar demasiada atención a la 'ropa' de un paisaje y menos a los procesos subyacentes, a los persistentes rastros de vida que quedan más allá del instante que representa un proyecto de diseño. ¿Hay oportunidad de pensar de manera distinta? ¿Nuestras mentes se pueden limpiar para abrirse a ello? ¿De moverse de manera diferente? ¿De divagar dentro de los saltos plegados del tiempo plegado? ¿La interconexión de elementos que se hicieron separados mediante interferencias por entremedio?

### Lo que se genera, se genera y se generará en un proceso recursivo sin fin

*"La práctica de hacer divagar por el tiempo plegado se hace por medio de saltos recursivos. Les repito a menudo a mis estudiantes, "cuando estén en el lugar, piensen en el proyecto; y en cambio cuando diseñen el proyecto piensen en ese lugar; cuando recopilen datos para su proyecto de investigación, busquen ideas, y en cambio, cuando estén en búsqueda de nuevas ideas, cuiden sus datos. Cuando estén formulando un análisis deben hacer el proyecto y el inverso." Las etapas convencionales se borran en el tiempo plegado. Es por eso que el proceso es plegado-recursivo y no lineal. Es una práctica plegada con un salteo digresivo y recursivo".<sup>12</sup>*

No existe ningún pasado como pasado y ningún futuro como futuro, solo un flujo plegado recurrente e interminable entre ambos. Y esto funciona dentro del proceso de diseño y dentro del proceso de un lugar, que es también un flujo recursivo entre pasado y futuro simultáneamente presentes (fig. 2g-k).

Uno de los principios de análisis bien establecidos es la recopilación de datos que apoyen la diagnóstica que resolverá el proceso de diseño; en otras palabras, el proceso lineal de causa y efecto. ¿Pero que pasa si no hay, como afirma Morin<sup>13</sup>, ningún proceso lineal de causa y efecto? Sigue siendo aquello que se genera, genera, y generará un proceso recursivo sin fin. El conocer y el proponer se nutren uno al otro recursivamente.

Aún más, ¿qué pasa cuando observamos un lugar a través del lente de la recursividad? Empezamos a ver que las cosas no tan solo evolucionan en tiempo lineal sino que también en un flujo mucho más complejo que infinitamente va hacia atrás y hacia adelante, con 'fisuras de tiempo', con interrupciones, disrupciones, continuidades, cortocircuitos temporales, falacias espaciales predeterminadas, incertidumbres, imprecisiones, sorpresas, incógnitas... visibilidades e invisibilidades que intentamos, aunque sea solo levemente, captar. Pero los lugares no son el resultado de una manera de pensar determinista tipo causa y efecto. Aun cuando alguien intenta planificarlo o dominarlo, un lugar por su propia naturaleza escapa de esta limitación.

El énfasis de lo 'nuevo', lo que es extremadamente relevante en el campo de la arquitectura, se pone en el conocimiento 'nuevo' que se puede generar mediante esta práctica de 'conocer-proponer' y no en lo 'nuevo' entendido por discusiones formales/objetuales, ni al añadir algo 'nuevo' a un lugar. Lo 'nuevo' se ge-

nera desde adentro de este flujo de tiempo del proceso recursivo de tiempo plegado presentado aquí. Además, lo 'nuevo' comienza cuando iniciamos el proceso recursivo por primera vez. De hecho, esto es muy liberador ya que al tener la noción precisa de que estamos generando y llevamos generando desde el inicio del proyecto 'conocimiento nuevo' nos libera de la necesidad de crear lo nuevo a toda costa, con las propuestas que generamos - la fase de diseño convencional. El proceso plegado recursivo interconecta con los procesos del lugar, y lo 'nuevo' surge naturalmente de este flujo de tiempo plegado.

### III. ¿CÓMO COMENZAR LA PRÁCTICA DE CONOCER-PROPONER?

En la práctica del tiempo plegado no hay ningún trecho entre la búsqueda de conocimiento sobre los sujetos con los que se tiene que trabajar - ya sea para la investigación o para formular una propuesta de diseño - y el momento creativo cuando se comienza a generar nuevas ideas. Todo es simultáneamente presente desde el mismo inicio.<sup>14</sup>

¿Cómo empezamos? La experiencia que llevamos explorando en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Minho<sup>15</sup> es la de generar un 'look específico'. Comenzando con una fotografía de cerca tomada del lugar, les pedimos a los estudiantes que la nombren - solo asignarle una palabra - esto sirve de catalizador de un proceso original de búsqueda acerca del lugar. Esta 'semilla-palabra'<sup>16</sup> explica una inquietud específica que les llama la atención (fig. 2l, 3a, 4a, 5a).

Lo que sigue esta práctica de conocer-proponer es la indagación dentro de lo más profundo de los procesos de tiempo plegado (fig. 3b) que cruzan escalas. Este movimiento al azar de una escala a otra sin tener una secuencia predeterminada (ni la tradicional secuencia de arriba hacia abajo ni la de abajo hacia arriba) permite el hallazgo de relaciones que no se veían si se observaban desde la perspectiva de separación entre elementos, tiempo y escalas. Las relaciones coexisten en el tiempo y en el espacio. En efecto, el mantenerse fiel a la realidad y poder representar las escalas cruzadas en cada dibujo de escala es una característica muy importante de este acercamiento. Esto quiere decir, por ejemplo, llevar la escala de proximidad a los dibujos a la escala de 1:10000. O, en cambio, dibujar en una escala de 1:000 con las interconexiones de gran escala. En la mayoría de los ejemplos exitosos, esto le da visibilidad a interconexiones de tiempo-escalas que antes quedaban ocultas.

Al hacer esto, el proyecto se fundamenta en

este conocimiento original del lugar. Por lo tanto, el proyecto queda conectado con la primera fotografía-palabra, fundamentando el proceso plegado recursivo. En la mayor parte de los trabajos exitosos, es posible formular conclusiones que se puede usar como una referencia para otras muestras semejantes de territorio.

### ¿Cuándo comienza el proyecto?

Esto no lo podemos saber con precisión. Solo sabemos que comenzó antes de la fecha en la que nos involucramos en el proyecto personalmente. Tal vez en el tiempo geográfico del lugar. O en la manera en la que la gente usaba el lugar antes. Todo esto está ahí, en el presente coexistente, no es el pasado. Sí, podemos diseñarlo con mejores materiales, darle la forma que mejor le convenga, pero la historia es una historia colectiva, creada con el material que encontramos o en el pasado distante o en el presente, o bien en el futuro que anticipamos<sup>17</sup>. Están todos simultáneamente presentes.

Sobre este asunto, véase por ejemplo la presentación de Michel Corajoud<sup>18</sup> sobre Le Parc des Jardins d'École en París. En esta conferencia, el autor hace visible este flujo, esta continuidad entre lo que 'está-estuvo-estará' ahí. El proyecto generó una interconexión en el tiempo, permitiendo que el flujo continuara.

Un proyecto puede de hecho meramente continuar o bien recrear el flujo si se interrumpe. Como se afirmó antes, hay lugares que son fisuras en el tiempo. Esto es evidente en lugares que han perdido su actividad principal, o cayeron dentro del alcance de altas infraestructuras o desarrollos de vivienda sin terminar (fig. 5b-d). Espacios en los que el flujo del tiempo fue cancelado; luego hay esta interrupción o suspensión en el tiempo. Por ejemplo, imaginemos cualquier área minera. Año tras año el suelo se extrae. Hubo-hay-habrà una fecha en la que la actividad termine. ¿Y luego qué? ¿Qué le pasa al área extraída? ¿Qué le pasa a la gente que de repente quedó sin trabajo? ¿Qué le pasa a ese suelo y al sistema social que apoyaba? ¿Qué flujo de vida puede todavía catalizarse? A fin de cuentas, esta es la única cosa sencilla que importa.

### La indeterminación fundamentada

Si solamente tuviéramos 'indeterminación' estaríamos mirando por separado a la indeterminación futura...las incógnitas del porvenir. No. Como bien dijimos, el futuro no está más solo en el futuro. Con él está 'fundamentado' dentro del tiempo plegado coexistente. Dibujamos y fundamentamos algo en los rastros temporales del lugar que expresan lo conocido y lo des-

conocido simultáneamente (fig. 6a, 6b). En nuestro razonamiento, podemos dibujar 'lo que conocemos y lo que no conocemos' porque la práctica de conocer lo 'desconocido' cambia la manera en que dibujamos los espacios. Los dibujamos con herramientas que han estado ahí en el lugar - trazos de tiempo - bases, con un muro, una sección de suelo permeable, una topografía, un sistema de agua... este espacio puede utilizarse por un propósito indeterminado, o hasta puede quedar vacío la gran mayoría del tiempo, pero es algo muy real. Es un ejemplo de una brecha. Solo si aprendiéramos esta habilidad de crear lugares de libertad.

Esto es la indeterminación fundamentada en el tiempo plegado. Pero ya está en el dibujo, permitiendo, o mejor catalizando que lo indeterminado ocurra. No son separadas sino completamente involucradas - en la coexistencia del tiempo plegado. Lo mismo aplica a las 'reglas de lo desconocido'; al estar fundamentadas en los rastros temporales del lugar, dan lugar al ámbito de la vaguedad; las reglas solamente son 'reglas verdaderas' cuando se generan desde el tiempo plegado de un lugar, y no desde un enunciado genérico que sirve teóricamente al 'futuro desconocido'. Las 'reglas verdaderas' son por lo tanto 'reglas formadas de la realidad del lugar'. Por consiguiente, una regla para la indeterminación también está fundamentada en los rastros temporales del lugar. Imaginemos que tengamos la oportunidad de utilizar una estructura de parcelas impermeables abandonadas para construir un desarrollo de vivienda. Pero no puedes saber si se construirá o no - la indeterminación. Este medio de razonamiento de tiempo plegado sería: (a) ¿qué puede ser este lugar mientras no sea un desarrollo de vivienda? (b) ¿cuáles rastros temporales han estado aquí que podemos reutilizar para dibujar este terreno abierto? (c) ¿cuáles reglas se pueden extraer para hacer este intercambio entre un estado y el otro? Esto es la indeterminación fundamentada (fig. 6c, 6d). Por consiguiente, debemos decir 'dibujamos y regulamos desde lo real, entonces lo conocido es tan real como lo desconocido'.

### IV. ¿QUÉ TIPO DE PROYECTO DE DISEÑO GENERAMOS CON ESTA PRÁCTICA DEL TIEMPO PLEGADO?

La práctica del tiempo plegado genera un tipo de proyecto diferente: el 'interproyecto'. La indeterminación se fundamenta en los tiempos coexistentes del lugar. Tanto el 'futuro' como el 'pasado' plegados uno dentro del otro tienen el potencial de generar apertura hacia lo desconocido. El nombre enfoca en primer lugar sobre el proyecto como mecanismo para la generación de interconexiones dentro del tiempo plegado. El interproyecto es un mecanismo

'intertemporal'.

Ahora estamos preparados para presentar la definición de 'interproyecto', una que va más allá de la finalidad específica de este artículo, que fue explicar el conocer y el proponer como uno en la práctica de un proyecto de diseño. Su definición, al ser apoyada por el tiempo plegado, comprende no tan solo la práctica del proyecto de diseño sino también el proyecto de investigación. A través del lente del tiempo plegado no hay ninguna dualidad entre estas dos prácticas. Ambos se tratan de conocer y proponer. Por consiguiente, el término 'interproyecto' primeramente significa 'inter-conocer-proponer'. En el interproyecto son uno. Conocemos al proponer, y proponemos al conocer. Un proceso plegado coexistente en el que el conocer-proponer está simultáneamente presente, nutriendo ambos. De este modo se logra una no dualidad muy importante: el interproyecto es uno en lo mismo con el objeto de la investigación.

Esto nos lleva al segundo significado. Interproyecto significa 'inter-tiempo'. O 'tiempo de inter-lugares' si estamos llevando a cabo un proyecto de diseño. O 'tiempo de inter-objeto' si estamos haciendo un proyecto de investigación. Esto no es un reconocimiento de su presencia cronológica entre un pasado y un futuro. El prefijo 'inter' abre un acercamiento más retador. 'Inter-tiempo' significa el tiempo plegado coexistente desenfrenado por las categorías de pasado-presente-futuro. El 'inter' genera esta coexistencia interconectada. Como explicamos en otra parte,<sup>19</sup> la distancia en el tiempo desaparece dado que lo que es real es su coexistencia, no la separación enfatizada por la distancia. Por lo tanto, el interproyecto funciona con una coexistencia plegada entre elementos interconectados en el tiempo, ya sean estos lejos o cercanos. Y al ser un mecanismo de 'inter-tiempo', se logra la no dualidad entre el lugar/objeto y el proyecto. El interproyecto solo cataliza dentro del flujo del tiempo plegado de objetos/lugares.

Por último, interproyecto significa 'in(ter)terminación'. El 'inter-tiempo' siempre está incompleto, y esto es la casualidad jocosa del mismo. El 'ter' hace referencia a 'tres': las tres simples realidades de Wabi-sabi traen una luz especial a este proyecto de 'inter-tiempo incompleto': "nada dura, nada termina y nada es perfecto."<sup>20</sup> Liberados de la carga de hacer de un proyecto un 'producto final', quedamos plenamente libres de explorar el reto del estado incompleto de esta conexión intertemporal, como un simple catalizador dialógico.

## Postdata

¿Cuáles son las acciones-herramientas de no dualidad que nos pueden llevar a generar este interproyecto? La siembra, la siembra y la búsqueda coexisten - la 'siembrásqueda' - para contestar esta última pregunta y se exploran en un artículo coexistente<sup>21</sup>.

## P

### LA ARQUITECTURA COMO PRÁCTICA CULTURAL

Peter Lynch

Team 10, un pequeño círculo de arquitectos cuyos miembros principales se conocieron como participantes en el 9o Congreso del CIAM en Aix-en-Provence en 1953, y quienes se reunieron en ocasiones por más de dos décadas para criticar el trabajo de todos entre sí, influyó la trayectoria de la arquitectura y el urbanismo del modernismo tardío en Europa Occidental al cuestionar los principios del CIAM y los valores del modernismo ortodoxo. Su perspectiva: que los arquitectos y urbanistas contemporáneos se habían olvidado de sus verdaderos sujetos—la gente, las comunidades y los ciudadanos que viven en lugares en particular, con necesidades y deseos específicos—y los remplazaron con abstracciones. Team 10 no ofreció ningún manifiesto ni agenda, salvo algunas declaraciones públicas que se enfocaron en las aspiraciones y los métodos de trabajo.<sup>1</sup> En vez de retar una ideología con otra, retaron una clase de expresión—la voz autoritaria del CIAM—con otra, el discurso. La crítica de Team 10 se difundió dentro de la cultura de la arquitectura, entre arquitectos, profesores y estudiantes. Lo persuasivo de su argumento se basaba en el espíritu de exploración, curiosidad e incertidumbre evidente en el trabajo, no necesariamente en su resolución o su muestra de dominio.

La sugestión y la influencia son fuerzas sutiles: es imposible medir hasta qué grado los principales actores de Team 10 fueron responsables de la pérdida de credibilidad experimentada por el "modernismo recibido", o señalar al efecto específico del grupo sobre la práctica de la arquitectura. No hay manera de saber, de seguro, si Team 10 fue una síntoma o bien un agente de la transformación. Como una cara en una botella, echado a la orilla por las mareas, la arquitectura se propulsa y se entrega por las fuerzas generales del movimiento y del cambio. Si esas fuerzas no estuviesen ya aliñadas - si una crítica no estuviese ya inminente - ¿cómo podrían haber reconocido los futuros protagonistas de Team 10, arquitectos de dife-