

LA INVESTIGACION EN PROGRAMAS DE DOCTORADO EN ARQUITECTURA

Roberto Fernández

Sin ánimo de referirnos a las limitaciones de la teoría – que abren una agenda de posibles y necesarios desarrollos futuros – me gustaría avanzar en este artículo reseñando el proceso argumentativo en que trabajé recientemente indagando las relaciones entre el *modus* cognitivo de la *investigación* (como actividad inherente a la sistematización del saber acumulado y/o a la producción de nuevos conocimientos) y la operación conceptual e instrumental del *dispositivo proyectual*, para poner en marcha programas de Doctorado en Arquitectura¹.

Atento al dominante rango que supone el trabajo de investigación en estos programas, cuyo campo epistemológico vinculado al saber teórico y práctico del proyecto presenta todavía un estado de desarrollo y formación en comparación con la situación en otros campos disciplinares, lo que sigue de este trabajo pretende discutir las cuestiones siguientes:

- Que es conocimiento proyectual?
- Que características específicas puede tener, dentro del campo de la investigación, la llamada investigación proyectual?
- Qué temáticas podrían abordarse dentro del campo de las investigaciones proyectuales?
- En que medida una investigación proyectual puede ser la base de una tesis doctoral en Arquitectura ? y finalmente
- Que características o protocolos debe poseer una tesis basada en una investigación proyectual?

Entendemos que referirse a estas cuestiones hace parte de la definición de las tareas del trabajo en una tesis doctoral que como se sabe, consiste en el desarrollo de una investigación cuyos resultados aporten a una ampliación o perfeccionamiento del conocimiento o estado del arte , de tal forma que las notas siguientes buscan plantear algunos términos de partida para tal definición.

¹ Director Académico del Doctorado en Arquitectura de la Universidad de Buenos Aires entre 2004 y 2006 y del Doctorado en Arquitectura de la Universidad Ricardo Palma, de Lima el 2006 al 2008. Actualmente director del Doctorado en Arquitectura en FAUD UNC y FAUD UNMdP y miembro del Consejo Académico del Doctorado de FAUD UDM. Parte de los argumentos de este ensayo derivan de diversos documentos preparados para tales Programas y también del capítulo 9 (*El Vacío de la Teoría. Argumentos para la investigación proyectual como refundación teórica de la Arquitectura*) de mi libro *Mundo Diseñado. Para una teoría crítica del proyecto total*, UNL, Santa Fe, 2011.

Investigar en este sentido es producir conocimiento proyectual, o sea, plataformas teóricas para la praxis pura e instrumental del trabajo del proyecto.

1 Que es conocimiento proyectual ?

Hay un campo general de conocimientos ligado a conocer las formas de asentamiento y habitación-producción, en general, los *procesos de transformación de territorios* predominantemente *naturales* según procesos tecno-antrópicos.

Este campo general puede ser compartido por la geografía, la antropología y la arquitectura, aunque sólo ésta propone el conocer estados dados de tal transformación con la finalidad de fundamentar *nuevos* cambios.

Desde ese origen transformador de algo predominantemente natural (tema que sin embargo, vuelve, cualitativamente muy modificado, en la cuestión de la *sustentabilidad* y su crisis) ese campo de conocimientos orientado a saber como instalar-se, como habitar, fue complejizándose al nivel de operar proponiendo cambios sobre cambios, transformaciones sobre estructuras ya muy antropizadas y especialmente, las estructuras urbanas y metropolitanas.

En este punto el acompañamiento disciplinar de la geografía diverge claramente y en cuanto a la antropología – o mas bien, ahora, las ciencias sociales y los *estudios culturales* – se interesan mas que en las *formas de hábitat* o asentamiento, en las *prácticas sociales del habitar* y sus *instituciones*.

A la Arquitectura – como un campo genérico de diseño de innovación, transformación y ajuste del hábitat existente, ya muy tecno-socialmente complejo – le sigue importando (y definiendo su *pensum* específico) ocuparse de cambios, evoluciones y adaptaciones del estado del hábitat.

La forma técnica y cognitiva de esos cambios en términos generales podemos llamarlos *proyectos* que a su vez pueden categorizarse según escalas o tamaños de actuación (desde el territorio a los utensilios pasando por organizaciones urbanas y formas habitativas residenciales y productivas). Se puede hablar quizá del problema de *producir nuevos hechos de cultura material*.

En este enfoque el proyecto se presenta como *forma de conocimiento* e instancia de experimentación tentativa de prever mediante modelos analógicos y verosímiles, la clase de cambio o ajuste necesario en el hábitat preexistente y ello conlleva así factores de racionalidad, cálculo, evaluación *in antis* de efectos sociales, etc., es decir, todos ellos componentes clásicos de protocolos científicos de generación de nuevo conocimiento.

Es preciso aquí presentar una diferencia entre una idea de *proyecto fundante* respecto de una idea de *proyecto recurrente*: el proyecto fundante sería aquél que en su concepción y proposición contiene un elemento de innovación, una propuesta contributiva a la transformación del problema o necesidad que origina su razón de ser, que pone en marcha la necesidad de proyecto.

El proyecto recurrente en cambio refiere mas bien a una repetición tipológica, a una *performance* de aplicación serial de una construcción conceptual existente al interior del campo disciplinar / profesional de la Arquitectura .

A menudo se puede pensar que es posible trabajar en la producción de un proyecto fundante (que en si mismo podría coincidir con la exigencia de aquello que llamaríamos investigación proyectual) en la medida que identifiquemos un *problema*, o sea un estado de necesidad social susceptible de ser solucionada mediante una actuación proyectual.

Puede haber *problemas genéricos* que admiten o exigen puntos de vista variados, pero tales problemas tienen la posibilidad de *soluciones específicas en la forma de proyectos* y estas soluciones, en una condición virtual de abarcamiento de actuación resolutoria en todo el campo de los problemas sociales constituyen en si lo que podemos entender como el espacio de la *Teoría de la Arquitectura*.

Justamente asimismo podría decirse que la tensión cognitiva orientada a proponer proyectos fundantes (que implica por tanto, desarrollar protocolos de *descubrimiento*) pareciera dar cuerpo al concepto de *disciplina* de la Arquitectura y en cambio, que la realización con mayor o menor calidad de *performance* de proyectos recurrentes tendría mas bien que ver con la *profesión* de la Arquitectura. Como un aspecto conectado en parte al argumento precedente y con su propia identidad por otro lado, tendríamos el tema de la *producción de comunicación* y de objetos o productos cuya dominante es la *función comunicativa*: a su vez este campo podría desdoblarse si se quiere, en un campo de comunicación dominado por la función o utilidad (comunicación gráfica y visual) de un campo de comunicación escindido de una exigencia de función o utilidad (cine, y mas precisamente, la dimensión autónomamente artística de este campo). De todas formas, la esfera propia de la comunicación posee una dimensión proyectual, en tanto proposición de *nuevos objetos o situaciones comunicantes*, que pueden definirse como consecuencia de una actividad proyectual porque son *nuevas*.

También es posible extender la dicotomía entre proyectos fundantes y recurrentes de comunicación, siempre que esté presente la cuestión de la utilidad o por tanto, el grado de problema o necesidad social que reclama *solución proyectual*.

El conocimiento proyectual comprende así un saber sobre las transformaciones producidas en un territorio o entorno dado – incluyendo extensivamente, transformaciones de la cultura material y del intercambio simbólico entre las sociedades - tanto como un saber sobre las transformaciones a producirse.; es decir, un cierto *saber-hacer lo que aun no existe*.

Tradicionalmente dentro del campo disciplinar de la Arquitectura se atribuye mas importancia al conocimiento proyectual entendido como el saber necesario para las *transformaciones futuras*, aquellas todavía no proyectadas; por tanto podríamos coincidir con aquellos autores que refieren a la Arquitectura como una de las disciplinas relacionadas con unas *Ciencias de Futuro*.

Hay un énfasis cognitivo pués centrado mas bien en conocer nuevos estados o condiciones de realidad y por tanto, con una voluntad o mirada fuertemente dominada por la praxis.

En el caso general del Diseño ese énfasis cognitivo por la prefiguración es todavía mas fuerte; el diseñador de objetos y/o de comunicación es antes que nada, un conocedor eventual de nuevos objetos (materiales o simbólicos).

2 Que características específicas puede tener, dentro del campo de la investigación, la llamada *investigación proyectual*?

El conocimiento en general es procurado por una acumulación de evidencias y comprobaciones experimentales resultante de tareas que solemos llamar de investigación. A menudo la investigación se apoya en construcciones teóricas resultantes de trabajos previos que sirven para dar un marco referencial a nuevas investigaciones, que en tal caso pueden entenderse como avances fuera de las fronteras definidas por dichas construcciones.

Si existe un campo que aceptamos como propio del *conocimiento proyectual* (definición I) puede haber *investigación* caracterizable como *proyectual* en tanto procura interactuar con tal campo; a saber, constituirlo o trascenderlo. Eventualmente como fruto relativo de tal proceso de estabilización de la investigación también podemos hablar de construcciones teóricas emergentes del conocimiento proyectual.

La investigación proyectual, como cualquier otra, puede atenerse a aportar elementos para esas construcciones teóricas o puede dedicarse a trabajar en avances fuera de las *fronteras* de esas construcciones.

En relación a la tendencia a identificar proyectos con dispositivos empíricos de prefiguración de futuros también decimos que la investigación proyectual puede estar caracterizada por dicha práctica; es decir se pueden producir *proyectos de futuros* no como actividades extremadamente arbitrarias o subjetivas sino como parte de estrategias cognitivas, es decir, como dispositivos típicos de investigación ligados a la función del descubrimiento.

En este punto es importante insistir en el acople de proyecto – como solución – y demanda, necesidad o deseo instalado en el hábitat social – como problema –.

Es decir que la calidad propositiva o contributiva de una forma de conocimiento que llamamos proyectual y que se puede construir mediante mecanismos que llamaríamos propios de la investigación proyectual, requiere constituirse en dicho acople entre solución (proyecto) y problema (necesidad/deseo).

No hace falta insistir demasiado en que la trasposición de la necesidad al deseo incluye el pasaje de la *función* a la *in-utilidad* y que en tal ampliación del espectro de las demandas de proyecto se incluye así la posibilidad del ejercicio artístico.

En algunos casos propios del diseño – como el diseño de nuevos objetos de uso cotidiano o de indumentaria por ejemplo – existe un espacio de la investigación proyectual muy ligado a la verificación de posibilidades resultantes de aplicaciones de nueva tecnología genéricamente disponible y/o a la verificación de respuestas específicas a factores identificados con necesidades sociales y/o deseos culturales.

En estos casos el acople mencionado entre solución/necesidad-deseo (o la definición de solución como aplicación/aprovechamiento de una condición de producción proyectual previa, en el terreno de la tecnología o del consumo) es todavía mas significativo.

3 Qué temáticas podrían abordarse dentro del campo de las investigaciones proyectuales?

Aquí aparece cierta ambigüedad relativa a la escasa consolidación de las construcciones teóricas propias del conocimiento proyectual que resulten plataformas válidas para nuevas investigaciones proyectuales emergentes de esas construcciones. En efecto no poseemos si se quiere, construcciones teóricas equivalentes por ejemplo, a las de la *física cuántica*, a las de la *matemáticas difusas* o las de la *biología del ADN*. Tampoco tenemos parece, construcciones teóricas equivalentes a las que formulan por ejemplo, las teorías del Estado o del Mercado. Es difícil entonces la investigación proyectual deducida de aportes pensados para expandir fronteras de construcciones teóricas proyectuales, como por ejemplo, una *Teoría general del Hábitat*.

Asimismo debe reconocerse que si bien hoy tal vez no existan *grandes relatos teóricos* en el campo disciplinar de la Arquitectura, si los hubieron en otros momentos históricos (por ejemplo en relación a los *sistemas* propuestos por Vitrubio, Alberti, Palladio, Perrault, Laugier, Durand, etc., véase al respecto el libro de A. Pérez-Gómez²).

Hoy hay algunas sistematizaciones de pretensión abarcativa más bien en Diseño (Maldonado, Manzini, Foster, etc.) y en otro orden, *summas* más bien críticas en dónde la voluntad relativa de sistematización teórica está mas bien del lado de la delimitación de los problemas o demandas de proyecto (Koolhaas, Tschumi, Actar, etc.).

En cualquier forma si bien no habría grandes *plataformas de deducción* de temas de investigación proyectual si podemos elaborar *agendas abiertas* de temas que reflejan interés, demandas o posibilidades en el cuadro de necesidades cognitivas y epistémicas del saber de la Arquitectura. Al final de este ensayo ponemos una lista en tal sentido donde de nuevo insistimos en pensar mas que nada condiciones problemáticas del hábitat social en que sería susceptible de pensar soluciones entendibles como proyectos.

4 En que medida una investigación proyectual puede ser la base de una tesis doctoral en Arquitectura?

Una tesis doctoral en Arquitectura tiene que garantizar en principio dos cosas inherentes a su propia definición como tal: tiene que tener *la forma de la investigación* y tiene que poseer *la sustancia de lo proyectual*; una suerte de investigación sustantiva, adjetivada por lo proyectual, en donde lo sustantivo es la condición-problema y lo adjetivo es la condición-solución, con una articulación o

² *Architecture and the Crisis of Modern Science*, MIT Press, 1984

acople cuya condición de eficacia o calidad es precisamente la *calidad del proyecto*.

En general suele reconocerse y admitirse una especificidad de la investigación realizada en la esfera de la Arquitectura en tanto ésta resulte *adjetivada* por la condición proyectual. Lo cuál alude a lo *específico* aunque también hay campos de trabajo investigativo activos dentro de las escuelas de Arquitectura que no resultan específicos de éstas y que resultan legitimados en su calidad por parámetros extra-disciplinares, como los campos ligados a la investigación tecnológica, histórica y en parte también, los urbanísticos y morfo-sémicos.

Este campo de trabajos investigativos es perfectamente viable y encuentra sus modos de resolución en metodologías muy desarrolladas en esa condición extra-disciplinar que señalamos. Por ello la lista de temas-problemas que referimos pretende contribuir no a esta dimensión sino a aquella inherente a lo específico-cognitivo de *lo proyectual* dentro de la división del saber como ocurre en la mayoría de las instituciones que enseñan Arquitectura.

Aunque colateralmente, deberíamos también discutir las condiciones de instalación de la cuestión proyectual dentro del tipo de investigaciones que como las mencionadas, poseen en principio, *formas inespecíficas de legitimación* como tales.

Tal vez aquí haya que poner en juego un énfasis en asignar a tales estilos o modalidades de investigación, por ejemplo en relación al acople solución/problema en situaciones dadas (investigación proyectual-histórica), en relación a la calidad/novedad del acople solución/problema en situaciones paradigmáticas dadas (investigación proyectual-crítica), en relación a las condiciones de posibilidad de nuevas soluciones (investigación proyectual-tecnológica), etc.

La forma de una *investigación* – y por tanto: del *modelo cognitivo de producción de teoría* - contiene sumariamente estos ítems: tema, hipótesis a demostrar (en rigor: se trata de aquello propio del tema por descubrir o trascender), revisión del estado de la cuestión, casuística – o trabajo de campo -, síntesis y proposiciones (que en general son pro, meta o para-proyectuales pero que deben incluir las propuestas específicamente proyectuales).

La sustancia de lo proyectual implica concentrarse en las diferentes dimensiones recién señaladas de la forma de la investigación, en sus aspectos directa o indirectamente proyectuales: un tema proyectual (ver la agenda de temas), una hipótesis por demostrar que puede asumir la característica de una proposición proyectual (o metaproyectual), un estado de la cuestión (referida a proyectos anteriores), una casuística definida como cierta realización de proyectos – por ejemplo, tareas proyectuales realizadas en una dimensión didáctica entendida como un laboratorio o banco de pruebas – y finalmente proposiciones proyectuales.

5 Qué características o protocolos debe poseer una tesis basada en una investigación proyectual?

Las características de una tesis doctoral en Arquitectura tienen que atender, según el punto precedente, a conformar el *protocolo de la forma-investigación* así como garantizar intrínsecamente unos contenidos que refieran al *protocolo del contenido-proyectual*.

Las características de un protocolo de la forma-investigación son suficientemente conocidas y tanto la forma-investigación típica de las ciencias exactas-naturales como la propia de las ciencias sociales pueden asimilarse perfectamente al desarrollo de una tesis de investigación proyectual.

Es decir puede haber un trabajo experimental y/o un trabajo delimitatorio; una tesis puede basarse en *protocolos de experimentación / descubrimiento / verificación* (forma dominante en las exactas) o en *protocolos de delimitación / correlación / sistematización* (forma dominante en las sociales).

Lo importante entonces sería pensar las características de un protocolo del contenido-proyectual; es decir aquellas cosas innovativas que pueden enunciarse, como conocimiento nuevo, única y exclusivamente como *enunciados proyectuales*.

6 Agenda de temas de investigación proyectual

Lo que sigue es una nómina muy sintética y para nada taxativa que postula una agenda entendible como razonablemente vinculada a un diagnóstico de un estado de necesidad o campo de problemas susceptibles de ser abordados según lo que proveería un nuevo conocimiento proyectual.

- Cambios psico-sociales y transformaciones del *housing*.
- Los lugares del intercambio: movimientos, *no-lugares*.
- El *no-lugar* como oportunidad y demanda de proyecto. Saturación, significación.
- Arquitecturas del territorio: lo táctico y mutante.
- Resignificación del espacio público. Cambios paradigmáticos: los espacios públicos del turismo, de la seguridad, de las tribus urbanas, de las minorías, etc.
- El espacio público: de contenedor de clases a expresión multicultural. La segregación espacial como sucedáneo de la confrontación social.
- Arquitectura y diseño como información/comunicación.
- Aprendizaje y espacio. Didáctica del espacio.
- Salud psicofísica y espacio. Terapéutica del espacio.
- Los lugares del trabajo posindustrial. Territorios posfordistas.
- Arbitrariedad del proyecto: el carácter cerrado y subjetivo del proyecto.
- El proyecto como documento técnico-analógico.
- Constructividad y expresividad.
- La sustentabilidad: reflexión proyectual sobre la escasez matérico - energética.

- Didácticas del proyecto, lógicas del proyecto?.
- Desmontaje/montaje: contra lo creativo aleatorio. Procedimientos de la cita, referencia, alusión.
- Potenciamiento de lo creativo: estimulación, procesamiento crítico.
- Validación social de la arquitectura: el problema del gusto.
- Derivas de las *performances* sociales del hábitat a las respuestas disciplinares del diseño. Sobre la relación entre arquitectura y prácticas habitativas.
- Soportes: elementos mínimos sobre los que efectuar adaptaciones y *performances*.
- Arte contemporáneo como generación de ideas proyectuales
- Teoría de los *efectos especiales* (DX): el problema de la realidad como apariencia
- Prácticas del *sampler* y los DJ's: otra música, otra arquitectura?
- Sobre el partido: qué fue históricamente, qué fue en *Beaux Arts*, como funciona, como se produce (elige), como se reviste de arquitectura (resolutive o de detalle)? Crítica de partidos. Lógicas topológicas.
- El proyecto como modelo. De la idea mental a la obra. Proyecto como mediación y como transformación. Obra sin proyecto.
- Geometrías. Posicionamiento, soporte. La forma geométrica como *a priori* proyectual.
- Investigación formal como experimentación preproyectual. La conexión entre forma y sentido (después de la función y el funcionalismo).
- El tamaño del proyecto. Tamaño y detalle. Forma genérica y acabamientos. Proyecto de partes de ciudad.
- Diferencias y homologías entre proyecto y plan.
- Las cosas de la gente y las cosas del diseño.
- Artesanía, diseño industrial y diseño serial.
- Problemas del diseño *folk*: lo regional y lo global.
- Colectivos sociales y formas de comunicación.
- Sociedades, cuerpos e indumentarias.
- Ecología artificial, ecología de artefactos. Paisajes de objetos.
- Modelación de territorios: el paisaje emergente de la globalización. Uniformidad y diferencia.
- El paisaje de la periferia urbana. Interfases híbridas campo/ciudad.
- Ciberespacios: fusión de arquitectura y comunicación. Proyectos mestizos.
- *Uniqum* y repetición. Obra de arte única y producto repetitivo.
- Crisis de sustentabilidad de materia y energía y nuevos objetos / prestaciones.