



Disposición, performatividad y funcionalismo [Disposition, Performativity and Functionalism](#)

Jacobo García-Germán

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad Politécnica de Madrid

Palabras clave [Keywords](#)

estancias, efecto, matriz, organización [rooms, effect, array, organization](#)

Resumen

A través de un recorrido selectivo por ejemplos de diferentes momentos de la historia y cruzando referencias del mundo del Arte, la Arquitectura, la Teoría y la Historia, el escrito propone la actualidad y vigencia de mecanismos de organización planimétrica y espacial basados en el troceo y la subdivisión espacial de raíz pre-moderna. Se argumenta cómo los métodos de distribución y conexión entre estancias correlativas, de origen Renacentista y sistematizados durante la Ilustración, perviven en diferentes manifestaciones de la Arquitectura Moderna, y cómo son precisamente estos principios organizativos, aparentemente primarios, los que generan unos mayores efectos o consecuencias sobre el funcionamiento social y cotidiano de la arquitectura. La vigencia de estos dispositivos en contextos históricos y culturales ajenos entre sí, demuestra una cierta atemporalidad en su empleo, más centrados en la producción de efectos verificables mediante el uso, que en la cristalización de paradigmas espaciales o compositivos.

Abstract

By means of a selective path through different moments in History, and crisscrossing references from Architecture, History, Theory and the Art world, this text proposes the validity of organizational distribution and spatial mechanisms of pre-modern origin and based upon techniques of subdivision. Distribution and connection methods between correlative rooms, of Renaissance origin and later systematized during the Enlightenment, are argued to persist in different manifestations of Modern Architecture and how precisely these organizational rudiments, apparently basic, are capable of generating bigger effects or consequences upon the social and everyday functioning of architecture. The persistence of these devices in unrelated historic and cultural contexts proofs a certain a-temporality in their use, based more on the production of effects verifiable through use, than on the crystallization of spatial or compositional paradigms.

La puerta de Duchamp es un manifiesto de arquitectura.

Tradicionalmente considerada como un *ready-made* más (1) dentro de su producción, quizás algo singular por haber estado en la casa del artista y haber sido un elemento doméstico utilizado por él mismo, hoy podemos ejercer una lectura disciplinar de ella para desvelar una dimensión crítica propositiva habitualmente ignorada. La puerta de Marcel Duchamp comunicaba, en el apartamento del número 11 la Rue Larrey de París –donde vivió entre 1927 y 1942–, el estudio con el dormitorio y el estudio con el baño. Pivotando entre dos marcos situados en ángulo recto permitía, al abrir una estancia, simultáneamente cerrar otra y viceversa: se cerraba el baño y quedaban comunicados el estudio y el dormitorio, o se cerraba el dormitorio y quedaban unidos baño y estudio. Duchamp encargó a un carpintero la construcción de esta puerta a partir de sus indicaciones.

Duchamp la ideó respondiendo al dicho francés “*Il faut qu’une porte soit ouverte ou fermée* (una puerta debe estar abierta o cerrada)”, (2) axioma que esta curiosa puerta negaba, ya que su condición natural era la de estar permanentemente semi-abierta. Esta condición ha sido vinculada a principios duchampianos recurrentes tales como el azar, la incertidumbre, el movimiento y el cuestionamiento de convenciones en la utilidad de los objetos. También a una actitud general no paradigmática, siguiendo la conocida afirmación duchampiana “*Il n’y a pas de solution parce qu’il n’y a pas de probleme* (no hay solución, porque no hay problema)”. Pero la puerta de Duchamp es un manifiesto porque permitía, a partir de la simple manipulación de un elemento arquitectónico tan elemental como éste, modificar sustancialmente las circulaciones y las pautas de movimiento dentro de una organización, en este caso de una casa. Modificar los movimientos y por tanto contribuir a influir, desde la disposición planimétrica, en el uso y en el comportamiento del usuario, sin estar éste condicionado por cuestiones dimensionales o ambientales.

Parte de la arquitectura contemporánea que se afana en representar paradigmas absolutos derivados de lecturas trans-disciplinares parece haber olvidado la efectividad de este tipo de operaciones. Puertas, pasos, estancias... Este razonamiento podría enlazar con el texto ‘*Figures, Doors and Passages*’, de Robin Evans, en el que se estudiaba la preeminencia de las organizaciones planas interconectadas mediante pasos y puertas múltiples y formando matrices de habitaciones en la configuración de la vida doméstica pre-moderna, tal y como Andrea Palladio había puesto en práctica en sus villas del Véneto, por ejemplo. Algo que la racionalidad, primero del pasillo, como elemento configurador doméstico en los ensanches europeos del siglo XIX y más tarde de los mecanismos modernos, como la planta libre, se encargarían de anular. (3)

Pensemos en *Las Meninas*: si observamos de nuevo y por un momento el cuadro de Diego Velázquez, olvidando los conocidos y sofisticados mecanismos de percepción que entran en juego en él, se desvela la representación de un momento poco habitual de intercambio social e incluso de descontrolada ósmosis en el interior de la estricta y sectaria vida cotidiana de la corte española del siglo XVII. Un ejemplo de situación accidental facilitado por una peculiar distribución de las estancias, a la manera que sugiere el texto de Robin Evans: la hija del rey Felipe IV, la infanta Margarita, acompañada por una corte de doncellas y compañeras de juegos, irrumpe en la habitación ocupada por ellos en el momento exacto en el que la escena está siendo

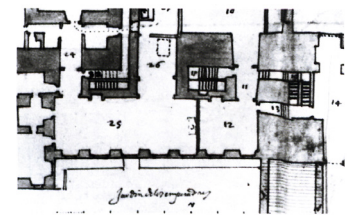


Fig. 1. Duchamp, Marcel: Puerta del apartamento de 11 Rue Larrey, 1927.

Fig. 2. Fragmento de planta del antiguo Alcázar de Madrid, alrededor de 1650, con las habitaciones en las que se ejecutó *Las Meninas* de Velázquez.

registrada por el pintor (un Retrato Real, quizás), cuya presencia juega un papel activo en la composición. El complejo resultado, que ha sido descrito con detalle en tantas ocasiones, (4) resulta aún más revelador si lo vinculamos al trazado de la planta de las habitaciones donde supuestamente se pintó el cuadro: el antiguo Alcázar de Madrid. (5)

Nos encontramos con una proto-matriz capaz de dar lugar al tipo de accidente presente en *Las Meninas*. De hecho, el cuadro se puede entender como una representación privada de la corte, la cristalización de un momento concreto, en relación directa con las condiciones de la arquitectura, no solamente en términos tipológicos, (en qué medida es la organización de las habitaciones la que permite este intercambio), sino también a partir de la contribución 'atmosférica': las particulares condiciones de la luz difusa, los cuadros que cuelgan en la penumbra, el espejo, etc. Un razonamiento similar sobre la privacidad y sobre los encuentros e intercambios de la vida doméstica, en esta ocasión en clave erótica y carnal, la encontramos en otra de las obras de Velázquez: *The Rokeby Venus* o *La Venus del Espejo* de 1646. En ambos cuadros, una distribución compleja y conglomerada actúa como desafío hacia la segregación que familia, género y categoría social pondrían en práctica poco tiempo después con el advenimiento de distribuciones racionales e higienistas.

Reaccionando a la condición normativa que había reducido el ejercicio de la arquitectura moderna a la aplicación de esquemas basados en la planta libre, tras la proclamación del Estilo Internacional en Estados Unidos y reivindicando la condición estructurante de la idea de 'habitación', Louis Kahn producirá dos diseños clave de casas en el periodo entre 1953 y 1954. Las Casas Adler y de Vore se diseñan como conjuntos de unidades espaciales equivalentes y semi-independientes entre sí, que buscan un estado de roce e interacción crítico de cara a producir pautas domésticas inéditas. (6) Colocando estas unidades en un tapete abstracto (sin consideración inicial por el programa ni el emplazamiento), Kahn establece unas reglas de juego en las que sobre un conjunto de estrictas limitaciones, se ejercen durante un proceso experimental variaciones de disposición de las piezas. Así, en ambos proyectos, todas las estancias son un cuadrado, todas las habitaciones tienen igual importancia, todas se soportan por un número determinado de apoyos en los vértices y/o en el centro de sus lados y en todas estas piezas los apoyos estructurales contienen también servicios técnicos e instalaciones, acentuando la autonomía de éstas.

Pero ¿qué queremos decir con el término 'disposición'? ¿Qué mecanismos de proyecto está ejecutando Kahn, más allá de organizar unas piezas entre sí y trazar sus proyecciones horizontales? Al equiparar todas las estancias en una única figura, se realiza una operación de abstracción a-funcional y se prima las cualidades espaciales intrínsecas de la pieza, por encima de la función que ésta termine acogiendo, suponiendo que dicho acople accidental será beneficioso: "con los proyectos para las Casas Adler y de Vore, Kahn añade una nueva dimensión a la interpretación convencionalmente funcionalista de un programa. Comienza a ver la casa como un grupo de unidades espaciales definidas por factores comunes geométricos y constructivos". (7) Esta abstracción avanza sobre el dimensionado según funciones y también, sobre las estrategias clásicas del estructuralismo isótropo y desjerarquizado: aquí, cada elemento es identificable y produce una interacción particularizada sobre los demás, al ser única su colocación dentro del conjunto, pero al mismo tiempo las funciones son intercambiables, lo que resulta en un

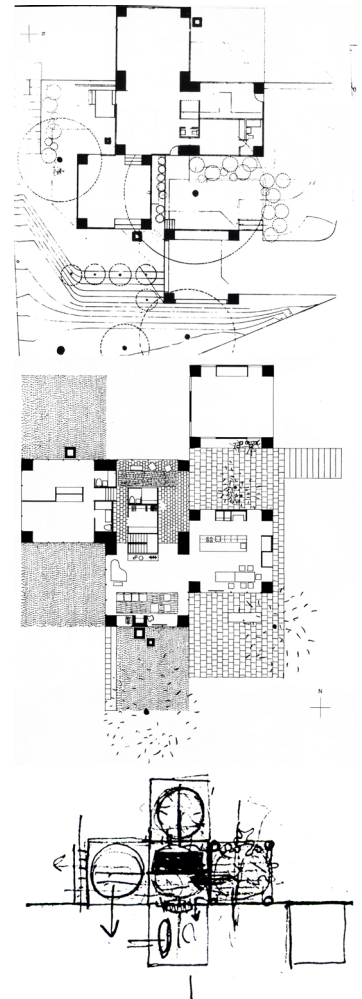


Fig. 3. Kahn, Louis: Casa Adler, 1954. Esquema inicial de la planta.

Fig. 4. Kahn, Louise: Casa Adler, 1954.

Fig. 5. Kahn, Louise: Casa de Vore, 1954. Diagrama conceptual de evolución desde la planta de la Villa Rotonda de Palladio hasta la planta del proyecto.

conjunto de elementos en interacción azarosa (naipes, electrones, figuras geométricas, etc.) y el proyecto final será una cristalización instantánea en un juego de desplazamientos: “La cocina quiere ser el salón. El dormitorio quiere ser una pequeña habitación por su cuenta. El coche es la habitación con ruedas. En la búsqueda de la naturaleza de los espacios para una casa, estos pueden estar teóricamente separados entre sí, antes de ser reunidos. Una forma global predeterminada podría inhibir aquello que los distintos espacios quieren ser”. (8)

Se trata, por tanto, de un proceso experimental (búsqueda) en el que no se pretende organizar unas dimensiones prefijadas ni un programa anterior, sino que partiendo de unos elementos básicos, se juega con sus relaciones para encontrar conexiones, afinidades, alineaciones, etc. Todo un conjunto de relaciones abstractas, inicialmente dictadas por leyes geométricas y capaces de convertirse, al actuar al unísono, en un campo espacial que sugiera una ocupación, un uso, unas pautas de movimiento y una interpretación personal. Así que al decir ‘disposición’ en vez de distribución, organización o partición, se está hablando de la inexistencia de un programa previo funcional o dimensional que haya que ‘encajar’ en una figura o figuras prefijadas. Se está hablando de un grado de libertad adquirido al olvidarse momentáneamente de los requerimientos funcionales y trabajar con una familia o familias de formas, sobre las que posteriormente se proyectará un uso. Al decir ‘disposición’, se presupone que existen partes de un conjunto que van a interactuar entre sí. Y se está hablando de un proceso experimental desde dentro de la disciplina, manejando sus recursos más propios (geometría, construcción, estructura). Un proceso pragmático, donde es el ‘hacerse’ lo que se valorará y en el que no existirá un modelo ideal al que aspirar.

El establecimiento de unas reglas geométricas o formales, de unas posibles iteraciones entre éstas y de unas variaciones en las configuraciones resultantes será un motivo recurrente para la arquitectura de las décadas posteriores a estos dos proyectos, pero la condición contingente de éstas y otras disposiciones de Kahn, no parece contener el mismo trasfondo metodológico que la arquitectura modular y espacialmente fragmentada de los arquitectos holandeses o ingleses de los años sesenta. Kahn trabajará con estas piezas como cartas de una baraja o terrones de azúcar, incorporando un componente de azar controlado parecido al que Cedric Price descubrirá en su proyecto *Generator*, el paradigma de la faceta en torno a la interactividad en el trabajo del arquitecto inglés. Precisamente esta interacción se conseguía mediante un conjunto de cubos, móviles, reconfigurables y selectivamente dispuestos sobre una plantación en algún lugar de Florida, cuyos interiores alojaban servicios de descanso e ‘incertidumbre operativa beneficiosa.’ (9) Es decir, de nuevo, una familia de espacios equivalentes, en combinación generando interacciones, activando relaciones y en este caso, respondiendo a la incertidumbre de un uso mediante unas formas simples genéricas y por tanto flexibles.

Superpuesto a este carácter experimental, Kahn reflexionaba sobre su trabajo en las Casas Adler y de Vore en términos de recuperación de una determinada espacialidad clásica, a partir de su reivindicación de la idea de habitación y su crítica a las distribuciones abiertas, calificando a la Casa de Vore como poseedora de un espíritu “estrictamente Palladiano”. (10) Este reconocimiento certificaba la libertad de criterios del arquitecto, capaz de ensamblar principios de incertidumbre cercanos a la vanguardia del momento, con filiaciones enraizadas en la historia de la disciplina. Pero sería

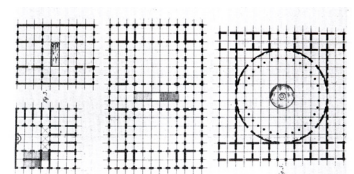
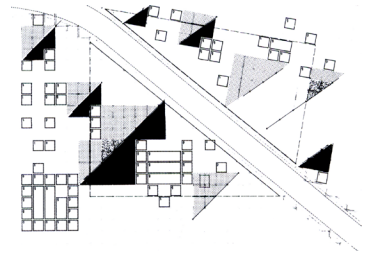
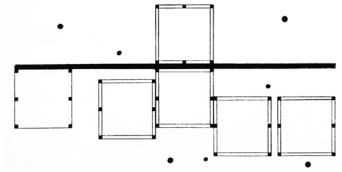


Fig. 6. Casa de Vore. Diagrama.

Fig. 7. Casa de Vore. Versiones sucesivas de la planta.

Fig. 8. Price, Cedric: *Generator Project*, 1980. Esquema general de distribución.

Fig. 9. Durand, J.L. Detalles de láminas del *Précis des Leçons d'Architecture* de 1802 mostrando diferentes ‘mecanismos de composición’.

equivocado pensar que la recuperación operativa de elementos tales como pared, habitación, división, segregación funcional o interacción entre partes autónomas equivalentes tendrá para Kahn un cariz conservador o de resistencia a los principios modernos canónicos como la planta libre. Estas herramientas de ordenación parecerían haber intentado adentrarse en un territorio vacío a medio camino entre la indefinición del espacio moderno, la rigidez de las organizaciones neoclásicas, la repetición como mecanismo liberador de jerarquía y determinismo funcional y, como fondo, la experimentación, contemporánea con ese momento, del arte conceptual americano de John Cage o Joseph Albers.

Alberto Pérez-Gómez se encargó de estudiar a principios de los años ochenta la disociación que se produce en la teoría sobre la arquitectura de finales del siglo XVIII, es decir, inmediatamente después de la Revolución Francesa, entre aquellos principios continuadores de la tradición humanista del Renacimiento y los valores proto-funcionalistas de los teóricos cercanos a la recién inaugurada École Polytechnique. Fue Jean-Nicolas-Louis Durand quien de forma más programática supo reconsiderar el legado clásico, para transformarlo en un sistema de composición operativo capaz de dar forma a cualquier necesidad funcional. Sin dejar de emplear los órdenes, la axialidad y la simetría, Durand ejercerá un completo cambio de coordenadas ideológicas, despojando a la arquitectura de sus atribuciones, hasta entonces simbólicas, para reducir sus elementos a una caja de herramientas disponible. Un surtido capaz de procurar infinitas variaciones, según sus posiciones relativas, trasladando la capacidad de representar valores ajenos a su propia presencia hacia la de ejercer una función eficazmente, algo que posteriormente estudiaría Foucault al analizar ejemplos del siglo XIX de cuarteles, cárceles, barracones u hospitales generados según los principios de ‘disposición’ enunciados por Durand.

Tanto en la interpretación de Robin Evans como en la de Kahn, el concepto de ‘disposición’ diferirá de los principios humanista e imitativos derivados de Vitrubio y se acercará en cambio a las ideas utilitaristas de Durand. En otras palabras, la reinterpretación de procedimientos pre-modernos de división, troceo y combinación de formas y espacio no llevará aparejado un programa trascendente y sí uno de eficiencia funcional: máximo resultado con mínimo esfuerzo. Aquella arquitectura que emplea mecanismos de ‘disposición’, reniega de cualquier imagen metafórica o intento de reproducir a través de la arquitectura ningún orden cósmico o preexistente, y sus mecanismos se alejarán equidistantemente de los arquitectos que hicieron de la recuperación de los tipos un discurso a partir de los años setenta, tanto como de cualquier versión de la neo-vanguardia.

El juego de combinaciones iniciado por Durand en 1802 con la publicación de sus *Précis des Leçons d'Architecture* inicia la sistematización del diseño arquitectónico como proceso autónomo, en el que “la ‘disposición’ de la planta se transformará en el problema prototípico de la arquitectura”. (11) Frente a la tradición vitrubiana que entendía la arquitectura como interpretación de la naturaleza y a sus órdenes como expresión visible de estas analogías (con los árboles, con el cuerpo humano, con el cosmos), la postura que Durand promueve desde las aulas de la recién creada École Centrale des Travaux Publics, antecesora de las escuelas politécnicas europeas, será la de una precisión dimensional y proporcional como base de independencia disciplinar alejada de cualquier simbolismo, resultando en un abandono del paradigma humanista y el nacimiento de un cierto determinismo propio de las pre-

tensiones de situar el aprendizaje de la arquitectura dentro de la formulación y transmisión del conocimiento científico propio del clima posterior a la Revolución Francesa (12). No se trata, en cualquier caso, de recuperar nostálgicamente la condición autorreferente que la arquitectura tanta veces reclamó, sino de reconocer la recurrencia de muchas de las herramientas asociadas a esta condición y actualizar su utilidad y su efectividad en un contexto contemporáneo.

Cuando contemplamos el video con el que SANAA (Sejima y Nishizawa) ha acompañado la presentación de su Teatro y Centro Cultural en Almere, en diferentes exposiciones durante estos últimos años, podemos comprobar la interpretación de estas ideas a través de los mecanismos de trabajo actuales: el proyecto se dibuja ante nuestros ojos, que contemplan una película que proyecta exclusivamente lo que va apareciendo en la pantalla de un ordenador, mientras se da forma a la planta del edificio. Una mano invisible va troceando y troceando fragmentos de un cuadrado base mediante líneas negras sobre un fondo blanco, rotulando inmediatamente después, el uso asignado a cada uno de esos fragmentos rectangulares, inicialmente genéricos, en lo que parece un manifiesto de la técnica de la subdivisión de un cuadrado como metodología. Algo equivalente se puede apreciar en el proceso que experimenta la planta del Glass Pavillion de Toledo, Ohio. En este caso también entra en juego el espacio intersticial entre los cuadrados principales, en una inversión o vaciado del tradicional *poché*, el espacio muerto inservible que quedaba entre las paredes interiores y exteriores de los edificios neoclásicos.

Anthony Vidler definió en 1977 la ‘tercera tipología’ como un paradigma que venía a sustituir a una primera tipología del siglo XVIII, imitativa de la naturaleza, enraizada en Laugier, y a una segunda tipología del siglo XIX, propia de la Revolución Industrial y que aspiraba a fundamentar la arquitectura en los propios procesos de producción. En estas dos tipologías “la arquitectura, hecha por el hombre se comparaba y se legitimizaba por otra ‘naturaleza’ fuera de sí misma”. (13) Es decir, estas tipologías adquirirían un sentido cultural antes que un sentido práctico, ocupaban un lugar en un sistema de valores antes que nada simbólico, algo que entre otros también iba a argumentar contemporáneamente a Vidler el crítico Reyner Banham. En la ‘tercera tipología’ no existía ningún intento de validación. Los elementos compositivos, los edificios y los espacios urbanos “se refieren solamente a su propia naturaleza como elementos arquitectónicos, y sus geometrías no son científicas ni técnicas, sino esencialmente arquitectónicas”. (14)

Vidler hablará de la ciudad como modelo para esta nueva tipología, pero manifestará su alejamiento de cualquier recuperación nostálgica o romántica. En cambio, ofrecerá un grado de libertad a adquirir en tanto en cuanto las condiciones de invención de objetos y medioambientes no incluyen necesariamente una afirmación unitaria de encaje entre forma y uso, estableciéndose otro tipo de legitimización de las operaciones en su relación con los tejidos urbanos existentes o en su dimensión política. Es decir, la tercera tipología no alude a ninguno de los paradigmas aceptados de validación (clásicos o modernos), y encuentra su validación propia en la aplicación de mecanismos disciplinares y en su efecto urbano y social. Una especie de post-funcionalismo, tal y como declaraba Peter Eisenman en la introducción al texto. Algo por tanto de ‘tercera tipología’ tendrán aquellas arquitecturas que no den cuenta más que de ellas mismas, que no trabajen a partir de ninguna realidad alusiva (hacia el pasado o hacia el futuro) y cuyas

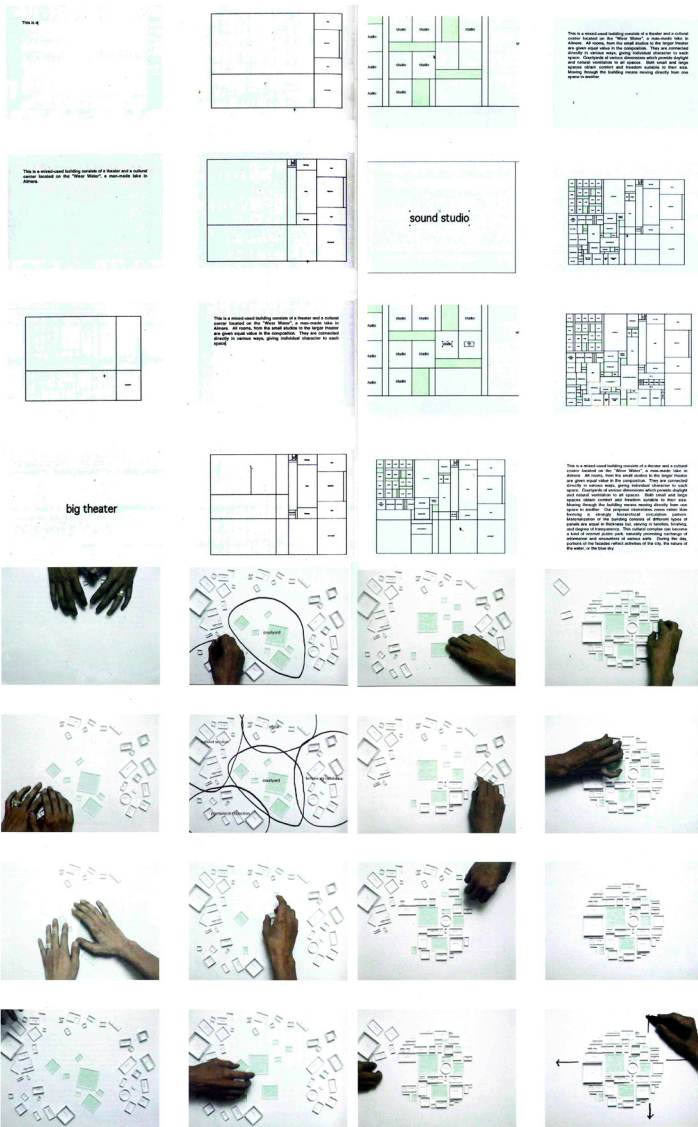


Fig. 10. SANAA (Sejima, K. y Nishizawa, R.): Glass Pavilion, Toledo, Ohio, 2001. Fases de evolución del proyecto en planta.

Fig. 11. SANAA (Sejima, K. y Nishizawa, R.): Museo de Kanazawa, 1999. Fotogramas de generación de la planta.

organizaciones espaciales busquen un efecto sobre el comportamiento y el uso manejando unos recursos disciplinares mínimos y en cierta medida, atemporales, tales como la organización de rectángulos genéricos en forma de fragmentos de espacio, paredes, muros, divisiones y puertas conectando estos fragmentos, etc.

En otros textos, y al describir la función revolucionaria de Durand, Vidler hablará de la 'producción de tipos' como ataque a la triada vitruviana de firmeza, belleza y utilidad y de la toma de conciencia por parte del teórico francés, de la absoluta relatividad de estas operaciones en su capacidad de proliferación. Por tanto, la producción de tipos actuando como dispositivo generador de posibilidades, invirtiendo la condición teóricamente finalista de la idea de tipo. La idea de producir un 'dispositivo', generado por manipulación de la 'disposición' de elementos será el objetivo declarado por Dominique Perrault para describir la búsqueda que se produce durante su proceso de trabajo. La obtención cuanto antes de un 'dispositivo' supone

acelerar pasos del proceso para poder verificar con urgencia la validez y la capacidad de respuesta (a un lugar, a un programa) de ese dispositivo. Dispositivo para Perrault será, por tanto, una colocación básica, inmediata e intuitiva de los elementos para poder ejercer sobre éstos una evaluación de su efectividad común como proyecto frente a aquellas técnicas, también contemporáneas, que necesitan informar de datos previos procedentes del exterior; un proceso acumulativo que acaba dando forma a un proyecto por 'desbordado' de información trans-disciplinar.

La arquitectura de Sejima y Nishizawa cumple con muchas de estas aspiraciones y su declarada vocación de neutralidad, seguramente funcione en dos caminos complementarios: por un lado abriendo posibilidades de uso, apropiación e interpretación para el habitante y por otro reivindicando un grado cero de las herramientas disciplinares, donde mediante un empleo sofisticado de mecanismos elementales se demuestre un efecto ampliado a través de la 'performatividad' de los espacios, de su capacidad de generar acciones y reacciones.

Ábalos & Herreros realizarán un experimento equivalente a éstos en la Casa Mora, un proyecto en cuya memoria se hace referencia explícita a esa especie de tercera vía que explicaba Vidler, alejada de códigos figurativos y esquemas tanto de planta libre como de pasillos y habitaciones, es decir, esquemas modernos o pre-modernos. La matriz de habitaciones se considera liberada de estas connotaciones y del determinismo circulatorio o de uso de una estructura generada de forma 'funcional'. Al explicar el proyecto, se hablará de una condición laberíntica en los recorridos propuestos y de una reducción en la modulación dimensional, los tamaños de habitaciones, la planta (un simple rectángulo) y la sección, de altura única salvo por dos lucernarios. Una reducción, en palabras de los autores, destinada a facilitar la simplificación (de diseño, de proceso constructivo) e incrementar la intensidad (de percepción, de uso y de capacidad de apropiación subjetiva por parte del usuario de elementos y espacios genéricos); "por un lado disponemos sólo de los objetos de la casa con los que jugar y, por el otro, tenemos dos tipos de habitaciones. Entonces empezamos a organizarlas de un modo muy sencillo y compacto. La idea era proyectar la casa como una colección de habitaciones y objetos repetitivos y disponerlos de modo que consigamos diferentes situaciones, diferentes relaciones con la luz y diferentes flujos y movimientos a su través". (15) Variaciones e intensificación de los efectos a partir de una reducción de elementos en interacción local. El sistema de objetos subjetivando, la ocupación de una disposición espacial tipo tal y como, sobre una planta libre, ocurre en la Mediateca de Sendai de Toyo Ito.

De la puerta de Duchamp a las sillas de Sejima y Nishizawa: los arquitectos japoneses disponen un paisaje de sillas idénticas desperdigadas en una habitación. Al ocuparse, esta disposición facilita relaciones entre las personas sentadas. Define unas distancias, acota un espacio; se producen proximidades, alejamientos, etc. Se cierra el círculo: la puerta de Duchamp era un elemento móvil sobre dos agujeros en dos paredes que generaba efectos impredecibles en un espacio matricial. En un espacio vectorial casi virtual, la pared como elemento ordenador ha perdido presencia, ya no es necesaria, y personas y muebles juegan un papel equivalente al de las antiguas estancias.

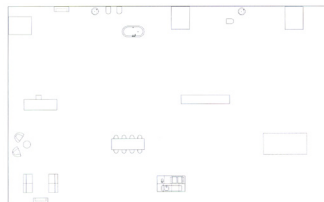
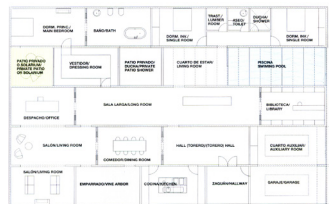


Fig. 12. Ábalos & Herreros: Casa Mora, 2003. Posibilidades de uso.

Fig. 12. Ábalos & Herreros: Casa Mora, 2003. Planta.

Fig. 13. SANAA (Sejima, K. y Nishizawa, R.): Estudio de colocación de sillas en un parque.

NOTAS

1. DE DUBE, Thierry. *Kant after Duchamp*. Cambridge: The MIT Press, October Books, 1996. 377 p.
2. RAMÍREZ, Juan Antonio. *Duchamp, el amor y la muerte, incluso*. Madrid: Siruela, 1994. 187 p.
3. Vid: EVANS, Robin. 'Figures, Doors and Passages'. En: *Translations from Drawing to Building and other Essays*. Cambridge: Paidós Ibérica, The MIT Press, 1997.
4. Vid: FOUCAULT, Michel. 'Las Meninas'. En: *Las Palabras y las Cosas*. Buenos Aires: Siglo XXI, 2002.
5. Vid: BROWN, Jonathan. *Velázquez, Pintor y Cortesano*. Madrid: Alianza Editorial, 1992.
6. Vid: JUÁREZ, Antonio: 'Cajas, dados, naipes, ...'. *Via Arquitectura*. 2000, n. 3. COACV.
7. RONNER, Heinz; SHARAD, Jhaveri (ed.): *Louis I. Kahn, Complete Works 1935-1974*. Zúrich: Birkhäuser. 72 p.
8. *Ibidem*. 70 p.
9. Vid: PRICE, Cedric. 'Generator'. En: *Works II (The Square Book)*. Londres: Wiley-Academy, 1984. Vid: FURTADO, Gonçalo. 'Generator and beyond. Encounters of Cedric Price and John Frazer'. Bartlett-University College of London, 2007. [Tesis Doctoral].
10. RONNER, Heinz; SHARAD, Jhaveri (ed.): *Louis I. Kahn. Complete Works 1935-1974*. Zúrich: Birkhäuser, 79 p.
11. PÉREZ-GÓMEZ, Alberto. *Architecture and the Crisis of Modern Science*. Cambridge: The MIT Press, 1983.
12. PICON, Antoine: 'From Poetry of Art to Method: The Theory of Jean-Nicolas Louis Durand'. Introducción a la traducción inglesa de DURAND, Jean Nicolas Louis. *Précis des leçons d'architecture données à l'École Polytechnique de 1802-1805*. Los Ángeles: Getty Research Institute, 2000.
13. VIDLER, Anthony. 'The Third Typology'. *Oppositions*. n. 7, (Fall 1976).
14. *Ibidem*.
15. ÁBALOS, Iñaki; HERREROS, Juan. 'Hans Ulrich Obrist entrevista a Ábalos y Herreros'. *Ábalos & Herreros*, 2G. n. 22. 129 p.

