

# Concursos de Arquitectura

---

El concurso como generador de conocimiento en la disciplina

Marcela Sarroca | Juan Carriquiry

Tutores: Alina del Castillo | Graciela Lamoglie  
Facultad de Arquitectura, UdelaR

Abril 2013

Esta tesina fue realizada dentro del marco de I+P (Investigación en Proyecto). Y es considerada por nosotros como una introducción a la investigación en proyecto. El presente trabajo plantea como tema a investigar el valor de **"el concurso de arquitectura"** dentro de la disciplina. Partimos de la hipótesis de que el concurso, y el debate que se genera a partir de éste, hacen un aporte de conocimiento trascendente en la arquitectura.

Los concursos son instancias de intercambio disciplinar de enorme valor. Y observamos a través del ejemplo concreto del concurso para la CAF, que estas instancias están siendo desaprovechadas dentro del ámbito académico. Hay una enorme cantidad de arquitectos planteando soluciones a un problema y a un sector de la ciudad y esto nunca trascendió en este ámbito más allá de una mesa redonda. Creemos que no existen instancias de debate que inciten a una reflexión sobre la práctica y los problemas proyectuales resueltos en los concursos.

## **HIPOTESIS/INTERROGANTES DE PARTIDA**

---

Basándonos en el concurso para la CAF, Montevideo 2012. Reconocemos que en 64 proyectos para un mismo edificio existe una gran variedad de soluciones para resolver los distintos "problemas" que plantea el concurso. Todos ellos enfocados desde diferentes puntos de vista. A partir de ello nos planteamos; ***¿Es es concurso un gran debate donde cada participante presenta su "manifiesto" a través de su proyecto? ¿Esta situación genera conocimiento específico de la disciplina?***

A partir de lo planteado previamente podemos resumir una única pregunta:

***¿Es el concurso, y su reflexión, una herramienta para la generación de conocimiento específico de la disciplina?***

## **OBJETIVOS GENERALES**

---

**Reconocer los diferentes aspectos en los que el concurso de arquitectura genera aportes significativos a la disciplina.**

## **OBJETIVOS PARTICULARES**

---

- 1 - Realizar una primera aproximación a la comprensión de las particularidades de la producción de conocimiento en las disciplinas de práctica proyectual.
- 2 - Reconocer la importancia del concurso de arquitectura desde la perspectiva de algunos profesionales que participaron del concurso CAF, a partir de una serie de entrevistas exploratorias que nos permitan centrar el tema.

## ESTRATEGIAS/METODOLOGÍA

---

La estrategia metodológica consta de dos partes:

1 - La elaboración de un **marco teórico** a partir de una indagación bibliográfica acerca de la especificidad de la producción de conocimientos en las disciplinas de práctica proyectual y su relación con el concurso.

2 - **Estudio de casos:** se toma como caso de estudio para esta primera aproximación al tema el concurso de la sede de la CAF. Para el estudio de casos se recurre a la revisión de fuentes documentales (bases del concurso, proyectos presentados, relatoría y debate) y la realización de una serie de entrevistas abiertas de carácter exploratorio a equipos que participaron del citado concurso.

Estas entrevistas permitieron una primera aproximación al tema desde la perspectiva de algunos concursantes, permitiendo identificar algunas líneas de interés para estructurar este trabajo y para plantear caminos de profundización a futuro.

También se entrevistó al Arq. Nery González en su calidad de teórico reconocido, para conversar sobre los concursos.

Las entrevistas realizadas, constan de 2 partes. La primera trata sobre el concurso de manera genérica, y la segunda profundiza estrictamente en el concurso para la CAF.

De estas entrevistas se desprenden una serie de ejes temáticos:

- 1- El concurso como institución.
- 2- El concurso como generador de debate, crítica y conocimiento en la disciplina.
- 3- Los temas problemas de mayor repercusión referidos al concurso para la CAF.
- 4- El concurso como generador de oportunidades profesionales y objetivos personales.

El ítem 4 no se desarrolla en el marco de esta tesina Finalmente se trabajó en el análisis y sistematización del material producido a partir de las entrevistas y su puesta en relación con el marco teórico previamente elaborado. Esto permitió desarrollar las reflexiones que componen la segunda parte de este trabajo.

La transcripción de las entrevistas completas integra el documento anexo.

## MARCO TEORICO

---

### LA GENERACIÓN DE CONOCIMIENTO EN EL PROYECTO

#### El Proyecto y la investigación.

Lo importante de investigar está en poder lograr generar conocimiento de manera tal que el mismo quede establecido para que otros lo aprehendan.

Se entiende que la investigación en el ámbito del diseño es algo relativamente reciente, en comparación con la investigación en la ciencia o artes. El diseño tiene su propia cultura intelectual, diferente a las demás.

Mientras la ciencia intenta responder preguntas de cómo son las cosas, el diseño se centra en pensar como las cosas podrían ser. Ambos se basan en el mundo físico.

*"El arte es una forma de conocimiento del mundo real (que podemos describir como formado por una infinitud de complejidades no inteligibles), al que intenta representar de manera abstracta. Para ello parte del principio de comunicabilidad de estas realidades construidas (complejidades no inteligibles) que no cree que todo pueda ser comunicable.*

*La ciencia en cambio, que trata de representar el mundo real por acumulación de construcción de realidades (complejidades inteligibles), parte del principio de objetivación de dichas complejidades inteligibles."*<sup>i</sup>

En el ámbito de las disciplinas proyectuales no existen metodologías establecidas, pues el diseño no trabaja con verdades absolutas, no es objetivo ni racional a diferencia de la ciencia. El diseñar se basa en la reflexión y la subjetividad, en la imaginación y la práctica.

Nigel Cross establece tres categorías a estudiar para la generación de conocimiento en disciplinas proyectuales: las personas, los procesos y los productos. En cuanto al estudio de las personas, propone profundizar en como estas aprenden a desarrollar y perfeccionar la capacidad de diseñar. En los procesos entiende que es necesario profundizar en las técnicas utilizadas. Y reconoce que la importancia de estudiar los productos radica en que continuamente al proyectar se toman como referencia proyectos existentes. Cuanto mayor sea el conocimiento de proyectos, mayor será la capacidad de resolver los problemas que se enfrentan a la hora de proyectar.

## El Proyecto y el Proceso

"El conocimiento es la facultad de juzgar"<sup>ii</sup>

El proyecto siempre estará influenciado por elementos internos y externos. Desde el cliente, las normativas, los intereses políticos hasta las propias inclinaciones del proyectista hacia una forma buscada (influenciado por otros arquitectos, artistas o referentes). Proyectar es una actividad creativa, una oportunidad para resolver un problema planteado que va a ser único. Cada proyecto es diferente y no existe una solución universal que se pueda aplicar. Cuanto mayor sea el desarrollo del oficio y mas bagaje arquitectónico se obtenga, mayor será la habilidad para resolver los problemas que surgen durante el proceso de proyecto.

En el mundo actual, de continuos cambios, el proyectista tiene preocupaciones por la inestabilidad cultural, económica y social en la que vive. La dinámica de proyectar está en constante desarrollo y siempre va tras nuevas búsquedas. El arquitecto se acostumbra a trabajar con estas múltiples variables, por lo tanto siempre está investigando y profundizando en ellas. La arquitectura no es una disciplina aislada pues depende de su contexto.

El conocimiento en proyecto puede generarse a través del estudio o la mirada de otros proyectos tomados como ejemplos. Estos son utilizados como base para poder proyectar. Las propuestas del concurso en su conjunto pueden generar un contenido que podría transformarse en conocimiento si se explora la manera correcta de poder transmitirlo a otros individuos además de los participantes.

Según Ziesel (1984) el proceso de proyecto tiene dos características fundamentales. La primera de ellas entiende que el proyecto consiste en tres actividades elementales; imaginar, representar y testear.

La segunda identifica dos tipos de información, el catalizador heurístico en el caso de la imaginación y el cuerpo de conocimientos en el caso del testeo.

Los proyectistas se basan en informaciones tanto para decidir cómo pueden ser las cosas como para saber si esas cosas podrían funcionar correctamente. Por lo tanto, el acto de proyectar puede ser considerado un tipo de investigación.

El proyecto es más que una idea en la imaginación del proyectista. Es el estudio de un problema que la traerá nuevas cuestiones que resolverá de manera subjetiva según su criterio. Nunca habrá un único problema claramente establecido. Ni una solución estática y definitiva. Los problemas y soluciones no son independientes sino que tienen una relación dinámica.

No existe un cuerpo de conocimientos específico y definido para desarrollar el proyecto de forma correcta. El conocimiento de discursos de la arquitectura así como de técnicas constructivas no es suficiente para poder realizar un buen proyecto.

Según Lawson (2011), una de las particularidades del proceso de proyecto es que el problema a resolver nunca está totalmente definido *a priori*. La comprensión del problema es un proceso que se desarrolla simultáneamente a partir de la búsqueda de

soluciones. No existe una etapa de análisis previa y distinta de una etapa posterior de síntesis sino que ambos procesos se desarrollan simultáneamente y se alimentan mutuamente.

Desde el concurso, habrá tantas soluciones como proyectos. De esta manera se obtienen variadas respuestas a un problema base. Y muchas más soluciones a problemas que cada proyectista se fue planteando.

### **El Proyecto y la Reflexión (práctica y teoría)**

*"We should draw a distinction between works of practice and works of research. I do not see how normal works of practice can be regarded as works of research. The whole point of doing research is to extract reliable knowledge from either the natural or artificial world and to make that knowledge available to others in re-usable form. This does not mean that works of design practice must be wholly excluded from design research, but it does mean that, to qualify as research, there must be reflection by the practitioner on the work, and communication of some re-usable results from that reflection"<sup>iii</sup>*

*"Yo creo que (el concurso) no es una instancia de generación de conocimiento. Creo que lo que se genera después, la reflexión que se genera después, es la que aporta conocimiento... Ver en perspectiva que es, lo que 10 tipos observan en una misma situación urbana y dan 10 distintas respuestas al mismo problema. Termina construyéndose una y comprobándose si estaba bien o estaba mal... esa es una de las reflexiones que se debe hacer y que no se hace en el marco de ningún concurso a posteriori."*

Héctor Berio

Entrevista realizada en el marco de esta tesina.

En la búsqueda de soluciones a un problema específico surgen una multiplicidad de aristas que no estaban explicitadas inicialmente. Es en esta producción múltiple donde encontramos un conocimiento más amplio del problema inicialmente abordado. El concurso no genera conocimiento por sí solo. Es necesario que se llegue al debate de las propuestas para que el conocimiento exista y sea transmisible.

## **ESTUDIO DE CASO: EL CONCURSO PARA LA SEDE DE LA CAF. Reflexiones a partir de una serie de entrevistas realizadas a profesionales vinculados al concurso.**

En el marco de este estudio fueron entrevistados los arquitectos Hector Berio, Marcelo Bednarik, Carlos Labat, Mauricio López, Soledad Patiño, Pierino Porta, Nicolas Scioscia y Ulises Torrado. La selección de los entrevistados incluyó al equipo ganador y otros equipos premiados. La condición docente de la mayoría de los entrevistados obedece a la suposición de que ésta podría implicar una reflexión sobre el tema de un orden diferente al generado en la práctica profesional.

También se entrevistó al Arq. Nery González en su calidad de teórico reconocido, para conversar sobre la importancia del concurso como institución.

Las transcripciones autorizadas de las entrevistas se encuentran en el documento anexo.

Las reflexiones que siguen surgen de relacionar el material de las entrevistas con el marco teórico elaborado en la primera parte.

### **1 - EL CONCURSO COMO INSTITUCIÓN.**

La arquitectura es una disciplina que está fuertemente ligada a su contexto. Por lo tanto en los procesos proyectuales existen una infinidad de variantes que influyen en las definiciones del proyecto.

Los concursos proponen oportunidades de variadas escalas y temáticas. Plantean un tema problema base, el cual desencadenara nuevos problemas a resolver a lo largo del proceso.

Cada proyecto tendrá sus propios problemas a resolver, por lo tanto no se puede establecer una metodología única aplicable a todos ellos. Además cada proceso es individual y subjetivo, y siempre habrá tantas soluciones como equipos de proyecto.

#### **El Concurso y su organización**

Dentro de la organización del concurso siempre se cuenta con un dato fijo, que son las bases. No se discute lo que se va hacer sino como se va a hacer. Como se resolverá el problema planteado. Seleccionándose luego la mejor propuesta según un jurado compuesto mayormente por arquitectos, que representan entre otros al comitente y a los participantes.

Se pueden reconocer dentro de la organización tres integrantes base. El comitente, el jurado y los participantes. Es importante que estos tres mantengan un grado de compromiso y profesionalidad tal que asegure la concreción de un buen proyecto.

*"La interacción armónica de "los genes de los tres padres", no es cosa de todos los días(...)comitente bien asesorado y cumplidor de sus obligaciones, (...) arquitectos sensibles y con notorio dominio de su oficio, y jurado con inteligencia para discernir la mejor opción."*

Arq. Nery Gozalez

Entrevista realizada en el marco de esta tesina. ANEXO

## **El Estado y el Concurso**

Los temas de los concursos públicos coinciden la mayoría de las veces con las Políticas del Estado. Pueden ser hospitales, bancos nacionales o propuestas de renovación de las instituciones. La influencia de este factor es una determinante a la hora de resolver el tema problema.

El cómo se resuelve, o cómo la disciplina lo interpreta se refleja en los productos del concurso. Por lo tanto las entregas son un corte en el tiempo que reflejan determinadas maneras de abarcar soluciones en un contexto concreto. A partir de esto, el concurso es testimonio fundamental para la construcción de la teoría de la arquitectura.

## **El mercado y los concursos**

En nuestro país es difícil llegar a determinada escala de proyectos si no es a través de los concursos. El mercado actualmente influye en los concursos por invitación a través de la búsqueda de competencia de arquitectos representados por una marca. Pretendiendo obtener un proyecto de mayor impacto y reconocimiento.

El concurso que mantiene el anonimato es un medio de trasvasamiento generacional, que hace posible el desarrollo de jóvenes profesionales a partir de su oficio y no de su curriculum o vínculos personales.

Estas son instancias de oportunidad para el desarrollo profesional de los arquitectos, no solo en el campo económico o el reconocimiento. El concurso es también considerado una herramienta para desarrollar el oficio. Permite estudiar y abarcar proyectos de diferentes escalas y profundizar en temas urbanos.

*"...Es un espacio de libertad en el que uno hace, y a la vez es un ensayo de lo que uno está pensando."*

Arq. Soledad Patiño

Entrevista realizada en el marco de esta tesina. ANEXO

El concurso promueve las reflexiones sobre la práctica, que deberían de ser potenciadas para poder hacerlas trascender más allá de la instancia del concurso. Si esto ocurre, se podría establecer que el concurso es un generador de conocimiento en la disciplina.



## 2- EL CONCURSO COMO GENERADOR DE DEBATE, CRÍTICA Y CONOCIMIENTO DISCIPLINAR

El concurso dentro de la arquitectura tiene un gran valor. No solo porque puede ser una instancia de generación de conocimiento para la disciplina, si no porque además es la oportunidad más democrática para los arquitectos de construir ciudad. La mayoría de los concursos abiertos llaman al proyecto de edificios públicos o intervenciones en la ciudad. En general se plantean como proyectos con compromisos urbanos de gran importancia. Ya sea porque se busca revalorizar o dinamizar una zona o porque se propone trabajar sobre edificios emblemáticos.

Como aporte a la construcción del conocimiento en la disciplina, el concurso genera un ámbito de producción arquitectónica que implica una reflexión sobre uno o varios temas. Favoreciendo un ámbito de intercambio y debate.

En la arquitectura, se trabaja en equipo de diseños por lo general cerrados y que no comparten sus prácticas proyectuales de manera global. Como si lo hacen los equipos de científicos en su disciplina.

La creación del conocimiento en el diseño utiliza la práctica de proyecto como medio para llegar a producirlo. Considerando al concurso como condensador de proyectos, este es reconocido como una posible fuente de conocimiento que debe de ser explorada.

*"el diseño como práctica no constituye investigación sin la reflexión sobre los resultados de esa práctica."*<sup>iv</sup>

### **La crítica y el concurso: la generación de conocimiento**

---

El proyecto comunica una idea, una postura. El concurso es un ámbito donde quienes participan se miran y pueden ser vistos. Y donde aquellos que están por fuera entienden que es lo que la disciplina está pensando.

La producción generada a partir de un concurso da una idea del estado del arte en la disciplina y contiene críticas vinculadas a la situación actual. Son una documentación válida de un momento de pensamiento en la arquitectura.

Las soluciones que se buscan en los proyectos son analizadas desde la crítica por otros arquitectos. La discusión intelectual sobre proyectos también genera conocimiento pues implica estudiar y entender la resolución de un problema.

Siguiendo el razonamiento de Nigel Cross citado en relación a la reflexión sobre las prácticas, se entiende que la reflexión crítica es condición necesaria para que la riqueza de la producción proyectual implicada en un concurso pueda derivar en un conocimiento explícito, comunicable y transferible.

*"Un concurso te obliga a enfrentarte a problemáticas y desarrollar soluciones y a interrogarte a vos mismo sobre si lo que vos estás haciendo está bien o está mal. Con lo que vos estas convencido o no, con estos dilemas morales, económicos, un*

*montón de categorías que se empiezan a entrecruzar y que empiezan a forjar una opinión, yo creo que los concursos son opiniones."*

Arq. Mauricio López, Estudio MAMM  
Entrevista realizada en el marco de esta tesina. ANEXO

*"Uno a través del concurso quiere decir cosas sobre la arquitectura y también hay que aprovechar la única oportunidad que hay de crítica arquitectónica, es decir que el concurso debe ser de las posibilidades de crítica más importantes que se pueden generar, para justamente poner en contraposición la propuesta de cada uno."*

Arq. Ulises Torrado  
Entrevista realizada en el marco de esta tesina.

Si las propuestas son opiniones y los proyectos permiten expresar el posicionamiento de los arquitectos sobre un tema. Indiscutiblemente la superposición de todas las propuestas debería ser obligatoria para explotar esta cualidad tanto dentro como fuera del ámbito académico. Hablar de arquitectura, generar ese espacio, es algo que se debería de fomentar.

o

*"En términos más generales y abstractos un conocimiento en ADU (arquitectura, diseño y urbanismo) es un constructo que alguien produce e informa a la comunidad de sus pares para ser aceptado rechazado, o aceptado y utilizado, o incluso ignorado. Pero lo más específico de este conocimiento se produce cuando éste se manifiesta a nivel bi o tridimensional mediante formas habitables, o utilizables, o comunicativas, disciplinalmente significativas."*<sup>v</sup>

*"La profesión creo que tiene mucho dentro de lo disciplinar de estar intercambiando ideas y formas de entender determinados aspectos, no solo de la arquitectura sino de distinta índole que en la vida profesional lo desarrollamos muchísimo. Pero cuando lo volcás en un concurso sale la parte más sensible de por dónde te interesa desarrollar tu propia arquitectura."*

Arq. Carlos Labat, estudio LAPS  
Entrevista realizada en el marco de esta tesina. ANEXO

*"...si admitimos, en un principio, que un concurso es una actitud de crítica disciplinar, tiene que construirse una idea, y el problema del concurso es construir una idea."*

Ulises Torrado

---

### **3 - LOS TEMAS PROBLEMAS DE MAYOR REPERCUSIÓN REFERIDOS AL CONCURSO PARA LA CAF.**

En el caso específico del concurso para la sede de la CAF se tomaron diferentes posturas con respecto a los temas planteados en el concurso. Uno de los temas que generó mayor discusión fue la conservación o no del edificio existente, el Mercado Central. A partir de las entrevistas, se desprenden una variedad de opiniones en torno a este tema, que se reflejan en los productos finales.

En las bases del concurso se establece la existencia de un edificio en el predio, con grado de protección patrimonial 2, pero es decisión del proyectista conservarla o no en el proyecto. Esta situación abre la posibilidad para que los arquitectos proyectistas se expresen con respecto al tema del patrimonio. Los participantes del concurso tienen la oportunidad de dar su opinión a través del proyecto.

Encontrar diferentes miradas sobre el tema, a veces muy contradictorias, en 5 equipos entrevistados, de los 64 que se presentaron al concurso, nos hace pensar que el espectro de opiniones es muy amplio. Esto a su vez se ve reflejado en los productos finales del concurso.

*"...la primera cosa que había que discutir era si valía la pena demoler el edificio existente o no. Ahí hubo una cantidad de reflexiones previas a tomar la decisión de demolerlo, pero lo que más nos convenció fue lo económico, la ecuación cerraba frente a las demandas de estacionamiento y excavación que el proyecto requería."*

*"Un edificio de ese porte (refiriéndose al nuevo edificio de la CAF), frente a un edificio que ya cumplió su ciclo y que no tiene demasiado interés histórico en sí..... Porque el interés histórico lo tenía el conjunto que nunca fue. Lo que conocemos hoy fue una propuesta mutilada.... La propuesta incorporaba una parte reciclada (refiriéndose a la imagen del proyecto original) que mantenía la alineación de la calle del Solís, y esto era una parte de la "U" que abrazaba el volumen del nuevo mercado y armaba una cosa totalmente distinta. Y además, no ingenuamente, resolvía un encuentro de tramas muy complejo, pero cuando se hace el nuevo volumen se decide demoler aquello. Entonces quedo un edificio huérfano de la propuesta original, bastante bien diseñado que nos acostumbramos a ver."*

Héctor Berio

*"Para nosotros, ese aparato valor patrimonial no tiene ninguno. Absolutamente ninguno. Tal es así que casi todos lo esconden, lo tocan, lo deshacen. No es comparable si quiera con el valor patrimonial del lugar, y en la propuesta que hicimos nosotros era fundamental el lugar."*

Ulises Torrado

*"Hay proyectos que dicen que lo utilizan, pero en realidad le cambian totalmente las características del objeto, lo único que mantienen es la modulación. Nosotros*

*tratamos de indagar en eso. Decir yo tengo este soporte, indagando en sus lógicas, que van más allá de la modulación."*

*"Para nosotros tenía valor (refiriéndose a la estructura existente), por ejemplo porque es muy difícil que te encuentres con un edificio que tenga esas proporciones. Yo tengo una cosa que tiene 40 x 50 y 3,50 de altura (metros). Y que vos a la vez puedas mirarlo de corrido, que lo entiendas como una unidad entera. Para nosotros eso tenía un valor. Vos en esta facultad no podés percibir de continuo 40 x 50 (metros)."*

Arq. Soledad Patiño

*"En particular este concurso te ponían ese "cacharro" ahí en el medio y te decían que era patrimonio grado 2. Después de decían "pero se puede demoler". Entonces te dejaban tomar la decisión. Es como mover la carta debajo de un castillo de naipes. Si la movés se cae, pero capaz que no se cae."*

*"Si lo dejabas, tenías una carrera medio ganada. Tenes una estructura hecha, no tenes que construir todo eso ni lo tenes que tirar abajo"*

Mauricio López, Estudio MAAM

*"Dentro de los que no tiraron por ejemplo, fue bastante evidente que hubo distintas opciones de por qué no hacerlo. O sea es incomparable nuestra propuesta con la del Loro Pintos. El creo que tuvo una interpretación del lugar, del locus, del edificio existente, de las pre-pre-existencias que nosotros no las incorporamos tan fuertemente al proyecto. Para nosotros contó más el valor patrimonial de lo construido que de la propia arquitectura del edificio de Monestier."*

Entrevista a Carlos Labat, estudio LAPS

*"Desde nuestra valoración, si había un proyecto que fuera bueno conservando el edificio, iba a ser mejor que cualquiera que lo tirara. Esto fue una interpretación nuestra, a la cual se llegó después de muchos debates."*

Pierino Porta, de estudio LAPS

### **Los proyectos como pensamiento de un momento histórico.**

La recopilación de la producción de los concursos es una documentación que da cuenta de un momento de pensamiento en la arquitectura. Es la superposición de estos productos lo que nos permite visualizar el estado de la disciplina dentro de un marco espacio-temporal particular.

Cabe referirse a lo que sucede con el concurso de la casa de arquitectura rifa. Se creó un espacio en la web donde aparecen todos los ganadores a través de los años. Este es un claro testimonio de cómo la arquitectura fue adaptándose y modificándose a lo largo del tiempo.

Basándonos en el concurso para la CAF, 2012. En este se presentaron 64 proyectos propuestos por arquitectos nacionales, que tocaban temas de gran relevancia como la relación urbana, el valor patrimonial del edificio existente o la imagen de una institución. Y dentro de los proyectos hubo variadas respuestas y maneras de definir estos temas. Los productos finales generan una información consistente que refleja el pensamiento arquitectónico contemporáneo en nuestro país.

*"Desde el inicio del siglo XX hubo concursos que son referentes fuertes de una práctica ya afirmada entre nosotros (a pesar de sus problemas...). El primero en 1904, el Palacio Legislativo, muestra como el concurso es indisociable del contexto social en que se inserta. Y este es uno de sus valores. Nada asegura que el mecanismo del concurso aporte un mejor proyecto que un concurso por invitación o una obra adjudicada directamente. Lo que es claro es que su resultado es representativo del estado del arte y del imaginario colectivo en ese momento. Si asumimos como buena esa condición, lo que hoy se está desaprovechando es la posibilidad de abrir una reflexión crítica sobre cada instancia concreta (una inmejorable oportunidad para seguir aprendiendo juntos)..."*

Arq. Nery Gonzalez

### **Los procesos y los productos**

En el concurso para la sede de la CAF, se presentaron 64 proyectos. A partir de las entrevistas a 8 arquitectos proyectistas que participaron en este, reconocimos que la importancia que cada grupo de proyecto le daba a los distintos "problemas" a resolver era diferente. Cada grupo de trabajo construye su propio problema a resolver a partir de las bases y de las herramientas propias de los integrantes del grupo.

En este concurso los temas a los que se le dio mayor importancia fueron: la relación del edificio con la ciudad, el patrimonio, el espacio público, la diversidad programática y la imagen institucional. Pero no todos los grupos de trabajo le dan la misma validez a cada uno de los temas.

La construcción del problema, que es uno de los primeros pasos del proceso, ya genera diferencias entre los grupos de trabajo.

El conocimiento y las habilidades personales de los integrantes del grupo, adquiridos previamente, es otro de los puntos en donde se generan diferencias entre los distintos grupos de trabajo. Los participantes difieren ampliamente en edades, formación y experiencia. Aparte, hay gran diversidad en la conformación de los grupos.

Otro elemento que condiciona el producto final es la forma de trabajo. Reconocemos diversas formas de trabajo en los grupos entrevistados. Desde equipos en los que uno toma las decisiones hasta equipos en los que todas las decisiones se discuten con todos los integrantes.

Resumiendo, reconocemos 3 puntos que condicionan el producto final. El **conocimiento y las habilidades** de los integrantes y la **forma de trabajo** del grupo que condicionan el proceso de proyecto que se inicia en la **construcción del problema**.

Consideramos que una investigación basada en el análisis de estos tres puntos en cada proceso de proyecto, y la reflexión sobre estos, puede generar una idea básica de cómo se dieron los procesos proyectuales que culminaron en las entregas finales.

Teniendo a la luz como se dieron los distintos procesos proyectuales y también los productos finales (entregas), se puede analizar cualitativamente la información, detectando como inciden las distintas variables del proceso de proyecto en el producto final.

### **El estudio de los productos como fuente de conocimiento**

Algunos de los conocimientos aislados propios de una obra se podrían generalizar, como ocurre en el conocimiento científico, siempre y cuando se admita su instrumentalidad. Para que en su utilización éstos puedan ser re significados, adaptándolos al contexto de una obra nueva.

Las concentraciones de proyectos generadas a través del concurso pueden ser utilizadas como una biblioteca para ser consultada. Y esto aporta al desarrollo profesional del arquitecto.

Aparte del análisis de los procesos, consideramos que existe otro punto a investigar: La diversidad de soluciones.

Cada proyecto resuelve la problemática planteada de una manera distinta. En el concurso para la sede de la CAF reconocemos que los distintos "problemas" principales a resolver tienen distintas soluciones.

Si analizamos el conjunto de propuestas presentadas por cada grupo de trabajo, obtenemos diversas soluciones a un mismo problema. Se genera así un espectro de soluciones comparables, siendo probable la síntesis de esta información para su futura transmisión.

---

<sup>i</sup> SARQUIS, Jorge. Producción de conocimiento en Arquitectura, Diseño y Urbanismo. (FADU-UBA) 2008

<sup>ii</sup> KANT, Immanuel. El juicio critico

<sup>iii</sup> CROSS, Nigel. "Design Research: A Disciplined Conversation", Design Issues, Volume 15, Number 2, 1999

<sup>iv</sup> CROSS, Nigel. "Designerly Ways of Knowing: Design Discipline versus Design Science"

<sup>v</sup> SARQUIS, Jorge. Producción de conocimiento en Arquitectura, Diseño y Urbanismo. (FADU-UBA) 2008

---

#### **BIBLIOGRAFIA:**

BRANDÃO, Otavio; CURTISS Silvano. Proyecto, arquitectura, conocimiento e investigación.

CROSS, Nigel. Design research: A disciplined conversation

CROSS, Nigel. Formas de conocimiento del diseñador. Disciplina del diseño versus Ciencia del diseño

FOQUE, Richard. Building Knowledge in Architecture. Bélgica, 2010

FOQUE, Richard. Construyendo Conocimiento de Diseño.

SARQUIS, Jorge. Producción de conocimiento en arquitectura diseño y urbanismo. FADU-UBA, 2008.