



+ *summa*  
94

VIVIENDA COLECTIVA  
ARGENTINA | ESPAÑA | MÉXICO | SUIZA

ISSN 1137-8832  
[www.revistasumma.com](http://www.revistasumma.com)



<b>2</b>	<b>CONTENTS</b>
	■ <b>VIVIENDA COLECTIVA</b>
<b>4</b>	<b>PROA A LA CIUDAD</b> Edificio Gernika en Córdoba, Argentina. MIGUEL ÁNGEL ROCA, ARQ.
<b>12</b>	<b>MIRADORES EN ESQUINA</b> Edificio Brown en Rosario, Argentina. GERARDO CAVALLERO, ARQ.
	■ <b>TEXTOS</b>
<b>20</b>	<b>EL RETORNO DEL COLLAGE</b> <i>Por Lucas Peries</i> Sobre la técnica del collage en el diseño del paisaje arquitectónico
	■ <b>VIVIENDA COLECTIVA</b>
<b>24</b>	<b>DIFERENCIA Y REPETICIÓN</b> Diez ateliers para artistas en Córdoba, Argentina. LUCIO MORINI ARQUITECTOS - GGMPU - GRAMÁTICA MORINI/PISANI/URTUBEY ARQUITECTOS
<b>34</b>	<b>DIAGONALES CONECTORAS</b> Edificio CB29 en Morella, México. DEREK DELLEKAMP ARQUITECTO
<b>40</b>	<b>IDENTIDAD EN TRÁNSITO</b> Viviendas en Puerto Pirámides, Argentina. MICHAELA CANOSA, ARQUITECTA
<b>46</b>	<b>VERSIÓN SUBURBANA</b> Conjunto de viviendas en San Fernando, Pcia. de Buenos Aires, Argentina. MOSCATO Y SCHERE ARQUITECTOS
<b>52</b>	<b>RÍO CODICIADO</b> <i>Por Axel Simon</i> Casa para cuatro familias en Uerikon, Suiza. JENS STUDER, ARQUITECTO
<b>58</b>	<b>VIVIENDA, CINE Y BISTRÓ</b> <i>Por Axel Simon</i> Edificio RiffRaff. MARCEL MEILL, MARKUS PETER, ZENO VOGEL, TOBIAS WIESER (ZÜRICH) Y ASTRID STAUFFER & THOMAS HASLER (FRAUENFELD)
<b>66</b>	<b>CONTEXTO Y NEUTRALIDAD</b> Bloque de viviendas y locales comerciales en Guadalajara, España. LLPS ARQUITECTOS
	■ <b>ENSAYOS</b>
<b>70</b>	<b>ARQUITECTURA DE PROPOSICIÓN Y ARQUITECTURA DE PRODUCCIÓN</b> <i>Por Fernando Diez</i>
	■ <b>VIVIENDA COLECTIVA</b>
<b>80</b>	<b>PRODUCTO DEL LUGAR</b> "Colombres y Las Casas" y "Cabot 1721" en Buenos Aires, Argentina. MOLINA ZINI ARQUITECTOS
<b>88</b>	<b>PERSPECTIVA ÍNTIMA</b> Edificio Argerich en Buenos Aires, Argentina. DANIEL VENTURA, ARQUITECTO
<b>94</b>	<b>GRANDES EXPANSIONES</b> Edificio de viviendas en Colegiales, Buenos Aires, Argentina. ROLDAN JACOBY Y HERNÁN TREIBEL ARQUITECTOS
<b>100</b>	<b>EL MÓDULO COMO ORDENADOR</b> Edificio Grecia 3191 en Buenos Aires, Argentina. DÍAZ VARELA SARTOR, ARQUITECTOS
<b>106</b>	<b>BAJO EL CIELO PANPEANO</b> Edificio "Terrazas de la laguna" en Santa Rosa, La Pampa, Argentina. QUEJALÓS-TRULLI ARQUITECTOS
	■ <b>DOCUMENTOS</b>
<b>110</b>	<b>ERNESTO DE ESTRADA</b> <i>Por Liliana Lolich</i> Urbanismo pionero en la Patagonia
	■ <b>FRAGMENTOS</b>
<b>118</b>	<b>UNIVERSITARIAS</b> OBJETO ARQUITECTÓNICO
<b>120</b>	<b>CONCURSOS</b> GANAR EL PAN
<b>121</b>	<b>CUADERNO DE VIAJES</b> <i>Por Ignacio Ros de Olano</i> PARÍS EN EL PAPEL
<b>122</b>	<b>LECTURAS</b>
<b>123</b>	<b>TEXTURAS</b> <i>Por Roberto Fernández</i> CAOSMOSIS
<b>124</b>	<b>NOTICIAS</b>
<b>126</b>	<b>REVELACIONES</b> <i>Por Mario Sabugo</i> EL BUTTELER
<b>128</b>	<b>POST-SCRIPTUM</b> <i>Por Roberto Segre</i> MIRADAS CRUZADAS



## 95 EN EL PRÓXIMO NÚMERO: JULIO 2008

ESPECIAL  
HOTELES  
COMERCIOS  
OFICINAS

Oficinas de la AFIP en Pehuajó.  
Alberto Varas & Asociados, arquitectos.  
Fotógrafo: Gustavo Sosa Pinilla

## EL RETORNO DEL COLLAGE EN EL DISEÑO DEL PAISAJE ARQUITECTÓNICO

por Lucas Peries

El paisaje es la imagen de la realidad generada por un observador en un punto de vista particular. La mirada es la actitud o la manera con que se mira [1], derivando en una construcción mental (imagen), que es la traducción de lo observado. *“Solamente vemos aquello que miramos. Y mirar es un acto voluntario, como resultado del cual lo que vemos queda a nuestro alcance, aunque no necesariamente al alcance de nuestro brazo.”* (John Berger, 1974) [2]

La mirada lleva implícita la determinación de un encuadre y de una escala de plano, relacionados con el “cuadro” [3] en el cual se inserta una imagen –en el concepto fotográfico o cinematográfico–. El plano y el encuadre establecen un punto de vista particular, que representa: el “lugar” desde el cual se mira; la “porción” de la realidad que se mira; y el “carácter” con que se mira, una determinada realidad físico espacial. *“El término paisaje designa normalmente al conjunto, total o parcial de elementos componentes y sus articulaciones, mirados, percibidos y contemplados con ópticas diversas del territorio físico exterior al observador, que lo enfrenta en el momento que toma conciencia del mismo.”* (César Naselli, 1992) [4]

El acto de tomar una fotografía ejemplifica esta subjetividad. El observador que mira tras el lente de una cámara un entorno establecido, hace foco en determinados elementos de su interés y decide qué compone esa imagen y qué no, elige los elementos del primer plano y los secundarios. La fotografía actúa como un recorte personal de la realidad. Los conceptos hasta aquí desarrollados plantearían las reglas básicas para la definición de una mirada fotográfica, pero también arquitectónica. Primeramente se

trata de la generación de imágenes por el acto de observación contemplativa del paisaje, y en el segundo caso, por el acto de proyección del mismo. Este último es el tipo de construcción de nuestro interés, correspondiente al campo del diseño del paisaje urbano-arquitectónico. Diseñar un paisaje sería, para el arquitecto, construir una escena a partir de una imagen –en la forma de prefiguración proyectual–, que al materializarse en un territorio físico podrá ser observada, habitada e interpretada por otros. En el transcurso de la historia, los proyectistas se han valido de diversas técnicas de representación. El fotomontaje y el *collage* fueron métodos ampliamente empleados en la construcción de imágenes por los constructivistas rusos y los futuristas italianos. En su origen, el *collage* es desarrollado en el campo del arte y el diseño gráfico. El cine también realizó una importante contribución para imaginar y componer el paisaje urbano desde el *collage*. La película *Metrópolis*, de Fritz Lang (1926), es un caso paradigmático que marca el antecedente más importante en el diseño visionario de la ciudad. Técnica que es trasladada posteriormente al campo de la arquitectura.

Durante la modernidad, numerosos artistas y también arquitectos utilizaron el *collage* en el proceso de diseño. Mies van der Rohe, Le Corbusier, Lina Bo Bardi, entre otros. Generaban imágenes del proyecto con recortes de periódicos o revistas, fotografías del sitio y otros fragmentos de imágenes de origen diverso. En la actualidad, los *collages* vuelven a estar presentes, siendo herramientas de prefiguración de alto valor en la traducción y composición de la imagen-paisaje urbano-arquitectónica.

La definición más sugestiva de *collage* la encontramos en el libro *Dadaísmo*, en una cita que hace Dietmar Elger (2004) [5] de Max Ernst:

*“¿Qué es el collage?”, pregunta en sus apuntes bibliográficos, y responde en tercera persona: “Max Ernst lo define de la siguiente manera: la técnica de collage es la explotación sistemática del contacto casual o artificialmente provocado de dos o más realidades ajenas entre sí sobre una superficie inadecuada a simple vista para tal cometido, y la chispa de poesía que salta en el acercamiento de dichas realidades”.*

Desde los años 90, con la aparición masiva de las tecnologías informáticas, se produce un cambio en el modo constructivo tradicional del *collage*, ya vislumbrado por Laszlo Moholy-Nagy [6] en 1925: *“(…) pronto será posible hacer este trabajo, que hoy por hoy está en mantillas y se hace a mano, por medios mecánicos, con ayuda de proyecciones y nuevos procesos de impresión”.*

Los mecanismos que imaginó Moholy-Nagy actualmente se presentan como un amplio repertorio de recursos técnicos de *software* y *hardware*. La manipulación de imágenes digitales se ha transformado en una técnica de alto valor en los procesos proyectuales. Los *softwares* editores de imagen se tornan herramientas alternativas de generación y visión, permitiendo ver de múltiples modos una misma imagen, posibilitando diversas lecturas y el descubrimiento de diferentes cualidades morfológicas y expresivas de la misma. Con estos *softwares* las posibilidades de edición son extremadamente amplias, desde la conversión básica a escala de grises hasta la modificación del color, pasando por los múltiples efectos y distorsiones que permiten transmutar imágenes.





En los últimos años aparece un gran número de publicaciones de arquitectura donde el *collage* digital es protagonista en la generación y presentación de los proyectos. Esta modalidad de trabajo es coincidente con la implementación de los medios digitales en el diseño. Arquitectos contemporáneos como Mansilla y Tuñón, Rem Koolhaas, Adriaan Geuze, Eduardo Arroyo, Ben van Berkel, entre muchos otros, incorporan el *collage* digital como herramienta protagonista del proceso de diseño.

Federico Soriano –en el *Diccionario Metápolis de arquitectura avanzada*– define la operación de “*collagear*” de la siguiente manera: “*Acción y efecto de utilizar la técnica del collage para originar o imaginar un espacio o un objeto arquitectónico. Sustituto de los sketches, del boceto o de las maquetas de trabajo*”. Soriano pone en evidencia el elevado valor de esta acción instrumental de representación (*collagear*), como reemplazo del boceto o la maqueta.

Estos procesos de diseño, que imaginan y originan el paisaje desde la composición de imágenes fragmentadas, no hacen otra cosa que manipular fragmentos de realidades dispares para reconstruir otros paisajes. José Morales –también en el *Diccionario Metápolis...*– define el concepto de manipulación: “*Lo más aconsejable para el proyecto es imaginarlo a través de una acción. Estática o impulsiva, no importa, el proyecto*

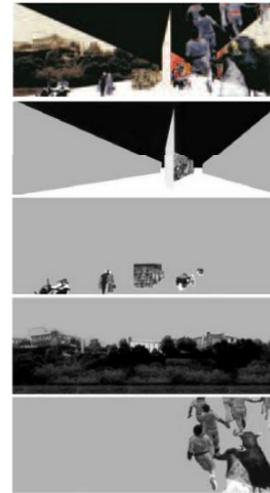
*acaba por aparecer, fruto de manipular, pegar, separar, extender, acercar, poner junto a*”.

Definición que completaría el concepto desarrollado por Federico Soriano.

Si analizamos el *collage* de Mansilla+Tuñón y Luis Díaz Mauriño para el proyecto del Centro Cultural dedicado a los Sanfermines en Brescia (Italia, 2001), haciendo una suerte de disección o descomposición en capas, podemos reconocer las distintas realidades que definen la imagen-paisaje proyectual: 1) La realidad física dimensional del espacio propuesto por el edificio; 2) la realidad vivencial sugerida por las siluetas de personas habitando el espacio y algún tipo de equipamiento que denota las posibles actividades a realizar; 3) la interacción con el entorno desde la imagen del paisaje urbano; 4) la imagen superpuesta y translúcida de los Sanfermines y los toros –de un modo “surrealista”–, desplazándose por el gran corredor alargado que constituye el edificio, pero sin respetar las leyes de la perspectiva, como una imagen sobrepuesta que incorpora la información de otra realidad exterior al propio paisaje que se compone, y que contribuye a completar la idea del sentido del edificio.

Se trata de un procedimiento en el que se selecciona y superpone información visual –real o irreal, dependiendo de su origen– para proyectar un nuevo paisaje. Las

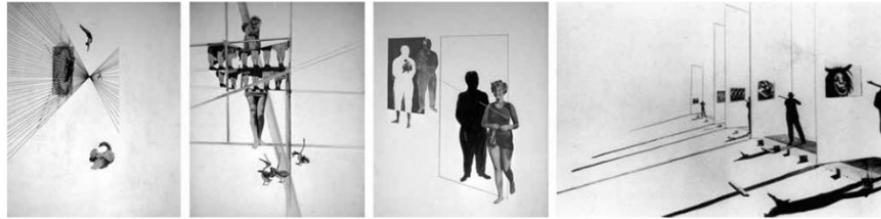
*Metrópolis*, Fritz Lang (1926).



Centro Cultural dedicado a los Sanfermines, Mansilla+Tuñón y Luis Díaz Mauriño (2001). Descomposición en capas del *collage* original (Lucas Peries).



*Collages* digitales (Lucas Peries) sobre representaciones del mismo tipo de Mansilla+Tuñón. UN Studio, West 8, OMA, Mecano, Adriaan Geuze. Como un modo de generar un *meta collage*.



*Leda y cisne*, 1925; *Estructura del mundo*, 1927; *Celos*, 1930; *La galería de tiro*, 1925, Laszlo Moholy-Nagy.



Fotograma del filme *Matrix*.

imágenes abordan la realidad física-dimensional y la realidad vivencial, haciendo énfasis en el desarrollo del paisaje cultural, expresando las atmósferas del uso, denotando los modos y los fines de apropiación de los paisajes que se proyectan. Eduardo Arroyo, refiriéndose a la utilización del *collage*, menciona lo siguiente: “Lo utilizamos para comprobar que somos capaces de establecer una atmósfera deseada. El collage es la evaluación de la línea conceptual del proyecto, todos los proyectos terminan con una imagen”. [7]

La técnica compositiva de estos *collages* digitales se corresponde con la tradicional (analógica), lo que cambia es el medio con el que se lo genera, permitiendo accionar sobre los elementos básicos de la comunicación visual: contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión y escala; estos elementos

visuales pueden ser modificados, transformados, distorsionados, etc. Lo importante del procedimiento de *collagear* es la posibilidad de partir de un espacio en blanco, o de su ausencia, para generarlo por una acumulación progresiva de elementos, que se van editando para superponerse y fusionarse en una sola imagen. Esta modalidad compositiva tiene sus orígenes en el suprematismo de la mano de Kazimir Malevich (1920).

“En las composiciones bidimensionales, el blanco, introducido por Malevich para ‘destruir el azul del cielo’, permite extender hasta el infinito el espacio imaginario en el que flotan los elementos planos. No se trata aquí de un espacio perspectivo donde quedarla reflejada la visión monocular del observador, sino de un espacio conceptual, donde el infinito no se representa, sino que se aprehende en el blanco, un no color que desborda el azul –color del aire, de los objetos distantes en la atmósfera– y lo destruye”. (José Luis Gonzalo Cobo, 1991) [8]

Laszlo Moholy-Nagy trabaja con estos conceptos en una de sus series de *collages*. Dawn Ades (1976) analiza la obra *Leda y cisne* de Moholy-Nagy, expresando lo siguiente: “(...) el principal interés se centra en las posibilidades espaciales del medio”, y transcribimos la siguiente cita que realiza

de un escrito del propio Moholy-Nagy: “Los elementos lineales, el diseño estructural, el primer plano y las figuras aisladas son aquí elementos para una articulación del espacio. Pegados en una superficie blanca, estos elementos parecen estar incrustados en un espacio infinito, con una clara articulación de la proximidad y la distancia. La mejor descripción del efecto que producen sería decir que cada elemento está pegado en planos verticales de cristal, los cuales se erigen, uno detrás de otro, en una serie infinita”.

Este fenómeno generador del espacio, que parte del fondo blanco como sinónimo de ausencia o vacío, lo podemos ejemplificar con algunas escenas del filme *Matrix* (Andy and Larry Wachowski, 1999). Se trata de secuencias en las que los protagonistas aparecen sobre un fondo blanco en donde no hay referencias de límites, hasta que de pronto se desplazan elementos –como la escena de las estanterías con armamentos– que definen el espacio por sumatoria de componentes, proceso análogo al del *collage*. Los *collages* digitales crean paisajes generados con imágenes de otros paisajes, que determinan representaciones complejas en la medida en que coexisten múltiples realidades asociadas. Son imágenes de elevado nivel significativo; no solo comunican el paisaje



propuesto en una mirada general, también están cargadas de los significados propios de cada fragmento que lo construye.

La estética representacional que plantean los proyectos desarrollados con *collages* digitales es alternativa a la estética de las representaciones tradicionales (analógicas). Técnicamente lo podemos entender por el trabajo con imágenes *bitmap* [1] y dibujos vectoriales [10]. Desde la práctica profesional cotidiana, son las imágenes digitalizadas (las fotografías, los dibujos manuales, las imágenes de prensa gráfica, etc.), a las que se suman los *renders* [11] y los dibujos lineares desarrollados en medios digitales. Todos estos tipos mencionados constituyen los materiales de construcción del *collage* digital –la materia es la información–. Por otro lado, los efectos y herramientas de los *softwares* de edición, al accionar sobre los materiales empleados, derivan en un lenguaje inherente al *collage* digital que se diferencia del tipo analógico. Por consiguiente, su estética es resultado de los materiales y el procedimiento que lo generan.

La flexibilidad de los programas editores de imágenes no solo permite realizar transformaciones de la imagen en su totalidad, sino también de una porción o recorte de la misma, lo que aumenta las posibilidades del recurso técnico, derivando en representaciones de alta complejidad. Al *collagear* se crean paisajes de abundante polisemia [12]. Imágenes construidas con formas de apriorismos gráficos, propios de los fragmentos, que por sumatoria componen la forma total. La posibilidad de editar digitalmente esos fragmentos potencia el nivel polisémico.

Como todo instrumento, el *collage* también influye e induce el producto de un proceso de diseño. En las obras contemporáneas, de este

recorte de la cultura disciplinar que aquí mencionamos, se pueden identificar fácilmente las acciones operativas básicas de la estrategia instrumental abordada. Las cualidades morfológicas de los paisajes construidos se fundamentan en la fragmentación, la superposición, el entrelazamiento y la indefinición de los límites.

Concluimos diciendo que el *collage* digital se ha constituido en un instrumento estratégico de las primeras instancias del proceso de diseño del paisaje, permitiendo conectar diversas realidades en un solo cuadro por edición y transformación; incorporando vivencias, atmósferas, usos, intenciones e ideas, todas “*collageadas*”, montadas y fundidas en una sola imagen-mirada-paisaje.

#### NOTAS

[1] Mirar, a diferencia de ver, que es percibir por la vista, implica fijar la vista y la atención.

[2] Berger, John: *Ways of Seeing*. Londres, Penguin Books, 1974. Traducción española por Beramendi, Justo G.: *Modos de ver*, Barcelona, Gustavo Gili, 2002.

[3] El “cuadro” determina una figura rectangular condicionante de la disposición de los elementos visuales que componen la imagen. El “campo” es la porción visible de una realidad, contenida en el cuadro. El “encuadre” es la determinación del campo con un ángulo de perspectiva particular. El “plano” remite a una escala de tamaños relativos a la figura humana u objeto protagonista, determinado por la lejanía o proximidad de la cámara al objeto registrado.

[4] Véase César Naselli, *De ciudades, formas y paisajes*, Arquna, Paraguay, 1992.

[5] Dietmar, Elger: *Dadaismus*, Colonia, Taschen, 2004. Traducción española por

Álvarez Ellacuría, Pablo: *Dadaísmo*, Colonia, Taschen, 2004.

[6] En Laszlo Moholy-Nagy: *Painting, Photography and Film*, Bauhaus Book 8, 1925.

[7] En reportaje de Octavio Borgatello: “De hibridaciones, *collages* y abismos borrosos, una conversación con Eduardo Arroyo”, *Summa*+72, 2005, pp. 90-95.

[8] Cobelo, José Luis Gonzalo: “El ángel en el laberinto”, *El Croquis*, N° 52, 1991.

[9] Imagen formada por cuadrículas de píxeles o puntos individuales.

[10] Son imágenes creadas como conjuntos de líneas. Los gráficos vectoriales se generan a partir de descripciones matemáticas que determinan la posición y longitud de las líneas, así como la dirección en la que se dibujan.

[11] El *render* es una imagen digital, el producto de una creación infográfica, que surge del cálculo matemático realizado por los ordenadores a partir de funciones ejecutadas en los *softwares* de modelado tridimensional.

[12] Polisemia: cantidad (*poli*) de informaciones (*semias*) visuales.

Lucas Peries es magister en Paisaje por la Universidad Católica de Córdoba y arquitecto por la Universidad Nacional de Córdoba. Desempeña tareas como docente e investigador en *Arquitectura Interior* (FA-UCC); *Morfología IIB* (FAUD-UNC); *Ciencia y Tecnología de la Investigación* (FA-UNLaR); *Director de investigación part-time* (UCC); y es ex becario del CONICET y el SECyT. Miembro del Centro Marina Waisman (UNC) y Red Hipótesis de Paisaje; Instituto de Diseño (UCC). Cuenta con presentaciones en congresos nacionales e internacionales y múltiples escritos publicados en revistas especializadas y actas de congresos.



Collages digitales  
(Lucas Peries).