

# El concurso como herramienta de pensamiento

## Una revalidación del carácter investigativo y experimental de las competiciones arquitectónicas

*The competition as a thinking tool. A revalidation of the investigative and experimental nature of architectural competitions*

*A competição como ferramenta de pensamento. Uma revalidação do caráter investigativo e experimental das competições de arquitetura*

DOI: <https://doi.org/10.18861/ania.2021.11.1.3069>

**Arq. Iván Elías Barczuk**

Profesor  
Universidad Católica de Santa Fe  
barczuk.elias@gmail.com  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5630-5626>

**Recibido:** 15/2/2021

**Aceptado:** 22/3/2021

**Cómo citar:**

Barczuk, I. E. (2021). El concurso como herramienta de pensamiento: Una revalidación del carácter investigativo y experimental de las competiciones arquitectónicas. *Anales de Investigación en Arquitectura*, 11(1). <https://doi.org/10.18861/ania.2021.11.1.3069>

### Resumen

El artículo pretende, en primera instancia y recogiendo un testigo de suficiente respaldo previo, identificar al concurso de arquitectura como una herramienta que nace espontáneamente, evoluciona gradualmente y, como tal, se admite imperfecta y en proceso de mejoría. A partir de allí, se valora la relevancia de lo invisible dentro del acto creativo y se relacionan mutua y efectivamente los términos de investigación y experimentación proyectual y concurso arquitectónico. Consecuentemente, se lo identifica como un pródigo espacio incentivador de indagaciones conceptuales innovadoras y como como instrumento que permite, con mayor libertad y naturalidad, testear unas nuevas concepciones proyectadas con una visión constante y necesaria de posterioridad. En la caracterización final del concurso de arquitectura se concluye demostrando —a través del estudio de unos paradigmáticos y precisos especímenes y mediante sus probadas estrechas relaciones con las ideas de vanguardia y utopía —, la notabilidad que la noción de lo venidero adquiere en la disciplina.

**Palabras clave:** concurso, arquitectura, herramienta, investigación proyectual, utopía, vanguardia.

### Abstract

The article aims, in the first instance and gathering a witness of sufficient previous support, to identify the architectural competition as a tool that is born spontaneously, evolves gradually and, as such, is admitted to be imperfect and in the process of improvement. From there, the relevance of the invisible within the creative act is valued and the terms of research and project experimentation and architectural competition are mutually and effectively related. Consequently, it is identified as a prodigal space that encourages innovative conceptual inquiries and as an instrument that allows, with greater freedom and naturalness, to test new projected conceptions with a constant and necessary vision of posteriority. The final characterization of the architectural competition concludes by demonstrating -through the study of some paradigmatic and precise specimens and through their proven close relationship with the ideas of avant-garde and utopia-, the importance that the notion of the future acquires in the discipline.

**Keywords:** competition, architecture, tool, project research, utopia, vanguards.

### Abstract

O artigo pretende, em primeira instância e reunindo um testemunho de apoio prévio suficiente, identificar a competição arquitetônica como uma ferramenta que nasce espontaneamente, evolui gradualmente e, como tal, é admitida imperfeita e está em processo de melhoria. A partir daí, a relevância do invisível dentro do ato criativo é valorizada e os termos de pesquisa e experimentação projetual e competição arquitetônica são mútua e efetivamente relacionados. Conseqüentemente, é identificado como um espaço pródigo que incentiva investigações conceituais inovadoras e como um instrumento que permite, com maior liberdade e naturalidade, testar novas concepções projetadas com uma visão constante e necessária da posterioridade. Na caracterização final do concurso de arquitetura, concluímos demonstrando - através do estudo de alguns exemplares paradigmáticos e precisos e através de suas relações comprovadamente próximas com as idéias de vanguarda e utopia -, a importância que a noção de futuro adquire na disciplina.

**Palavras-chave:** concorrência, arquitetura, ferramenta, pesquisa de projetos, utopia, vanguarda.



## Herramientas del pensamiento. Introducción al tema

Cuando se intuye que la cuestión a estudiar tiene que ver con el tópico de las competencias arquitectónicas, la concepción del concurso como herramienta es una muletilla conceptual sobre la que, no solo se vuelve pertinente reflexionar, sino que actúa como disparador de unas nuevas maneras de observar el asunto. Juhani Pallasmaa, en *La mano que piensa*<sup>1</sup>, resuelve delicadamente la relación íntima y ancestral entre la mano y la herramienta. A modo introductorio, configurar unas equivalencias sobre ello nos permite relacionar comparativamente estos dos conceptos con aquellos de *arquitectura y concurso*. El arquitecto identifica en la herramienta una idea que nace por y para la mano del hombre. Reconoce una íntima unión entre ella y aquel para la que nació, entre la evolución milenaria de las mismas y el camino recorrido junto al ser humano. “Las herramientas evolucionan gradualmente mediante un proceso de pequeñas mejoras, mediante el uso y el rechazo. Las mejores herramientas son resultado de una evolución anónima atemporal”<sup>2</sup>. La coalición, tan esencial, reconocida entre herramienta y mano se convierte en una pertinente analogía para hablar de la relación que forjaron *concurso y arquitectura* desde sus principios. Más que nada por el hecho de concebir al concurso como herramienta esencial y a la arquitectura como la mano que hizo y hace uso de dicho instrumento.

“Las herramientas poseen una belleza especial e incuestionable, ocasionada por causalidades absolutas en lugar de ser la materialización de una idea estética. Incluso los utensilios de piedra más primitivos expresan su uso en el asir de la mano y transmiten el incuestionable placer de su funcionalidad y su funcionamiento perfectos”<sup>3</sup>. Ponemos un acento en estas palabras en pos de reconocer que, desde la base, y en tanto que herramienta, el concurso de arquitectura necesita sobrevivir aún unos cuantos años más para poder jactarse de ser un útil falto de deficiencias e imperfecciones. El carácter de subjetividad que recae sobre la disciplina arquitectónica acentúa esta última definición. Por otro lado, cada herramienta nace, en la historia, con

un fin bien definido. Aunque quizás la casualidad haya jugado un papel importante en los tiempos más atávicos, terminan estas teniendo unos objetivos apropiadamente específicos. El concurso de arquitectura, como tal, es permeable a este enunciado. “En el dibujo y en la pintura, el lápiz y el pincel se convierten en extensiones inseparables de la mano y de la mente. Un pintor pinta por medio de la intencionalidad inconsciente de la mente, más que con el pincel en tanto que objeto físico. A pesar de estas integraciones mágicas, las herramientas no son inocentes: expanden nuestras facultades y guían nuestras acciones y pensamientos de maneras específicas. Sostener que para dibujar un proyecto, el carboncillo, el lápiz, el rótring y el ratón son equivalentes e intercambiables es entender de un modo completamente erróneo la esencia de la unión de la mano, la herramienta y la mente”<sup>4</sup>. Nuevas y mejores formas de pensamiento resultan de la alianza entre mano, herramienta y mente. En referencia a estas últimas sentencias, podemos entender al concurso, sencillamente, como una *herramienta para pensar*. Y no solamente para pensar, sino para hacerlo de un modo muy específico. Espontáneo, franco y desprejuiciado. En relación a estas últimas sentencias, se establece como propósito último de este razonamiento aquel de reafirmar la validez del carácter explorativo, tan primordial como necesario, del concurso de arquitectura. En este sentido, se vuelve pertinente confirmar a las competiciones arquitectónicas como bastión metódico irremplazable a la hora de pregonar la concepción de este tipo de ideas. A partir de allí, es presunción de esta reflexión profundizar, conceptual y sostenidamente, las caracterizaciones que, desde su entendimiento como espacio genuino de exploración, alcanza la herramienta en cuestión como honesto hecho investigativo y experimental.

Innegablemente, muchos son los profesionales que utilizan al concurso de arquitectura con meras intenciones de competir y adjudicarse un proyecto decisivamente. Sin embargo, existen también, y no son menos, aquellos



Figura 1. Las manos de un gran escultor: Henry Moore en su estudio a finales de la década de 1970. Fotografía. Autor: Ralph Morse. Ca. 1970

que entienden al concurso como un paso más en una carrera de exploración proyectual que se da en un tiempo manifiestamente más prolongado y paralelo a la competición misma. Es allí donde se observan las mayores ganancias teóricas e intelectuales dentro de un sinfín de procesos proyectuales ajenos a la propia competencia que acaban, indefectiblemente, reflejándose en proyectos posteriores. Investigación y experimentación proyectual son, sin duda, unos objetivos pretendidos a la hora de participar en certámenes de este tipo. Poner a prueba la vigencia y solidez de este último manifiesto es también objeto y objetivo de los párrafos próximos.

### La conquista de lo invisible. Sobre el concurso de arquitectura y la investigación proyectual

En primer lugar, formulamos y admitimos, a partir de las ideas desarrolladas en las líneas anteriores, el siguiente postulado: *cualquier acto creativo nos obliga a hacer una reflexión sobre el valor de lo invisible*. La investigación proyectual, como hermana mayor del proyecto de arquitectura es, ineludiblemente, un acto creativo. Reflexionar sobre la valía de lo invisible se vuelve muy oportuno. “En la película *Blow Up*<sup>5</sup>, de Michelangelo Antonioni, un fotógrafo (...) va a hacer fotos al ambiente sosegado de un parque de estilo inglés, apacible y poco transitado. Al hacer fotos de una pareja que aparece a lo lejos (...) se encuentra con que su cámara ha captado un misterioso asesinato. En la ampliación de las fotos descubre que, oculto en el denso follaje de un seto, aparece la silueta de un hombre y sobresale una mano que apunta con una pistola. En la secuencia siguiente comprueba que aparece un cadáver. Sus imágenes son pruebas contundentes. Sin embargo, él no ha visto nada, el asesinato tuvo lugar en un pliegue de la visión”<sup>6</sup>. No es preciso solamente ver, sino que, por el contrario, necesitamos saber ver. Justamente, estos detalles que, a simple vista, parecen no estar. Que intentan hacerse pasar por invisibles. Álvaro Siza lo describe

poéticamente: “Claro, lo que hay que hacer es abrir los ojos y ver. No solo mirar (...) abrir las ventanas de los ojos para ver y descubrir lo que hay dentro”<sup>7</sup>. Saber ver hace referencia a mirar las mismas cosas con otros ojos. Investigar suele ser muy parecido. Descubrir nuevas referencias acerca de viejos asuntos es siempre más fácil si hemos adiestrado la mirada. En arquitectura, este último postulado es válido doblemente. No solo por el carácter investigativo que presenta todo proyecto en sus inicios, sino por la fuerza que lo visual adquiere en la disciplina.

Cuando relacionamos lo invisible con el proceso y la investigación proyectual, se vuelve imposible no citar a Carlos Martí Arís. En *La cimbra y el arco*<sup>8</sup>, describe la relación entre estos dos comparándolos con los conceptos de teoría y práctica. “Como la cimbra, la teoría, a mi juicio, no ha de ser más que una construcción auxiliar que, una vez permitido formar el arco, se repliega (y se hace invisible) y desaparece discretamente para que este pueda verse en todo su esplendor”<sup>9</sup>. Aunque parezca que en la comparación la teoría tome un papel poco relevante, el análisis del postulado nos demuestra todo lo contrario. Y es que ningún arco podría construirse sin una cimbra, ninguna práctica es válida si no hay una teoría que la sustente y no hay ningún proyecto que consume realmente buena arquitectura si no supuso este, una investigación proyectual previa.

### La nobleza de los recursos

Las investigaciones formales realizadas en casi cualquier ámbito poseen algunos momentos que suelen estar bastante definidos. Aquel donde se genera el planteamiento de una hipótesis y unos objetivos, aquel donde se hace efectivo el trabajo de campo, de recolección o de archivo, aquel donde conformamos, como corolario, algunas conclusiones y unos últimos donde se pretende difundir algunos resultados. A la hora de hablar de arquitectura,



Figura 2. Fotograma de la película *Blow up* de Michelangelo Antonioni.1975.

estos espacios nunca están, del todo, claros. Si bien existen algunos ambientes en los que es posible generar algunas relaciones casi paralelas con las investigaciones científicas, no hay ninguna definición acerca del ámbito en el que la indagación y la innovación arquitectónica se presenten en conjunción con la investigación proyectual. Uno de los campos indiscutibles, pero no reconocido, donde se da lugar a este tipo de actividad, es el de las competencias arquitectónicas. Proponer una reivindicación del concurso de arquitectura como instrumento que incentiva la investigación proyectual es una de las pretensiones, no solo de este apartado, sino de la reflexión en su completitud.

---

**Para Jorn Utzon: “El trabajo creativo del arquitecto es de una naturaleza tan complicada que para obtener resultados satisfactorios son necesarios un enorme número de dibujos y maquetas. La mayor parte de este trabajo puede parecer inútil. En vez de quejarse de este derroche, hay que compararlo con la derrochadora abundancia de la naturaleza. Le Corbusier lo expresó en estos consoladores términos: el trabajo del arquitecto nunca se pierde; el trabajo realizado en cada obra contiene algo útil para la siguiente”<sup>10</sup>.**

---



Figura 3. The tower of Babel de Pieter Bruegel the Elder. Óleo sobre tabla. 1563.

El trabajo del arquitecto nunca se pierde. Cada trozo de él se almacena paulatinamente en el acervo que él mismo construye con el paso del tiempo. Los concursos de arquitectura son ocasiones en las que la libertad de actuación y la tentativa de riesgo aumentan considerablemente. Todo conduce al arquitecto a generar unas ideas que no concibe corrientemente. El concurso es la herramienta que más identifica la investigación con una producción profesionalizada de la arquitectura. En pos de la innovación y transformación evolutiva consciente de la arquitectura, si no existieran, deberíamos inventarlos.

**Experiencia y experimento.** *Sobre el concurso de arquitectura y la experimentación proyectual.*

En segundo lugar, habiendo resaltado la intensa personalidad investigativa del asunto, se vuelve apropiado, hilando el mismo razonamiento, resaltar la relación franca que también existe entre concurso y experimentación. Los proyectos de arquitectura tildados de utópicos han proliferado en diversos momentos de la historia. Normalmente, debido a las crisis y los cambios frenéticos a los que estamos sometidos como sociedad. Aquellos han impulsado el florecimiento de intervenciones prácticamente imposibles. Este movimiento, que supo entenderse como una ansiedad de un futuro radicalmente innovador pretendía alejarse de la incertidumbre social y cultural a través de proposiciones transformadoras. Sin embargo, hablar de arquitectura utópica resulta bastante contradictorio, ya que la arquitectura, a pesar de nacer como una proyección, debe a su materialización casi toda su presencia. Por el otro lado, la utopía nos indica, desde su etimología, la identificación literal con aquello que no está en ningún lugar. En esta paradoja es donde yace la riqueza de la cuestión y constituye el paradigma imposible que configura la arquitectura utópica. En arquitectura, han sido varios los que han dejado de lado el arte de construir

para recrear espacios arquitectónicos completamente imaginarios. La torre de Babel pintada por Pieter Brueghel podría ser uno de los primeros especímenes que aunó palpablemente arquitectura y utopía. (Figura 3). Las vanguardias tienen, ciertamente, este carácter utópico intrínseco. El metabolismo japonés y las propuestas de ciudad de Archigram siempre vienen a colación cuando amontonamos estos dos términos. Ahora bien, reconocer en la utopía uno de los principales valores del concurso de arquitectura nos obliga a precisar un poco más el asunto. En pos de acentuar el carácter experimental que poseen muchas de las propuestas presentadas, se entiende al concurso como un espacio ideal utilizado por la disciplina para ensayar nuevas concepciones arquitectónicas y maneras de abordar un proyecto. Como aquel escenario condensador de nuevas y disruptivas ideas que, en ocasiones, han marcado tiempos y épocas. El arquitecto argentino Horacio Torrent lo explica así: “Uno de los momentos donde la arquitectura culta se hace presente es el concurso. Quien convoca un concurso es porque requiere de una solución que no está presente en el repertorio conocido. Quien se presenta a un concurso es porque tiene la pretensión de conseguir un proyecto novedoso, original, que pueda aportar un avance en las ideas”<sup>11</sup>. Sin embargo, si bien podemos afirmar que se vuelve patente la relación entre utopía y concurso, no podemos asegurar que buena arquitectura y nueva arquitectura sean siempre sinónimas.

Comprendiendo la fiel relación entre utopía y concurso, concebir a este último como espacio absoluto para la investigación proyectual parece, ahora, obvio. Investigación y exploración se entienden, entonces, como ideas que nacen, en arquitectura, por y para enriquecer el proceso proyectual. Podemos afirmar, de igual manera, que pensar utópicamente se vuelve imprescindible a la hora de encarar cualquier indagación referida al proyecto de arquitectura. Para ello, referirnos al pensamiento utópico como aquel previo a la creación de un conocimiento nuevo se vuelve indispensable. Son innumerables los casos en los que este postulado puede corroborarse con el correr de

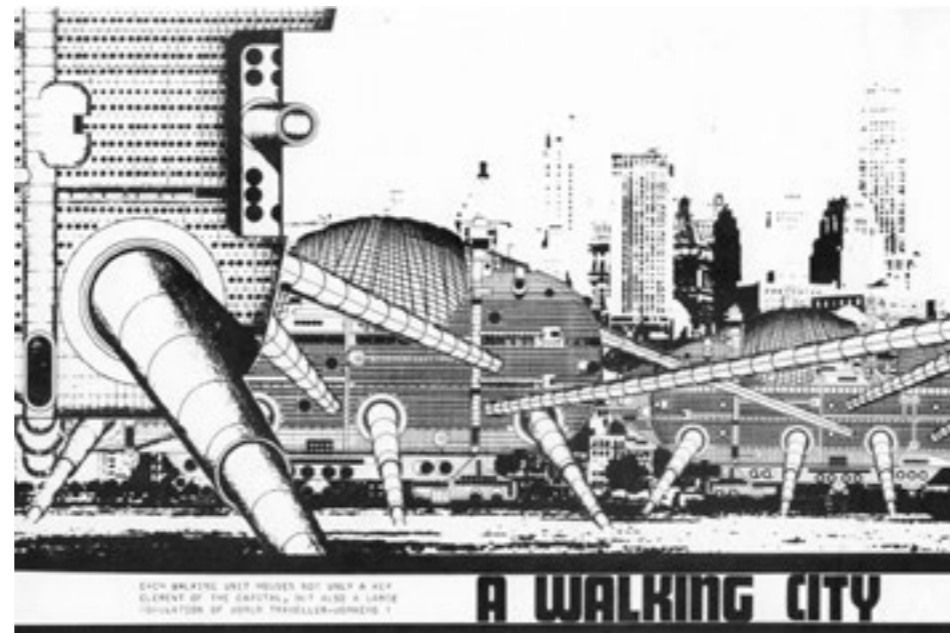


Figura 4. Walking city. Archigram. Fotomontaje. Ca. 1964.

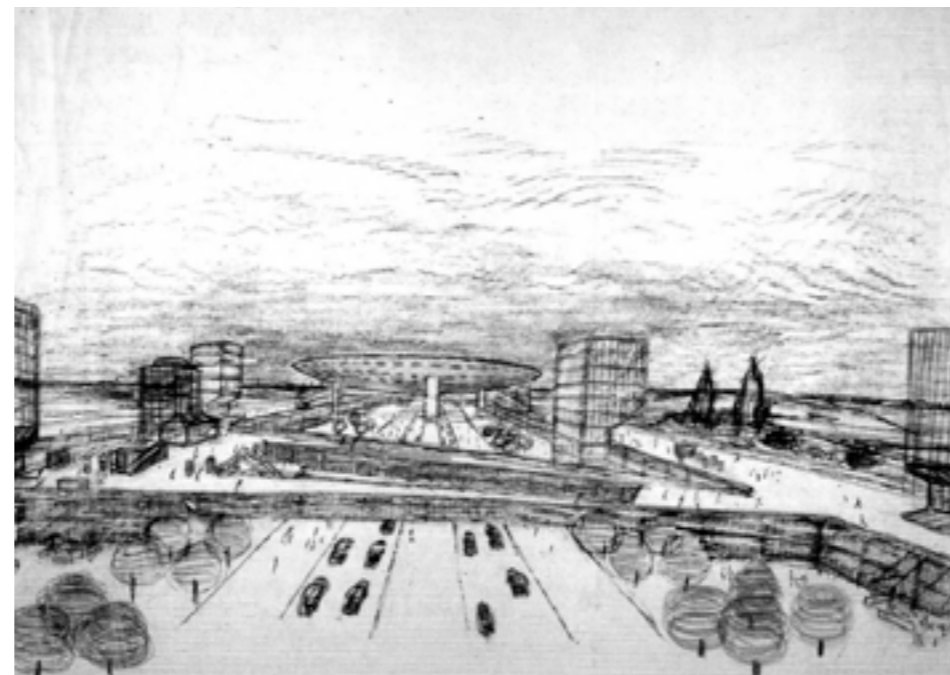


Figura 5. Propuesta para Berlín de Alisson y Peter Smithson. Perspectiva aérea. 1957.

los años intentando conferirle a la utopía carácter, no de imposible o incoherente, sino de adelantado o visionario. Las duplas de Alisson y Peter Smithson y Ábalos y Herreros, en 1957 y 1988 respectivamente, son generadores de dos proyectos que ejemplifican esta idea. Estos dos pares forman parte de dos concursos de escala urbana y reflejan, en su pensamiento, dos posturas que, reconocidamente utópicas, se entienden como reflejo de un adelantamiento de ideas y no de una propuesta poco real. En un concurso desarrollado en Berlín<sup>12</sup>, donde las intenciones recaían en conseguir la unión de sectores ocupados por las fuerzas soviéticas y las aliadas, los Smithson exploran unos conceptos bastante avanzados para su tiempo. Reconocen, en su propuesta, elementos como la movilidad y las infraestructuras, factores físicos y sociales derivados de las nuevas formas de vida emergentes en la Europa de aquellos años. Sin descuidar la necesidad de poseer unos vínculos identitarios, la estrategia principal se basó en la superposición de una nueva geometría que respetase las preexistencias, pero a la vez diese libertad a los movimientos y cambios que necesitaba la ciudad moderna. (Figura 5). En el mismo orden, la propuesta de vivienda del estudio madrileño trataba de proponer soluciones para la zona de la avenida Diagonal de Barcelona<sup>13</sup> a su paso por el Poble Nou, y resulta innovadora en más de un sentido. En este concurso, donde Frampton, Siza, Gregotti, Vacchini, Busquets, Bru, y Mateo, como jurados, dotaban de un prestigio notable al evento, la pareja trabaja con conceptos visionarios en escalas urbanas y arquitectónicas. El antiguo dúo nos adelanta, a escala macro, las que iban a ser sus más habituales herramientas en los siguientes años. La forma urbana moderna, la edificación en altura y la mixtura de usos. Indagando en el interior de las torres, el carácter utópico resulta aún más evidente. Basándose en diferentes estrategias formales y tecnológicas, como la limitación de la forma de la vivienda a los cerramientos y las instalaciones, introducen un conjunto de técnicas que permiten la movilidad libre y plena de los servicios y el mobiliario. (Figura 6). En uno y otro caso, más o menos conocidos, surgen nuevas y originales concepciones

arquitectónicas. El concurso es la plataforma que lo permite y lo incentiva. La utopía no solo aparece en nuestra disciplina a través de los concursos de arquitectura, sin embargo, sí que estos últimos deben reconocerse como una plataforma que acrecienta continuamente el acervo. Indefectiblemente, se vuelve, cada proyecto, parte de investigaciones proyectuales que, no solo reflejan ideas nuevas, sino que las convierten en motivo de estudio y reflexión. La experimentación, que encuentra en arquitectura su punto álgido en los concursos, se convierte en experiencia cuando aprehendemos cada uno de los argumentos que las conformaron desde su generación.

**Pensar hacia adelante.** Sobre el proyecto como necesaria reflexión sobre lo venidero.

En 1927, el afamado director Fritz Lang planteaba una realidad urbana caótica para el 2026 en el clásico expresionista alemán *Metrópolis*<sup>14</sup>. La famosa distopía ambientada en una ciudad futurista, donde los habitantes se dividen en dos clases sociales diferenciadas radicalmente, se aleja bastante a lo que hoy, casi cien años después, podemos observar en nuestras ciudades. O quizás, no tanto. La arquitectura se inserta de manera majestuosa en la cinta, recreando la división entre el mundo subterráneo de los trabajadores y la parte alta de la ciudad, dónde destaca un estilo monumental que toma referencias del Art Decó de los rascacielos neoyorquinos. La escuela de Chicago, las experiencias de Taut y los dibujos de Ferris<sup>15</sup>, manifiestamente también, son expresiones artísticas que destellan en la película. En el mismo orden, es de público conocimiento el papel fundamental que la arquitectura ha jugado en la historia del cine desde sus comienzos. Por su correspondencia como artes visuales, la relación entre ambas disciplinas ha sido siempre fecunda. *Metrópolis* se vuelve un filme ciertamente oportuno a la hora de reflexionar acerca de la manera en la que concebimos el futuro. Nos muestra, a manera de paradigma, una hipótesis

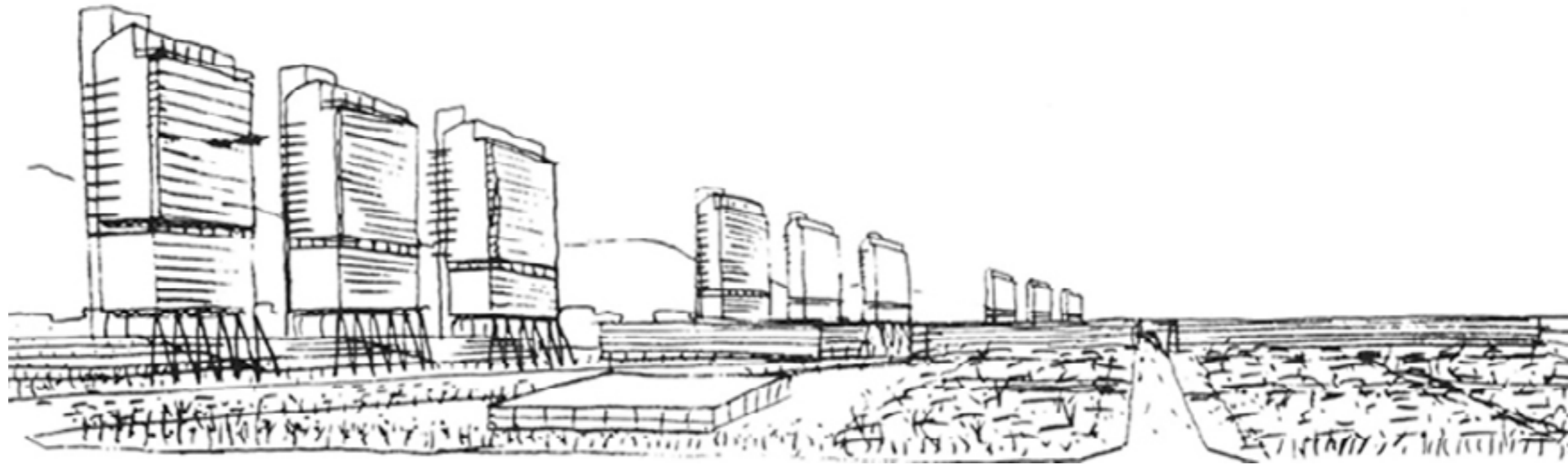
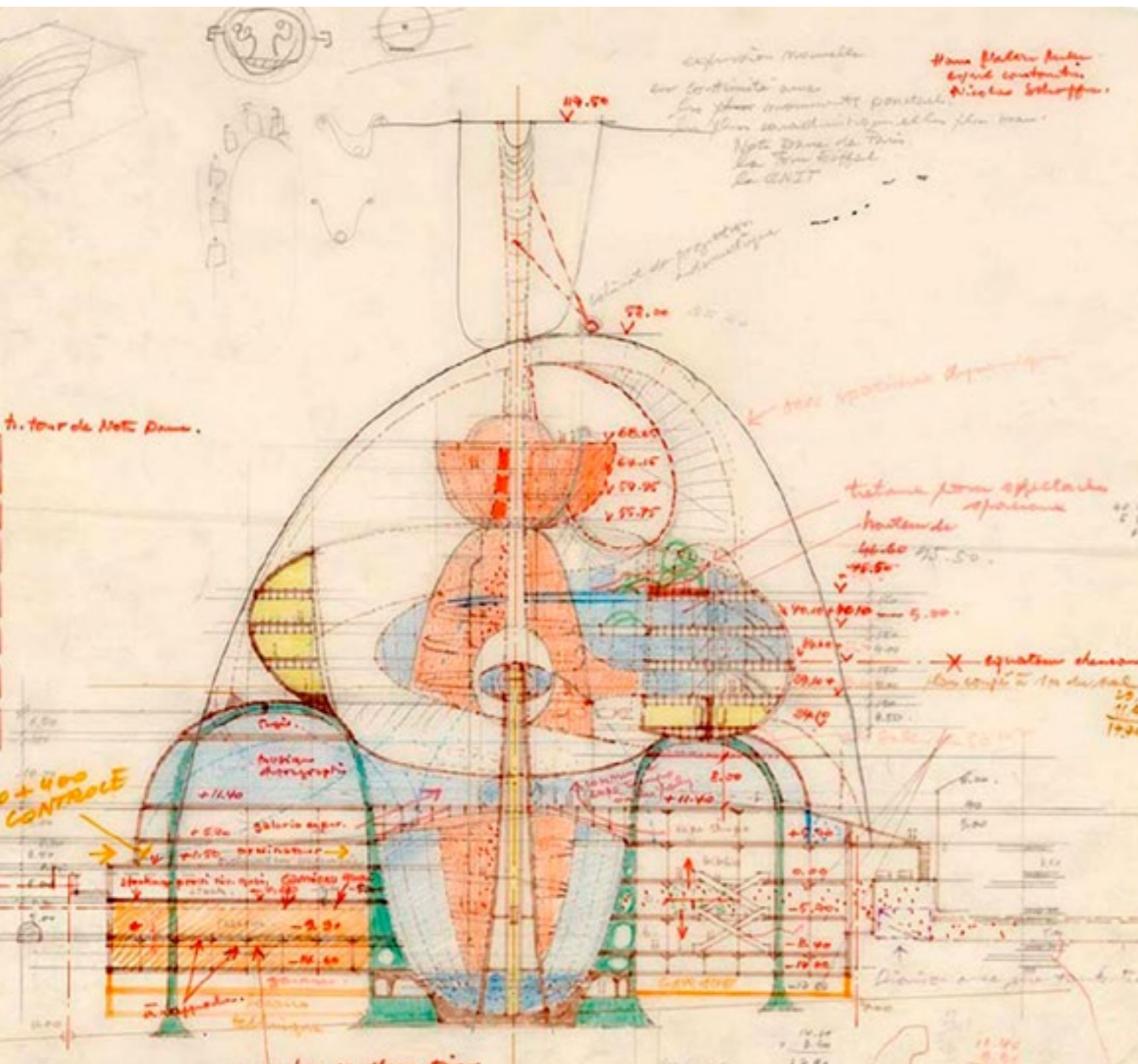


Figura 6. Propuesta para Barcelona de Ábalos y Herreros. Perspectiva aérea. 1988.



que hoy podemos confirmar desechar o valorar un poco más objetivamente. Y es que cada vez que la disciplina intenta responder cómo será la arquitectura del futuro, cada respuesta que brota no es más que eso, una hipótesis. Y podrá ser valorada recién, con el paso del tiempo.

Cuando a Louis Kahn le preguntaron cómo será la arquitectura dentro de cincuenta años y qué podíamos de ella pronosticar, el maestro respondió: “No se puede anticipar”. Me permito citar un fragmento de una conversación con el arquitecto para ahondar sobre el tema. “Esto me recuerda una historia (...) la compañía General Electric me pidió que les ayudara a diseñar una aeronave, y el FBI tuvo que acreditarme para poder hacerlo. (...) Me reuní con un grupo de científicos en una mesa larga. Era un grupo muy vistoso, fumadores de pipa, encanecidos y con bigote. (...) Uno de ellos puso una ilustración sobre la mesa, y dijo: Señor Kahn, queremos mostrarle el aspecto que tendrán las aeronaves dentro de cincuenta años. Era un dibujo excelente, un dibujo bonito, de gente flotando en el espacio y de bellos artefactos de aspecto complicado flotando en el espacio. Te sientes humillado. Sientes que el otro tipo sabe algo que tú ignoras por completo, ese tipo inteligente que te muestra algo y dice: este será el aspecto de una aeronave dentro de cincuenta años. Inmediatamente dije: no será así. Y acercaron sus sillas a la mesa diciendo, ¿cómo lo sabe? Dije que era fácil: si saben ustedes cómo será algo dentro de cincuenta años, lo pueden hacer ahora. Pero no lo saben, porque el aspecto de una cosa dentro de cincuenta años será el que será”<sup>16</sup>. No se hace muy sencillo negar alguna afirmación de Louis Kahn. Si bien un sinfín de arquitectos intenta, día a día, concebir imaginariamente proyectos que puedan ser identificados con innovaciones formales o conceptos propios del futuro, no es tarea fácil. Ahora bien, en su papel como escenario que incita el testeo y la experimentación de nuevas concepciones arquitectónicas, los concursos no hacen más que provocar

y estimular a los profesionales a reflexionar sobre el tema. En este sentido, todas las ideas consideradas comunes o corrientes en el presente fueron, alguna vez, totalmente nuevas. Así como proyectar es pensar hacia adelante, por más difícil que sea imaginarnos cómo será el futuro, es una condición indispensable especular sobre ello cada vez que actuamos creativamente.

Por su capacidad para desarraigarse de casi todo conocimiento y supuesto previo, pero más que nada por el grado de innovación formal de las propuestas, casi extremo, hay algunos casos en la historia de la arquitectura que merecen ser destacados. Chanéac y Claude y Pascal Häusermann y la Foreign Office Architects, se presentan a dos concursos en los cuales exponen, a su modo, unas formas de entender la arquitectura catalogadas al instante, como futuristas. Este mote que peca de caricaturesco o jocoso, es útil para identificar, muchas veces, una arquitectura que tiene como primera premisa indagar acerca de formas que parecieran no identificarse ni con su tiempo, ni con el espacio al que pertenecen. El 15 de julio de 1971, ocho de los nueve miembros de un jurado presidido por Jean Prouvé, en el que también estaban Philip Johnson y Oscar Niemeyer seleccionaron, entre 681 proyectos, a uno como ganador del concurso para el Centro Cultural del plateau Beaubourg en París<sup>17</sup>. El que después sería conocido con el nombre de Georges Pompidou. Los autores del proyecto eran Renzo Piano y Richard Rogers. Para este mismo concurso Chanéac y Claude y Pascal Häusermann se presentan juntos. Pioneros en la renovación de las formas de la arquitectura y creadores unos manifiestos y unos pabellones verdaderamente disruptivos, denotan todas sus ideas en la propuesta que realizan. Optan por invadir todo el terreno y ordenar programáticamente el edificio alrededor de un gran vacío central y unos arcos estructurales que soportan y rigidizan a todo el conjunto volumétrico. Como algunas de sus otras propuestas, la

Figura 7. Propuesta para el centro cultural del plateau Beaubourg de Chanéac y Claude y Pascal Häusermann. Sección. 1971.

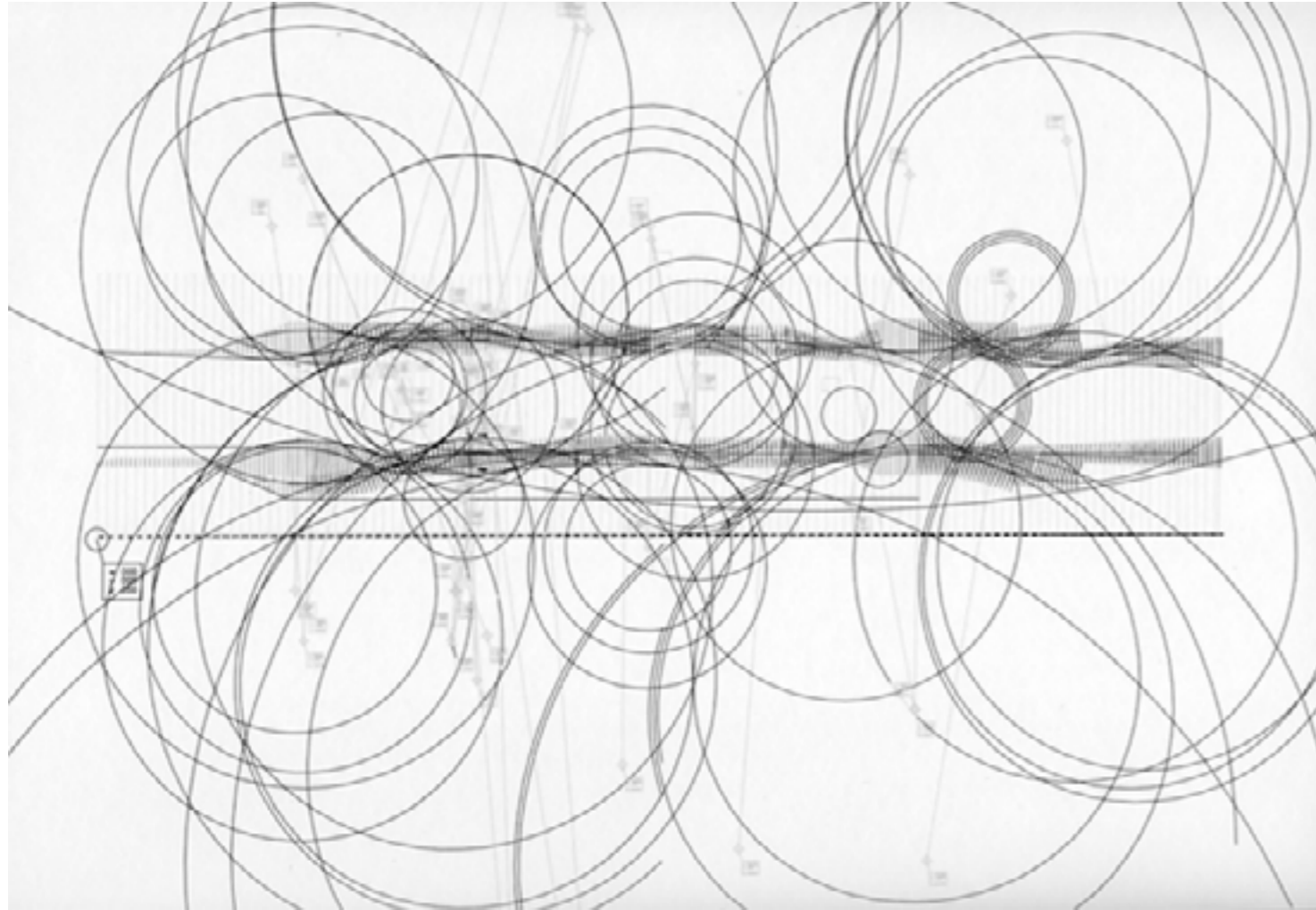


Figura 8. Propuesta para la Terminal Internacional de Pasajeros de Yokohama de FOA. Grilla vectorial. 1995

forma del proyecto se caracteriza por su amorfosidad y la aparente aleatoriedad en la organización de las mismas. Generan una imagen abstracta y ciertamente compleja de generar y comprender. (Figura 7). Por otro lado, 660 participantes de todo el mundo se presentaron, en 1995, al concurso de la Terminal Internacional de Pasajeros de Yokohama<sup>18</sup>. La antigua pareja formada por Farshid Moussavi y Alejandro Zaera, con el nombre de Foreign Office Architects, se consolida a nivel mundial a través del diseño de este proyecto y la consecución del primer premio. El concepto inicial del mismo se resumía en la generación de una ordenación a partir de un modelo de circulación, como desarrollo de la idea de hibridación entre un cobertizo—un contenedor más o menos indeterminado—y el suelo. La obra, posible sólo por los enormes avances en el diseño asistido por computadora, cuenta con un sistema estructural único hecho de chapas de acero plegadas y vigas de hormigón, que soporta al conjunto. La abundancia de muros, pisos y cubiertas no ortogonales, crea una sensación controlada de vértigo que se acentúa de manera similar en cada accesorio y detalle descentrados. La sumatoria de todas estas nociones configura, y esta vez llevado a la realidad, otro intento por indagar sobre aquellas formas arquitectónicas que reflejarían los tiempos futuros. (Figura 8). Tomando prestadas unas palabras más de Louis Kahn: «Cuando un hombre empieza a proyectar algo para el futuro, puede convertirse en un pedazo de historia bastante cómico, porque sólo podrá ser algo que se pueda hacer ahora»<sup>19</sup>. Contradiendo de algún modo, esta vez, la apreciación del maestro, y reafirmando que proyectar es pensar hacia adelante, podríamos decir que todo acto creativo intenta siempre, desde la arquitectura, anticipar qué será de nuestras sociedades.

Sin poder ser caracterizados como el vehículo viajero de la novela<sup>20</sup> de Herbert George Wells o como el DeLorean montado desde la dirección de Robert Zemeckis en *Back to the Future*<sup>21</sup>, los concursos de arquitectura, sin embargo, en su indefectible papel como reflejos fieles y pasivos de autopsia de épocas pasadas y en su confirmado rol

como plataforma incentivadora de una forma de pensar identificada con los años que aún están por llegar, bien pueden ser definidos como unas propias y peculiares máquinas del tiempo. Ahora bien, en esta realidad que enmarca lo anterior y lo posterior como fieles componentes del todo es, sin lugar a duda, la opción última aquella que relaciona franca y directamente, las ideas de investigación y exploración proyectual con los concursos de arquitectura. La del delante, la de lo subsiguiente, la de lo próximo, la de lo venidero.

### Concursos en épocas de guerra. Conclusiones

Retomando las ideas de Álvaro Siza en sus reflexiones referidas a las maneras de mirar, las competiciones arquitectónicas conforman, definitivamente, un nuevo modo de ver y entender los hechos. Se comprenden, como sentencia última de este hilo de pensamiento, como una lente de proyección futura que, confirmando las suposiciones planteadas en los primeros párrafos, surge de su vínculo apretado con el proceso creativo proyectual y su obligada necesidad de pensar hacia adelante. Investigación y experimentación se reconocen en esta necesidad, y siendo parte imprescindible de la caracterización esencial del concurso de arquitectura, reafirman su sentido contacto y nexos con lo venidero. La idea de *vanguardia* funciona perfectamente a la hora de terminar de explicitar estas ideas y de proporcionar, al menos balbuceantemente, unas nuevas incógnitas que permitan, además de la ratificación de los conceptos desarrollados hasta ahora, la estimulación y construcción a posteriori de un pensamiento auténtico y contemporáneo. Un pensamiento que, a través de la recolección y fundición de unas nociones colectivas que incluyan autores y lectores, genere ávidamente una crítica *in continuum*. Aunque pocos lo registren, el término tiene un nacimiento estrictamente bélico. Denominadas también como avanzadas o avanzadillas, eran aquellas tropas de una guardia que tenían la misión de penetrar



en territorio enemigo para ocupar posiciones estratégicas en el campo de batalla, explorar el terreno para evitar sorpresas y emboscadas y, en muchos casos, sacrificarse para lograr un objetivo de mayor envergadura. Es esta la conceptualización que retoman los movimientos artísticos de vanguardia de comienzos del Siglo XX con el fin de identificarse como unos avanzados de la época. Sin embargo, como Carlos Martí Arís bien narra en *Silencios elocuentes*<sup>22</sup>, hay unas referencias que se suelen dejar de lado, pero que son aquellas que mejor describen a estas tendencias. Primeramente, resalta que el fin de toda buena tropa de vanguardia es desaparecer para dejar paso a las tropas de mayor magnitud y, en relación a esto, la capacidad que tienen estos movimientos de desvanecerse con el objetivo de instaurar una nueva tradición. Habiendo reflexionado sobre las aristas utópicas y futuristas de los concursos y entendiendo la necesaria mirada hacia adelante que supone cada encuentro con un nuevo proyecto, se hace bien simple comprender cuales hechos reúnen los términos vanguardia y concurso. Como herramienta que permite con mayor libertad y espontaneidad testear nuevas concepciones, como plataforma que proyecta con una visión constante y necesaria de posterioridad y como instrumento que, luego de concretar su misión, desaparece y deja paso al proyecto y a la obra de arquitectura. Sin embargo, en relación al entendimiento de todo concurso como movimiento de vanguardia, ¿hasta cuándo dejaremos que, en desmedro de una requerida continuidad de todas las experimentaciones e investigaciones que tienen lugar en cada competición, este movimiento de vanguardia se repliegue y desaparezca completamente sin dejar rastro? En un orden más anecdótico, pero no menos pertinente, cabría destacar también, que una de las secciones principales del cuerpo de vanguardia, en la que viajaban los magistrados, oficiales y trompeteros para llevar mensajes, tenía unos objetivos no menores: pedir la rendición de ciudades y castillos. Acaso, en una nueva suposición, ¿serán además algunas propuestas resueltas en concursos

de arquitectura un llamado amable y anticipado a la rendición o pedido de caducidad de algunos modos de pensamiento? Indudablemente, se vuelve menester reconocer a estas competiciones como espacios donde se otorga a cada participante la libre posibilidad de emitir unas críticas y expresar sus más íntegros pensamientos a través de la arquitectura.

## Notas finales

1. PALLASMAA, Juhani: *La mano que piensa*. Barcelona: Gustavo Gili. 2012.
2. Ibídem.
3. Ibídem.
4. Ibídem.
5. ANTONIONI, Michelangelo: *Blow up, En castellano: De-seo de una mañana de verano*. 1975. Sinopsis: Adaptación de un cuento de Julio Cortázar que narra la historia de Thomas, un fotógrafo de moda que, tras realizar unas tomas en un parque londinense, descubre al revelarlas una forma irreconocible que resulta ser algo tan turbador como inesperado.
6. LOOTZ, Eva: *Lo visible es un metal inestable*. Madrid: Ardora. 2007.
7. SIZA, Álvaro: *Álvaro Siza. Textos*. Madrid: Abada. 2014.
8. MARTÍ ARIS, Carlos: *La cimbra y el arco*. Barcelona: Fundación Caja de arquitectos. 2005.
9. Ibídem.
10. UTZON, Jorn: *La importancia de los arquitectos. AAVV*. Catálogo de la exposición Jorn Utzon. 1995.
11. TORRENT, Horacio: "Evidencias. Arquitectura culta: anotaciones en los márgenes. Sobre construcciones en Santiago". *ARQ*. 2002.
12. Véase: ORTEGA, Estel: "Berlín Hauptstadt. Alison y Peter Smithson con Peter Sigmond". *DPA*. N. 27. 2012.
13. Véase: AGUADO ROCA, María: *Barcelona en el punto de mira (tesis doctoral)*. Barcelona. UPC. 2015.

14. LANG, Fritz: *Metrópolis*. 1927. Sinopsis: Futuro, año 2000. En la megalópolis de Metrópolis la sociedad se divide en dos clases, los ricos que tienen el poder y los medios de producción, rodeados de lujos, espacios amplios y jardines, y los obreros, condenados a vivir en condiciones dramáticas recluidos en un gueto subterráneo, donde se encuentra el corazón industrial de la ciudad.

15. FERRIS, Hugh: Delineador y arquitecto estadounidense. 1889 – 1962.

16. LERUP, Bell; LERUP, Michael; LERUP, Lars: *Louis I. Kahn: conversaciones con estudiantes*, Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

17. Véase: "Centre Beaubourg". *Hidden architecture*. Consulta: Agosto de 2020. Recuperado de: <https://hiddenarchitecture.net/centre-beaubourg-competition-for/>

18. Véase: GARCÍA, Mayka: "Edificios con escala de paisaje. Agadir de Oma y Yokohama de Foa" *Architecture, City and Environment*. 2014. Consulta: Agosto de 2020. Recuperado de: <https://upcommons.upc.edu>

19. Ídem 16.

20. WELLS, Herbert George: *La máquina del tiempo*. Reino Unido: Heinemann. 1895.

21. ZEMECKIS, Robert: *Back to the future, En castellano: Volver al futuro*. 1985.

Sinopsis: El adolescente Marty McFly es amigo de Doc, un científico al que todos toman por loco. Cuando Doc crea una máquina para viajar en el tiempo, un error fortuito hace que Marty llegue a 1955, año en el que sus futuros padres aún no se habían conocido. Después de impedir su primer encuentro, deberá conseguir que se conozcan y se casen; de lo contrario, su existencia no sería posible.

22. MARTÍ ARIS, Carlos: *Silencios elocuentes*. Barcelona: Edicions UPC. 2002.

## Referencias

LERUP, Bell; LERUP, Michael; LERUP, Lars: Louis I. Kahn: conversaciones con estudiantes, Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

LOOTZ, Eva: Lo visible es un metal inestable. Madrid: Ardora. 2007.

SIZA, Álvaro: Álvaro Siza. Textos. Madrid: Abada. 2014.

MARTÍ ARIS, Carlos: Silencios elocuentes. Barcelona: Edicions UPC. 2002.

MARTÍ ARIS, Carlos: La cimbra y el arco. Barcelona: Fundación Caja de arquitectos. 2005.

PALLASMAA, Juhani: La mano que piensa. Barcelona: Gustavo Gili. 2012.

TORRENT, Horacio: "Evidencias. Arquitectura culta: anotaciones en los márgenes. Sobre construcciones en Santiago". ARQ. 2002.

UTZON, Jorn: La importancia de los arquitectos. AAVV. Catálogo de la exposición Jorn Utzon. 1995.

WELLS, Herbert George: La máquina del tiempo. Reino Unido: Heinemann. 1895.

ALARCÓN, Luisa; Montero, Francisco: "Aprendiendo de los concursos". Proyecto, progreso, arquitectura. N. 7. 2012.

DE JONG, C., MATTIE, E. "Architectural Competitions". Taschen. 1997.

ELIASH, Humberto: "Reflexiones sobre los concursos de arquitectura". Concepción imaginada. Arquitecturas del Sur. Vol. 23, N. 31. 2005.

FALCÓN, José; DOMENZAIN, Carlos: "Institucionalización de la excepción: El concurso como búsqueda y proceso". ARQ. N. 92. 2016.

LÓPEZ QUINTÁS, Alfonso: "La arquitectura y la fundación de ámbitos. La creatividad humana y los concursos". Arquitectura. N. 128. 1969.

MONTERO, Francisco. "Arquitectura entre concursos". Proyecto, progreso, arquitectura. N.7. 2012.

MUÑOZ, María Dolores: "El concurso de arquitectura como búsqueda de coherencia entre

realidad constructiva y posición teórica: una reflexión desde la historia". Concepción imaginada. Arquitecturas del Sur. Vol. 23, N. 31. 2005.

PÉREZ OYARSÚN, Fernando: "Behind the competitions". ARQ. N. 67. 2007

ROJO, Jesús: "De jurados y arquitectos: ideas sobre los concursos". Proyecto, progreso, arquitectura. N. 7. 2012.

VALLEBUONA, Renzo: "El concurso de arquitectura en la comunidad europea". Concepción imaginada. Arquitecturas del Sur. Vol. 23, N. 31. 2005.

## Fuentes de las imágenes

Figura 1. Las manos de un gran escultor: Henry Moore en su estudio a finales de la década de 1970. Fotografía. Autor: Ralph Morse. Ca. 1970. Créditos: PALLASMAA, Juhani: La mano que piensa. Barcelona: Gustavo Gili. 2012.

Figura 2. Fotograma de la película Blow up de Michelangelo Antonioni.1975. Créditos: © Arthur Evans: "David Hemmings in Blow-Up". 1966.

Figura 3. The tower of Babel de Pieter Brueghel the Elder. Óleo sobre tabla. 1563. Créditos: Dominio público. Kunsthistorisches Museum.

Figura 4. Walking city. Ar-chigram. Fotomontaje. Ca. 1964. Créditos: "Archigram, la arquitectura como rebelión nómada". Revista bifrontal. 2016.

Figura 5. Propuesta para Berlín de Alisson y Peter Smithson. Perspectiva aérea. 1957. Créditos: ORTEGA, Estel: "Berlín Hauptstadt. Alison y Peter Smithson con Peter Sigmond". DPA. N. 27. 2012.

Figura 6. Propuesta para Barcelona de Ábalos y Herreros. Perspectiva aérea. 1988. Créditos: GELABERT ABREU, Dayra; GONZÁLEZ COURET, Dania: "Vivienda progresiva y flexible. Aprendiendo del repertorio". Arquitectura y Urbanismo. 2013.

Figura 7. Propuesta para el centro cultural del plateau Beaubourg de Chanéac y Claude y Pascal Häusermann. Sección. 1971. Créditos: "Centre Beaubourg" © Hidden architecture. Extraído de: <https://hiddenarchitecture.net/centre-beaubourg-competition-for/>.

Figura 8. Propuesta para la Terminal Internacional de Pasajeros de Yokohama de FOA. Grilla vectorial. 1995. Créditos: IM, Jonghoon; HAN, Jiae: "Typological desing strategy of FOA's architecture". Journal of Asian architecture and building engineering.2018.