

# LA PROYECTACIÓN POR LAYOUTS EDITABLES.

EL CASO DE BRUTHER

FEDERICO GASTAMBIDE

FADU Udelar, Montevideo, Uruguay

*federicogastambide@gmail.com*

## RESUMEN

La planta ha sido probablemente la pieza que dominó históricamente la representación en arquitectura. Orden y control, grillas, ejes y patrones reguladores, entre otros, han garantizado un presunto equilibrio y orden conceptual del proyecto. La planta es una abstracción que ordena y que permite entender un proyecto. En el presente se asiste a una concepción más tensa de la planta, en que se presupone la organización de usos contingentes al mismo tiempo que se conciben. Los dibujos que organizan los usos expresan continuidades, posiciones y relaciones, enlaces y categorías o superposiciones, son diagramas que manifiestan la mecánica de los potenciales (y cambiantes) usos. Esta lectura permite ver a la arquitectura como un elemento adaptativo en el que nunca se comienza desde cero, el origen es un momento reactivo, es la reinterpretación de algún otro diagrama que

se retoma, que se formatea hacia otros usos. Al respecto pareciera repetirse en varias oficinas de arquitectura un modo de proyectación híbrido analógico-digital denominado layouts editables. Éste afirma el valor de un cierto oficio más operativo y acelerado, distante de las concepciones paramétricas y procesuales más recientes. Este modo presupone que el proyecto no tiene pretensiones totalizadoras y no es definitivo o cerrado. Sus creadores asumen que el proyecto se transformará, se reconfigurará y quizá solo podrá realizarse parcialmente, tal concepción se acerca a una cierta sumisión creativa. En tal caso emerge la dificultad de la crítica de explicar un proyecto que en poco tiempo será otro.

**Palabras clave: Proyección, Layout editable, Edición, Formato, Oficio**

**ABSTRACT**

Floor Plan has probably been the drawing piece that historically dominated architectural representation. Order and control, grids, axes and leader's patterns, among others, have guaranteed a presumed balance and conceptual order of the Project. The Floor plan is an abstraction that orders and allows understanding of a project. Nowadays, there is a stretched definition of the floor plan, in which is presupposed that current uses get organized parallel in time that they are conceived. Drawings that organize uses display continuities, positions and relationships, links, categories or overlays, they are diagrams that show the operations of the potential (and changing) uses. This reading enable to see Architecture as an adaptive element in which starts is never from scratch, the origin is a reactive moment, it is the reinterpretation of some other diagram that is taken up again and formatted for other uses. About this, a hybrid analogic-digital way of projecting called editable layouts seems to be repeated in several architecture offices. This projecting mode claims the value of a more operative and accelerated profession, distant from the most recent parametric and process based conceptions. This implies that the Project does not have all- comprehensive aspirations and is not definitive or closed. Its authors assume that Project will be transformed, reconfigured and perhaps only partially realized, such a conception approaches a certain creative subjugation. Here arise the difficulties of explaining a project that shortly will be another.

**Keywords:** Architectural Design, Editable Layout, Edition, Format, Metier

**RESUMO**

A planta provavelmente foi a peça que historicamente dominou a representação na arquitetura. Ordem e controle, grades, eixos e padrões regulatórios, entre outros, garantiram um suposto equilíbrio e ordem conceitual do projeto. A planta é uma abstração que ordena e que permite entender um projeto. Atualmente, há uma concepção mais tensa da planta, na qual a organização dos usos contingentes é assumida ao mesmo tempo em que são concebidos. Os desenhos que organizam os usos expressam continuidades, posições e relações, vínculos e categorias ou sobreposições, são diagramas que manifestam a mecânica dos usos potenciais (e mutáveis). Esta leitura permite-nos ver a arquitetura como um elemento adaptativo em que nunca se parte do zero, a origem é um momento reativo, é a reinterpretação de algum outro diagrama que se retoma, que se formata para outros usos. Nesse sentido, um modo de projeção híbrido analógico-digital denominado layouts editáveis parece se repetir em diversos escritórios de arquitetura. Isso afirma o valor de um certo ofício mais operativo e acelerado, distante das concepções paramétricas e processuais mais recentes. Esta modalidade pressupõe que o projeto não tenha pretensões abrangentes e não seja definitivo ou fechado. Seus idealizadores assumem que o projeto será transformado, reconfigurado e talvez apenas parcialmente realizado, tal concepção se aproxima de uma certa submissão criativa. Nesse caso, surge a dificuldade da crítica em explicar um projeto que em pouco tempo será outro.

**Palavras chave:** Projeto, Layout Editável, Edição, Formato, Ofício

## INTRODUCCIÓN

*“Vivimos condenados a una pantalla. Pasamos el día frente a ella, generando contenido que, en mayor o menor medida, será consumido a través de los múltiples canales que nos muestra... Todo, absolutamente todo a golpe de click. Nuestra práctica profesional y artística discurre a través de ellos”. Giráldez e Ibáñez Ferrara (2020, 9)*

El siguiente texto intenta develar algunas preguntas de partida: ¿cómo proyectan efectivamente gran parte de los arquitectos contemporáneos más allá de sus relatos? Los modos proyectuales contemporáneos reales de los principales estudios de diverso tamaño, ¿cuán estudiados son por el campo intelectual dominante de la arquitectura?

Ciertamente la arquitectura de las primeras décadas del siglo XXI puede reconocerse por una diversidad de prácticas profesionales que utilizan los medios digitales y la comunicación:

*“estas prácticas y formatos operan en un escenario a través de las fisuras presentes en este para expandir los campos de acción, las realidades invisibilizadas y desde ahí, construir nuevas problemáticas. Todos estos formatos, muchos de ellos populares, han sido y son constantemente cuestionados o invisibilizados desde la Academia, la crítica, y la práctica profesional por su falta de rigor o atentado contra los principios clásicos de lo que debe o no hacerse” (Giráldez López e Ibáñez Ferrera 2020, 16).*

No se trata sólo de la arquitectura paramétrica focalizada en el form finding o en el diseño generativo con frecuentes resultados formales complejos. Seguramente parte importante de los arquitectos proyectistas operan con medios digitales de un modo híbrido analógico-digital. Sus procesos proyectuales suelen evidenciar aspiraciones de legibilidad. Los proyectos suelen presentarse a la vez en versiones filtradas, editadas, frecuentemente inacabadas y adaptativas, cuestión sobre la que se volverá.

Se podría concebir la arquitectura contemporánea como un sistema operativo. Este en informática aplica como conjunto de programas o secuencias de acción abiertas que gestiona el hardware y provee servicios a tales programas. Algunos autores aplican esta idea a la arquitectura, más allá de su modo proyectual más tradicional, moderno e incluso paramétrico. Al respecto, Luz Carruthers plantea: “Un sistema operativo es un programa que da función al programa y determina sus cualidades y potencialidades” (Carruthers 2021, 71).

Dentro de la proyectación arquitectónica entendida como un sistema operativo contemporáneo, se propone aplicar la categoría de layout editable que se utiliza como parte del léxico frecuente de muchos estudios de diseño. Este refiere a una cualidad fáctica – proyectual a modo de método. La expresión inglesa layout refiere a los modos distribuidos de un diseño. Su uso extendido a la arquitectura parece más neutro y con menor carga semántica que la de una planta asociada a una idea generadora y fuerte. En determinados programas de computación, la práctica de editar un layout refiere a un momento del diseño en que se ajustan contenidos, formatos y espaciados para su mejor comunicación. Su aplicación a la arquitectura

podría referir, no al diseño generativo, sino a una acción frecuente propia de un diseñador nativo digital, incluso de quien no conoce o práctica el diseño generativo.

## CONSTRICCIONES TEÓRICAS Y ANALÍTICAS

La temática en estudio referida a los modos de proyectación híbridos analógico-digitales antes referidos evidencia pocos antecedentes teóricos directamente asociados. Seguramente ello se debe a su condición mixta, ni exclusivamente de base paramétrica, ni analógica con convicción sobre el valor de la geometría y de la arquitectura como producto formal completo y acabado.

Como antecedente, con cierta espesura histórica y claves de interés, cabe recordar los estudios de Christopher Alexander, y su pasaje, desde la confianza en la generación lógica del diseño, expresado en su Ensayo sobre la síntesis de la forma (Alexander 1966) a su posterior Lenguaje de patrones (Alexander et al 1977). En este último ensayo, que integra una trilogía mayor de publicaciones, este autor da un giro en su enfoque y apela a un elenco muy profundo de patterns definidos a partir de una sutil aproximación antropológica. Asimismo, cabe mencionar a John Habraken y su teoría de los soportes (Habraken 1972). Esta última teoría propone definir elementos estructurales –incluso no estructurales– que habiliten cambios en los usos, que en su planteo original se asociaba a las adaptabilidades gracias a una fuerte participación social. Ambas conceptualizaciones de los 60 y 70 sólo nutren lateralmente al estado de la cuestión en estudio, con sus operativas fácticas. Estas invitan a sensibilidades, miradas e

interpretaciones de nuevo cuño, en parte más distanciadas de los anteriores antecedentes. Al respecto cabe detenerse en algunos aportes recientes que se ponderan de especial interés.

Por una parte, Alejandro Zaera Polo, en su texto titulado *Ya bien entrado el siglo XXI. ¿Las arquitecturas del post-capitalismo?* (Zaera Polo, 2016) propone una brújula política de la arquitectura contemporánea en la que reconoce el rol de las prácticas en tiempos de Internet y sus públicos–fantasma. En especial, este autor subraya que en varias tendencias de la proyectación: “... la forma no es algo que se construye –como en el parametricismo– sino que es algo anterior al proyecto y tiene que ser excavada y re-ensamblada” (Zaera Polo 2016, 264).

Este escrito tiene un explícito talante provocador más analítico que crítico, explícitamente inspirado en las taxonomías temporales, históricas y entonces prospectivas, planteadas por Jencks (1975) en su libro titulado *Arquitectura 2000*. Sin perjuicio de ello, las observaciones de Zaera Polo son sutiles respecto a las estrategias proyectuales contemporáneas, la circulación viral de proyectos e imágenes, y las lógicas de la actividad profesional de las redes sociales como Instagram.

Por otra parte, diversos pensadores del campo del diseño más jóvenes, como Steyerl, Tomaso Ferrando, Scavnicky, Liñán, Weisman, Giráldez e Ibáñez Ferrara, entre otros, participaron de un trabajo mayor titulado *Nuevos formatos, nuevos imaginarios* (Giráldez López e Ibáñez Ferrera 2020). En sus diversos ensayos se esbozan claves descriptivas e interpretativas muy sugerentes. Bergman señala que “nuestra vida pasa mientras hacemos scroll” (Giráldez López e Ibáñez Ferrera 2020, 9). La arquitectura no está ajena a ello, y discurre

por una serie de dispositivos y medios de comunicación que generan múltiples contenidos, desde los programas de creación en sí mismo, hasta las publicaciones en redes sociales, apps, stories, videojuegos, memes o plataformas de streaming. En las prácticas de muchos estudios contemporáneos no hay proyecto material sin su fantasma virtual subido a la nube. Tampoco hay edificio sin su set de fotos en Instagram, ni bienal de arquitectura sin cadena de stories. En este sentido, Giráldez e Ibáñez Ferrara señalan con perspicacia: “Y si la perseguida autonomía de la arquitectura estuviese mucho más cerca de la multitud de viviendas construidas en los Sims o de los infinitos territorios de Minecraft que de cualquier proyecto de Peter Eisenman” (Giráldez López e Ibáñez Ferrera 2020, 9).

Una clave emergente de los aportes anteriores es la temporalidad limitada de las formulaciones proyectuales y de sus presentaciones. En efecto, la arquitectura en estudio, con su componente analógico-digital en su elaboración, evidencia una condición temporal y algo inacabada. Manuel Pérez Romano, en su tesis titulada *Timetecture*, tutorada por Juan Herreros, y soporte de su práctica profesional, plantea que se está transitando por la evolución hacia una segunda edad del tiempo en arquitectura. Al final de la misma se incluye un Probable Manifiesto de la Arquitectura Evolutiva:

*“La arquitectura evolutiva emerge de la relación entre la forma y la información a lo largo del tiempo. Así el tiempo deja de ser un parámetro pasivo y adquiere un valor activo. El diseño de la arquitectura del sistema de la arquitectura evolutiva, o cómo se controla y se transmite la información al futuro, surge como una nueva compe-*

*tencia del proyectista [...] Pero, aunque la arquitectura evolutiva se transforme a lo largo del tiempo, ésta sigue manteniendo su identidad estructural” (Pérez Romano 2017, 265-266).*

Esta aproximación es bien interesante pues vincula la génesis arquitectónica en temas de comunicación y adaptación al destinatario, a cuestiones estructurales y codificadas. No se trata sólo de una “condición inconclusa de la base de datos” (Liñán y Rojo de Castro 2021,154) sino también de una condición proyectual inestable en que se generan no sólo diagramas sino estados o momentos de formalización avanzada. Al respecto los layouts se ponderan como potencial síntesis temporal de un orden y como un momento creativo y comunicacional sustantivo, cabiendo profundizar en su lógica operativa.

## EDICIÓN POR *LAYOUTS* COMO MODO OPERATIVO

La actual producción de proyectos de arquitectura está inmersa en la sociedad de consumo global. Cada año se producen miles de proyectos, tal vez como nunca en la historia de la arquitectura. Ello ocurre en sus diferentes modalidades, sea por obra privada o pública, sea directa o desdoblada en diversas agencias tercerizadas, sea por actuaciones de la sociedad civil o por autogestión formal. La paradoja es que se crean y producen proyectos cada vez más rápidos en paralelo a la materialización de obras, sea para importantes ciclos de vida, sea para temporalidades menores. La presión del consumo también es inmanente al sistema de producción de proyectos, con un creciente

requerimiento de premura e inmediatez. Al respecto, Cristina Díaz Moreno y Efrén García Grinda hablaron tempranamente de una época de Fast architecture como carrera proyectual frenética creando “atajos fiables y rigurosos... una alternancia de tecnologías blandas y duras” (Díaz y García 2003, 116).

Congruentemente con lo anterior, se entiende de interés hacer foco en el layout editable. Como ya se ha señalado, se trata de una práctica digital con frecuentes recursos analógicos. La misma se asocia no sólo a una operativa sino a un orden conceptual y a un cierto momento comunicacional en que el proyecto se edita y se devela.

El layout editable, al crear o colonizar un recinto edilicio o paisajístico, privilegia trabajar en planta de un modo fundamentalmente relacional más que rígidamente compositivo. La planta es una abstracción que ordena y que permite entender un proyecto. En el presente se asiste a una concepción más pulsante de la planta que en el pasado (Soriano 2004). Ello presupone la organización de elementos físicos, e incluso posibles usos contingentes, al mismo tiempo que se define cada layout. Los dibujos que organizan los espacios expresan continuidades, posiciones y relaciones, enlaces y categorías o superposiciones. El layout editable podría suponer en mayor o menor medida la definición de elementos conceptuales sustantivos no siempre demandados al colonizar edificios o naves existentes, un orden pragmático funcional y de flujos, una organización de sus infraestructuras que atravesarán o no la planta, y los elementos fijos y móviles que podría asociarse al denominado sistema de objetos al que refería Herreros (2012).

La operativa por layouts editables en arquitectura supone mayoritariamente el desarrollo preferencial de sucesivas plantas, en algunos casos incluso secciones, con determinaciones arquitectónicas que intentan condensar el orden conceptual del proyecto. Al manipularse y proyectarse por layouts suelen reconocerse determinaciones arquitectónicas estructurales, infraestructurales duras, algunos componentes técnico-constructivos como ciertas especies de cerramientos, los objetos o figuras arquitectónicas que flotan plásticamente dentro de la planta o sección, y los flujos, a ser orientados o amplificadas en su potencial arquitectónico, sea los de energía, información a flujos materiales y de personas dentro del edificio. También podrían ser relevantes, pero subsidiarios, los análisis programáticos a través de organigramas que establecen un orden y pueden direccionar los aspectos más mecánicos del proyecto.

En particular, las determinaciones infraestructurales son muy importantes. De éstas caben mencionar aportes de significación como el trabajo pionero ya mencionado de la teoría de soportes de John Habraken (1972), los aportes de Stan Allen (1999) sobre la infraestructura que importa más como desencadenante que por su forma, al registro de Keller Easterling (2016) y su categoría de Infrastructure Space. Este último se interpreta como un sistema operativo que condiciona lo físico, sea desde los flujos como lo programático, que aplica como un medio de comunicación estratégico, ya no como una entidad neutra sino como un “nicho de poder”. Al considerarse las determinaciones infraestructurales en la proyectación por layouts editables, la arquitectura emerge como una plataforma posibilitadora de diversas colo-

nizaciones físicas y de usos que evolucionarán en el tiempo.

En síntesis, cada layout editable da cuenta al menos de un orden de inclusión y de posición relativa. Se trata de un sistema espacial y formal. Por tanto, no se hace referencia a un diseño generativo. Este modo operativo evidencia no sólo racionalidades sino afectos e intereses personales de sus proyectistas, coexistencias y fricciones.

Este modo proyectual se vincula no sólo a la ya mencionada premura temporal de la arquitectura actual sino también a una nueva sensibilidad en la cultura del diseño. La operativa por layouts editables parece ser propia de parte importante de los arquitectos con prácticas profesionales en el presente, más allá de muchos relatos comunicacionales con que acompañan sus obras. En ella parecen permearse claves de las nuevas tecnologías de la información, de las miles de imágenes que los humanos reciben, procesan y desechan día a día. Su aplicación no implica necesariamente una reducción de la creatividad y una restricción del proyecto. Por el contrario, está operativa invita a ser más positivo, a manejar alternativas, a tomar atajos, a hacer reducciones y a promover redundancias. La acción asociada es la de editar, la de editar con premura un momento del proyecto frecuentemente inconcluso. Al editar, otra operación concomitante es la de formatear. Lluís Liñán, en el texto *Ser formato*, destaca el acto del formateo en la práctica del proyecto:

*“Básicamente, un formato es una estructura heterogénea y normalmente provisional que canaliza contenido. El «formateo», esto es la capacidad de configurar datos de muchas maneras posibles..., es un procedimiento tanto político como estético pues*

*la misma imagen puede ser usada como «prueba» para apoyar múltiples y contradictorias proposiciones” (Giráldez López e Ibáñez Ferrera 2020, 98).*

Un tema abierto son los grados de autonomía de tales objetos o elementos arquitectónicos dentro de cada layout. La edición de un layout supone un momento de configuración y formateo de la arquitectura. Pero el mismo dibujo puede ser usado como prueba, o como propuesta temporal para mostrar múltiples proposiciones. Si el layout editable parece ser el modo adaptativo más utilizado en la práctica general de muchos de los estudios y oficinas de arquitectura contemporáneas; el render quizás sea el modo de visualización más realista y legible para públicos amplios de la arquitectura rápida del presente. Esta operativa evidencia no sólo racionalidades sino afectos e intereses personales de sus proyectistas, coexistencias y fricciones. Frecuentemente se utilizan figuras geométricas simples, cuadrados, triángulos o círculos (del lenguaje clásico intemporal), dentro de una retícula en planta y reglas geométricas claras, no como matriz restrictiva y rígida sino como agente de libertad y de esponjamiento. Otro asunto abierto, es sí la adopción de una operativa por layouts rápidos no supone frecuentes trasvasamientos escalares. Estos pueden entenderse como indiferencia o disolución del canon de proporción propio del arte moderno. Cabe referirse a sin escala, una de las tesis de Federico Soriano sobre la arquitectura contemporánea: “Un objeto sin escala... Su impacto es independiente de valoraciones estéticas. Son piezas que están fuera de la personalidad de su creador, objetos que revelan entidades autónomas e indisciplinadas” (Soriano 2004, 30).

Finalmente, cabe preguntarse si la operativa por layouts editables, ¿se trata de una práctica de consumo y aceleración presente en la arquitectura como en otros campos del diseño?, ¿la misma constituye una respuesta y un modo pragmático de lograr arquitecturas más eficaces, permeables y abiertas?

## EL CASO DE BRUTHER

En la contemporaneidad, ¿se reconocen creadores con obras de valía cuyas prácticas puedan interpretarse por el dominio del manejo de los layouts editables? Tal valía se define por la calidad intrínseca de las arquitecturas resultantes y por el marco conceptual de su proceso creativo. Al respecto, se intentará un abordaje sobre el modo proyectual del estudio francés Bruther, dirigido por Stéphanie Bru y por Alexandre Theriot. La operativa de esta oficina de arquitectura podría interpretarse por layouts editables. Sus obras, muestras y escritos sobre su estrategia proyectual, manifiestan una gran espesura conceptual. Ello trasciende su presunta sensibilidad cosmopolítica (Zaera Polo 2016), moderna realista e incluso clásica con “una arquitectura que se afirma en su autonomía formal” (Stalder 2018, 264). Se intentará una aproximación lo más fundada posible a sabiendas de que la adscripción de Bruther a la operativa por layouts editables es una hipótesis verosímil pero no necesariamente verdadera. Tal interpretación podría recordar a la sugerente adscripción del denominado “Método Toyo Ito” realizada por Iñaki Ábalos y Juan Herreros (1995). Este último se trató de una ficción interpretativa sobre la proyectación de este creador japonés, y la interiorización de las prácticas productivas

entonces contemporáneas, sin mediar la aprehensión directa de sus obras y prácticas.

Los Bruther hablan de “edificios maquinales” (Bruther 2018, 20). Al respecto:

*“(Sus)... plantas están proyectadas para tener en cuenta toda una serie de acontecimientos que bien pudieran suceder, esta contemporánea forma de maquinismo queda reflejada asimismo en los dibujos de Bruther: en el cuidado que en las plantas se presta al mobiliario...; en el interés que en las axonométricas se concede a los usuarios), o finalmente en la atención que se pone a las secciones a los gestos de los usuarios... Este maquinismo opera después a nivel del programa, y se manifiesta en “adaptabilidad”, “flexibilidad” y “neutralidad” de la planta abierta..., asocia un concepto geométrico del espacio a una descripción topológica, una descripción que tiene en cuenta la serie de acontecimientos en los que interviene el ser humano, el arquitecto y su entorno” (Stalder 2018, 270).*

En Bruther no se trata de un maquinismo literal sino conceptual. Este recuerda más a la noción abstracta de máquina para habitar en Le Corbusier que la más literal o directa de Buckminster Fuller (Banham, 1960). Especialmente las plantas de sus proyectos más recientes evidencian desconexiones y reconexiones de elementos; generándose nuevos momentos unitarios en un cierto tiempo. Cabe destacar una investigación proyectual realizada por Bruther para Cartha 05, junto a otros cinco estudios, para una casa no construida. El pretexto curatorial fue recomponer domesticidades. Se trata de una retícula, de una vivienda sin límites que, cómo señala Lluís Liñan (2020)

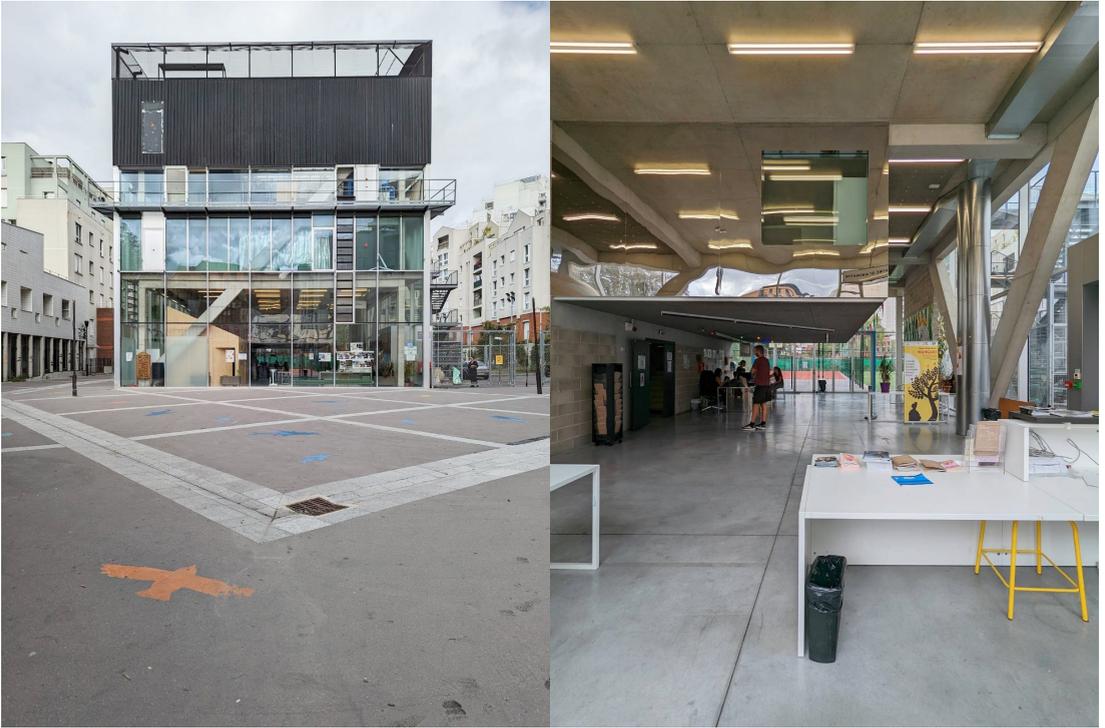


Fig. 1 El Centro Cultural y Deportivo en Saint-Blaise hace visible su orden estructural y abierto a diversos usos y apropiaciones. Foto: Ines Saldombide 2022

ni siquiera es una casa. En la propuesta de Bruther en su interior se yuxtaponen y tensan 104 elementos de la arquitectura, plásticamente organizados, distorsionados escalaramente. Varios son reconocibles como un pilar característico de Mies Van der Rohe; una construcción africana; la columna de la Mediateca de Sendai de Toyo Ito, etc. Bruther, en su escrito *How are you* señala:

*“Nuestra planta general es una constelación en movimiento, marcada por varios elementos circulares... Nuestra colección de arquitecturas refleja nuestra identidad, tanto el conjunto de materiales como sus temporalidades, reinventan el vínculo de*

*las partes con el todo, más allá de la mera lógica del edificio” (Bruther 2018, 21).*

Estos escritos, el conjunto de las obras de Bruther, y cómo las presentan, aportan claves concretas sobre el presunto modo proyectual de los layout editables. En estos creadores la idea de “museo de bolsillo infinitamente versátil”, y su manipulación de referentes, se distancia de las estrategias collage como la pregonada en la Ciudad Análoga de Aldo Rossi y se acerca más a las de Alison y Peter Smithson en su Casa del Futuro con sus objetos dentro de una caja expositiva; con un espacio fluido y con órdenes múltiples (Fernández Villalobos, 2012).

Pero, ¿cómo se reconocen proyectando Stéphanie Bru y Alexandre Theriot? En la entrevista que para El Croquis le realiza Christian Kerez (este gran creador suizo hacedor de un orden conceptual y estructural), los Bruther reconocen varias cuestiones: afirman cierto escepticismo sobre la metodología, pero reconocen que la tienen. Y plantean una visión combinatoria y compleja: “...combinar diferentes cuestiones, bien sean de tipo referencial, territorial, programáticas o constructivas... conciliándolas en una idea.... ese tema central que será el argumento del proyecto” (Bruther 2018, 6). Ellos Insisten en cierto “desorden” inicial a mantener para ganar libertades y en operar por eliminación. Hablan hasta de «provocar el accidente». Sin perjuicio de lo anterior, afirman la relevancia de trabajar iterativamente en planta, “pase lo que pase, el trabajo en planta es la piedra angular del resultado final... Primero las plantas, y luego las cuestiones de verticalidad”. Ello no significa que no ponderen los renders (que terciarizan en ArteFactory Lab) y la maqueta a los que le asignan un destaque complementario al trabajo en planta. En especial destacan el valor del bricolaje, de la manipulación artesanal de referencias de edificios en un montaje simple y directo, en dónde «...manipular las plantas». Asimismo, refieren a la comprensión de un edificio por capas: “Un edificio se considera un conjunto de capas: la estructura, la iluminación, la fachada... Cada capa vive su vida y, en algún punto, confluyen” (Kerez 2018, 18). En otros escritos más recientes, los Bruther se refieren a la invisible acción de la arquitectura para integrar equipamiento, y componentes constructivos de cara a lograr cierta lógica anatómica en su arquitectura (Bruther 2022, 150). Asimismo, en este estudio el orden puede expresarse en metáforas conceptuales, no

literalmente figurativas. Piénsese en la descripción de Bruther de su Centro de Investigación de Nueva Generación en Caen (El Domo): “El edificio es un hangar vertical, un lugar en que los usos no están definidos porque la intención es que sean numerosos y variables. Es la analogía de una navaja del ejército suizo: práctica, económica e ingeniosa con funcionalidades múltiples y adaptables”. (Bruther 2018, 122).

Desde la perspectiva de los layouts editables cabe mencionar el análisis y la interpretación de Liñán (2020) sobre el mecanismo proyectual de Bruther como agregador digital. El agregador es un formato de la web que se ha ido perfeccionando y sofisticando. Este autor se detiene en la traslación de las lógicas del agregador al campo de la arquitectura, destacando el filtrado de los materiales seleccionados, su condición editable y las claves de este estudio:

*“Convertido en mecanismo de proyecto, el agregador opera como una plataforma que no fija los materiales filtrados, sino que los exprime y desecha para alimentar el proyecto creativo.... Bru y Theriot proponen un tratamiento de la información que se identifica veladamente con las lógicas y mecanismos del agregador, por los cuales los contenidos recopilados se someten a un proceso de externalización que reduce su valor intrínseco para incrementar su valor editable” (Liñán 2020, 31 y 37).*

## CONCLUSIONES

En este escrito se intentó profundizar en un modo de proyecto relevante en las oficinas contemporáneas, que es la operativa por layouts

editable o por edición de layouts, acción de uso cotidiano en estudios profesionales de arquitectura. Los layouts editables se ponderan como una síntesis provisional de un orden y como un potencial momento creativo y comunicacional. Los proyectos suelen presentarse a la vez en versiones editadas, inacabadas y adaptativas. No se trata de meros diseños paramétricos ni de prácticas analógicas convencionales, sino de un modo productivo híbrido analógico – digital. Sobre tales modos proyectuales se han identificado pocos los antecedentes de indagaciones analíticas, teóricas y críticas de relevancia, con aportes específicos recientes de especial significación como los de Zaera Polo y los de Liñán.

La práctica por layouts editables agrega o reproduce contenidos, configura esfuerzos más que formaliza objetos. Formatear un layout implica proporcionar, calibrar tamaños y relaciones, configurar datos de muchas maneras, básicamente se trata de establecer un orden claro y flexible mediante una estructura heterogénea y provisional que encauce contenidos, regulando y modulando fuerzas, velocidad y claridad. Volviendo a Liñán, el formateo de un layout puede interpretarse como un procedimiento tanto político como estético, el mismo dibujo puede ser usado como prueba para mostrar múltiples proposiciones. Su valor no solo reside en su producción, en la invención de un contenido, sino también en la extracción de patrones significativos de una abundancia de contenidos. Como la información y los datos son superabundantes, lo que da valor al modo por layout editable es la calidad y precisión de su formateo. Sí el énfasis es más en la edición que en la composición, ¿esta última no subyace en muchos proyectos recientes como infra-capa ordenadora, más que legitimadora?

En arquitectura la edición de layouts es una práctica extendida en la proyectación contemporánea. Los layouts editados, como los renders hiperrealistas, importan no sólo por su variabilidad y por su contenido filtrado sino por su circulación, operando como instrumento de verificación e interacción. Ello debe ser inscripto en un tiempo signado por la edición en múltiples esferas de la vida social, en particular la auto edición.

El caso específico analizado de Bruther es extraordinario por la gran calidad de su arquitectura y por la atribución hipotética de su modo proyectual en los términos de layouts editables. En su explícito trabajo fundante en planta, se mixtura y se filtran lógicas analógico – digitales, En ello se combinan con gran virtuosismo y sensibilidad materiales mediados por el oficio, la inteligencia y la intuición. Como se analizó con anterioridad, Liñán con sagacidad reconoce en Bruther las lógicas abiertas y de filtrado de los agregadores digitales. Estos son mediatizados por diversas plataformas de la red, más allá del discurso analógico y de cierta apelación a la colección por parte de estos proyectistas.

La edición de layouts como modo analógico – digital cruza las prácticas profesionales de diversos colectivos de arquitectos y de otras esferas del diseño. Acaso, ante estas prácticas y otras similares, ¿no se está en una cierta esfera teórica, y en un tiempo de embrionarias reflexiones sobre su sentido, mientras se consolida y se transforma como hacer híbrido? Lo notable de tales prácticas es que parecen afirmar el valor de cierto oficio de la arquitectura a pesar de las variabilidades y prisas de los productos proyectuales. Es que este modo proyectual puede habilitar condensaciones y síntesis con

elementos muy determinados, pero también puede integrar lo contingente y honrar a la arquitectura como técnica y como arte.

## REFERENCIAS

- Ábalos, Iñaki y Juan Herreros. 1995. "Toyo Ito: el tiempo ligero". *El Croquis* 71: 32-48.
- Alexander, Christopher. 1966. *Notes on the Synthesis of Form*. Cambridge (Mass): Harvard University Press.
- Alexander, Christopher, Sara Ishikawa y Murray Silverstein. 1977. *A Pattern Language*. USA: Oxford University Press.
- Allen, Stan. 1999. *Points and lines: Diagrams and projects for the city*. New York: Princeton Architectural Press.
- Banham, Reyner. 1960. *Theory and Design in the First Machine Age*. New York: Praeger.
- Bruther. 2018. "How Are You", *Cartha* 5: 20-25.
- Bruther. 2018. *El Croquis* 197: 122
- Bruther. 2022. "Hypercomfort". *A+U* 2022:04  
Bruther: 150
- Carruthers, Luz. 2021. "Infraestructure Space: Lógicas operativas en la práctica arquitectónica del siglo XXI", *Cuadernos de Proyectos Arquitectónicos* 11: 68 – 77.
- Díaz Moreno, Cristina y Efrén García Grinda. 2003. "El futuro ya no es Barbarella", *El Croquis* 118: 116- 119.
- Easterling, Keller. 2016. *Extrastatecraft: The Power of Infrastructure Space*. London: Verso.
- Fernández Villalobos, Nieves. 2013. *Utopías domésticas. La casa del futuro de Alison y Peter Smithson*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.
- Giráldez López, Antonio y Pablo Ibáñez Ferrera ed. 2020. *Nuevos formatos nuevos imaginarios*. Madrid: Barletbooth.
- Habraken, John. 1972. *Supports. An alternative to mass housing*. London: The Architectural Press.
- Herreros, Juan. 2012. "Espacio doméstico y sistema de objetos". En *Otra mirada. Posiciones contra crónicas. La acción crítica como reactivo en la arquitectura española reciente*, editado por Manuel Gausa, 153-163. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jencks, Charles. 1975. *Architecture 2000*. London: Studio Vista.
- Kerez, Christian. 2018. "Una conversación con Stéphanie Bru y Alexandre Theriot". *El Croquis* 197: 6-31
- Liñán, Lluís. 2020. "El agregador digital como mecanismo de proyecto. El caso de Bruther", *Cuadernos de Proyectos Arquitectónicos* 10: 29-37.
- Juan Liñán, Lluís y Luis Rojo de Castro. 2021. "Una introducción al Database Driven Lab". En *JIDA. Textos de arquitectura, docencia e innovación* 8,

editado por Berta Bardí i Milá y Daniel García-Escudero, 144-157. Barcelona: Recolectores Urbanos.

Pérez Romano, Manuel. 2017. *Timetecture*. El probable futuro del pasado emergente. Buenos Aires: Diseño.

Soriano, Federico. 2004. *Sin-tesis*. Barcelona: Gustavo Gili.

Stalder, Laurent. 2018. "El maquinismo de Bruther". *El Croquis* 197: 262-275

Zaera Polo, Alejandro. 2016. "Ya bien entrado el siglo XXI. ¿Las arquitecturas del Post-Capitalismo?". *El Croquis* 187: 252-287.

**Federico Gastambide** nació en Montevideo, Uruguay en 1974 y es Arquitecto por la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República (UdelaR), donde actualmente desarrolla el Doctorado en Arquitectura con perfil Investigación Proyectual. Es profesor adjunto de proyectos en la FADU (UdelaR). Director de Proyectos de la oficina LGD arquitectos. Su actividad profesional se centra en el desarrollo de proyectos complejos, terciarios e infraestructurales y de vivienda colectiva, con trabajos en el campo del proyecto urbano y el paisaje. Ha participado en trabajos de investigación y en diversas consultorías técnicas de estudios urbanos y en intervenciones turísticas en áreas naturales protegidas. Ha dictado conferencias y seminarios en Uruguay y Argentina. Docente del Grupo de Viaje de Arquitectura FADU (UdelaR) por el Mundo, dando conferencias y siendo guía de más de 700 estudiantes. Ha realizado diversos escritos sobre la arquitectura, el urbanismo y el paisaje contemporáneos.

