
This is an electronic reprint of the original article.
This reprint may differ from the original in pagination and typographic detail.

Nieto Fernandez, Fernando; García Triviño, Francisco Antonio; Psegiannaki, Katerina
Hipo 5

Published in:
HipoTesis: Numbered Issues

Julkaistu: 01/12/2017

Document Version
Publisher's PDF, also known as Version of record

Published under the following license:
CC BY-NC-SA

Please cite the original version:
Nieto Fernandez, F., García Triviño, F. A., & Psegiannaki, K. (Eds.) (2017). Hipo 5: Presentes futuribles, futuros presentables/Futurable Presents, Presentable Futures. *HipoTesis: Numbered Issues, Hipo 5(5)*. http://www.hipo-tesis.eu/numero_hipo_5.html

This material is protected by copyright and other intellectual property rights, and duplication or sale of all or part of any of the repository collections is not permitted, except that material may be duplicated by you for your research use or educational purposes in electronic or print form. You must obtain permission for any other use. Electronic or print copies may not be offered, whether for sale or otherwise to anyone who is not an authorised user.



Presentes futuribles
Futuros presentables
Futurable Presents
Presentable Futures

**Tesis
oaiH**

Hipo 5
Diciembre 2017
HipoTesis Serie Numerada
HipoTesis Numbered Issues
http://hipo-tesis.eu/numero_hipo_5.html

**Revista digital científica sobre investigación en
Arquitectura y Humanidades | *Online Scientific Journal
about Research in Architecture and Humanities***

Publicación anual | *Annual Publication*
Madrid, diciembre 2017 | *December 2017*
Título | *Title*

HipoTesis Serie Numerada | *HipoTesis Numbered Issues*
Número Hipo 5 “Presentes futuribles, futuros presentables” |
Issue Hipo 5 “Futurable Presents, Presentable Futures”
e-ISSN: 2340-5147

Contacto Editorial | *Editorial Office*

Revista “HipoTesis”
Lugar de edición | *Edited in:* Madrid
Plataforma HipoTesis | *HipoTesis Platform*
www.hipo-tesis.eu
hipo@hipo-tesis.eu

La Serie Numerada de la revista HipoTesis está registrada como revista científica en el directorio Latindex, Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. | *HipoTesis Numbered Issues is indexed as a scientific journal at Latindex, Information System for Scientific Journals in Latin America, Caribe, Spain and Portugal.*

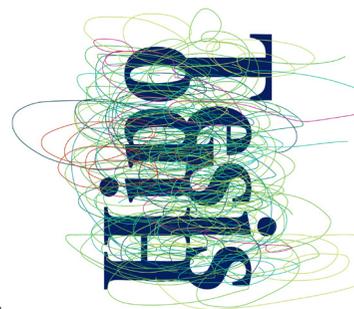


Esta publicación posee el sello “I”



Hipo-Tesis Serie Numerada; Hipo 5 “Presentes Futuribles, Futuros Presentables” se publica bajo licencia Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).

Los permisos de las imágenes utilizadas en este número han sido obtenidos por los propios autores de los artículos. La imagen de portada es propiedad de los editores de la revista | *The rights of the images shown here have been granted to us by the authors. Artwork on the cover belongs to the editors of the magazine*



**Serie Numerada
Numbered Issues**

**Directores-Editores HipoTesis Serie Numerada | *Directors-Editors HipoTesis
Numbered Issues***

Francisco A. García Triviño, Fernando Nieto Fernández y Katerina Psegiannaki

Comité Científico | *Advisory Board*

Manuel Gausa Navarro. Profesor Titular de Proyectos y Composición en el Departamento de Progettazione e Costruzione Dell'Architettura (DIPARC). Facoltà di Architettura. Università degli Studi di Genova (UDS)
Juan Herreros Guerra. Catedrático en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos (DPA). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM). Universidad Politécnica de Madrid (UPM)
Xavier Monteys Roig. Catedrático en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos (PA). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona (ETSAB). Universitat Politècnica de Catalunya (UPC)
Federico Soriano Peláez. Catedrático en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos (DPA). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM). Universidad Politécnica de Madrid (UPM)

Consejo Editorial | *Editorial Board*

Jacobo García-Germán Vázquez. Profesor Asociado en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos (DPA). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM). Universidad Politécnica de Madrid (UPM)
Juliana Torres de Miranda. Profesora Adjunta en el Departamento de Proyectos (PRJ). Escola de Arquitectura. Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)
Pedro Urzáiz González. Profesor Contratado Doctor en el Departamento de Proyectos Arquitectónicos (DPA). Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM). Universidad Politécnica de Madrid (UPM)

Dirección de Arte | *Art and Design Direction*

Katerina Psegiannaki y Francisco A. García Triviño

Cubierta | *Cover*

Francisco A. García Triviño

Revisor de español e inglés | *Spanish and English Revision*

Fernando Nieto Fernández

Índice | *Index*

Títulos | *Titles*

Presentación | *Introduction*

Untimely Present(s). The Beginning of the Past or the End of the Future | *Presente(s) extemporáneo(s). El comienzo del pasado o el fin del futuro* | Recepción: 31-05-2017, Aceptación: 06-12-2017

Banham, Superstudio y el futuro primitivo 1965-1973 | *Banham, Superstudio and the Primitive Future 1965-1973* | Recepción: 31-05-2017, Aceptación: 01-12-2017

El plano como objeto perpendicular | *The Plane as a Perpendicular Object* | Recepción: 16-07-2017, Aceptación: 01-11-2017

La hibridación como método creativo en el collar de perlas de Chanel y los Inmuebles Villa de Le Corbusier | *Hybridization as a Creative Method in Chanel's Pearl Necklace and Le Corbusier's Immeubles-Villas* | Recepción: 03-05-2017, Aceptación: 18-12-2017

Autores | *Authors*

HipoTesis

p. 3

Ingrid Mayrhofer-Hufnagl

pp. 4-13

Damián Plouganou

pp. 14-22

Jaime Llorente Sanz

pp. 23-32

Ana Martínez-Pita Zemborain

pp. 33-44

Presentación

El diccionario de la RAE define la excepción como aquello que se aparta. Reinhart Koselleck en su libro *Futuro Pasado* (Barcelona; Paidós Ibérica, 1993) desarrolla lo que denomina la “historia de los conceptos”, la cual inventa un tiempo nuevo que intenta entender los acontecimientos independientemente de su sucesión cronológica, colocándolos así en un marco más genérico. Una historia que desvincula el pasado del presente y del futuro, y libera este último para ponerlo a disposición del ser humano.

En rasgos generales, la historia de los conceptos de Koselleck fue capaz de abrir el horizonte hacia un futuro desconocido pero potencialmente configurable bajo las acciones de los humanos. De este modo podemos leer los acontecimientos no desde una inercia histórica que viene dada, sino como procesos adaptables en función de los conceptos utilizados en su descripción o configuración.

Por lo que el futuro no es solo un concepto de nuestro imaginario, ni únicamente una idea relativa al tiempo trabajado desde diferentes ámbitos (arte, arquitectura, filosofía), sino una herramienta de pensamiento para el presente.

Desde el punto de vista de la arquitectura es casi todo resultado de un acto proyectivo. Se puede construir futuro a través de pistas del presente o a través de rastros del pasado. Leer un futuro ya desaparecido en el tiempo, o construir uno que todavía no existe.

El quinto número Hipo 5 de HipoTesis Serie Numerada solicita artículos que desde distintas perspectivas trabajen con este concepto. Investigaciones que permitan leer más allá de lo que dicen la acumulación de hechos, o que exploren momentos donde el futuro ha sido construido y denominado como tal. Leer el futuro desde investigaciones personales o colectivas que actualicen su pertinencia en las investigaciones que se están desarrollando en la actualidad.

Reinhart Koselleck, *Futuro Pasado* (Barcelona; Paidós Ibérica, 1993). *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten* 1979.

Palabras clave

Tiempo, futuro, especular, proyectar, pistas, posibilidad.

Introduction

In his book Future Past (Barcelona; Paidós Ibérica, 1993), Reinhart Koselleck develops the so-called “history of concepts”, which invents a new time that attempts to understand events independently of their chronological sequence, thus placing them in a more generic picture frame. A history that unlinks the past from the present and the future, and releases the latter to make it available to the human beings.

In general, Koselleck’s history of concepts was able to open the horizon towards an unknown future potentially configurable under human actions. In this way we can read events not from a given historical inertia but as adaptive processes depending on the concepts used for its description or configuration.

Therefore, future is neither just a concept of our imagination nor merely an idea related to time tackled from different disciplines (art, architecture, philosophy), but a tool for thinking about the present.

From the point of view of architecture, this idea is usually the result of a projective act. Future can be built through clues of the present or traces of the past. It is about reading a future already disappeared, or building one that does not exist yet.

The fifth issue Hipo 5 of HipoTesis Numbered Issues calls for papers working with this concept from different perspectives, researches allowing readings beyond the accumulation of facts, or exploring moments where the future has been constructed and denominated as such. Reading the future from personal or collective works that update its pertinence within the investigations on going at present.

Reinhart Koselleck, *Future Past* (Barcelona, Paidós Ibérica, 1993). *Vergangene Zukunft. Zur Semantik geschichtlicher Zeiten* 1979.

Keywords

Time, future, speculate, project, clues, possibility.

Untimely Present(s). The Beginning of the Past or the End of the Future

Presente(s) extemporáneo(s). El comienzo del pasado o el fin del futuro

Ingrid Mayrhofer-Hufnagl: ingrid.hufnagl@uibk.ac.at

University

University of Innsbruck. Faculty of Architecture

Biography

Dr. Ingrid Mayrhofer-Hufnagl is an Assistant Professor at University of Innsbruck in the Architecture program and Co-coordinator of the Independent Architectural Research Colloquia (IARC) since 2011. Her doctoral dissertation explores the relationship between aesthetic research, techno-economic innovations and the epistemology in architecture. Ingrid was recipient of the Marietta Blau Grant of the Austrian Federal Ministry of Science, Research and Economy and the Young Scientist Fellowship of the University of Innsbruck. From 2015-2016 she was a Visiting Scholar at the Yale School of Architecture, New Haven. She has been a guest critic at Pratt Institute of New York, Cooper Union NYC, and lectured at the Technical University in Vienna and the Benaki Museum in Athens. Prior to teaching Ingrid has been key designer and project architect for several international awarded projects of big building scale and urban projects in architectural offices in Europe and China.

Abstract

While there seems to be a consensus that postmodernism has reached its end, strategies for re-conceptualizing disciplinary knowledge and finding new ways of dealing with recent developments and technological achievements are multiple. This paper's aim is to discuss the contemporary

condition through Nietzsche's term of 'untimely'. To think 'untimely' is to think against the mainstream ideas in the Zeitgeist and not necessarily for a future that has already advanced so far that the previously incomprehensible can be finally be understood. The concept of 'untimely' describes the present as an anachronism where the truly contemporary does not coincide perfectly with the present, and therefore capable of truly perceiving it. The paper illustrates how the advent of the computer has imposed conventions in architecture that are still in use today and thus are not necessarily new. Therefore, a number of approaches are being discussed to show how a project embodies the ambiguity of cultural values in periods of paradigm shift. The article concludes by questioning the hegemony of the relational model in architecture and points out the necessity of focusing on the architectural object itself – and therefore being itself 'untimely'.

Keywords

Untimely, postmodernism, digital technology, post-digital.

Resumen

Si bien parece haber consenso en que el posmodernismo ha llegado a su fin, las estrategias para re-conceptualizar el conocimiento disciplinar y encontrar nuevas maneras de operar con los nuevos desarrollos y logros tecnológicos son múltiples. El objetivo del trabajo es discutir la condición contemporánea a través del término de Nietzsche 'untimely'. Pensar de manera 'untimely' va contra las tendencias mayoritarias en el Zeitgeist, pero no necesariamente para un futuro presente que ya ha avanzado hasta el punto de que lo incomprensible hasta ahora puede ser finalmente comprendido. Por lo tanto, el ensayo está describiendo la condición contemporánea con el fin de desarrollar un futuro a través del concepto de 'untimely'. El artículo ilustra cómo la llegada del ordenador ha impuesto convenciones en la arquitectura que todavía son válidas hoy y por lo tanto no necesariamente se refieren a lo nuevo. De este modo se discuten varios enfoques que muestran cómo un proyecto encarna la ambigüedad de los valores culturales en los períodos de cambio de paradigma. El artículo concluye cuestionando el modelo relacional en arquitectura y en su lugar señala la necesidad de centrarse en el objeto arquitectónico en sí mismo y, por lo tanto, siendo él mismo 'untimely'.

Palabras clave

Extemporáneo, posmodernismo, arquitectura digital, post-digital.

Untimely as a concept

I do not know what meaning classical studies could have for our time if they were not untimely – that is to say, acting counter to our time and thereby acting on our time and, let us hope, for the benefit of a time to come. (Nietzsche 1976, 99)

For Nietzsche, the term ‘untimely’ is a source of change, the process of coming about. ‘Untimely’ aims to critique the contemporary, or to what is thought of as contemporary. He wanted to illustrate that it is time –indeed it is high time– that the supposed contemporaneity of his age, which was thought to be conscious of what is contemporary, is actually outdated. Yet to be topical actually would mean to be contrary to what is considered as opportune by the contemporaries. Thus, Nietzsche distanced himself from the demand to be contemporary and put forth that the concept of ‘untimely’ is more relevant. Untimeliness is a way to be out of joint with time, and by being so, one can see and perceive things that others cannot. It was precisely in the refusal of the *Zeitgeist* –in rejecting fashions and trends– that the young philosopher assumed the critical potential that allows thinking to trace the reality of one’s own time. To be ‘untimely’ is to stand out against the mainstream of someone’s present and to have the courage to be ‘untimely’. Courage is vital because all too often brilliant analyses, clairvoyant studies, and good projections have been ignored by contemporaries because they are considered ‘untimely’.

There is no question that thoughts as well as design projects that seek to understand a sense of life, a historical process, or a cultural shift have to be in accordance with their own time (knowing that they cannot escape from their own time but belong to it). They need a minimum amount of actuality. They have to reflect what is happening but at the same time not getting lost in it¹. However, in the same way, those who radically deny reality will

1. “Those who are truly contemporary, who truly belong to their time, are those who neither perfectly coincide with it nor adjust themselves to its demands. They are thus in this sense [untimely] But precisely because of this condition, precisely through this disconnection and this anachronism, they are more capable than others of perceiving and grasping their own time” (Agamben 2011, 11).

recognize as little as the ones who consider themselves to be the brightest bulbs in the box. This means not only is the topical architecturally relevant, not necessarily that one is on the cutting edge blowing up every trend in a subculture to a historical event but, on the contrary, that by exceeding and exaggerating a trend, one is subjected to merely being fashionable. In other words, those who are tied to an epoch, or adjust themselves to its demands, are not contemporaries. It is not enough to participate in every event and sensation the present is offering to understand someone’s own time, but rather the present can only be detected indirectly through the past that is already inherent in the present, just as the future is implied in the Now.

In that sense, Nietzsche’s model of the ‘untimely’ can, in fact, be understood as an oscillation between different time structures, a ‘superposition’ that entails them all. In other words, time is buzzing directionless² and is a mere co-existence of punctual presents.

At this point, it should be clear that the concept of ‘untimely’ is not aiming towards something that is no longer topical but rather to something that is not topical yet. Indeed, ‘untimely’ does not express a negative relation to time such as lagging behind, or being old fashioned, as the term is still commonly understood. According to reciprocal understanding, ‘timely’ does not have an exclusively positive relation to time and is usually understood as progressive. Neither does ‘untimely’ simply mean to buck a trend. Understanding time in this way would be too easy, too simple, since, there are forms of opportunism that are nothing other than ‘untimely’. Precisely, it is the intentionally provocative breach of established ways of thinking is all too often nothing more than a covert ingratiation to time and its sensationalism. Hence, the concept of ‘untimely’ is a pluralistic and ambiguous one –a dys-chrony of plural temporalities that lacks an orderly rhythm. ‘Untimely’ is an Anachronism that reconfigures the present by breaking the coherency and linearity of the present instead of merely offering an alternative future. By doing so, the concept of ‘untimely’

2. There is no past and future as one can change from one to the other time direction by changing the sign of the ‘parameter’ time.

opens up the possibility to perceive and grasp the present. This level of understanding is impossible for ‘contemporaries’ who perfectly coincide in their own time or adjust themselves to its demands.

The (un)timely condition in architecture or the end of the future

The postmodern days of plenty, the aesthetic practices of parataxis, pastiche, parody, and collage, are numbered. “Let’s just say: it’s over”, as Linda Hutcheon (2007, 166) put it. While some are convinced that postmodernism reached its end in the early 1990s with the adoption of the digital technology in architecture, I am suggesting exactly the opposite. In fact, the 1990s and 2000s were actually the heydays of the postmodern condition. Nevertheless, what the discipline is facing today –considering the publications of recent years– is that there seems to be a consensus on the decline and demise of postmodernity, but little agreement exists about what is coming next. It is an open question³, which theorists, critics, and architects, are attempting to answer differently.

On the one hand, everything nowadays seems to be ‘post-something’; post-postmodernism, post-contemporary, post-anthropocene, post-capitalism, post-information, post-internet, post-digital, etc. Thereby, the prefix ‘post’ is indexing that the present has some relation to the past but is simultaneously distinguishable from its historic conditions. In that sense, the present is understood as something that is “itself is a speculative relation to the past that we have already exceeded” (Avanessian and Malik 2016, 11). The Now is the future of something else, of something that is not necessarily determined by the past. The term ‘post’ indicates that “we are in a future which has surpassed the conditions and the terms of the past” (ibid). On the other hand, concepts such as hypermodernism, digimodernism, performatism, or

3. “The postmodern moment has passed, even if its discursive strategies and its ideological critique continue to live on –as do those of modernism– in our contemporary twenty-first-century world. Literary historical categories like modernism and postmodernism are, after all, only heuristic labels that we create in our attempts to chart cultural changes and continuities. Post-postmodernism needs a new label of its own, and I conclude, therefore, with this challenge to readers to find it – and name it for the twenty-first century” (Hutcheon [2002] 2007, 181).

automodernism are used to characterize the present condition of the ‘new’ paradigm. What these approaches have in common is their argument on technological advances and computerization as the source of novelty and change. Now, compared to the ‘post’, these conceptions usually refer to the future acting within the present. That is to say, the now is shaped and constituted by the future. However, what seems to appear at first glance to be concepts that overcome postmodernism are, with a closer look, rather its radicalization and do not deviate from the postmodern episteme.

In the discipline of architecture, a similar tendency can be detected. Therefore, it is necessary to consider the so-called “digital turn” in architecture during the early 1990s. Yet these digital advancements are rather the implementation and dissemination of information and telecommunication technologies (ICT) that were invented in the middle of the twentieth century on a broader basis and do not necessarily indicate an actual shift [fig.1]. Let us take Ivan Sutherland’s invention of the *Sketchpad* in 1963 as an example as it seems to be particularly relevant for architecture. The *Sketchpad* is regarded as the ancestor to Computer-Aided Design (CAD) programs, Graphical User Interface (GUI), and Object-Oriented Programming (OOP) that fundamentally changed human-computer interaction. The first interactive applications introduced the graphical representation (drawing) as a new medium for communication in the digital field and from then on were used for both artistic and technical purposes. In the 1980s and 1990s, these innovations became economically accessible to everyone, and sufficiently powerful computers (personal computers) and appropriate software became available (Gannon 2013, 19; Sutherland 1963). A downright CAD boom began following the so-called law of diffusion of innovation in the information and telecommunication technologies. The initial innovation has progressed so far that it has reached the tipping point and the mainstream has begun to adopt ideas from these concepts. This usually takes a few decades after the first introduction (Perez 2010).

Let us consider a more applied example in this context. It is less known that the provenance of the much-discussed theory of Parametric

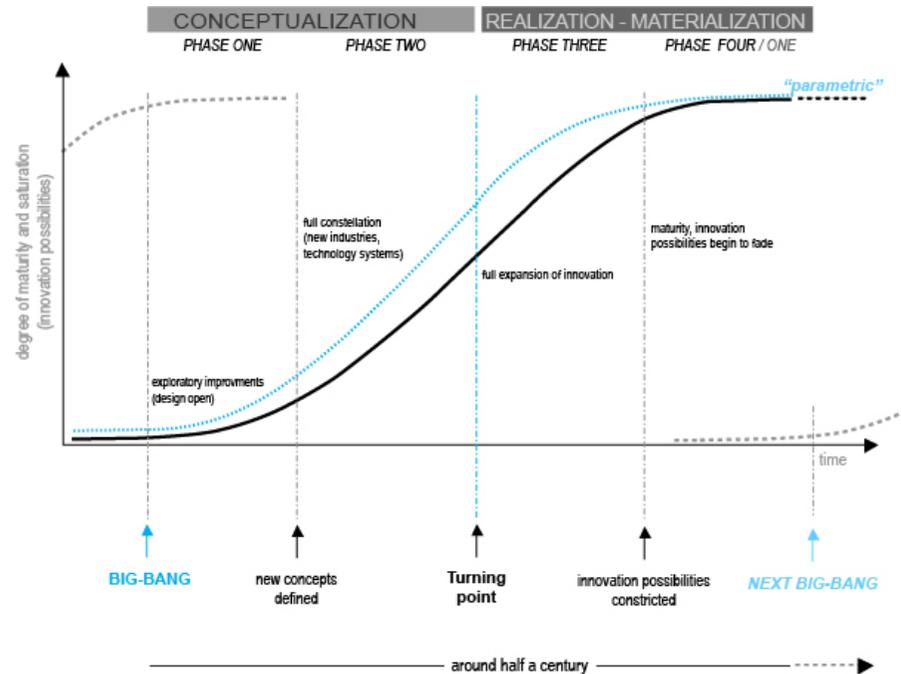


Fig. 1. Law of diffusion of innovation: Innovation trajectory of information and telecommunication paradigm overlaid with Google Books ngram viewer graph of the phrase 'parametric' for the period from 1940 – 2017. The curve repeats with the terms 'digital', 'information storage', 'data analysis', etc. Even the term 'big data' reproduces an almost similar curve. The term only shows a small up and down during the turning point of the innovation trajectory. Graphic created by the author.

Architecture coincided with innovations in computer technology during the middle of the previous century by Luigi Moretti. He coined the term 'parametric architecture' that he defines as the study of the relationship between architectural and urban systems and its dependence upon various parameters. Some of his design experiments, where the form could be changed based on certain parameters by means of a 610 IBM computer, were exhibited at Twelfth Milan Triennial in 1960 under the banner 'Architettura Parametrica' [fig.2]. Moretti's definition and descriptions of parametric design (Moretti 1960; 2002) differ little from how the term is understood today, but rather these early visions expanded and spread out (compare

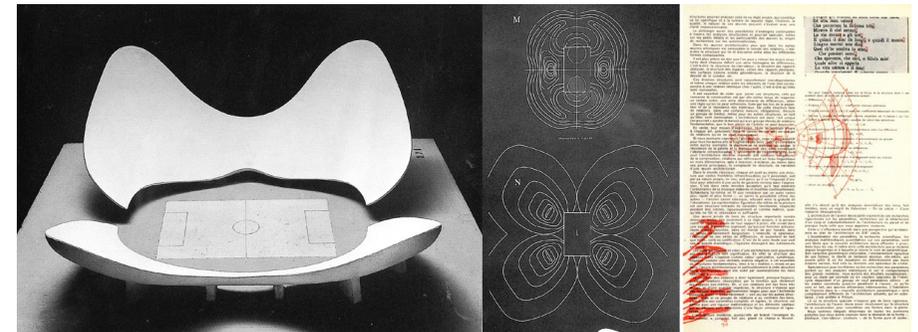


Fig. 2. Luigi Moretti: Parametric model consisting of 19 defined parameters. Left: Model version N; middle: plans of version M and N. Exhibit at the Parametric Architecture Exhibition in Milan in 1960. (Bucci and Mulazzani 2002, 114). Right: Moretti already adopted D'Arcy Thompson's references (Moretti 1954) that became very popular within the digital architecture debate. Thompson insisted that the form is a direct consequence of the forces in the environment – of environmental information – and illustrated the continuous variation and transformation of form.

[fig.3]) following the innovation trajectory of digital technologies and since the inception of the personal computer [fig.1]. Similar parallels could be drawn between the information aesthetics of Max Bense, Frieder Nake, and Georg Nees, amongst others [fig.4] in the 1960s and the more recent work in the field of generative art⁴.

Of course, there are further examples demonstrating the adoption and implementation of mid-twentieth century digital conceptions into the present form, but a detailed discussion of these conceptions is beyond the scope of this paper⁵. Instead, this paper seeks to expose the influence of the postmodern information and telecommunication paradigm on contemporary digital design. That does not mean that today's digital experiments are not useful for understanding recent developments, but many of the experiments are intensifying the postmodern rather than restructuring it. These digital experiments select and squeeze what are effectively excesses of the postmodern condition and computerized scientific

4. For more on the early computer aesthetic see Klütsch, 2007.

5. For further information see the author's dissertation (Hufnagl 2016).

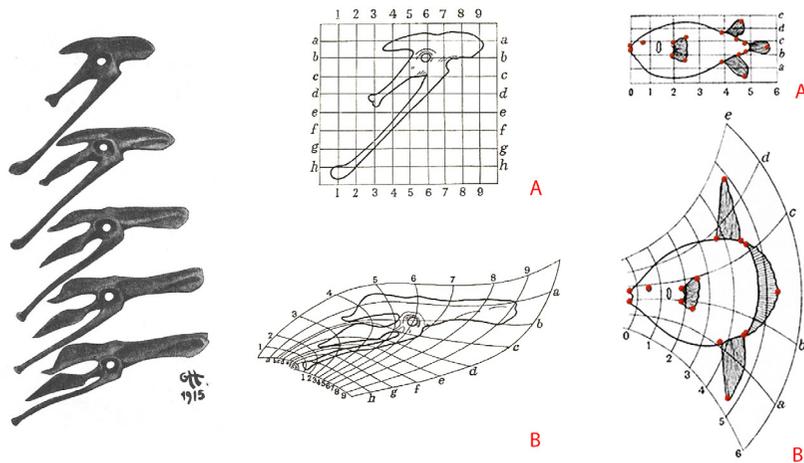


Fig. 3. Thompson (1992, 1064; 1070; 1073) used deformable grids that yielded curvilinear lines due to changes in form through the internalization of statistical data such as speed, temperature, etc. (gradient forces). (A) Basic (non-deformed) grid, (B) spline surfaces for the geometric transformation. Greg Lynn's (1999) discussion of Thompson is maybe the best known within the digital architecture debate and its aestheticization, which Moretti actually started decades before.

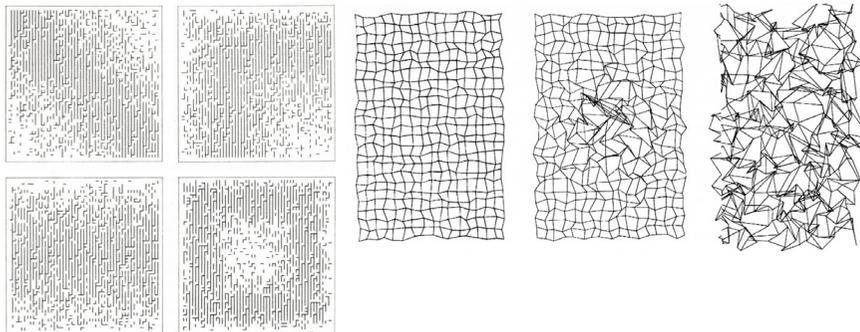


Fig. 4. Left: Frieder Nake: "Vier Realisationen aus der Serie 'Walk Through Raster'", series 2. 1-4, 1966 (Nake 1974, 236). Right: Georg Nees: "Gewebe", 1968 (Nees 1969).

knowledge, to paraphrase François Lyotard, but are not really deviations from the postmodern episteme. An episteme that is characterized by terms like 'performance', 'emergence', 'self-organizing systems', 'complexity', and 'nonlinear dynamics'⁶, furthermore, language-based science and technology⁷, such as "problems of communication and cybernetics, modern theories of algebra and informatics, [...] computer languages, problems of information storage and data banks" (Lyotard 1984, 3) etc. Indeed, architects today are still using the notions of scientific theories in order to produce meaning for computer-generated designs while sometimes forgetting where these theories actually come from.

Since the 1960s, the discourse is dominated by the conviction that due to computer technology, it is possible to capture the entire complexity of architecture and even of cities. The novelty back then was, and still is the case within digital architecture, to start from the whole presupposing complexity. This is in contrast to modernism that proceeds from the simple to the complex. The postmodern approach focuses on wholes or systems, and the structure (relations) of architecture and cities that give sense to the elements instead of the modern tendency of atomization. Postmodernists, however, claimed that the whole can only be understood as a whole, and the parts can only be known by their mutual relationship and complexity in the entire system. In that sense, the hierarchy of parts and whole are fused – known as parametricism. Some may argue that parametricism is about programming the component and abdicating the design of the whole, but actually the whole –as an architectural operation– is already inscribed in the object through its parts. Architecture finds its rules in the entire complexity of a city, as for instance Aldo Rossi already argued. It is indeed this fusion of the hierarchy of parts and whole that basically dominates the design approaches since the 1960s and coincides with parametric tools⁸.

6. Most of these terms originate from the scientific approach of systems theory (Ludwig von Bertalanffy) and include the theories of Humberto Maturana and Francisco Varela (Autopoiesis), Stuart Kauffman (self-organization), the work of Niklas Luhmann, and Jay Forrester. In addition, chaos theory, cybernetics, and catastrophe theory (René Thom) are all related to the systems approach.

7. Notice the term 'linguistic turn' coined by Richard Rorty in 1967.

8. The author extensively explored the similarity between the postmodern theories and the early digital projects by comparing Aldo Rossi's and Greg Lynn's work (Hufnagl 2016).

In short, what these theories and strategies have in common –despite their differences– is that they describe a movement from the *Ding an sich* (thing-in-itself) to a field of relations (networks, systems). In the case of architecture, the architectural object is of less concern than its discernible relations within a field, so much so that the object itself is considered a field of relations dissolving into larger (urban) network of relations. Such an understanding ensures the necessary internal flexibility of the architectural object in order to incorporate external influences and forces (an animated field of forces) as enabled through the geometric description of topology. Topology as a nonmetric concept is the least differentiated geometric classification and is based on proximities (the notational device of the diagram is basically the same). Therefore, allowing (continuous) homeomorphic transformations of shapes results in infinite variations. That means figures can be deformed into each other while remaining topologically the same figures and would be completely distinct in Euclidian geometry. As a result, the object/context or object/object differentiation is disappearing. Sharp differences or ruptures are not desired yet it is not a homogenous but a heterogeneous smoothness that is the goal –the idea of continuity blending the hierarchy of parts and whole (Lynn 1998, 16). This was a hotly contested topic back in the 1990s, and it remains so today –for instance swarms are nothing other than field-concepts (Schumacher 2009, 19). Apparently, these concepts are based on the mathematical expression of the topological medium of the computer.

Briefly said, the ground or the context is data, a field of forces, which can be adopted by the flexibility of the topological surface and constrained by its parameters. Therefore, architecture emerges from the confluence of forces from the field of the site, the intrinsic material condition, and the dynamic environmental forces. Extrinsic forces (environmental like climate or vegetation, cultural like material, furthermore construction but economical forces as well) authorize the generation of form. The initial shape –generally a primitive form– is of less interest and is accepted without critical reflection. Architecture is decreased to the visualization of a pre-established sequence of parameters and its relation. It is reduced and considered as an editable instantiation of the inner structural logic of an algorithm. Indeed form

generation is justified through the autopoietic (and self-organizing) capacity of digital design tools, and those techniques are taken as far as they can go. Therefore, the aesthetic and appearance of architecture is legitimized by the rationality of the animation software and algorithmic form-generating programs. The final design is of less interest as it is just one possible version of an infinite set of possibilities. Rather, it is the relational model that is of interest, and with it, the process-driven exploration of form –the informal or formless in favour of form⁹. Nowadays, this approach is increasingly common and the digital tools has been overemphasized and animate techniques are detected while the architectural object is neglected.

Having outlined this, one must be aware that networks and fields might be useful models for understanding but are ultimately artificial and fictional constructions. Compared to the actual architectural object, a field of relation is always fictional to a certain extent, and therefore the relational model cannot be legitimized as a deeper way of understanding the object itself. This is because there is still a wide area of choice left in the final figuration, even if an operational logic and operational techniques are brought together into a logical process. The mathematical procedure might provide a characteristic form but more than this, logic no longer operates, and paradoxically the final configuration has to be decided on based on intuition. Hence, form is not merely the result of this process but is a mathematical description of variables in order to drive the parameters constraining the design. This is one reason why parametricism is increasingly associated with phenomenology. Although this model is useful to discover design solutions without having a prior picture of the final form in mind, it is not sufficient for the ultimate design.

9. The term 'formless' is based on Georges Batailles's definition of *informe* indicating that operational and performative forces determine the form. Interestingly, the discourse of formless became a prominent discussion in the architectural discourse during the mid-1990s, exactly as the full deployment period of the technological innovations of the 1960s took place. The deployment phase (the realization and materialization phase) is the second phase of the law of diffusion of innovation, see [fig.1].

Some designers justify this contradiction of a rational design process in contrast to intuition by referencing the artistic character of architecture. This justification is ennobled by postmodern theories such as Deleuze, Foucault, or Guattari and their interpretation of Nietzsche's and Bergson's 'vitalism' formulations. Even if the definitions of this term differ from each other, they share the idea of intuition, i.e., assertions are based on a predetermined ideal. Now that ideal does not require the necessity of scientific investigation for the simple reason that vitalism (the idea of a predetermined ideal), as an ever-recurring progress of the same, simply exists and therefore has to be accepted. Hence, the ideal cannot be explained by itself nor can it be defined by anything else, which is not itself. Inevitably, any justification is attributed to a kind of primordial principle or ideal that Nietzsche defined with the concept of the 'will to power' and Bergson with 'elan vital' as their vitalist formulations. In short, the digital approach is mainly based on the materialistic philosophy of 'becoming' where the form is defined by a self-generating process that shifts the interest away from the object to the performative (to what Deleuze describes as the 'possibilities of facts'). As a result, the focus is on the processual and the object appearance is directly related to the rationality of the design process. At the same time, the conditions of emergence exclude, by their openness and incompleteness, any review of the actual architectural object itself.

The problem of indecisiveness was already pointed out by Tomás Maldonado during the first digital experiments in the 1960s. This leads inevitably to the second aspect, as it is utterly impossible to establish all parameters of a design problem. To be able to capture the whole complexity of architecture or a city is simply an illusion. This is a general postmodern misconception in which e.g. also economists have constituted the last financial crisis. Not everything is integrated into the very sophisticated mathematical models that provide important insights. The models have only described a part of reality and ignored many other important aspects. In this way, the self-regulating system has failed (Schneider 2009). I am claiming the same is true for architecture. What we think about the wholeness of architecture or a city is obviously just a small part. Assume that you begin to look at

the entire architecture of a city and all its virtual forces –environmental, historical, economical, political, etc.– that act on it, and at some point, it will occur to you that you can always add something else. It would be an impossible compilation that could never be finished. Quantifiable criteria always leave a choice for the designer to make and that is still the case in the era of big data. Today's technology is enabling the storage of everything without compression, as Mario Carpo argues, but new knowledge and progress does not depend on a mere increase in the amount of data. Data needs to be processed and for this reason, we, as users, indeed sort and not only search, as Carpo (2015) argues¹⁰. Nevertheless, having taken all these factors into account, it becomes clear that the digital architectural design process just appears as a hard and rational approach on the surface but is rather a mystical belief in an intuitive process.

The final point is that today a lot of people are moving into programming and using computer-based design tools without design ambition. Greg Lynn himself pointed this out by not advocating "for another round of happy accidents and amateurism like [they] experienced in the 1990s" (Rocker 2006). The so-called digital turn in the 1990s is, therefore, indicating less of an actual shift than a move from an attempt to critically translate digital technology to a tool-driven and vocational approach by celebrating variations without cultural relevance. It must be clear, that the disciplinary content and the architectural object itself cannot simply be eliminated in hopes that in its wake, a space could open up for the unprecedented and genuinely new. Indeed, considering the overload of online publication, this *modus operandi* becomes the convention, not to say market-driven. In other words, what today is generally considered as a timely design is actually following a mere fashion and the stylization of designs. In that sense, what is commonly understood as new and contemporary, however, is on closer consideration a project of the past. Their conceptualizations are still based

10. Before entering anything in the search box, a decision needs to be made on what to ask and that is already a way of "sorting" although in its simplest form. However, Carpo, like other discussions on that topic, usually do not define big data in qualitative terms. On the contrary, Lev Manovich's research promises new insights into this discussion by combining both quantitative and qualitative methodologies.

on postmodern science, as mentioned above, which was and is influenced by the information and telecommunication innovations in the 1960s.

The present ambiguity: the superimposition of times

In response to the hype of the digital project, the more recent concepts of 'post-digital' and 'New Aesthetic'¹¹ are emerging [fig.5] and the past seems to be the new forefront. Yet post- does not mean anti- and that digital technologies are no longer important. On the contrary, the deep and enduring implementation of digitization is a necessary condition of the post-digital state. Digital technology is taken for granted and only recognized by its absence, not its presence. In other words, just like the spirit of standardization of the mechanical age continues to exist for many products

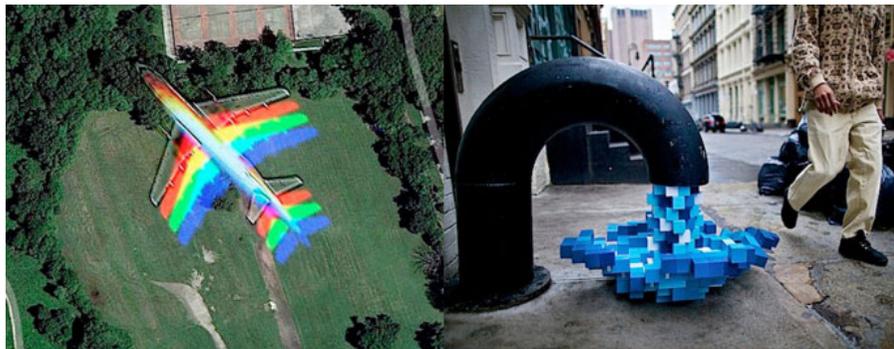


Fig. 5. On "New Aesthetics" by James Bridle. "[...] pixelated imagery, a way of seeing that seems to reveal a blurring between 'the real' and 'the digital', the physical and the virtual, the human and the machine" (Bridle 2012).

and is useful, even in the postmodern period of mass-customization.

The term 'post-digital' can also be detected within the architectural discourse. However, there are many post-digital approaches and some argue that the term 'anti-digital' would be more appropriate and is indeed a nostalgic return to the past. For instance, Sam Jacob argues that the tools of Photoshop and Illustrator are making drawing fundamentally new, thus,

11. A term coined by James Bridle meaning the blending of digital technology and the physical world.

fostering a positivist belief in technology. This relates directly to the tool-argument already observed in the early digital approaches in the 1990s. Furthermore, the architect is using the same vocabulary just replacing 'shape' by 'drawing'. Now the 'drawing' is connected to networks and flows that are referring to the transformational capacity of the 'drawing surface' instead of the 'topological surface'. Additionally, he points out that the constant flux of the images and the smoothness fuses graphical parts to the whole. In short, he legitimizes aspects due to the difference between the digital screen and canvas. Those drawings that today can be seen in many architectural schools are not comparable to the great pre-digital drawings of Zaha [fig.6] or OMA as Jacob argues because the drawings focus on graphic (analog) means to stylize images. In this regard, the so-called 'post-digital era' needs to be considered 'anti-digital' because it refers to realistic renderings as its antithesis and is not an actual investigation on space (Jacob 2017). [fig.7] Lev Manovich supports this argument by pointing out that Photoshop, for instance, belongs to postmodernism – "[...] it is this software [Photoshop] that in fact made postmodernism possible" (Manovich 2001, 131).

However as different as the 'post-digital' approaches may be, what they have in common is the argument that the golden age of the 'digital' is over and has turned into a past future. This means postmodern strategies have reached a commodification similar to the so-called 'corporate modernism'.

Indeed, some readers may have further interpretations and different understandings of the same vocabulary but this only confirms once again the ambiguous situation of the present transitional moment and what Reinhart Koselleck elaborated with the topic of crisis. Koselleck uses the term crisis to describe the temporal dimension of acceleration in transitional periods that are characterized by the superposition of time layers. In other words, different epochs in the same chronological time can cross each other and flow side by side and the past, future, and present become embodied through the digital, the anti-digital, and the post-digital. Hence, the contemporary condition illustrates that not all postmodern concepts are over – apparently not at all–, but that there is space to develop beyond postmodernism.

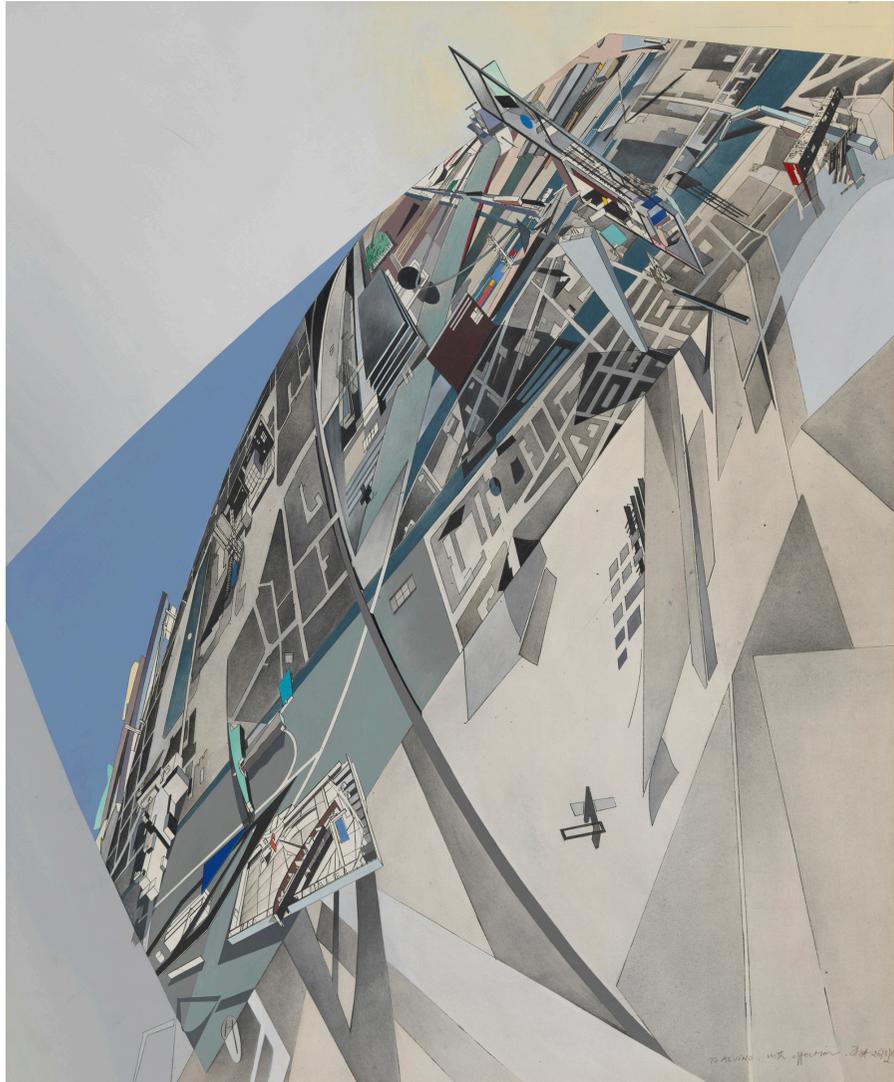


Fig. 6. “The World (89 Degrees)”, Zaha Hadid, 1984.



Fig. 7. Post-digital drawing by Kersten Geers and David Van Severen (Jacob 2017).

Having taken all these factors into account, I advocate for designs that employ Nietzsche’s term of ‘untimely’. To be ‘untimely’ means to understand one’s dependency on time and to separate one’s self from the *Zeitgeist*. This means transcending from what is thought to be topical but actually what has in fact become a convention and meanly fashionable.

What if we can escape both of the architectural positions –digital and anti-digital– by claiming they are one and the same? They are both positions based on theories from early postmodernism, and both point to the current development of parametric digital design methods. Both concepts regard architecture as an emergence of a field of associated variable forces. The collapse of the architectural object into a network of relations describes architecture’s movement from object to field. Moreover, as confusing as it might seem at first sight, Sam Jacob’s post-digital drawings are of no difference from this approach. It may be time for architecture to be ‘untimely’ and therefore lose its relational model and begin to speculate on the architectural object itself in qualitative terms. Furthermore, as an ‘untimely’ approach to postmodernism, I am claiming that there is no single complex whole, no single algorithm for multiplicities, but at best

a motley collaboration of ‘wholes’. Such an approach is in contrast to an all-encompassing principle of everything because not everything relates to each other all the time as that would imply that everything is changing constantly. Instead, what I suggest is that everything, a whole as a concept, does not exist. The way forward in architecture is to cast off the constraints of the entire outdated part-to-whole discourse and adopt the concept of ‘untimely’ to guide future work.

Referencias

- Agamben, Giorgio, 2011. *Nudities (Meridian: Crossing aesthetics)*. Stanford, Calif. Stanford University Press.
- Avanessian, Armen and Suhail Malik, eds, 2016. *Der Zeitkomplex. Postcontemporary*. Berlin: Merve Verlag.
- Bridle, James. “New Aesthetic tumblr.” <http://aesthetic-ideas.tumblr.com/>.
- . 2012. “#sxaesthetic. Report from Austin, Texas, on the New Aesthetic panel at SXSW.” Accessed March, 2017. <http://booktwo.org/notebook/sxaesthetic/>.
- Bucci, Federico and Mulazzani, Marco, eds, 2002. *Luigi Moretti: Works and Writings*. Edited by New York NY. Princeton Architectural Press.
- Carmo, Mario, 2015. “The New Science of Form-Searching.” *AD (Architectural Design)* 85 (5): 22–27. doi:10.1002/ad.1949.
- Gannon, Madeline, 2013. “After 50 years of Computer Aided Design.” In *[En]Coding Architecture: The Book*, edited by Liss C. Werner, 17–21. Pittsburgh: Carnegie Mellon University, School of Architecture.
- Hufnagl, Ingrid, 2016. “Krisis: die Typologie als Indikator und Methode zur Untersuchung eines epistemischen Wandels in der Disziplin der Architektur.” Universität Innsbruck.
- Hutcheon, Linda, (2002) 2007. *The Politics of Postmodernism*. 2nd ed., digital print. New accents. London: Routledge.
- Jacob, Sam, 2017. “Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing.” <http://www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing/>.
- Klüttsch, Christoph, 2007. *Computergrafik: Ästhetische Experimente zwischen zwei Kulturen; die Anfänge der Computerkunst in den 1960er Jahren*. Wien, New York: Springer.
- Lynn, Greg, 1998. “The Folded, the Pliant and the Supple.” In *Folds, Bodies & Blobs: Collected Essays*, 109–33. Books-by-architects. Bruxelles: La Lettre volée.
- . 1999. *Animate Form*. New York: Princeton Architectural Press.
- Liotard, Jean F., 1984. *The Postmodern Condition: A report on knowledge*. Manchester: Manchester University Press.
- Manovich, Lev, 2001. *The Language of New Media*. Leonardo. Cambridge, Mass. MIT Press.
- Moretti, Luigi, 1954. *Structure comme forme: “Forma come struttura”*. United States Lines Company.
- . 1960. *Mostra di Architettura Parametrica e Ricerca Matematica e Operativa per l’Urbanistica: Exhibition of Parametric Architecture and of Mathematical and Operational Research in Urbanism*. Milan: Art’s Palace. XIIth Milan Triennale.
- . 2002. “Mathematical Research in Architecture and Urbanism.” In *Luigi Moretti: Works and Writings*, edited by Federico Bucci and Marco Mulazzani. 1. ed., 205–9. New York NY. Princeton Architectural Press. (First published in (Moebius IV, no. 1 (1971), 30-53):
- Nake, Frieder, 1974. *Ästhetik als Informationsverarbeitung: Grundlagen und Anwendungen der Informatik im Bereich ästhetischer Produktion und Kritik*. Vienna: Springer.
- Nees, Georg, 1969. “Gewebe.” 1968. *Generative Computergraphik*. Berlin and Munich, Siemens Aktiengesellschaft, 258–264.
- Nietzsche, Friedrich, 1976. *Unzeitgemässe Betrachtungen*. 6. Aufl. Kröners Taschenausgabe Bd. 71. Stuttgart: Kröner.
- Perez, Carlota, 2010. “Technological Revolutions and Techno-Economic Paradigms.” *Cambridge journal of economics* 34 (1): 185–202.
- Rocker, Ingeborg, 2006. “Calculus-based Form: An Interview with Greg Lynn.” *AD (Architectural Design)* 76 (4): 88–95. doi:10.1002/ad.298.
- Schneider, Friedrich, 2009. “Krise der Wirtschaftswissenschaften.” Interview by Ulrike Heike Müller. *Financial Times Deutschland*. March 2, 2009.
- Schumacher, Patrik, 2009. “Parametricism: A New Global Style for Architecture and Urban Design.” In *Digital cities*, edited by Neil Leach, 14–23. Profile no. 200. London: John Wiley.
- Sutherland, Ivan E., 1963. “Sketchpad: A Man-Machine Graphical Communication System.” In *AFIPS ‘63 (Spring) Proceedings of the May 21-23, 1963*, spring joint computer conference, edited by E. C. Johnson, 329–46. New York, New York, USA: ACM Press.
- Thompson, D’Arcy Wentworth, 1992. *On Growth and Form*. New York: Dover Publications.

Banham, Superstudio y el futuro primitivo 1965-1973

Banham, Superstudio and the Primitive Future 1965-1973

Damián Plouganou: damianplouganou@gmail.com

Universidad

Universidad Politécnica de Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid

Breve biografía

Damián Plouganou es estudiante de doctorado en la Universidad Politécnica de Madrid desde 2016, graduado en Magister en Arquitectura (2012) por la Pontificia Universidad Católica de Chile, con el Premio de Excelencia Académica (2013) y arquitecto (2009) por la Universidad Nacional de Rosario, Argentina. Su tesis de maestría El orden de lo imprevisible obtuvo el Premio a la Mejor Tesis de Magister (2013), de PUC de Chile, y el Premio al Mejor Trabajo de Investigación (2014) de la IX Bienal Iberoamericana de Arquitectura y Urbanismo. Trabaja como arquitecto independiente desde 2010, combinando su propia práctica con colaboraciones en diferentes oficinas, en Argentina (Estudio Aire), Chile (Panorama Arquitectos) y España (KAW, b720). Ha trabajado en diferentes proyectos de investigación e impartido clases en la Universidad de Rosario, la Pontificia Universidad Católica de Chile y la Universidad Politécnica de Madrid, donde forma parte del grupo de investigación NuTAC. Ha publicado artículos en libros y revistas de Argentina y Chile.

Resumen

El siguiente trabajo aborda la noción de 'primitivismo' como proyecto arquitectónico y como propuesta política y social en el marco de lo que en los años sesenta pudo entenderse como 'el futuro,' a través de las ideas y propuestas de Reyner Banham y Superstudio. El artículo pretende hacer énfasis en la paradójica búsqueda de una transformación social por medio de

la arquitectura que permitiría recuperar la pureza del modo de vida primitivo utilizando una alta tecnología. Se recurre a imágenes originales de los proyectos utópicos en cuestión, y a aproximaciones conceptuales extraídas de los escritos de los autores, combinadas con fuentes historiográficas que dan cuenta de los condicionantes propios del período. El trabajo permite vislumbrar la innegable importancia del marco económico, político y social de la década de los sesenta, a través del cual la combinación paradójica de la tecnología y el primitivismo se hace posible, poniendo en crisis el 'objeto arquitectónico' como tal.

Palabras clave

Primitivismo, tecnología, función, años sesenta.

Abstract

The following work deals with the notion of 'primitivism' as an architectural project and as a political and social proposal within the framework of what in the 1960s could be understood as 'the future', through the ideas and proposals of Reyner Banham and Superstudio. The paper aims to emphasize the paradoxical search for a social transformation by means of architecture that would restore the purity of the primitive way of life using the technology. Original images of the utopian projects in question and conceptual approaches drawn from the writings of the authors are used, combined with historiographical sources that give account of the conditioning factors of the period. The work allows us to glimpse the undeniable importance of the economic, political and social framework of the sixties, through which the paradoxical combination of technology and primitivism becomes possible, putting in crisis the 'architectural object' as such.

Keywords

Primitivism, technology, function, sixties.

La tecnología pone al descubierto la relación activa del hombre con la naturaleza, el proceso inmediato de producción de su vida, y, a la vez, sus condiciones sociales de vida y de las representaciones espirituales que de ellas se derivan. (Karl Marx en *El Capital*, t. I)

Es sabido que en los años sesenta el imaginario futurista y tecnológico impregnó gran parte de las prácticas artísticas -incluida la arquitectura- tanto en un sentido conceptual como estético. La base sobre la cual se hace posible el planteamiento de proyectos arquitectónicos utópicos, o al menos radicales, en un futuro inmediato parece contar con tres condiciones: el auge económico experimentado en los países de occidente en los primeros años de la década, el creciente interés de la ciencia por el desarrollo de una tecnología avanzada que permitiera incorporar a las condiciones de vida cotidiana posibilidades hasta entonces inimaginables y, finalmente, y con mucha más fuerza en la segunda mitad de la década, transformaciones sociales y culturales que verán su estallido en el Mayo del 68. La arquitectura atravesaba por primera vez un momento de desapego real con respecto a las experiencias de los años veinte y treinta. Bajo esta actitud crítica es donde se gestan propuestas arquitectónicas en las cuales el futuro es concebido como transformación radical y urgente del presente; futuro en el que parece posible recuperar -gracias a las condiciones económicas y la tecnología- la pureza en los modos de vida que, paradójicamente, buscan sus raíces en un pasado primitivo. El pasado como propuesta para el futuro, o el futuro como propuesta que devuelva el pasado, está presente en las exploraciones teóricas que, a mediados de la década de los sesenta realiza Reyner Banham, en un acercamiento lateral al primitivismo desde la tecnología; también a finales de los sesenta hacen su aparición en revistas de alcance internacional movimientos de jóvenes arquitectos de Florencia, como Archizoom y Superstudio. A pesar de las diferencias culturales y geográficas¹, tanto los

1. La pronta aparición de los proyectos de Superstudio en revistas internacionales, como *Domus*, *Perspecta*, *Casabella* o *Design Quarterly*, junto con exhibiciones de importancia, como la que realizan en el MoMA en 1972, o presentaciones en la *Architectural Association* en 1971, sumado al hecho de que Adolfo Natalini, de Superstudio haya compartido clases con Michael Webb, de Archigram permite entender que la importancia de los proyectos utópicos del grupo tiene un alcance que rebasa los marcos de su Florencia natal.

proyectos de Superstudio como los textos de Banham están vinculados como ningún otro por una innegable atracción hacia una transformación radical de los modos de vida, catalizada desde la arquitectura. Al mismo tiempo, ambos abrazan un acercamiento a las necesidades del individuo por sobre el interés en el diseño en sí mismo, basándose en la tecnología como plataforma de proyecto de un modo de vida primario.

Como lo describiera Eric Hobsbawm², este período coincide con uno de los puntos más altos que la economía capitalista haya podido alcanzar. Pero además, en términos económicos, se trata de un desarrollo que no sólo se entiende como momento de auge, sino también como un prometedor ascenso en el cual, algunos observadores, difícilmente vislumbraban el declive: “No cabe prever ninguna influencia especial que pueda provocar alteraciones drásticas en el marco externo de las economías europeas” (Hobsbawm 1998, p. 262). No sólo se explicaba como momento de bonanza de los principales países de occidente, sino que también existía cierto espíritu de época, en el cual el sistema capitalista parecía ver un ascenso. El desarrollo tecnológico se ve lógicamente impulsado en estos años, contando además con el fuerte avance en materia industrial producido en la Segunda Guerra Mundial, manifestándose en diferentes ámbitos, tanto en la cotidianidad de los electrodomésticos, como en la alta tecnología aplicada a la carrera espacial. Desde principios de los sesenta, occidente, o al menos sus países más desarrollados, comienzan a sufrir un profundo cambio social a raíz de la incorporación de la tecnología. Esta alcanza no sólo a modificar las herramientas de uso común, sino a introducir otras nuevas, haciendo que la vida cotidiana se modifique profundamente.

Banham, la tecnología y la desnudez

En 1960, en su revisión crítica de la arquitectura moderna, Banham ya incorpora la importancia de la tecnología, en “Teoría y diseño en la primera

2. “...La economía mundial crecía, pues, a un ritmo explosivo. Al llegar a los años sesenta, era evidente que nunca había existido algo semejante. La producción mundial de manufacturas se cuadruplicó entre principios de los cincuenta y principios de los setenta, y, algo todavía más impresionante, el comercio mundial de productos elaborados se multiplicó por diez.” (Hobsbawm 1998, 264)

era de la máquina”. La misma no sólo es presentada por el autor como una condición de la época, sino también como propuesta arquitectónica; una actitud crítica y a la vez propositiva, que será una constante en sus escritos de la misma década:

Cualquier hecho digno de señalarse durante estos años estará necesariamente ligado a algún aspecto de las transformaciones experimentadas por la ciencia y la tecnología, transformaciones que han ejercido gran influencia sobre la vida del hombre y han abierto nuevas posibilidades de opción en el ordenamiento de nuestro destino colectivo. (Banham 1985, p. 34)

Esta fascinación por la tecnología, lleva a Banham a escribir en 1965 “Un hogar no es una casa,” inspirado en la transformación del hogar americano en años anteriores. En este artículo, anterior a “La Arquitectura del Entorno Bien Climatizado”, en el cual el valor de lo primitivo comienza a aflorar, Banham vislumbra ‘la casa’, o la arquitectura, en su sentido tradicional, como algo absolutamente prescindible³. Recordando la importancia de las infraestructuras, esta ‘casa’, para Banham sólo ocupa el rol de un telón para la privacidad, y a su vez esta idea de privacidad se encuentra íntimamente vinculada al enfrentamiento con las condiciones climáticas de la intemperie, con las cuales los primitivos, sin “casas”, habían tenido que sortear en la prehistoria, signando así el modo de protegerse y, probablemente también, el modo de abordar la arquitectura.

Una tribu ideal de nobles racionalistas consideraría la cantidad de madera disponible, haría una estimación del clima probable para la noche (húmedo, ventoso, o frío) y dispondría de sus recursos conforme a esto. Una tribu real, heredera de prescripciones culturales de antepasados, no haría tal cosa, por supuesto, y en vez haría un

³ “Cuando una casa contiene tal cantidad de tuberías, conductos, cables, luces, dispositivos de entrada y salida, hornos, lavadoras, vertederos de basuras, aparatos de alta fidelidad, antenas, canales, frigoríficos, radiadores; cuando contiene, por tanto, tantos servicios que todo este material podría muy bien mantenerse por sí mismo sin necesitar en absoluto una casa para ello, ¿por qué tiene que existir una casa, entonces? Desde el momento en que el coste de todo este equipo representa la mitad (o más, como sucede con frecuencia) del coste total, ¿para qué está la casa sino para esconder nuestros

fuego, o bien construiría un refugio conforme al estudio de costumbres prescritas; es lo que algunas naciones civilizadas de Occidente todavía hacen en la mayoría de los casos. (Banham 1975, p. 18)

Probablemente la fuerza de este comentario radica también en socavar la arquitectura, remarcando su condición de “heredera de prescripciones culturales”, al recordar su constante vínculo con la tradición⁴; pero además enfatiza que es justamente la revolución tecnológica la que permite optar por afrontar al clima a través de la energía, evitando tanto la ‘casa’ tradicional como su derivado, que termina siendo justamente la arquitectura. Pero la discusión sobre los orígenes de la arquitectura y la sociedad son parte inherente de la tradición disciplinar. Banham se acerca así a la hipótesis de Vitruvio (1995, p. 54), en la cual el fuego aparece como elemento de refugio y de reunión; es el que permite que se introduzca la noción de comunidad, aún antes de la primera cabaña o cueva; se trata de esa etapa que posteriormente Alberti (1991, p. 165) identificara como la de *necessitas* (necesidad), en la cual el hombre aún no ha avanzado en la diferenciación de espacios a favor de una *commoditas* (comodidad). La noción del fuego como foco del hogar sería retomada en el s. XIX por Semper quien lo considerara como uno de los cuatro elementos esenciales de la arquitectura, con claras repercusiones en el siglo XX, en la obra de Wright y Mies, en las cuales se incorpora el mismo como chimenea neurálgica que estructura un espacio centrípeto. La propuesta de Banham resulta más radical; al optar exclusivamente por la energía, la idea de espacio se modifica completamente; ya no se requiere una organización funcional, sino que el interior puede aparecer como un todo liberado:

..., las sociedades que no construyen estructuras sustanciales tienden a agrupar sus actividades alrededor de un foco central, como ser: un pozo de agua, la sombra de un árbol, un fuego o una divinidad, y habitan un espacio cuyos límites externos son vagos, reajustables de acuerdo con la necesidad funcional, y raramente regulares. (Banham 1975, p.19)

genitales mecánicos de las miradas de la gente que pasa por la calle?” (Banham 1965, p. 109)

⁴ El autor ya había realizado esta operación en Teoría y diseño en la primera era de la máquina (1985).

No sólo es la desaparición de la ‘casa’, sino también la desaparición (o la modificación) de una de las problemáticas fundacionales de la arquitectura moderna, como la de la función. Banham avanza así hacia la propuesta de un espacio continuo, sólo limitado por el alcance que la energía (calor o frío) pueda ofrecer. Esta idea de la desaparición de la arquitectura está declaradamente inspirada en la construcción estadounidense, donde Banham halla un enorme potencial de transformación⁵. No obstante, el sólo hecho de abrigarse, aunque se trate de una cáscara material, un caparazón hueco, resulta insuficiente para él. Para poder prescindir de esto el único camino es el de enfrentarse directamente a la meteorología, con sus mismas herramientas: la modificación de las condiciones climáticas a través de la manipulación de la energía⁶; la fogata, y su capacidad de generar luz y calor. La organización del espacio se plantea ahora como una libertad personal, en cómo acomodarse en relación a este foco energético, en encontrar una posición en relación a la actividad que se quiere realizar⁷. De este modo, en

5. “Cuando Groff Conklin escribía (en *The Weather-Conditioned House*) que ‘una casa no es otra cosa que un caparazón hueco... Un caparazón es en realidad lo único esencial para una casa o cualquier estructura en la que los seres humanos habitan y trabajan. Y la mayor parte de los caparazones que aparecen en la naturaleza constituyen barreras extraordinariamente ineficaces en cuanto a la penetración del frío y el calor...’, él estaba expresando un punto de vista muy americano, sostenido por una antigua y arraigada tradición local.” (Banham 1965, p. 114)

6. El hombre comenzó a controlar el ambiente con dos métodos fundamentales: uno, el de evitar el problema y esconderse bajo una roca, árbol, tienda o techo (éste condujo, finalmente, a la arquitectura tal como la conocemos) y el otro, el de enfrentarse realmente con la meteorología local, normalmente por medio de un fuego de campamento que, de una forma un poco más refinada, puede conducir al tipo de situación que está ahora en discusión. Contrariamente a lo que sucedía con el espacio habitable de nuestros antepasados, encerrado bajo una roca o un techo, el espacio en torno a un fuego de campamento posee una serie de cualidades excepcionales que la arquitectura nunca podrá esperar igualar, sobre todo su libertad y su variabilidad. (Banham 1965, p.111)

7. “La dirección y la fuerza del viento determinarán la forma y las dimensiones principales de ese espacio, extendiéndose el área de calor tolerable en un óvalo alargado; pero la intensidad de la luz no se verá afectada por el viento, y el área de iluminación tolerable será un círculo superpuesto al óvalo correspondiente a la del calor. En consecuencia, existirán una gran variedad de posibilidades ambientales, que podrán elegirse de acuerdo con las necesidades relativas de luz y calor para las distintas actividades. Si se desea hacer un trabajo particular, como reducir una cabeza humana, uno se sentará en un sitio, pero si uno trata de dormir deberá colocarse en un lugar muy distinto; el juego de las tabas requeriría igualmente un lugar muy diferente al del ambiente adecuado para la reunión de un consejo encargado de llevar a cabo los ritos de iniciación (...) todo esto resultaría estupendo si no fuera porque los fuegos de campamento son perecederos, ineficaces, caprichosos, nos llenan de humo y todo lo demás.” (Banham 1965, p.116)

cambio, el planteamiento no queda preso de la exaltación de una tecnología avanzada, sino que propone un modo diferente de relacionar el espacio con el uso. Existe un valor en esta libertad espacial, que se veía privado en la organización funcional tradicional de la arquitectura, y que sí existía en el modo de vida primitivo. Banham recupera esto a través de su burbuja.

No se trata de una propuesta elaborada exclusivamente dentro del círculo disciplinar, ya que sus raíces se encuentran bien insertas en el contexto histórico. Un proyecto explicable sólo en el marco de los años dorados, caracterizados por el bajo valor del combustible:

Una de las razones por las que la edad de oro fue de oro es que el precio medio del barril de crudo saudí era inferior a los dos dólares a lo largo de todo el período que va de 1950 a 1973, haciendo así que la energía fuese ridículamente barata y continuara abaratándose constantemente. (Hobsbawm 1998, p. 265)

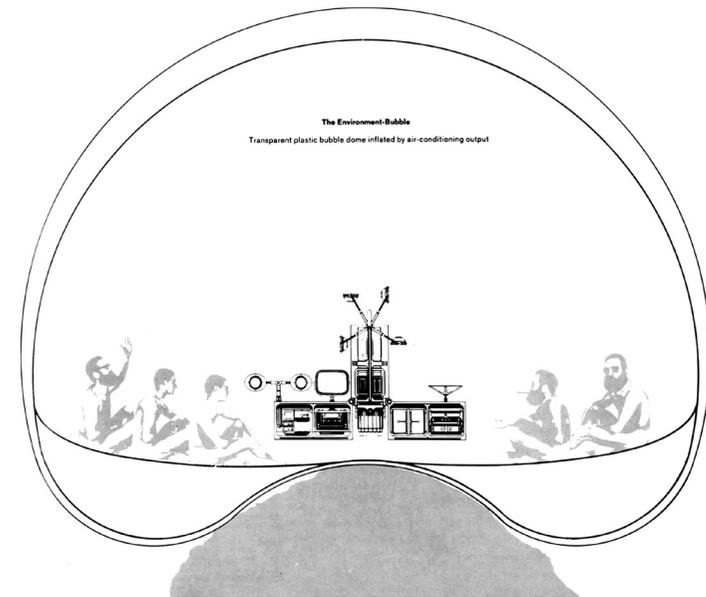


Fig. 1: La burbuja ambiental (collage), publicado en “Un hogar no es una casa”, Reyner Banham, 1965.

La utopía de Banham, si es que puede llamarse así, encuentra unas bases contextuales aparentemente sólidas; momento en el que occidente cuenta con una tecnología desarrollada y donde además se afrontan cambios culturales de enorme importancia; el replanteo de cómo habitar este futuro inmediato parece no sólo natural, sino también necesario. Ciertamente, que esta propuesta alcance a poner en discusión ciertas bases de la tradición arquitectónica, no parece tampoco una sorpresa. Este futuro, para Banham, implica volver al punto cero, volver a encontrar el valor en la vida primitiva del hombre⁸. Bajo esta hipótesis, se baraja un futuro en el que sea factible

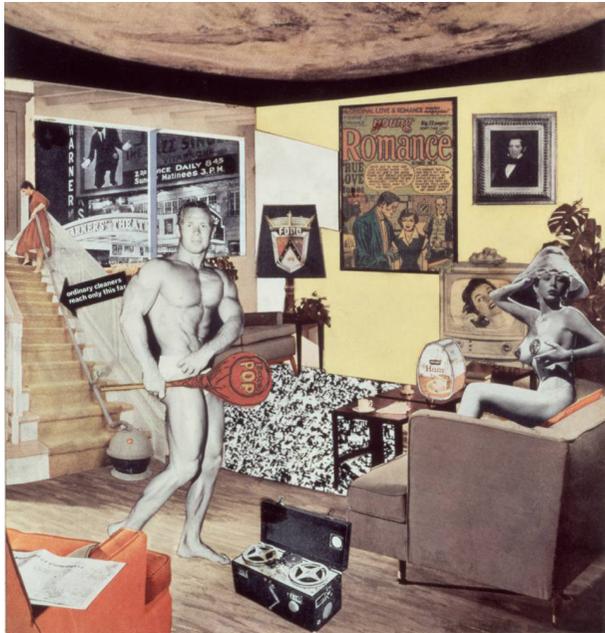


Fig. 2: Just What Is It that Makes Today's Homes So Different, So Appealing? Collage de Richard Hamilton. Exposición "This is Tomorrow", 1956.

⁸ El testimonio arqueológico sobreviviente sugiere que la humanidad puede existir, sin ayuda prácticamente, sobre todas las partes de la tierra que se encuentran al presente habitadas, con excepción de las más áridas y frías. La palabra operante es 'existir'; un hombre desnudo armado sólo con manos, dientes, piernas y astucia innata conforma un organismo viable en cualquier parte de la tierra, excepto en los campos nevados y en los desiertos. Pero sólo hasta aquí. Para prosperar, o más bien para simplemente sobrevivir, la humanidad necesita más facilidad y comodidad que la que podría permitir una lucha despareja por la existencia, a puño limpio y sin ayuda. (Banham 1975, p. 17)

volver a vivir una vida básica, porque ya no se necesitan ni casas, ni ropa; aunque pueda afirmarse también que la idea de lo primitivo en Banham gravita aún en un tono superficial, cercano al de los collages de Richard Hamilton. Se trata de una idea de habitar que sí puede entenderse como una crítica disciplinar, mediante el espacio sin restricciones y la prescindencia de la indumentaria, pero ciertamente, no está planteada con el riesgo de una reforma social concreta. Probablemente, la pista más certera se encuentre en el anhelo de libertad que el mismo autor visualice posteriormente en las playas de Los Ángeles: esta libertad es la de la desnudez, en la que, en un espacio sin restricciones y gracias al calor constante, "todos se sienten iguales"⁹.

Superstudio, el mayo francés y la sociedad primitiva

La revolución cultural experimentada en estos años no debería entenderse solamente a través de las manifestaciones del Mayo del 68, lo que podría considerarse como su expresión más ferviente, sino que tiene que ver también con modificaciones en ciertos patrones sociales que venían gestándose en años anteriores. En primer lugar, la transformación de los valores familiares, los cuales se ven paralelamente reforzados por el aumento del divorcio y de la gente viviendo sola; (Hobsbawm 1998, p. 324) en segundo lugar la creciente autonomía política de la juventud, que derivara como principal protagonista de la revolución cultural de los sesenta y setenta, pero que además, representando al sector estudiantil en el Mayo del 68, exigía cambios políticos desde una postura afín a las ideas marxistas. (Castoriadis 1997)

A diferencia de las ideas de Banham, más vinculadas a la revolución tecnológica, los proyectos de Superstudio tienen lugar dentro de este marco cultural y político¹⁰, pero también dentro de la particularidad de la Italia de la década de los sesenta, la cual, desde los años de la posguerra experimentó

⁹ Ver "Ecology I: Surfurbia", en Banham, Reyner. 1971. Los Angeles. The Architecture of Four Ecologies. London: Penguin Books.

¹⁰ Si bien los integrantes del grupo habían estudiado en Florencia, sus proyectos eran publicados en las revistas de arquitectura más importantes del mundo.

un proceso acelerado de industrialización, crecimiento económico y de desigualdades sociales. Según Ashford (1989), la sociedad occidental venía siendo partícipe de grandes cambios y, además, las manifestaciones sociales proponían una mayor libertad e imaginación para los proyectos políticos, intentando romper el lazo condescendiente, pero también controlador, que las políticas del Estado del Bienestar venían sosteniendo desde fines de la guerra. Tanto la base marxista de Superstudio como el espíritu bohemio que evoca su obra no pueden ser desvinculados del particular clima político de Florencia en esos años (Aureli 2008); pero tampoco del de la *Architectural Association*, con la cual el estudio mantenía un fuerte contacto, y donde el debate en torno a problemáticas sociales y políticas tenía también su paralelo en propuestas utópicas con raíz tecnológica¹¹. *Supersurface*, el proyecto

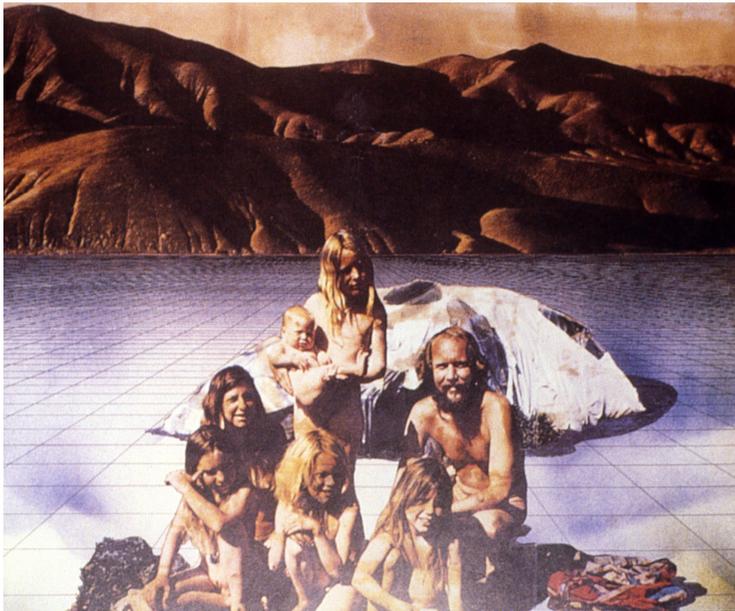


Fig. 3: Supersurface, collage de Superstudio, 1970.

11. La fuente sobre el ambiente de la Architectural Association de esos años está basado en la entrevista que Rodrigo Pérez de Arce (graduado de la misma entre 1973 y 1975, y profesor entre 1975 y 1985) brindó en la Escuela de Arquitectura de la Pontificia Universidad Católica de Chile, el 26 de Marzo de 2011.

ilustrado con la famosa imagen de una familia desprejuiciadamente desnuda, se encuentra en sintonía con los cambios culturales antes mencionados. Las enormes superficies reflejantes y homogéneas sólo adquieren sentido cuando se visualiza el modo en que la vida es concebida sobre ellas; modo de vida que no parece tan extraño, si se lo compara, por ejemplo, con experiencias de la época, como la del multitudinario concierto de Woodstock¹².

A diferencia de Banham, en Superstudio yace la confianza en la tecnología por fuera del capitalismo, en la que sería posible recuperar al hombre en un estado natural, en el que “La vida será el único arte ambiental” (Superstudio 1969, p. 248). La abstracción, pero ya no entendida como reificación



Fig. 4: Woodstock (fotografía), Jim Marshall, 1969.

12. Aun así, los movimientos multitudinarios del Mayo del 68, según Cornelius Castoriadis, también tienen un espíritu crítico: “En y por el movimiento de Mayo tuvo lugar una extraordinaria resocialización, aun cuando haya sido pasajera. Lo que la gente buscaba no era sentir el calor y el olor de los otros, ni simplemente ‘estar juntos’. Estaban animados por las mismas disposiciones: por la negativa, sentían un inmenso rechazo por la frivolidad vacía y por la estupidez pomposa que caracterizaba, en ese entonces, al régimen gaullista (...); por la positiva, sentían el deseo de una mayor libertad para cada uno y para todos. La gente buscaba la verdad, la justicia, la libertad, la comunidad.” (Castoriadis 1997, p.36)

del objeto, sino como interface donde la relación entre el hombre y la naturaleza se potencia; es decir, una abstracción que cobra sentido más allá de su fundamento estético. El hombre puro, la naturaleza pura, y las formas puras, vislumbra en la frase de Natalini que declara que “para nosotros, la arquitectura es siempre opuesta al edificio” (1971). Este acercamiento propone nuevamente un paso hacia lo primitivo. Una vuelta al punto cero que, una vez más, no resulta casual, ya que los valores que se buscan recuperar no son tan distantes a los que Marx había observado en el hombre antes de la civilización:

...ni un solo acto planificado de ningún animal ha podido imprimir en la naturaleza el sello de su voluntad. Sólo el hombre ha podido hacerlo. Resumiendo: lo único que pueden hacer los animales es utilizar la naturaleza exterior y modificarla por el mero hecho de su presencia en ella. El hombre, en cambio, modifica la naturaleza y la obliga así a servirle, la domina. Y ésta es, en última instancia, la diferencia esencial que existe entre el hombre y los demás animales, diferencia que, una vez más, viene a ser efecto del trabajo. (Marx y Engels 1981, p. 37)

El dominio de la naturaleza en Superstudio supone también un acercamiento a ella, al paisaje natural. Volviendo al epígrafe que abre este trabajo, la abstracción se logra justamente a través de la tecnología, siendo esta la única expresión que diferencia a este ‘nuevo hombre’ de la naturaleza¹³. Así como Banham renuncia a la ‘casa’, Superstudio también renuncia a la arquitectura. En sus espacios no se encuentran objetos, por ende, no hay posibilidad de mercancía; pero tampoco se encuentra arquitectura, en el sentido tradicional. La vida del hombre aparece así despojada, en un estado primitivo real, ya que para Superstudio (1971), “Después de la ética de la máquina de la era industrial temprana, (cuando la máquina representaba sólo

el trabajo como producción de dinero) la era de los consumidores produce la estética de la máquina”¹⁴ (p. 314). Así, la operación crítica que realizan, donde la estética del consumo ha invadido la arquitectura con una ‘poesía del envoltorio’, se encuentra cerca de la crítica que Banham había disparado sobre la importancia de la estética de la máquina por sobre la función concreta, en la experiencia de la arquitectura moderna. La diferencia radica en que Superstudio no entiende este problema aislado dentro del campo disciplinar, sino que incluye también las condiciones sociales. En este punto es donde el vínculo con las ideas marxistas parece aflorar más fuertemente, reclamando nuevamente la idea de lo primitivo como valor, en el que “nuestra única arquitectura será nuestra vida” (Superstudio 1973, p. 49), y que ya no puede entenderse solamente como una cuestión de las libertades exigidas por la revolución cultural de los años sesenta. Nuevamente es algo a lo que ya se habían referido Marx y Engels en el manifiesto comunista, citado más tarde por Lenin:

La historia de todas las sociedades que han existido hasta nuestros días –dice Marx en el Manifiesto Comunista (exceptuando la historia del régimen de la comunidad primitiva, añade más tarde Engels)– es la historia de las luchas de clases. Hombres libres y esclavos, patricios y plebeyos, señores y siervos, maestros y oficiales; en una palabra: opresores y oprimidos se enfrentaron siempre, mantuvieron una lucha constante, velada unas veces, y otras franca y abierta; lucha que terminó siempre con la transformación revolucionaria de toda la sociedad o el hundimiento de las clases beligerantes.¹⁵ (Lenin, 1915)

Es decir, todo, con excepción de la comunidad primitiva. Marx y Engels entienden lo primitivo como un estado anterior a la dialéctica del amo y el esclavo, donde el trabajo se destina a la necesidad básica del hombre, y no a la producción de excedente. Esta lectura de la comunidad primitiva también es reforzada en la revisión que Lawrence Krader hace de Morgan y de Marx, en la cual se desprende que en estas sociedades existía un

13. La constitución de una iconografía de la tecnología, dentro de una estructura idealista, no revela tanto la fe en una adhesión incondicional a la misma como la existencia de una idea de arquitectura que procede según un modelo sucesivo (las estructuras del sistema), elaborando el material de la historia en un proceso continuo de auto aclaración. Traducido por el autor. (Superstudio 1971, p. 315)

14. Traducido por el autor.

15. El fragmento remarcado es modificación del autor.

modo de organización que era, precisamente, colectivo¹⁶. El proyecto de Superstudio no es sólo arquitectónico, sino también social, y lo primitivo no se limita al valor de una evocación, sino que busca recuperar realmente ese modo de vida predominantemente social. La ciudad, la metrópoli, entendida como expresión material del capitalismo, ha desaparecido, y da paso a una propuesta que tiene tanto de transgresor en lo disciplinar -con las monumentales formas puras sin carácter ni referencia a una tradición- como en lo social -con una vida austera y carente de signos de consumo.

Una característica del proyecto de arquitectura es su capacidad (y, probablemente, su necesidad) de síntesis. El vínculo entre pasado, presente en transformación, y futuro queda resumido: la imagen de la familia que se para en el suelo cristalino de *Supersurface* incluye las relaciones entre los cambios culturales de los sesenta, el marxismo y lo primitivo, como propuesta de organización social; todo queda plasmado en ella, y probablemente aún más en las mismas palabras de Natalini en la conferencia dada en la *Architectural Association*, en 1971:

Si el diseño es sólo un incentivo para el consumo, entonces debemos desechar el diseño; si la arquitectura es meramente una codificación de los modelos de propiedad y sociedad burguesa, entonces debemos desechar la arquitectura; si la arquitectura y la planificación es la mera formalización de la injusta división social del presente, entonces debemos desechar la planificación y las ciudades -hasta que todas las ramas del diseño estén dirigidas a comprometerse con las necesidades primarias. Hasta entonces, el diseño debe desaparecer. Podemos vivir sin arquitectura.

16. Según Morgan, en las sociedades primitivas, el gobierno es personal y se basa en relaciones personales. Marx, por lo demás, se opone implícitamente a esto en su manuscrito sobre Maine. Maine había escrito que la propiedad de la tierra tenía un origen doble, en parte, de la separación de los derechos individuales de los miembros del grupo de parentesco o de la tribu de los derechos colectivos de grupo de parentesco -aquí Maine había escrito familia- o tribu; y, en parte, del incremento y la transmutación de la soberanía del jefe. A esto, Marx respondió: "Tampoco origen doble; sino sólo dos ramificaciones de la misma fuente, la propiedad tribal y la colectividad tribal que incluye al jefe tribal." De esta respuesta se desprende que las relaciones de propiedad y gobierno, en la sociedad primitiva, no son personales ni impersonales, sino colectivas. (Krader 1979, p. 16)

El ocaso

De manera general es posible decir que esta utopía tecnológica fue tan fugaz como la bonanza que acompañó a los dorados años de occidente. La crisis del petróleo en 1973 y la ineficacia en términos políticos de los movimientos de fines de los sesenta terminan de cerrar este corto y particular período. El declive de propuestas como las de Superstudio puede ser relacionado al estado de conciencia que trajo aparejado la crisis del petróleo, en cuanto a la explosión tecnológica, y al mismo ocaso de los movimientos sociales derivados del 68. No obstante, estos golpes no implican necesariamente un final abrupto, sino más bien la disolución de estos planteamientos en otras experiencias derivadas.

Banham, haciendo uso de la crítica operativa, buscó tanto alimentar como fomentar producciones arquitectónicas que, de alguna manera, materializaran sus ideas de lo que debería ser la arquitectura del siglo XX. Además de Buckminster Fuller, la historiografía ha mencionado en algunas ocasiones al centro Pompidou, de 1973, como una de las realizaciones que, en parte, materializan de mejor manera las ideas del autor. Las últimas experiencias de Superstudio no profundizan en la tecnología enigmática de sus fabulosos proyectos sino que, paradójicamente, antes de su disolución en 1978, las últimas exposiciones del estudio italiano realizadas en la Universidad de Florencia, (Lang y Menking 2003, p. 213) dan muestras de un interés volcado decididamente a la investigación de objetos elementales, tales como herramientas o componentes de la construcción, en una referencia directa al primitivismo. Preocupados por la relación entre estos utensilios básicos y la vida de los hombres, en un fuerte vuelco anti-urbano, el trabajo de Superstudio finaliza retornando sorprendentemente a la esencia misma que sustentaba sus proyectos: la comunidad primitiva, que se alojaba en sus volúmenes monumentales.

La tecnología, tanto en la fascinación de Banham por la climatización, como en la utopía social de Superstudio, no se encamina hacia la idea del 'hombre robotizado', que era uno de los destinos imaginables que pregonaba el



Fig. 5: Exposición Extra-Urban Material Culture (fotografía), Superstudio, 1978.

desarrollo en la edad de oro. Y aunque la idea de lo primitivo en Banham no parece liberar al hombre de su condición de mero consumidor, sí evita la robotización del cuerpo, limitando el alcance de la tecnología a los artefactos que mejoran las condiciones de habitabilidad. Pero si el hombre todavía, de algún modo, puede mantener su integridad, la que seguro no puede hacerlo es la arquitectura. Tanto la burbuja de Banham como los infinitos prismas de Superstudio rompen con la tradición y, tomando la postura de una vanguardia, intentan encarnar una vez más el punto cero. Desde este lugar, el primitivismo puede entenderse como una vía de escape en un contexto en el que se vive una revolución tecnológica, se viaja a la luna, pero el futuro deseado, paradójicamente, es el de volver a vivir desnudos, en un espacio vacío de objetos, vacío de arquitectura.

Referencias

- Alberti, Leon Battista, 1991. *De re aedificatoria*. Madrid: Ediciones AKAL (ed. orig. 1452).
- Ashford, Douglas, 1989. *La aparición de los estados de bienestar*. España: Ministerio del Trabajo y Seguridad Social.
- Aureli, Pier Vittorio, 2008. *The project of autonomy. Politics and architecture within and against capitalism*. New Jersey: Princeton Architectural Press.
- Banham, Reyner, 1965. "A Home is not a House". *Art in America*, 2:109-118.
- Banham, Reyner, 1975. *La arquitectura del entorno bien climatizado*. Buenos Aires: Ediciones Infinito. (ed. orig. 1969).
- Banham, Reyner, 1985. *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*. Barcelona: Paidós. (ed. orig. 1960).
- Castoriadis, Cornelius, 1997. *El avance de la Insignificancia*. Buenos Aires: Eudeba.
- Hobsbawm, Eric, 1998. *Historia del siglo XX*. Buenos Aires: Crítica.
- Krader, Lawrence, 1979. "Morgan, la sociedad antigua." *Nueva Antropología*, 3 (10): 13-39.
- Marx, Karl y Engels, Friedrich, 1981. "El papel del trabajo en la transformación del mono en hombre". *Obras escogidas. Tomo III*. 66-79. Moscú: Progreso.
- Natalini, Adolfo, 1971. "Inventory, Catalogue, Systems of Flux... a Statement" (conferencia). Londres: Architectural Association.
- Lang, Peter y Menking, William, 2003. *Superstudio. Life Without Objects*. Milan: Skira.
- Lenin, V.I., 1915. "Karl Marx (breve esbozo biográfico con una exposición del marxismo)." Superstudio, 1969. "Description of the Microevent/Microenvironment". *Italy: The New Domestic Landscape. Achievements and Problems of Italian Design*, N° 15. New York: New York Graphic Society.
- Superstudio, 1973. "Vita, Educazione, Cerimonia, Amore, Morte. Cinque storie del Superstudio. Morte.5." *Casabella* no 380-381. Milán.
- Vitruvio, 1995. *Los diez libros de arquitectura*. Madrid: Alianza Forma (ed. orig. 1486).

El plano como objeto perpendicular

The Plane as a Perpendicular Object

Jaime Llorente Sanz: jaimellorentesanz@gmail.com

Universidad

Universidad Politécnica de Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid

Breve biografía

Arquitecto graduado en la Universidad Alfonso X El Sabio de Madrid. Máster en Proyectos Arquitectónicos Avanzados por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Investigador doctoral en el departamento de Proyectos de la ETSAM vinculado al grupo de investigación Paisaje Cultural. La actual investigación doctoral centra sus intereses en la relación entre experiencia, lugar y paisaje.

Resumen

Se argumenta la tesis de que el plano, como objeto, es un objeto perpendicular. Se entiende por perpendicular la metáfora de una experiencia que implica un cambio, un choque entre dos direcciones. Investigando los conceptos de proyecto, objeto, planificar, experiencia, vivencia, intencionalidad y extrañamiento, entre otros, se recorre un viaje conceptual que articula las diferentes interpretaciones y reflexiones sobre el plano. Se descubre el carácter perpendicular que tiene y cómo la metáfora perpendicular se infiltra entre las diferentes facetas del plano. El plano es un punto dentro de un gran contorno que define la metáfora perpendicularidad en relación con el sujeto en su hacer y padecer; en su actividad artística y creadora; en su relación con el mundo.

Palabras clave

Plano, proyecto, objeto, perpendicular, presente, futuro, experiencia.

Abstract

The thesis argues that the plan, as an object, is a perpendicular object. Perpendicular is understood from the metaphor of an experience that means a change, a crash between two directions. Researching the concepts of project, object, planning, experience, intentionality and estrangement, among others, a conceptual travel is toured, articulating the different interpretations and reflections about the plan. Its perpendicular character is explored and how the perpendicular metaphor infiltrates between the different plane facets. The plan is a point inside a great contour that defines the perpendicular metaphor in relation to the subject in his doing and suffering; in his artistic and creative activity; in his relationship with the world.

Keywords

Plane, project, object, perpendicular, present, future, experience.

Introducción

El plano es un objeto perpendicular en tanto que es prueba física de un choque entre dos situaciones, entre dos fuerzas. Es la huella de un proyecto de un planificar que está por venir o que ya ha sucedido.

El proyectista que elabora un plano luchando contra las fuerzas que tratan de impedirle proyectar para la colectividad determina su propia metodología como comportamiento de lucha contra esas fuerzas. Nunca se proyecta para, sino siempre se proyecta contra alguien o algo: [...] sobre todo se proyecta contra la resignación ante lo imprevisible, la casualidad, el desorden, los golpes ciegos de los eventos, el destino. Se proyecta contra la presión de un pasado inmodificable, a fin de que su fuerza sea impulso y no peso, sentido de responsabilidad y no complejo de culpa. Se proyecta contra algo que es, para que cambie: no se puede proyectar para algo que no es; no se proyecta para lo que será después de la revolución, se proyecta para la revolución, es decir, contra todos los tipos y formas de la conservación. (Argan 1969, 51)

El plano aúna pasado, presente y futuro. Ciñéndonos a la condición objetual del plano, en la acción de trazar (planificar) se unifican los tiempos. Ésta acción que se desarrolla en el presente se hace en base a las experiencias del pasado para modificar el presente mirando al futuro. En otras palabras, el plano se traza en el presente para cambiarlo y, de este modo, llegar a un futuro ideal. Pero este cambio es imposible si no se tienen en cuenta las experiencias pasadas, las vivencias que se han tenido. Se planifica desde el pasado para vivir el presente y el plano es el objeto que representa esta acción.

La perpendicular vive en este cambio, es la metáfora que intenta atraparla. En todo acto proyectivo o de planificación está la perpendicular. Entendiendo la perpendicular como una metáfora que quiere expresar una

experiencia difícil, o imposible, de encajar en un concepto. En un choque hay dos direcciones, una busca o se ve obligada al choque la otra está sin más y le sorprende, se produce el cambio. No puede existir perpendicular sin estas dos direcciones. Las metáforas son un modo de entender el mundo, de comprenderlo y aprenderlo, Blumenberg lo expresa de este modo:

La relación del hombre con la realidad es indirecta, complicada, aplazada, selectiva y, ante todo, «metafórica» [...] El rodeo metafórico de mirar, a partir de un objeto temático, a otro distinto, suponiéndolo, de antemano, interesante, trata a lo dado como algo extraño y a lo otro como lo disponible más familiar y manejable. Si el valor límite del juicio es la identidad, el de la metáfora es el símbolo; aquí, lo otro es lo completamente otro, que da poco de sí: nada más que la mera reemplazabilidad de lo no disponible por lo disponible. El animal *symbolicum* domina una realidad genuinamente mortífera para él haciéndola reemplazar, representar; aparta la mirada de lo que le resulta inhóspito y la pone en lo que le es familiar. (Blumenberg 1999, 125)

El plano es un fósil que congela el tiempo. En él se aglutinan una multiplicidad de interpretaciones y significados por los que se infiltra la metáfora perpendicular. Interpretaciones derivadas de su hacer y padecer. En el presente artículo intentaremos desarrollar algunos de estas interpretaciones: el plano es un conocer y un modificar el mundo (intencionalidad y vivencia); es un extrañamiento; la acción de trazar un plano se hace desde una posición perpendicular; el proyecto y el plano; la condición objetual del plano; la lectura perpendicular del plano; el plano como mediación de tiempos.

Llegados a este punto vamos a precisar, dentro de los múltiples significados que tiene, lo que entenderemos por plano a lo largo de todo el artículo. Para ello, lo más útil es acudir al diccionario de la RAE. En él dan las siguientes acepciones a este término:

Del lat. *planus*.

1. adj. Llano, liso, sin relieves. Un terreno plano. U. t. en sent. fig. Un discurso plano.
2. adj. Dicho de un color: Uniforme, sin cambios de matiz.
3. adj. Geom. Perteneciente o relativo al plano.
4. m. Geom. Superficie plana.
5. m. Representación esquemática, en dos dimensiones y a determinada escala, de un terreno, una población, una máquina, una construcción, etc.
6. m. Posición, punto de vista desde el cual se puede considerar algo.
7. m. Cinem. y TV. Parte de una película rodada en una sola toma.
8. f. Cada una de las dos caras o haces de una hoja de papel.
9. f. Página escrita, especialmente la impresa de los periódicos y de las revistas. Apareció la noticia en primera plana.
10. f. Escrito que hacen los niños en una cara del papel en que aprenden a escribir.
11. f. Porción extensa de país llano. La plana de Urgel.
12. f. Impr. Conjunto de líneas ya ajustadas de que se compone cada página.

Para el desarrollo conceptual del artículo vamos a entender el plano como representación esquemática. El concepto de representación también puede ser confuso y complicado, sin duda sería objeto de un artículo e incluso de mucho más. Pero para centrar el discurso entenderemos por representación “una imagen o idea que sustituye a la realidad” (segunda acepción del diccionario de la RAE). De este modo todo plano será cualquier imagen o idea de una realidad imaginada por el proyectista, destinada a cambiar el presente. Cuando decimos cualquier imagen o idea nos referimos, como ya hemos visto, a la representación en cualquiera de sus variantes. Hoy en día los planos se dibujan por medios digitales, carecen del soporte físico tradicional pero no dejan de ser representaciones que en cualquier momento pueden pasar al medio físico.

En todo el desarrollo de este discurso, incluso en la investigación que está detrás de él, sobrevuela otro significado de plano entendido como “posición o punto de vista desde el cual se puede considerar algo”. Este significado

transciende el análisis del plano como objeto perpendicular para instalarse en la mirada con la que se entiende el mundo. Es desde una posición perpendicular desde donde se mira, la mirada perpendicular fue el comienzo.

La condición objetual del plano

En cuanto al carácter de objeto del plano habría que precisar en qué sentido se entiende ‘objeto’.

Remitiéndonos a la filosofía existe en “la teoría de los objetos” varios autores que reflexionan sobre el tema. Nos vamos a centrar en Aloys Müller en su obra “Introducción a la Filosofía”. Él establece una clasificación para los objetos: objetos reales, objetos ideales, objetos cuyo ser consiste en valer y objetos metafísicos. Para empezar, diremos que el plano estaría clasificado en el grupo de los objetos reales. Dentro de este grupo hay dos clases de objetos los físicos y psíquicos. Los físicos se caracterizan por la espacialidad y la temporalidad mientras que los psíquicos se caracterizan por la temporalidad e in-espacialidad. Temporalidad y espacialidad es lo que caracterizaría al plano según esta clasificación. Esto viene a reforzar la idea de que el plano es un objeto temporal en el sentido que existe aquí y ahora pero también tiene la dimensión temporal que antes hemos descrito, aún tiempos (pasado, presente y futuro). Más adelante veremos que el plano, aunque aún tiempos, es todo para el presente.

Por otro lado, para “la teoría del conocimiento” el objeto les interesa por ser objeto del conocimiento, es decir, la relación que se establece entre objeto y sujeto. Veremos cómo en esta interpretación de los objetos el plano tiene cabida en tanto que nos sirve para conocer el mundo y cambiarlo, en base al proyecto. Aquí el objeto es a lo que el sujeto va para conocer y aprender. Existen dos direcciones la del sujeto y la del objeto, el primero busca al segundo lo asalta con la intención de conocerlo.

Entenderemos, en este artículo, el objeto en relación a estas dos acepciones filosóficas: como objeto real físico con espacialidad y temporalidad; y como objeto del conocimiento en su relación con el sujeto.

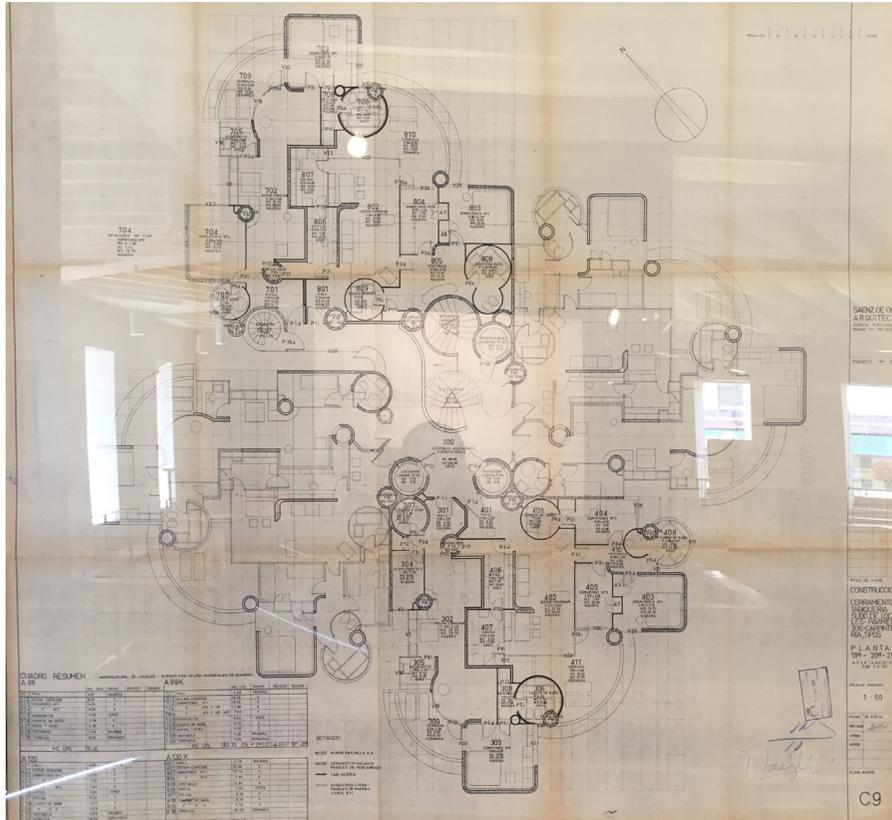


Fig. 1: Imagen del plano del proyecto Torres Blancas del arquitecto Saénz de Oiza, 1964.

También interesa la interpretación que hace Argan del objeto en contraposición al de cosa. Para él el objeto es aquel que encierra la experiencia, el trabajo y, en última instancia, un periodo de la existencia humana. Es posible tener con este objeto una conexión sentimental y emocional. Al contrario que con la cosa, que identifica con la producción en serie industrial, el objeto no es sustituible tiene imperfecciones, es único.

El plano entendido como objeto, desde este punto de vista, es el resultado del cumulo de las experiencias del proyectista, experiencias pasadas que proyecta sobre el plano dejando una huella que es independiente del proceso

proyectual al que pertenece. Dibujar un plano conlleva parte de la existencia de un sujeto y a su vez vuelca parte de lo que es en ese objeto. Interpretando el objeto de este modo entramos en el grupo de los objetos metafísicos, tal y como lo pensó Müller. Este grupo contiene a los demás y en este caso Argan trata al plano como objeto físico y como objeto de conocimiento al introducir, o cargar, el objeto plano con la existencia humana. Incluso hace más, introduce un valor al objeto debido a la conexión emocional, entramos en el grupo de objetos cuyo ser consiste en valer.

El carácter objetual del plano es claro e inapelable, no solo es un resultado parcial del planificar o proyectar, sino que es autónomo y sus cualidades van más allá que el proceso del cual es resultado.

Como imagen, el plano es necesariamente incompleto; más que imagen es una pista para la imaginación. (Argan 1969, 48)

Para Argan el plano es la prueba de que el arte no ha muerto, y esto es así porqué mantiene que el proyecto es la única posibilidad de salvar el arte. Partiendo de que el objeto, a diferencia de la cosa, encierra la experiencia humana y por tanto es posible volcar en él cierta emotividad y darle un valor, en definitiva, amarlo. El plano se convierte en objeto u obra de arte. Por este motivo, y basándose en el concepto de obra abierta de Umberto Eco, la reificación o cosificación del proyecto es la salvación del arte.

Por lo tanto, podemos decir que el plano como imagen-objeto es un indicio físico de esta metáfora perpendicular en su relación con el sujeto. Es perpendicular ya que el proceso de elaboración del plano, el proyecto, es un proceso perpendicular en el sentido de búsqueda de cambio. Enfrenta una intención de cambio con una situación dada para modificarla. Por otro lado, el plano cristalizado como proceso del proyectar, es decir como objeto, es un cúmulo de valores y experiencias humana que puede llegar a afectar a un sujeto catalizando un cambio en él. Al igual que una obra de arte, el plano es un objeto perpendicular debido a su capacidad de sorpresa e interjección al sujeto, le cuestiona, le hace enfrentarse a lo que es y, en algunos casos, fuerza el cambio.

El plano es un conocer y modificar el mundo (intencionalidad y vivencia)

Hemos visto la característica objetual que tiene el plano y, por tanto, como objeto es parte del mundo. Ya no solo como representación de él (una representación futurible) sino que es algo más. En base a esto el plano es sin duda un modo de conocer el mundo, “una forma específica de intencionalidad, en el sentido preciso, husserliano del término” según Argan.

Cabe precisar el concepto de intencionalidad en Husserl. Para él la intencionalidad es el mecanismo del conocimiento, es la propiedad de la consciencia de referiré-a (por ejemplo, un objeto real físico como el plano). Lo interesante del concepto de intencionalidad, en este autor, es que cuando habla de consciencia dice que toda consciencia es consciencia de algo y esto se produce a través de una vivencia. Es importante la vivencia por ser un experimentar, un vivir algo. El plano se desdobra aquí como objeto en dos acepciones que antes hemos señalado. Por una parte, el sujeto que intencionalmente se dirige al plano obtendrá una vivencia intencional de él, pasará a formar parte de lo que es, de su mundo. Y por otro lado el proyectista que dibuje el plano. Para él el plano será un objeto de conocimiento y un objeto de valor. El proyectista vuelca parte de sí mismo en el papel y a cambio recibirá una vivencia, un conocimiento y quedar vinculado emocionalmente es inevitable.

Pero a la vez el plano tiene esta doble condición de modo de conocer el mundo y, a su vez, capacidad de cambiarlo. Se realice o no el proyecto, al que está vinculado el plano, de alguna manera cambia el mundo. Pensemos en la generación de arquitectos rusos posterior a la Perestroika, los “Arquitectos de Papel”.

Mientras que la generación de la década de 1960 utilizaba la arquitectura para desarrollar proyectos reales, los “arquitectos de papel” de la primera década posterior a la Perestroika se dejaron perder dentro de un bello y mágico mundo de la arquitectura de papel,

con la que se oponían a la arquitectura soviética oficial a través de sus diseños neo-constructivistas, deconstructivistas o mediante réplicas históricas en contextos post-modernos. (Sokolina 2001)

La cantidad de planos y papeles que produjeron sin llegar a construir, sin la intención de que se construyeran esos edificios imposibles. Pero su influencia sin duda hizo que se modificaran las vivencias de los arquitectos y artista que conocieron su obra impresa. Las vivencias derivadas del encuentro con estos objetos modifican el mundo.

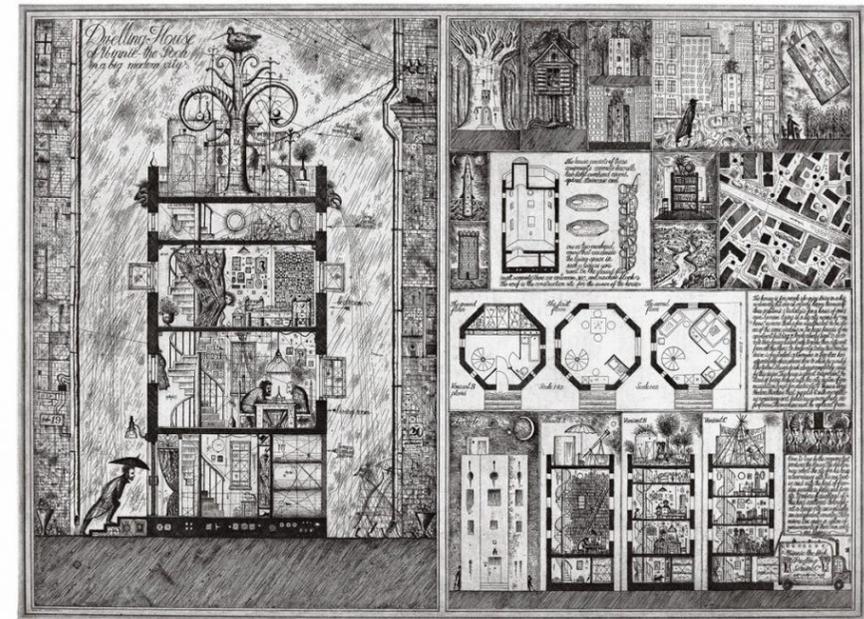


Fig. 2: Morada de Winnie the Pooh en la gran ciudad moderna, dibujo de 1990 (Alexander Brodsky / Ilya Utkin).

Conocer es un ir a la contra, es enfrentarse al mundo. Conocer es ir en perpendicular al mundo para enfrentarse a él. El plano como modo de conocimiento es perpendicular.

El plano es un extrañamiento del mundo

Quien tiene ante sí un bloque errático se halla frente a un objeto en cuya naturaleza o manera de existir está el causar extrañeza. Es extraño aquello que no se entiende fuera de su entorno. (Sloterdijk 1998, 27)

El plano está alejado de la realidad, lo representa, pero desde otro punto de vista, con otra mirada. Representa el ideal futuro que el proyectista tiene en mente, lejos de la realidad.

Constantemente el proyectista toma distancia de su hacer, reflexiona sobre lo que diseña y proyecta, incluso una vez construido no lo deja estar, vuelve a reflexionar sobre ello. Esta reflexión esa mirada al plano o a la obra terminada no deja de ser un extrañamiento de sí mismo y en última instancia del mundo. El proyectista debe mirar su obra extrañado.

Al separarse del mundo que objetivan, al separar de sí mismos, al tener el punto de decisión de su actividad en sí y en sus relaciones con el mundo y con los otros, los hombres sobrepasan las situaciones límites que no deben ser tomadas como si fueran barreras insuperables, más allá de las cuales nada existiera. (Freire 1968, 82)

Nos explica Freire que el ser humano es el único animal capaz de separar su hacer de sí mismo, no es un animal cerrado en sí mismo, está inacabado. Este separarse es tomar distancia sobre sí mismo y sobre el mundo, es un extrañamiento. Esta capacidad de separarse del mundo es el ejercicio habitual del proyectista. Un proyectista frente a un papel ya es un extrañamiento, se obvian multitud de factores que afectan a la realidad, se selecciona lo que se va a afectar. Ya sea mediante códigos o símbolos el proyectista al elaborar un plano restringe la información. En un plano no están todos los elementos que formaran el objeto y menos si hablamos de edificios o urbanismo. El plano es un objeto que ayuda a extrañarnos del mundo, gracias al plano el proyectista puede tomar distancia del mundo para modificarlo. El cambio de las estructuras de la realidad, es decir, del proyecto no puede hacerse

sino es desde la extrañeza. El plano representa una realidad ficticia, tanto en el sentido de que no es el objeto que se va a construir como tampoco es la realidad lo que representa.

Enriqueciendo esta idea François Jullien mantiene que para ser eficaz hay que modelizar. Este es uno de los enunciados que utiliza para explicar el concepto de eficacia en la cultura europea. En una conferencia sobre la eficacia impartida a empresarios Jullien analiza y reflexiona sobre este concepto:

Creo que la manera griega de concebir la eficacia puede resumirse así: para ser eficaz, construyo una forma modelo, ideal, cuyo plan trazo y a la que le adjudico un objetivo; luego comienzo a actuar de acuerdo con ese plan en función de ese objetivo. (Jullien 2006, 4)

Esta es la manera de pensar occidental. Creamos un modelo para posteriormente actuar. Y este modelo, abstracto, lo creamos con una visión desde arriba, extrañados del mundo. De ahí que Jullien matiza diciendo que es un modelo ideal. Para que este modelo sea ideal se tienen que discriminar distintos aspectos y relaciones que tenemos con el mundo. No podemos tener en cuenta todos los factores. Un modelo tiene que ser manejable, abarcable y comprensible para que sea válido. Se tienen que poder manejar entre las manos, metafóricamente hablando, y para que esto suceda lo tenemos que ver desde arriba. Pone un buen ejemplo Jullien:

...en el dominio de la estrategia propiamente dicha, tomemos al jefe de guerra que traza un plan de operaciones, en su tienda o en su gabinete, antes de llevarlo al terreno. O, en el ámbito que a ustedes les resulta más familiar, al economista que elabora una curva de crecimiento, como evolución ideal, y luego debe considerar cómo hacer para aplicarla. Y en una perspectiva más general, en el contexto del pensamiento europeo, también es el caso del pensamiento político. Trazamos formas ideales de la Ciudad, que luego habrá que implementar, y eso comienza ya con Platón; esta “aplicación” reclama siempre que, en mayor o en menor medida, se fuerce la situación,

incluso a tal punto que a veces se produce una Revolución. (Jullien 2006, 4)

Un plano topográfico que describe un territorio con sus montañas, valles, ríos y edificaciones sobre la mesa de un general describe el campo de batalla; los planos de calificación u ordenación urbanística de un sector de la ciudad codificando funciones y usos de las futuras edificaciones y espacios libres colgado de una pared del ayuntamiento describe una parte de la ciudad; o el plano de planta cuarta que define la vivienda situada en la calle Preciados 34 con las superficies, cotas y mobiliario del salón, la cocina o el baño describe un modo de vida. Todos son modelos vistos desde arriba, es la representación de un modo de pensar y ver el mundo antes de la acción.

Olafur Eliasson en la misma línea explica cómo piensa, reflexiona, padece y analiza a través del modelo en su ensayo “*Models are Real*”. Es un claro ejemplo del modo de pensar occidental llevada a la práctica artística. El propio modelo es la realidad, la abstracción es máxima. Mirar el modelo como si fuera el mundo, o mejor dicho, no hay mundo todo son modelos. Los vemos desde arriba separados de ello, extrañado. Los manipulamos como si fuéramos dioses. Esta visión de arriba abajo es la que caracteriza al modelo.

El modelo es, pues, un extrañamiento de la realidad, una criba del mundo para hacerlo comprensible. Nuestra relación con los modelos es en perpendicular. Los constructores de modelos, ya sean diseñadores, economistas, financieros o matemáticos se relacionan constantemente con modelos y esta relación es perpendicular. El sujeto va contra el modelo lo prueba sometiéndolo a situaciones límite para ver cómo reacciona y así comprobar su validez. Es un enfrentamiento constante entre modelo y sujeto.

Por otro lado, este modelo es un extrañamiento del mundo en el sentido de criba de relaciones. Por ejemplo, en el diseño de un edificio no se pueden tener en cuenta todos los condicionantes que van a afectar al edificio desde el comienzo del diseño. Poco a poco se van incorporando capas y más capas

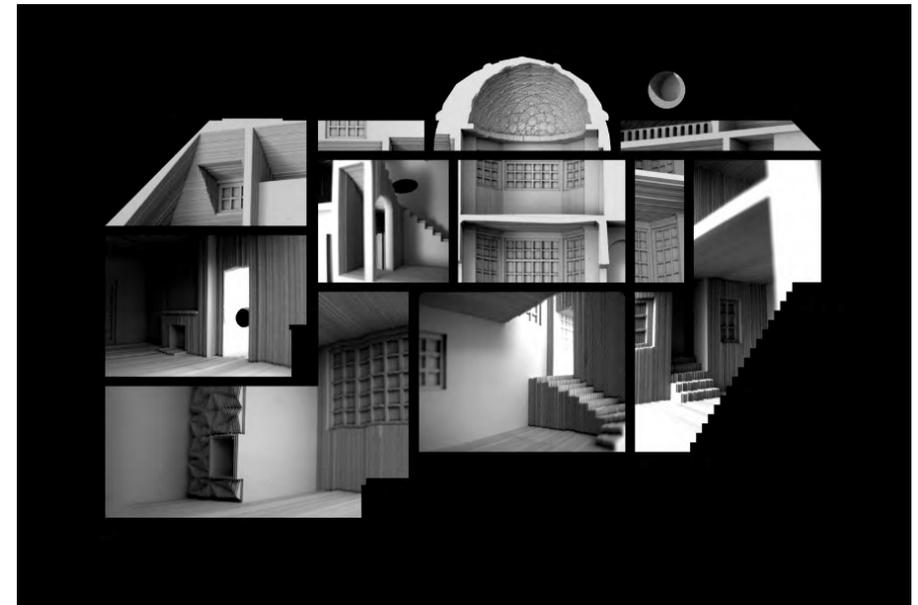


Fig. 3: Models are Real, Olafur Eliasson, 2008.

de información que son respuestas a las relaciones del futuro objeto con el mundo. Es una manera de ir perfeccionando y pensando el edificio desde el extrañamiento continuo. Si nos damos cuenta esta manera de pensar, trabajar o diseñar, según se quiera precisar este hacer, se realiza a partir de planos y esta visión es perpendicular. Un plano en planta es una corte al edificio visto desde arriba en perpendicular al edificio.

Trazar el plano

En la acción de trazar un plano (planificar) utilizamos nuestra experiencia pasada en el presente para afectar al futuro. Al trazar un plano recurrimos a nuestras experiencias, conscientemente o inconscientemente, sin ellas sería imposible realizar esta acción. Como veremos un poco más adelante, al trazar el plano estamos yendo contra algo para modificarlo o cambiarlo. Esta acción de planificar, de dibujar un plano, se hace de un modo perpendicular.

El primer hombre que fabricó una copa para beber y luego de haber bebido la guardó para volverla a utilizar, tenía la memoria de la utilidad de la copa y preveía que le serviría de nuevo. Sobre una experiencia pasada, construyó un proyecto para el porvenir. De los hechos mínimos a los máximos, el comportamiento histórico se desarrolla en un arco temporal que va de la experiencia al proyecto: lo que es objeto en el presente, fue proyecto en el pasado y es condición del porvenir. (Argan 1969, 18)

Utilizamos nuestras vivencias para modificar nuestro entorno, nuestro mundo y adaptarlo a las necesidades y deseos de la sociedad. Nacemos y vivimos en un mundo planificado por nuestros antepasados, por generaciones y generaciones de seres humanos que han planificado y modificado el mundo hasta convertirlo en lo que hoy es. El mundo que conocemos nos afecta ya que es objeto de nuestro conocimiento. En ese mundo modificado y planificado por el hombre vivimos su historicidad y vamos contra él para planificarlo y re-planificarlo, adaptándolo a lo que queremos ser.

Hay un cierto acuerdo en el hacer coincidir el inicio del ciclo histórico con el momento, en sí mismo tan profundamente tan misterioso, en el cual el hombre comenzó a distinguir su propio modo de ser y obrar del de los otros organismos vivientes, separándose así de la existencia biológica. Los antropólogos explican que el hombre no se adapta al ambiente, sino que adapta el ambiente a sí; por ello su existencia no deja huellas casuales, sino signos que tienen el valor de mensajes con los cuales podemos comenzar a reconstruir su historia. (Argan 1969, 18)

Estas huellas en la historia son producto de planificar. La historia del ser humano esta esculpida, en parte, por la planificación. Este planificar vive del cambio en base a la experiencia.

El proyecto y el plano

El futuro es un ideal, una meta imposible de conseguir. Al trazar un plano pensamos en ese ideal pero nunca se llegara a cumplir tal cual lo imaginamos. Incluso en el momento en el que se dibuja en el plano desaparece:

Sueño con espacios maravillosos: espacios que surgen y se desarrollan fluidamente, sin comienzo ni fin, hechos de un material continuo, blanco y oro. ¿Por qué cuando trazo la primera línea sobre el papel, tratando de fijar el sueño, este resulta desmerecido? (Kahn 2003, 125)

El proyecto que motiva el plano sirve para vivir el presente, el plano que trazamos según las motivaciones de un proyecto puede o no materializarse, la mayoría, por no decir la totalidad, de las veces, este plano no corresponde con el objeto que posteriormente se realiza. Lo importante es el proyecto, ya que nos sirve para vivir el presente y avanzar hacia el futuro. Cualquier proyecto, y en el caso del proyecto de edificación o urbanismo, es un *work in progress*, nunca está cerrado. Según Argan, lo que un proyecto planifica no es un edificio o un plan urbanístico sino "...una reforma de la estructura de lo real...". Incluso con la obra finalizada la vida de ese objeto construido no está acabada, siempre es obra abierta.

El proyecto es, en el sentido más actual y preciso del término, estructura. Trazando las líneas maestras según las cuales se desarrolla la existencia de la sociedad y, al mismo tiempo, negando que estas líneas estén predeterminadas o prefijadas, expresa en primer lugar la virtualidad de la condición presente, las posibilidades que le son implícitas. Pero expresa también aquella que se asume como estructura de la sociedad, proceso de su autodeterminarse, diagrama de su devenir histórico: porque la estructura no se puede concebir como forma concluida e inmóvil, sino como estructuración, como conciencia estructuradora. (Argan 1969, 49)

Un proyecto, por ejemplo, de edificación o urbanismo, siempre es un proyecto social, es decir, del conjunto de la sociedad. En un proyecto de este tipo es la sociedad la que se proyecta a sí misma. Decide cómo va a cambiar las estructuras de lo real, en el presente, para proyectarse al futuro. Los proyectos de este tipo solo pueden fundamentarse en las aspiraciones de la sociedad por cumplir sus deseos y anhelos, lo que quiere llegar a ser. El proyectista es pues un mediador que aporta sus experiencias y vivencias, catalizando el cambio. Imprime parte de su existencia en el proyecto común al igual que otros agentes que forman parte del proceso proyectual. La sociedad en mayor o menor medida, dependiendo de la envergadura del proyecto, está implicada en él. Es en proyecto como la sociedad vive. El plano es un testigo fiel de esta vivencia.

Es, en efecto, muy improbable que el plano hecho hoy sirva para el futuro, pero es cierto que el plano hecho para el futuro sirve para vivir hoy; la obra del urbanista que hace un plano no es de efecto retardado, es toda para el presente. (Argan 1969, 50)

En todo proyecto urbanístico siempre se comunica a la sociedad para que ésta opine, se implique o reniegue del cambio en su ciudad, en definitiva, del proyecto común. Unas veces este proceso es más o menos hermético dependiendo de la política. Pero en cualquier caso el proyecto es común y la sociedad lo vive como tal.

El proyecto es por tanto el cambio que, como sociedad, queremos realizar de la realidad, de nuestro entorno y nuestro mundo. Vivimos para y por este cambio porque el proyecto entendido según Heidegger es algo más:

Tal sucede en Heidegger al introducir en *Sein und Zeit* el vocablo Entwurf. El proyecto no es aquí simplemente un plan, por la sencilla razón de que no se trata de planear, disponer o proyectar lo que se va a hacer. Se trata más bien de proyectarse, o, si se quiere, de planearse a sí mismo. Por eso se puede hablar, para referirse al *Dasein* de un ser como proyecto. En otros términos, más que vivir proyectando se trata de vivir como proyecto. (Ferrater Mora 1941, 1554)

Vivir proyectándose es vivir en constante cambio, de algún modo es vivir en perpendicular. Nos proyectamos respecto de lo que somos a lo que queremos ser, esto es, de un sentido a otro.

“...el plano no es el proyecto de una acción futura, sino el actuar en el presente según un proyecto.” (Argan 1969, 49)

Del plano

Hemos recorrido un pequeño viaje, el plano visto desde la óptica perpendicular.

El plano como objeto tiene varias acepciones e interpretaciones en base a la filosofía y la historia. Hemos visto como en algunas de ellas la metáfora perpendicular se hace presente. Como objeto de conocimiento es un modo de conocer y modificar el mundo. Las vivencias que de él obtenemos, tanto al padecerlo como al hacerlo son determinantes en nuestra relación con el mundo de los objetos.

En este hacer y padecer el plano es un extrañamiento. Como objeto extraño el plano niega el mundo, ese mundo al que pertenece. Esta relación extrañada con el plano se hace dese una perspectiva perpendicular. El mundo occidental piensa en base a este extrañamiento.

Sin duda la mayor fuerza que tiene el concepto del plano está en ser producto de un planificar y proyectar. En este sentido el plano aúna pasado, presente y futuro. Aunque el plano es todo para el presente, para ser proyecto en el presente, sin el horizonte futuro y en base a la memoria del pasado el plano, el proyecto y el planificar no existirían.

El plano es, por tanto, mucho más que una prueba física del proyecto. Es un objeto revestido de múltiples significados y funciones, entre ellas de perpendicularidad.

Referencias

- Argan, G. C., 1969. *Proyecto y Destino*. Venezuela: Ediciones de la Biblioteca de la Universidad Central de Venezuela.
- Blumenberg, H., 1999. *Las Realidades en que vivimos*. Barcelona: Paidós.
- Eliasson, O., 2009. *Los modelos son reales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Ferrater Mora, J., 1941 (1979). *Diccionario de Filosofía*. Madrid: Alianza Editorial.
- Freire, P., 1968 (1975). *Pedagogía del Oprimido*. Madrid: Editorial Siglo XXI.
- Jullien, F., 2006. *Conferencia sobre la Eficacia*. Buenos Aires: Katz Editores.
- Kahn, L., 2003. *Escritos, Conferencias y Entrevistas. La Forma y el Diseño*. Madrid: El Croquis.
- Sloterdijk, P., 1998. *Extrañamiento del Mundo*. Valencia: Pre-Textos.
- Sokolina, A., 2001. Alternative Identities: Conceptual Transformations in Soviet and Post-Soviet Architecture. Artmargins, <http://www.artmargins.com/index.php/featured-articles/371-alternative-identities-conceptual-transformations-in-soviet-and-post-soviet-architecture>, (consultado el 11 de julio de 2017)

La hibridación como método creativo en el collar de perlas de Chanel y los Inmuebles Villa de Le Corbusier

Hybridization as a Creative Method in Chanel's Pearl Necklace and Le Corbusier's Immeubles-Villas

Ana Martínez-Pita Zemborain: anniempz@gmail.com

Universidad

Universidad Politécnica de Madrid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura

Breve biografía

Ana Martínez-Pita Zemborain es arquitecta por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (2000). Ha obtenido el título de Máster en Proyectos Arquitectónicos Avanzados por la ETSAM (2013), donde actualmente es doctoranda de Proyectos Arquitectónicos. Ha colaborado impartiendo clases de proyectos durante los años 2013-2104 y ha formado parte del grupo de investigación Aproximaciones Periféricas del Departamento de Proyectos Arquitectónicos. Ha participado en conferencias y seminarios en Madrid (Matadero, Arquería Nuevos Ministerios, Fundación COAM, entre otros) y Barcelona (Metápolis). Ha publicado sus trabajos de investigación en revistas como la del Colegio Oficial de Arquitectos de Murcia, ViA Arquitectura y BAU Arquitectura.

Resumen

En esta investigación profundizo en la hibridación como método de diseño genérico, traspasando las fronteras de la arquitectura. Amplio el alcance del término 'hibridar', aparentemente científico, a otros oficios creativos, como pudiesen ser la moda o la arquitectura. En este análisis y desarrollo multidisciplinar de la acción, gano una visión polifacética y enriquecedora del pensamiento proyectivo. Entendiendo la acción de hibridar, como un sistema para manufacturar vivencias pasadas, y para obtener una realidad

futura. Los oficios creativos penetran en el mundo del tiempo jugando con él, no solamente con su medida, sino también con sus contenidos, sus interpretaciones y su técnica. Acoto la investigación a una localización geo-temporal específica: París, el periodo de transición entre el siglo XIX y el siglo XX donde la multiplicidad y la temporalidad presentes en su 'zeitgeist', son las características más destacadas. Como demostración de la presencia coincidente de este método creativo en diversos objetos de moda y arquitectura, haré referencia a dos casos concretos, el collar de perlas de Chanel y los Inmuebles Villa de Le Corbusier.

Palabras clave

Procesos, proyectar, tiempo, hibridación, creación, manufactura.

Abstract

In this research I deep in the hybridization as a method of generic design, crossing the borders of the architecture. Broadened the scope of the term 'hybridize', apparently scientific, to other creative professions, such as fashion or architecture. In this multidisciplinary analysis and action development, I gain a multifaceted and enriching vision of project thinking. Understanding the action of hybridizing as a system to manufacture past experiences, and to obtain a future reality. Creative crafts penetrate the world of time by playing with it, not only with its measure, but also with its contents, interpretations and technique. I attach the research to a specific geo-temporal location: Paris, the transition period between the nineteenth and twentieth century where the multiplicity and temporality present in its 'zeitgeist' are the most outstanding features. As a demonstration of the coincident presence of this creative method in various objects of fashion and architecture, I will make reference to two concrete case studies, Chanel's pearl necklace and Le Corbusier's Immeubles-villas.

Keywords

Process, project, time, hybridization, creation, manufacture.

1. Palabra alemana que hace referencia a la tendencia cultural e intelectual de una era. Etimológicamente 'espíritu (Zeit) del tiempo (Geist)'.

1. La hibridación como método creativo

1.1 La hibridación en la naturaleza

Hibridar, biológicamente hablando, es: “producir un organismo vivo (animal o vegetal) desde dos individuos de distinta especie” (RAE), pese a que por definición, la especie no suele reproducirse con los no afines. La especie, huye naturalmente de cualquier situación heterogénea o mestiza. Sin embargo, esporádicamente y de forma inusual, incluso accidentalmente, “la hibridación como acción de mezcla de especies sucede en la naturaleza” (Mayr 1942).

El cambio climático, por ejemplo, sería una de estas situaciones que pueden provocar la hibridación, ya que modifica las épocas de reproducción de especies como el salmón y el atún, provocando su reproducción híbrida. Lo mismo sucede con algunas especies arbóreas cuyos ritmos biológicos se ven alterados, por aspectos ajenos a ellos. De forma casual y aleatoria las barreras biológicas o ecológicas son superadas por situaciones ajenas a ellos, contextuales o temporales, que las modifican. La naturaleza por tanto es capaz de crear una nueva especie, de manera infinita, alterando las leyes naturales específicas de cada una.

El hombre en la arquitectura y en otras actividades creativas, como la naturaleza en la vida, habrá de buscar métodos creativos que le aporten, de manera casi infinita, resultados nuevos. La hibridación, como artificio provocado, podría ser uno de ellos. Más allá de las propias leyes de composición clásicas que han gobernado la arquitectura o las artes, el hombre, a partir del siglo XX, fomenta métodos de manipulación creativa, de reproducción de sus ideas, que le permitan idear nuevos objetos. Si el organismo vivo, en el entorno natural se hibrida con otros de diferente especie, el objeto arquitectónico, artístico o de la índole que sea, manipulado por el hombre, se apropia de la acción de hibridar, y la traslada a su situación inerte, permitiéndose la hibridación con objetos de diferente índole.

1.2. El método

La hibridación artificial, promovida por el hombre para el diseño, se puede definir como una acción casi científica, que como tal seguirá un método. En primer lugar, se descompone el objeto previo en sus elementos constitutivos primordiales. Luego se descontextualizan sus partes y sus leyes compositivas. Esto permite manipularlos, modificando el orden previo y reordenándolos según una ley extraída, que, en cuanto que descontextualizada, se presenta como novedosa.

1.3. Collage vs hibridación

Para diseñar un objeto, Walter Benjamin (2008) defiende la importancia de la actitud que se tenga frente al proceso de creación del mismo, ya que esta, influirá en la esencia del resultado. Él distingue dos puntos de vista para enfocar la tarea de diseñar. Una general y por tanto unitaria, y otra más cercana y multifragmentaria.

A diferencia del mago, (...) el cirujano renuncia a enfrentarse al paciente de hombre a hombre; por el contrario, penetra en su cuerpo operativamente. El mago y el cirujano se comportan respectivamente como el pintor y el operador. El pintor mantiene, en su trabajo, una distancia natural ante lo que le es dado, mientras que el operador penetra profundamente en el tejido de los datos... (La imagen) del pintor es total, la del operador es multifragmentaria, y sus partes se reordenan según una nueva ley. (Walter Benjamin, 2008)

Nos interesa la postura descrita del cirujano, y en ella basamos toda la investigación de este método de diseño. Ver la realidad fragmentada en múltiples partes, sea de un objeto arquitectónico o de moda o de cualquier otro arte, y distinguir las naturalezas a las que estas pertenecen, es la primera acción de este procedimiento de hibridación que pretendemos describir.

Gehry afirma: “Lo que más me gusta es trocear el proyecto en tantas partes como sea posible... Así, una casa, en lugar de ser una cosa, es diez cosas, lo cual permite al cliente una implicación mayor, porque uno puede decir:

‘Bien, ahora tengo diez imágenes para componer su casa’”. (Georgis 1979)

Al enfrentarnos a esta situación multifragmentaria se nos plantean dos mecanismos, que, aunque parezcan similares, tienen matices que los diferencian. Son el Collage y la Hibridación. Ambos son procesos creativos que comparten la multifragmentación heterogénea.

Grupo Mu (1978) define el ‘collage’ diciendo que “cada elemento citado rompe la continuidad o la linealidad del discurso y lleva necesariamente a una doble lectura: la del fragmento percibida en relación con su texto de origen; la del mismo fragmento que se incorpora a un nuevo conjunto, a una totalidad diferente. El truco del collage consiste en la supresión absoluta de

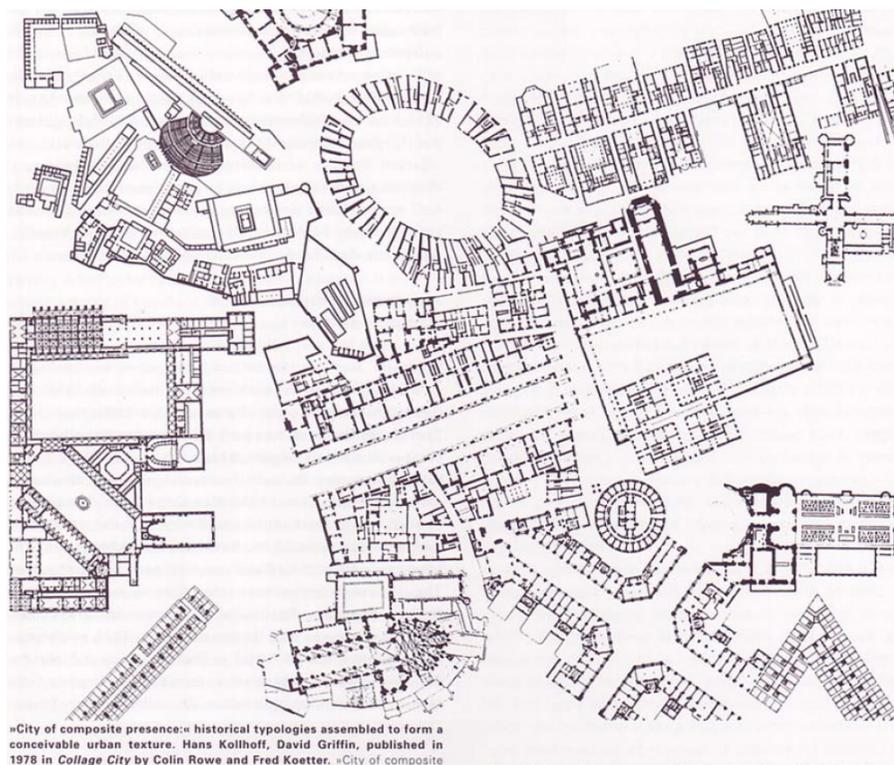


Fig. 1: Collage City, Collin Rowe y Fred Koetter, 1978.

la alteridad (es decir, la condición de ser otro) de estos elementos reunidos en una composición temporal”. (Eagleton 2000)

Del collage definido por el Grupo Mu al híbrido, compartimos la idea de la fragmentación en múltiples elementos. La relación perenne con su origen. Sin embargo, mientras el collage niega la posibilidad de alteridad, la hibridación si defiende una relación entre las partes y el todo final, es decir, una alteridad de las partes, en cuanto a que llegan a ser otro.

Frente a la aparente aleatoriedad y desestructuración del collage, las decisiones que crean el objeto híbrido son racionales. Frente a la continuación en la heterogeneidad del resultado del collage, sin un discurso lineal, el artefacto híbrido presenta homogeneidad en su conjunto final. El collage delata sus partes, el híbrido oculta la fragmentación probablemente gracias a la aplicación de un nuevo orden metafísico (definido por Quatremère) que relaciona los fragmentos y los convierte en uno y nuevo.



Fig. 2: Camile Clifford, actriz, la chica “Gibson”, 1890.



Fig. 3: Acuarelas de Paul Iribe para los diseños de Paul Poiret, 1908.

No seguiré desarrollando los caminos paralelos de ambos conceptos, que daría pie a otra investigación. Nos centramos en la hibridación e intentaremos ver su presencia en los métodos de diseño de la época a la que hacemos referencia: París, los primeros años del siglo XX.

En esta época, la multiplicidad era una de las características más destacadas. Estaba omnipresente en el medio por las circunstancias históricas que lo definieron. Hablamos de una época múltiple en sí misma, en cuanto que son dos siglos, s. XIX y s. XX; son dos mundos simultáneos, oriente y occidente; son dos guerras, I Guerra Mundial y II Guerra Mundial; y son dos sociedades, aristocracia y bohemia. Lo heterogéneo y lo fragmentario están presentes en toda la actividad de esta la sociedad, en la cultura, en la política y en la visión que se tiene del mundo.

1.4. Imitar en vez de copiar

La hibridación ha de extraer, ha de quitar, ha de sacar, ha de arrancar los fragmentos descompuestos. El fragmento se despedirá de su origen, se desprenderá de él, sin perder su relación, consolidándose en sí mismo y adquiriendo autonomía. El objeto híbrido estará constituido por estos fragmentos descontextualizados, que son en sí mismos, elementos independientes con características y soberanía propia. Considero la acción de descontextualizar, en el proceso de hibridación que expongo, de la misma manera que Rowe hablaba del eclecticismo pintoresco, “como el eclecticismo pintoresco visto como una tendencia que había arrancado los elementos externos de varios estilos de las condiciones particulares en las que dichos elementos se hallaban incorporados”. (Rowe 1999, 75)

¿Y cómo los arrancamos? ¿Qué sistemas utilizamos? Imitar, es una manera de extraerlos de su origen; es una acción imprescindible en la culminación del desprendimiento, ya que permite la extracción intelectual de estos fragmentos respecto de sus objetos de origen y los transporta del origen al resultado. Quatremère de Quincy (2007) en el siglo XIX defendía que “la arquitectura imitaba la naturaleza, no en un objeto dado, no en un modelo positivo, sino transportando en sus obras las leyes que la naturaleza sigue en las suyas”.

Para ello era preciso entender la imitación desde sus dos perspectivas complementarias, una sensible² que hace caso a la copia del ‘modelo’, tal cual este se presenta y una abstracta³ que hace caso a la trasposición del ‘tipo’ es decir a las leyes que gobernaban dichos modelos y que probablemente nos sirvan para entender mejor la fase de copiar dentro del proceso de la hibridación.

El modelo es un objeto que tiene que repetirse tal cual es. El tipo, no representa tanto la imagen de una cosa, que se copia perfectamente, cuanto la idea de un elemento que debe servir de regla. (Quatremère de Quincy, 2007)

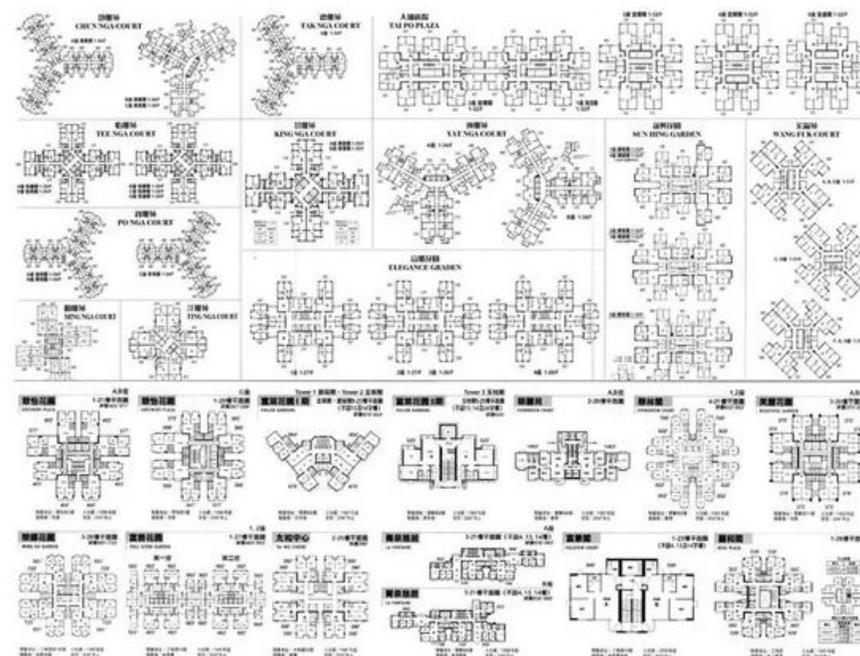


Fig. 4: The City as a Project, Christopher C. M. Lee, Dominant Types, Honk Kong 2011.

2. En la imitación exacta del modelo.
3. En la imitación de las leyes que gobiernan el objeto.

Si el modelo daba pie a copias idénticas, el tipo era imitado en su ley, más que en su forma. Si el modelo estaba más ligado al origen, el tipo lo está al resultado, estructurando la ordenación de los fragmentos. La hibridación se ha convertido en el juego de intercambios jerárquicos entre el modelo y el tipo.

La definición conceptual del proceso de imitación en la hibridación, dado por teóricos de la arquitectura, ofrece la posibilidad de aplicarla a cualquier otro método creativo, sea artístico, o indumentario y a cualquier estudio como la sociología, la antropología o la política. Modelo y tipo surgen como realidades imitables en todas las disciplinas.

Y a estos dos tipos de imitación, añadimos la acción metafísica de la razón, que nos sirva para la reordenación de las partes. Es una explicación más genérica sobre las razones por las que se usan o no esas leyes que organizan los ejemplos. Quatremère, a estos dos niveles, “la teoría práctica de los hechos y los ejemplos y la teoría didáctica de las reglas y de los preceptos”, le añade un tercero, que justificaba su existencia: “la teoría metafísica, de los principios de las razones sobre las que se apoyan las reglas” (Quatremère 2007).

1.5. Reordenar en vez de pegar

En el artículo “Las matemáticas de la vivienda ideal” se resaltan “las cualidades de abstracción geométrica de Palladio y la experimentación tipológica en su arquitectura”.

Dice Rowe (1999, 63) que algunos escritores⁴ “anhelaban extraer de los precedentes históricos y contemporáneos un común denominador formal, la cualidad que llamaban composición correcta”. Destacando la intención literaria de obtener un ‘tipo’ que se pueda aplicar en ambos tiempos. Y si puede ser en la literatura, probablemente también se pueda trasladar a otras disciplinas.

4. Se refiere a arquitectos que se daban en Estados Unidos o Inglaterra entre 1900 y 1930, críticos de arquitectura que sacaban publicaciones cuyo interés era encontrar los principios de la composición arquitectónica.

En el tiempo acotado de nuestro estudio, la arquitectura moderna, niega la composición, sin entender la traslación de las leyes ordenantes a otro plano creativo. Frank Lloyd Wright (1931) exclama: “la composición ha muerto para que viva la creación” (Rowe 1999, 64), “apoyamos el método, los medios, los sistemas de creación independientes a cada situación y objeto”.

El siglo XX se caracterizará precisamente por la aparición de nuevas técnicas creativas, fragmentarias y heterogéneas, que precisan de una ley que reordene sus partes. Desde la creación basada en “la racionalización de hechos objetivos” (como afirmaba Collin Rowe), empezamos a pensar en el origen del objeto desde otra perspectiva.

Aparecen nuevos sistemas creativos individuales relativos a cada objeto (luego objetivos) y que no comparten un denominador común (principios de composición). La ley que los ordena no es únicamente extraída o imitada de otros objetos, épocas o ejemplos. Esta ley probablemente imitada debe ser entendida y razonada para poder ser aplicada con la lógica de su caso.

La hibridación podría ser uno de estos sistemas creativos durante la arquitectura y otras artes del siglo XX.

Aunque la reacción de mediados del siglo XIX contra lo pintoresco había intentado alcanzar cierto tipo de síntesis entre las leyes de la estructura, la naturaleza de los materiales, y las cualidades íntimas y objetivas del estilo, la reacción de finales del siglo XIX y principios del siglo XX se encaminaba casi exclusivamente a subrayar fenómenos de visión; y empleando la historia como una especie de diccionario, pretendía deducir de ella ciertos esquemas formales aparentemente bastante extrínsecos respecto a cualquier estilo o cultura particulares. (Rowe 1999, 73)

Esta deducción, es la que daría una lógica racional a la ordenación de los fragmentos extraídos más allá de cualquier influencia subjetiva creativa. Es una tarea objetiva, que solo se puede realizar desde la ausencia del interés

de personalizar o individualizar el objeto. Es una operación⁵ científica, de ordenación, posible, gracias al plano metafísico que explicaba Quatremère que entiende la razón de las leyes tipo que gobiernan los modelos.

El resultado de esta reordenación de elementos procedentes de otros objetos, es un objeto nuevo y único que sigue unas leyes de ordenación metafísicamente imitadas de otros objetos, también extraídas, imitadas, traspuestas y abstraídas (como los fragmentos) y por tanto hibridadas.

Una nueva realidad procedente de la manipulación de los elementos, de un nuevo orden y una nueva cohesión, que dotan al nuevo objeto de un significado propio.



Fig. 5: “Casa Danzante”, Frank Gehry, 1992.

5. “Acción de ejecutar sobre el cuerpo animal vivo, con ayuda de instrumentos adecuados, diversos actos curativos, como extirpar, amputar, implantar, corregir, coser, etc., órganos, miembros o tejidos”, según la RAE.

La reordenación es ahora entendida como una operación de bisturí, precisa y perfectamente razonada cuyo resultado hace caso a una libre asociación de ideas. “En arquitectura había reglas rígidas y no son necesarias. Los arquitectos deberían poder ejercer la libre asociación de ideas”. Gehry (Mills 1981, 2)

2. El siglo XX: entre lo múltiple y la temporalidad de su “Zeigeist”

Jameson en “*Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*” (1992) define el Postmodernismo como una “producción de naturalezas múltiples”, similar a la idea biológica que teníamos de hibridar: una mezcla heterogénea de diferentes naturalezas. Sin embargo, para él, el postmodernismo aúna los términos de lo heterogéneo, lo fragmentario y lo ‘aleatorio’. La hibridación que proponemos, obedece a unas leyes previamente descritas, que no permiten ningún tipo de aleatoriedad, por la condición de abstracción e intelectualidad que le damos, tal y como vimos. Pero en ambos casos, coincide la multiplicidad.

La multifragmentación como característica del siglo XX, que es descrita en 1962 por Umberto Eco en “*Opera Aperta*” (1962). Entiende que “toda la producción estética del siglo XX tenía un rasgo distintivo propio: su capacidad para expresar la multiplicidad” (Ruiz Allén 2012). Igualmente, para Italo Calvino la multiplicidad había sido uno de los rasgos definitorios de la estética y la cultura del siglo XX, “el conocimiento como multiplicidad es el hilo que une las obras mayores” (Ruiz Allén 2012).

Venturi (1982) “reivindicaba una arquitectura que proviniese de la riqueza y la ambigüedad por encima de la unidad y la claridad; la contradicción y la redundancia por encima de la armonía y la simplicidad”. La multiplicidad por encima de lo unitario.

En el siglo XIX surgía la idea del ‘zeitgeist’, del espíritu de una época. El aumento de paradigmas en el conocimiento de nuevas culturas en el siglo XX, la facilidad de viajar por los nuevos medios de transporte, los nuevos descubrimientos científicos que aportan una forma de pensar diferente, las

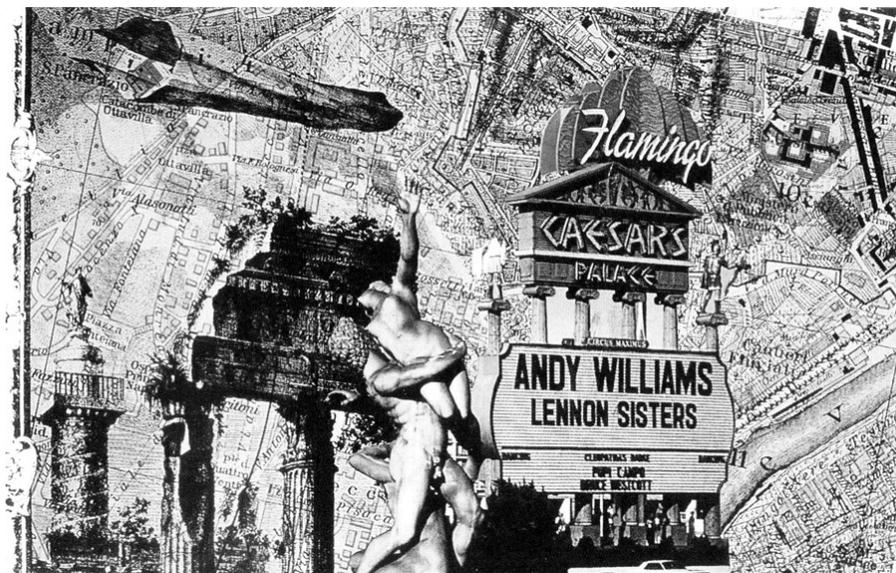


Fig. 6: Roma Interrotta, Robert Venturi, 1978.

políticas sociales que mejoran la calidad de vida de los habitantes y los cambios que ello implica, la aplicación de nuevas economías, el papel de la mujer en la guerra y en el trabajo, son factores que dan pie a la pluralidad y la ambigüedad de la acción de hibridar como característica principal del 'zeitgeist' de la época.

La multiplicidad surgida a principios del siglo XX es por tanto imposible de evidenciar, esta ineludiblemente presente en todos los objetos producidos en ese tiempo. Y la hibridación de la multiplicidad se convierte en un método necesario para reordenar toda esta información. Un método de operación científico basado en una posición de penetración en todos los datos de la época.

Los objetos híbridos arquitectónicos, indumentarios o artísticos, se convierten en sistemas heterogéneos de partes, compuestos de numerosos fragmentos (procedentes en este caso, de objetos diferentes) reordenados según una nueva ley y que generan un objeto completamente nuevo y futurible.

A esta multipartición evidente de la época tratada, hay que añadir el peso del momento, en el proceso de creación del objeto mismo. En referencia al 'zeitgeist' en la arquitectura Eisenman dice: "enraizándose causa-efecto en un presente que aspira, por ello, a la temporalidad" (Eisenman 1980). Desde esta visión, la temporalidad es un factor presente en la producción y creación de cualquier objeto en este siglo, pertenezca a la disciplina que pertenezca. Es decir, que a partir del surgimiento de esta idea de temporalidad, la complejidad del presente y su necesaria comprensión se hacen imprescindibles en cualquier proceso creativo.

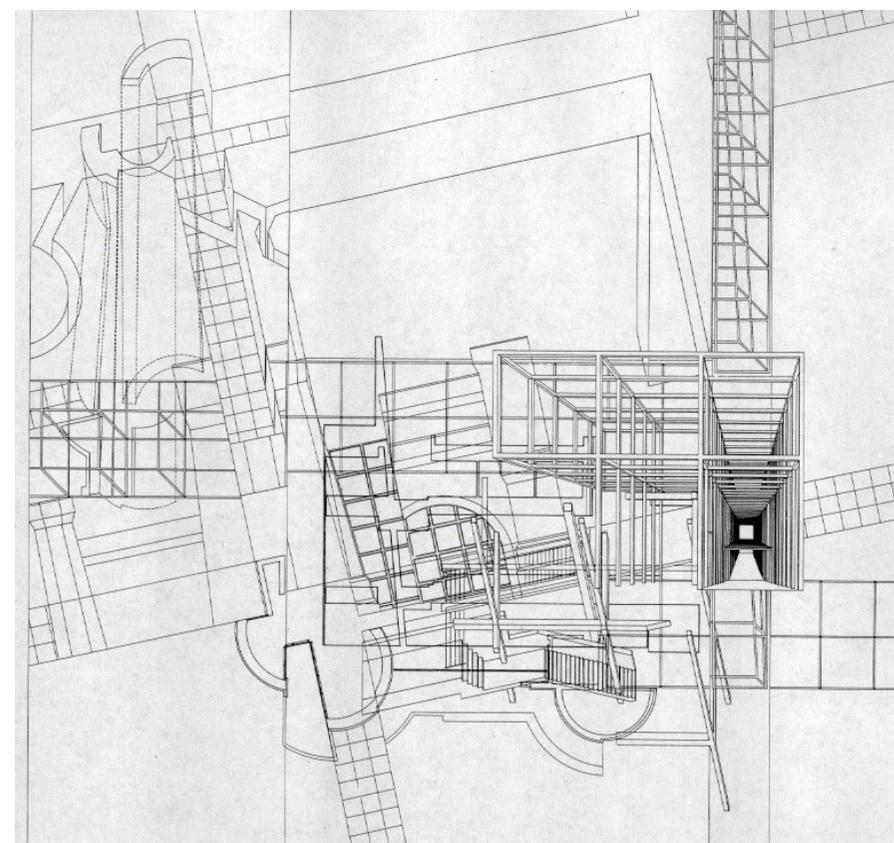


Fig. 7: Wexner Center for the Arts, Universidad de Ohio, Peter Eisenman, 1989.

El espíritu de la época mantenía la existencia de una relación a priori entre la historia y todas sus manifestaciones en un momento dado. Tan solo era necesario identificar el espíritu gobernante para saber que estilo arquitectónico era el propiamente expresivo o relevante de la época. Estaba implícita la noción de que el hombre ha de estar siempre en “armonía”, o por lo menos en una relación no-disyuntiva con su tiempo. (Eisenman 1980)

El propósito, según él y que nos atañe con respecto a la historia, es la de “rescatar la idea de lo atemporal de las garras del continuo cambio” (Eisenman 1982, 463).

La hibridación es un concepto que trabaja con objetos atemporales definidos en su artificio, y que favorece a este rescate que defiende Eisenman. ¿A partir de qué momento se considera el objeto atemporal? Según Eisenman, “hasta mediados del siglo XV el tiempo se concebía de un modo no-dialéctico”, es decir, no se tenía conciencia del progreso del tiempo. El presente era el presente. Y el pasado no se tenía en cuenta como una consecuencia este. “A mediados del siglo XV, apareció la idea de un origen atemporal y con ella la idea del pasado”. La idea de un presente, consecuencia de un pasado, de la existencia de un pasado influyente, de una historia evolutiva da pie al juego procesal del mismo en nuestro presente.

Los modelos existentes traídos del pasado vuelven en ciertos aspectos a cobrar protagonismo complementándose con los tipos que predominaban social, política o artísticamente en este tiempo que nos ocupa.

3. Acciones híbridas en la obra de Chanel y de Le Corbusier

Destacan, del siglo XX, dos personajes coetáneos, representativos del ‘zeitgeist’ de su tiempo, Coco Chanel y Le Corbusier, cada uno en su profesión, por su calidad, su extensa producción y su indiscutible consagración profesional. Sus métodos para proyectar sirven de muestras fiables, para demostrar la hibridación como sistema creativo común.

En la confección de cualquier objeto indumentario, así como de cualquier objeto arquitectónico, la posición que toman tanto el modisto como el arquitecto respecto a su tarea, es esencial. Su actitud definirá el método y la producción final. ¿Cuál es el comportamiento de la modista Chanel y del arquitecto Le Corbusier, en este caso, frente al objeto indumentario o arquitectónico respectivamente? Coincidentemente, en el caso de los dos objetos a los que hago referencia, la posición de sus creadores es parecida y la hibridación está presente en el proceso. Los objetos a los que hago referencia son el collar de perlas de Chanel y los Inmuebles Villa de Le Corbusier. Ambos creadores, mantienen una posición similar con respecto al objeto que operan, así como a los otros objetos de referencia.

Analizando la época, en 1918 la I Guerra Mundial había terminado. Esta guerra, como todas las guerras, había traído numerosas secuelas, más allá de la destrucción lógica. Una de ellas, consecuencia de la carencia generalizada, es la búsqueda de lo contemporáneo en la historia.

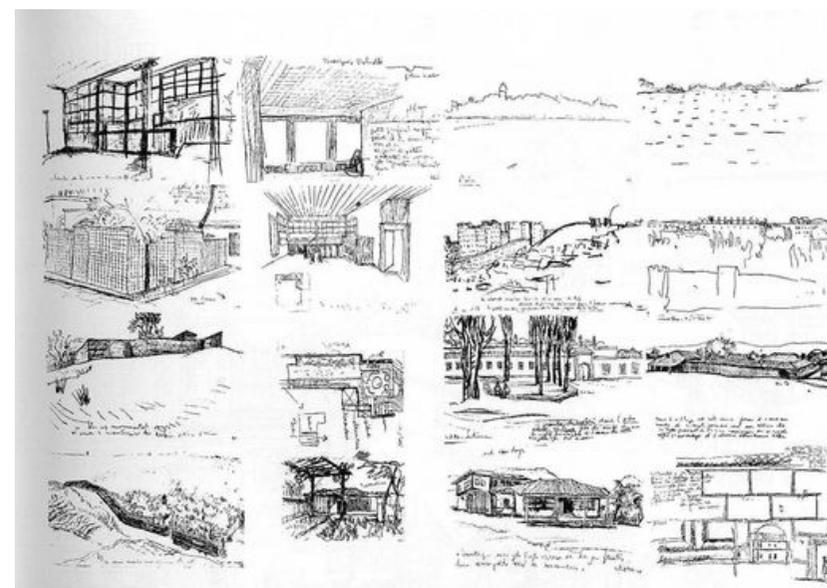


Fig. 8: Diagramas de viajes, Obras Completas, Le Corbusier.

Parte del bagaje cultural de Le Corbusier, se habría formado antes de la guerra, en numerosos viajes que llenarán la maleta de fragmentos de cada ciudad visitada: “los fragmentos de la vida de un hombre acaban por ser parte de todos los hombres” (Le Corbusier 1966). Fotografías mentales arrancadas de los lugares visitados como fragmentos que habrán de hibridarse en su obra.

En 1907, sabemos que viajó con L’Eplattenier a Florencia, donde conoció la arquitectura y el arte medievales, pero es sobre todo la Cartuja de Emma en Galluzzo en Toscana la que más les llama la atención. Este monasterio cisterciense, construido entre los siglos XIV y XV, llevada originalmente por los monjes cartujos y más adelante por los monjes cistercienses, será el objeto de su estudio. Le Corbusier analizaría la vida comunitaria y arrancaría esa idea de convivencia, para más adelante aplicarla a la habitación laica de la ciudad. Destacaría el contraste entre, los extensísimos espacios comunitarios frente a las ‘células’ individuales. Dos ambientes diferentes y contrarios que se complementan y comparte su virtuosismo.

También conoce, estudia y analiza la arquitectura popular mediterránea, de la que destaca el uso de los patios, como una forma de introducir el paisaje en la casa. Esto, al igual que la multiplicidad previamente mencionada, los aspectos que estarán presente en sus procesos creativos de hibridación, realizados en obras posteriores.

En 1911 visitaba el Partenón de Atenas. La experiencia que vivió queda reflejada en el libro “El viaje a Oriente”. La sorpresa en la llegada y la subida le hacen escribir “de repente, desde este lugar año reservado a los dioses y al sacerdote, abrazaba todo el mar y el Peloponeso” (Le Corbusier 1966).

En la región del Véneto conoce la arquitectura de Palladio. Destaca la idea de la sorpresa, trabajada por el arquitecto de la Villa Foscari, donde los ejes de acceso se encuentran en planos paralelos a los de la marcha, precisando un giro repentino e inesperado para entrar. Las embarcaciones tenían que rodear la villa antes de entrar, ofreciendo una secuencia de imágenes, que irán desvelando las formas y los volúmenes de la villa. Años antes

describiría este efecto palladiano: “Se entra: el espectáculo arquitectónico se ofrece de inmediato a la mirada; se sigue un itinerario y las perspectivas se desarrollan con una gran variedad; se juega con el flujo de la luz que ilumina los muros o que crea penumbras. Las ventanas desvelan algunas perspectivas al exterior, donde se recupera la unidad arquitectónica” (Le Corbusier, Jeanneret 1995, p. 60).



Fig. 9: Villa Capra, vista exterior, Andrea Palladio, 1566.

Y hereda la preocupación de hacer convivir los fragmentos con la unidad arquitectónica. Los fragmentos y la unidad una vez más conviven, se complementan y se necesitan, Como sucedía en Emma. El concepto de la multifragmentación previo a la hibridación.

Otro de los efectos de la I Guerra Mundial fue, que muchos habitantes de París, se mudaron a la costa de Biarritz y Deauville. Esta localidad, pese a su limitación geográfica, se convirtió de repente, en capital de culturas. Poblaciones española, francesa y rusa coincidieron unos años. Los unos huían de la pobreza, los otros de los bombardeos y aquellos de la revolución rusa de 1917 (y la caída de los zares). Coco Chanel coincidió en esta región y en este tiempo múltiple.

La pluralidad propia del siglo, estuvo servida en la vida de Chanel y de Le Corbusier, fuese por viajes previamente hechos, fuese por la mezcla de culturas coexistente. Solamente quedaba abrir la maleta o aceptar la situación inminente y entender que los procesos creativos podían empezar desde tantos fragmentos.

El problema está en la convivencia entre estos y la unidad. Quizá la hibridación como método ayudaría a ambos a conseguir el correcto resultado. Ya fuese por copia formal de los modelos conocidos o por transposición abstracta de los tipos, la imitación como acción era evidente. Posteriormente habría que razonar la aplicación a la época que vivían y hacerla lógica.

Los inmuebles villa serán la nueva realidad del arquitecto. El collar de perlas será la nueva realidad de la modista. ¿Cómo? Las perlas de Romanov llegan a manos de Chanel por un regalo recibido del Conde. Son copiadas formalmente, pero transpuestas a un material barato. Son imitadas y usadas todas juntas. En el cuello de Chanel penden 'bijoux' de distintos siglos y de distintos valores. Sin embargo, el conjunto es un resultado unitario. El abaratamiento de la producción permite que lleguen al uso de todos, las joyas para todos.



Fig. 10: Coco Chanel con Dimitri Pavlovitch, 1922.



Fig. 11: Mujeres mecánicas en la guerra, Paul Iribe, 1917.

En un proceso paralelo, las celdas de los monjes cistercienses, son imitadas, abstraídas y reordenadas por Le Corbusier en la vivienda contemporánea. El nuevo artefacto debía ser la nueva vivienda, una vivienda que es un palacio, una vivienda que es una joya y todos pueden tenerla. La información presentada en la exposición del *Salon d'Automne* contiene el estudio (paralelos a la urbanización de la gran ciudad) de esta nueva forma de habitar. El estudio abarca la célula en su unidad y la célula en su conjunto.

La célula como fragmento y la célula como conjunto. En los Inmuebles Villa conviven ambas situaciones. Evocan la Cartuja de Emma, como confiesa en sus obras completas y presenta un nuevo concepto, una nueva forma de vivir en comunidad.

Cada fragmento en realidad son pequeñas casas con jardín, donde los límites se confunden, donde el exterior se mete en la vivienda. Modelos extraídos

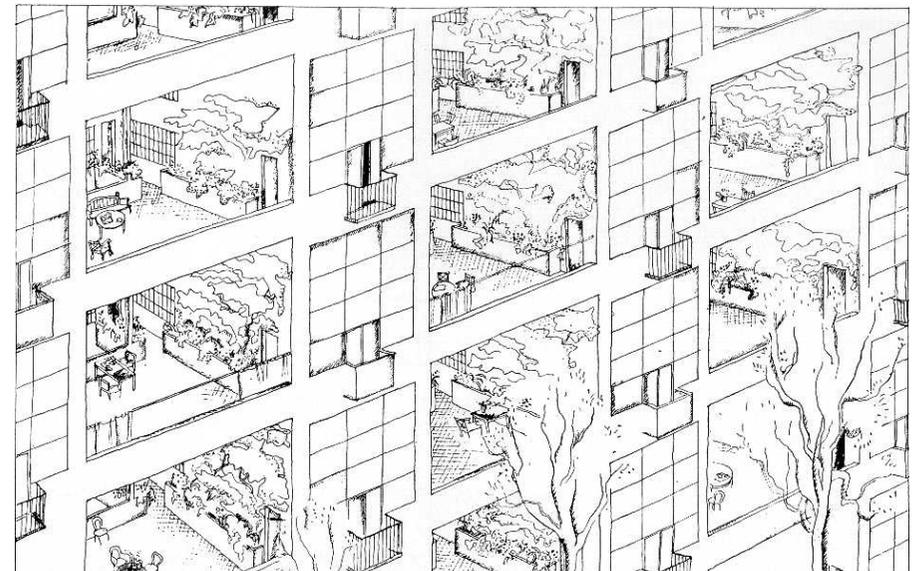


Fig. 12: Inmuebles Villa, Le Corbusier, 1925.

de las celdas de los monjes que obedecen a los tipos extraídos de las casas populares del mediterráneo. Todo ello cumpliendo la lógica de un París que ha estado en guerra y que precisa modular, facilitar la construcción y construir en altura.

Dos métodos semejantes coinciden en el tiempo (1922-1925) y el lugar (París).

4. Conclusión

La hibridación es una evolución de la creación y del diseño, una alegoría al desarrollo objetivo y un rechazo al carácter subjetivo. Arranca de una primera posición ante al objeto. Precisa de un entendimiento del objeto multifragmentario. Luego habrá de arrancar los fragmentos observados y seleccionados de los objetos precisos. Llevará a cabo una copia (idéntica o no) de los fragmentos obtenidos, conservando la naturaleza originaria de los mismos. Precisarás de una intelectualización de estos y de una abstracción. Y finalmente necesitará de un pegado (o reordenación) de los fragmentos manufacturados según una nueva ley (como haría el operador de Walter Benjamin).

La libertad de fragmentación, de imitación y de reordenamiento, de pensamiento, de uso y de producción y el conocimiento científico permitieron el procesamiento libre del objeto, es decir, la hibridación, por ser esta la herramienta que más se acercaba a esta libre asociación de ideas. Y esta libre asociación de ideas aparece en varios ejemplos del siglo XX, más allá de la arquitectura.

La apertura de las fronteras y el conocimiento y valoración de nuevas culturas, características de esta época, ampliará las herramientas que facilitan el proceso de hibridación y será la base para enriquecer la imitación y comprender mejor la metafísica de las leyes que gobiernan los elementos. El descubrimiento de nuevos yacimientos arqueológicos y nuevas culturas aportará la variedad de elementos necesaria para el correcto desarrollo de este proceso y le permitirá viajar en el tiempo.

El siglo XX contiene dos ejemplos que nos permiten entender de manera precisa la hibridación en la producción. Son el caso de Chanel y de Le Corbusier, en sus obras: el collar de perlas y los Inmuebles Villa. Y observar la aplicación del método.



Fig. 13: Collar de perlas, Coco Chanel, Deauville, 1917.

Referencias

- Benjamin, Walter, 2008. *The Work of Art in the Age of Mechanical reproduction*. Londres: Penguin UK.
- Eagleton, Terry, 2000. *Modernity, Modernism, Postmodernism*. Universidad Santiago de Compostela.
- Eco, Umberto, 1962. *Opera Aperta*. Milán: Bompiani (traducción al castellano Obra abierta, 1984. Barcelona: Planeta-Agostini).
- Eisenman, Peter, 1980. "El fin de lo clásico: el fin del comienzo, el fin del fin", en *Textos de Arquitectura de la modernidad*. Madrid: Editorial Nerea.
- Georgis, William Ted, 1979. "Interview: Frank Gehry", *Archetype 2* (primavera de 1979) en Colomina, Beatriz, *Doble Exposición*. Barcelona: Ediciones Akal.
- Jameson, Frederic, 1992. *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- Mayr, Ernest, 1942. *Systematics and the Origin of Species*. Nueva York: Columbia University Press.
- Mills, Kay, 1981. "Prefab Aesthetics: Making Beauty Out of Junk is Frank Gehry's Mission", *Los Angeles Times*, 18 de enero.
- Quatremère de Quincy, Antoine Chrysostome, 2007. *Diccionario de arquitectura: voces teóricas*. Buenos Aires: Nobuko.
- Rowe, Colin, 1999. Ensayo "Carácter y composición, o algunas vicisitudes del vocabulario arquitectónico del siglo XIX", en *Manierismo y arquitectura Moderna y otros ensayos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Rowe, Colin; Koetter, Fred, 1978. Ensayo "Collage City", en *Textos de Arquitectura de la modernidad* (p. 450). Madrid: Editorial Nerea.
- Ruiz Allén, Ignacio, 2012. *Contradictio in terminis*. Universidad Politécnica de Madrid.
- Venturi, Robert, 1982. "Diversidad, pertinencia y representación en el historicismo. La idea de Aplique", en *Textos de Arquitectura de la Modernidad*. Madrid: Editorial Nerea.
- Wright, Frank Lloyd, 1931. *Modern Architecture*. Nueva Jersey: Princeton Monographs in Art and Archaeology.

