

DES-FRAGMENTAR

Néstor Montenegro

para el curso de Doctorado Automático, robótico, codificado dirigido por José Ballesteros.

Estrategias de desfragmentación

Hablamos para empezar de un objeto cotidiano, una silla. Todos sabemos qué es una silla, incluso podríamos aventurarnos a decir que conocemos su uso (a pesar de los intentos de Bruno Munari por demostrarnos que la comodidad de una silla, de un sillón en su caso, no depende de su correcta, por convencional, utilización) y probablemente somos capaces de llevar a cabo la construcción de una, simplemente enumerando sus partes y señalando el orden que han de ocupar éstas en el objeto terminado. Esta sencilla operación puede, sin embargo, generar una serie de términos dispersos que nos acerquen de manera lateral a la cuestión arquitectónica de la pieza, a diversas estrategias de composición, de desfragmentación en realidad.

Se diferencian dos cuestiones como principales en la desfragmentación de la silla (nos referiremos por tanto con este término a la construcción de fragmentos, y con construcción al acto prolongado en el tiempo de construir, de crecer). La primera de estas cuestiones es la construcción de la idea de silla, aquella que contiene los elementos que reconocemos como propios de ésta ordenados según un criterio de uso, el respaldo ocupará la posición idónea para encargarse de recibir la espalda, mientras que el asiento se situará encima de unas patas que lo separan del suelo. 'Me propusieron concebir una instalación sobre la basura y el reciclaje urbanos. Recogí doce sillas inservibles y rotas, y una mesa, y utilicé sus defectos como recursos positivos. El trabajo se asemeja al de un hojalatero que nunca tira nada y siempre encuentra un nuevo uso, un desuso, para lo que anteriormente tuvo otra vida'. El trabajo que realiza Alan Wexler en su (des)montaje 'Sala de juntas reciclada' es como ninguno un ejemplo de esta aproximación a la construcción de la silla como idea de programa. Esta construcción no especifica cuál será la condición del respaldo ni de ninguna de las demás piezas, su material, su color e incluso su forma son las que la pieza posea, sus diferencias serán absorbidas por elementos de transición, mecánicos. Sólo indica que ha de ser un respaldo (una pieza con función). Si este elemento tuviera que pasar a formar parte de una realidad diferente, de una nueva construcción, lo haría bajo su misma condición, la de pieza autónoma e identificable, si bien el resultado no sería el de una silla si éste no ocupa el lugar que la silla requiere, es por tanto pieza de una

y más construcciones. Las construcciones de Duchamp convienen en esta forma de construcción, la rueda sigue siendo identificable como rueda si bien su función ha quedado anulada para conceptualizar el movimiento. No se diferencia por tanto de las construcciones infantiles surgidas de un mecano, donde cada pieza, dotada de un color y una forma determinada, puede entrar en el juego en un momento espacio-tiempo, en una línea del proceso, determinado, sin perder su condición inicial.

En la posición contraria se sitúa el trabajo de Matthew Ngui que explora la construcción del objeto-silla, es decir, de aquel artefacto cuyo parecido con la imagen de la silla que conservamos es infinito, sólo nos importa en este caso cuál es el resultado último, cuál es la representación en la caja del puzzle, que nos guía en la construcción del mismo, cada una de las piezas irreconocibles ha de ocupar un lugar concreto que conocemos de antemano. En la instalación presentada en el Documenta X de Kassel, ni siquiera es necesario el encuentro real, físico, entre las piezas para la construcción del objeto, la coincidencia espacial sólo es necesaria en un instante, en un punto de vista, para recordarnos que estamos percibiendo una silla. Cuando hablamos de un puzzle estamos condicionando la cualidad de la pieza, es ésta una parte indispensable del Todo, una pieza mononatural, no tiene sentido sin entrar a formar parte de éste, cada pieza fuera de la silla no será más que un trozo de madera, o una mancha de pintura. Es una composición que procede únicamente de la visión, de cómo el objeto se ha compuesto a nuestros ojos para resultar como tal, es decir, como objeto, una silla. No existe sin embargo la esencia de ésta sino solamente su imagen. Y para todo ello casi cualquier estrategia es válida, estamos hablando de diferentes resultados que provienen de un único significado, el de la composición de fragmentos o desfragmentación.

Historias

Buster Keaton se encontraba muy orgulloso de haber podido construir una mansión, prefabricada, para su enamorada. Lo que no sabía es que el malo de la película le había dado el cambiaso en las instrucciones del kit de construcción, en las reglas

sobre la idea primera de la casa, de tal forma que el resultado no sólo sería irreconocible como casa sino que a su vez rompería cualquier posibilidad del idilio. El resultado es sorprendentemente una nueva 'casa', una nueva composición de las piezas que reconocemos como fragmentos de ésta y cuya validez no solo estriba en haber seguido unas instrucciones de montaje sino en la posibilidad que ofrecen determinados elementos contruidos para convertirse en parte componente de distintas realidades.

Tan inocente proceso de acumulación de piezas, de desintegración espontánea de esquemas, de 'des-montajes' predestinados, ha sido intelectualizado por los maestros de la arquitectura del siglo pasado.

El primer proyecto documentado de Mies van der Rohe, la casa Rhiel de 1907, es una vivienda fragmentada en base a un concepto clásico de la misma, tanto de la vivienda como de la fragmentación, la de yuxtaposición de funciones delimitadas en un volumen concreto, es decir, con tamaño y forma. Un microcosmos cerrado donde los fragmentos interiores se ensamblan con precisión. Cada uno de estos fragmentos, destinado a una actividad, es único y posee un nombre que lo caracteriza y lo cualifica en su relación con el resto, supone un todo en sí mismo, un contenedor de actividad nombrada en la teoría, en la práctica vivida y por lo tanto transformada en la realidad personal de cada habitante, aún así limitada. La imagen de la casa, el objeto, es la idea primigenia de la misma, y por tanto el patrón que guía la fabricación del Todo, las instrucciones del kit. La autosuficiencia de estas piezas es manifiesta pues en sucesivos proyectos se investiga sobre las diferentes relaciones entre lo que aún se puede considerar como elementos físicos, racionalizando el uso de los intersticios. Es el entendimiento del engranaje de las piezas, de estos denominados intersticios, el que va a suponer el primer avance hacia la nueva concepción de la vivienda, expandiendo sus límites algo más allá de la convención de habitaciones en un proyecto como la casa Werner, donde la logia se lanza hacia el exterior en busca del jardín. Es aquí el intersticio algo más que una línea con una construcción concreta, la construcción se espesa hasta hacerse actividad, en un proceso de validación del tránsito. El discurso de la función se extiende a aquellos lugares de la imprecisión, de lo difuso de la realidad. La ruptura definitiva con esta convención de habitaciones se produce con la casa de ladrillo de 1923, de la que el propio Mies afirma que la pared pierde su carácter de cerramiento y

sirve solo para estructurar el organismo de la vivienda. 'En la planta de esta casa he abandonado el sistema usual de delimitar los espacios interiores para conseguir una secuencia de efectos espaciales en vez de una serie de espacios singulares'. Es aquí cuando los diferentes espacios se concatenan de manera entrelazada, se puede empezar a hablar de la idea de la casa como la conjunción espacial de las funciones que en ella se realizan, no existe un contenedor único y exclusivo para cada actividad y por tanto un compuesto de fragmentos, sino un casi-continuo espacial, que avanza en la necesidad de hacer partícipe el exterior abrazándolo con la prolongación de los muros, añadiendo a esta lista de funciones las realizables en este lugar exterior. La construcción de la vivienda se torna membrana que devuelve las condiciones fisiológicas previas. El siguiente paso en la relación entre el concepto del uso vivienda y la construcción de la misma es palpable en la sucesión de proyectos de casas patio, podemos hablar aquí de un proceso involutivo en cuanto que se produce una reagrupación de funciones, un movimiento centrípeto del espacio de la función, pero de un tangible proceso evolutivo ya que esta reagrupación busca encontrar el espacio único de la(s) función(es) donde la concreción física no se basa en una separación también física sino en un desarrollo real del uso, consciente ya de la temporalidad de la barrera que los separa y por tanto de la inconsistencia de la construcción (el tiempo se convierte por tanto en una variable imprescindible de la que hablaremos mas adelante). Existe aquí sin embargo una voluntad delimitadora del entorno cercano, trasladando el hecho de la fracción a territorios mucho más complejos, trasladando el problema de la privacidad hacia un campo de mayor apertura y no haciéndolo desaparecer como sería deseable, aproximando hechos tangibles como la propiedad a la cuestión arquitectónica (quizá es necesaria en la progresión social, expresada con la limitación del lenguaje, una fragmentación de los vocablos que 're-signifiquen' conceptos como la 'pro-piedad' y por supuesto la 'e-volución'). 'El arte de construir miesiano buscaba el orden de un todo', una nueva idea primigenia de la casa, en lugar de partes delimitadoras del espacio ahora es consciente de que el propio espacio necesita de movimiento. El máximo exponente de esta última idea-primeria es sin duda la casa Farnsworth de 1950, aquí ya no existe el problema de la forma sino el problema del espacio, los fragmentos de función que anteriormente componían la casa se fusionan en uno solo libre donde el uso creará los antiguos intersticios. Se ha pasado de la pieza

autónoma congregada a la necesaria dependencia de los lugares, se ha dirigido la evolución hacia el entendimiento del todo como función y de las partes de este todo como referencias a la idea primera que las cualifica como partes. Las piezas pierden su autonomía para pasar a ser gregarias de un todo abstracto que se define en su uso.

El efecto shuffle

Se nos propone un juego que consiste en memorizar una sucesión de objetos familiares, desde una lámpara hasta una rana dibujados uno al lado de otro en una hoja de papel, tras mirarlos durante unos minutos tendremos que intentar recitar los nombres de los dibujos. La memoria actuará de la siguiente manera: recordaremos perfectamente los primeros objetos de la línea, pues al ser los primeros, pusimos más interés en su memorización, más interés en el juego. Después recordaremos los últimos, porque la memoria retiene con mayor facilidad acontecimientos recientes, es la llamada memoria de trabajo, que tiene poco espacio de almacenamiento. En cualquier caso siempre olvidaremos los objetos que en la lista se encontraban en una posición intermedia, habremos hecho desaparecer una serie de elementos de una sucesión transformando ésta en otra, diferente. La memoria, la responsable última del orden, es una máquina inconsistente que basa su formación lineal de orden en la búsqueda de una unidad, de un todo completo que sea capaz de crear una referencia a cada una de las partes. No es difícil afirmar entonces la situación inferior en la que se encuentra la capacidad del cerebro humano para crear orden frente a la de un cerebro electrónico. Si en lugar de almacenar estos objetos de la lista por el orden en que están dibujados lo hiciéramos según cualquier otro parámetro que no fuera la línea en la que han sido dibujados, resultaría mucho más sencillo aproximarse a la precisión ordinal de la máquina que, teniendo como criterio la eficacia, almacena los datos fragmentados en el primer espacio libre que encuentra dejando la tarea de recomposición de estos fragmentos a una combinatoria numérica (estamos hablando de una máquina, por supuesto). Deberíamos por tanto agrupar los dibujos en categorías que no fueran el dibujo en si, sino algo que los representa y que hace posible una agrupación previa, un pre-orden del orden. La máquina, por el contrario, y debido a su consistencia, puede permitirse el

desorden (que no el caos, pues éste implica ya un orden) aparente desde el principio, la fragmentación por tanto aleatoria, igual que el orden, de los datos que ha de almacenar. El mecano que construye la máquina (la mecánica, claro) supera nuestro umbral de desorden y por tanto se torna complejo aquello que en realidad es tan sencillo como no físico. (El umbral de desorden lo definimos como el grado de complejidad a partir del cual no somos capaces de identificar un principio ordenador. En este contexto, orden, desorden y complejidad son conceptos subjetivos que dependen exclusivamente de la experiencia y de la capacidad del observador).

En el estudio para la biblioteca de Francia, Rem Koolhaas explora la posibilidad de responder independientemente a una serie de preguntas, a una serie de programas, de manera que cada uno de ellos encuentre perfectamente resueltas sus necesarias condiciones lumínicas, funcionales y espaciales. La coherencia interior de cada pieza quedará asegurada al ser ésta tratada con total independencia del resto del programa, se ha completado así una colección de fragmentos autónomos que, como en la imagen, esperan ahora a ser colocados en su lugar final, esperan el momento en el que el juego los haga partícipes de un resultado globalizador. Garantiza la conservación de la autonomía de estas piezas el hecho de que en la creación del orden global no se tenga en cuenta la condición primera de todas las piezas en la puesta en juego de una de ellas, sino la de cada una de ellas por separado, así, como indica el propio Koolhaas, si una de las piezas necesitara oscuridad estaría en un lugar interior de la masa, si la pieza necesitara tener vistas estaría en un borde, en la parte superior si su necesidad fuera la de luz cenital o en la zona inferior si fuera a tener una gran afluencia de público. Así encontraríamos un orden externo a las piezas, éstas se situarían de modo natural, probablemente acertado, por su realidad interna, de igual modo que se colocan en equilibrio las piezas de un mecano, donde el arco, en su naturaleza de arco, ha de apoyarse sobre dos prismas. En cualquier caso este crecimiento por acumulación de piezas no tiene un único resultado, una imagen primera a la que responder y por tanto un orden fijado, existen infinitas construcciones posibles, e infinitos procesos de construcción, podría convertirse en ésta o en cualquier otra biblioteca siempre que cada elemento, que no parte, conservara su personalidad. Si hablamos del puzzle, en él cada una de las piezas son gregarias de la imagen final, dependientes e iguales, no

existe la jerarquización entre los componentes, porque el fragmento fuera de la composición no tiene la entidad de pieza. No puede existir la jerarquización mas que en la acción de la composición, de la construcción, la infinidad de construcciones existe también, pero no en su forma final, que sólo hay una, sino en la forma del proceso, en la lista de acciones, y por tanto se convierte en un elemento de múltiple entrada, pero de un único objetivo.

El proyecto para el ayuntamiento de La Haya, también de Koolhaas, refleja uno, varios, de esos procesos en su situación inversa, partiendo del todo en su forma última, primera en este caso, y descomponiéndolo, fragmentándolo, hasta obtener el puzzle en su estado inicial, el estado de desorden. Es ésa la característica que define un puzzle, como en una reacción química, cada uno de sus compuestos lo es en la medida que responde al resultado final que se espera obtener. Su método de formación es minucioso y estudiado, pues conociendo el 'objet-ivo' no existe la posibilidad de absorber un único error, sólo la posibilidad de mejorar el rendimiento de su montaje y por tanto de su funcionamiento. Su orden es analógico, cada parte es en la medida de la anterior y la posterior, como en una cinta magnetofónica, que posee una configuración analógica, 'cada melodía está siempre precedida y seguida de otras que son fijas con las que está indudablemente asociada.[...] Por el contrario, un CD se ordena digitalmente' al igual que un mecano, 'un orden que permite la aleatoriedad en su reproducción. [...] Los sistemas analógicos refuerzan la continuidad, el contexto y la relación; los sistemas digitales favorecen la singularidad, el fragmento, la autonomía. El efecto shuffle introduce características digitales en sistemas tradicionalmente analógicos'.

(In)tolerancias

El juego del cadáver exquisito es creado a principios del siglo XX en el entorno de un grupo de artistas y pensadores que, mediante unas reglas muy sencillas, pretenden 'obtener imágenes insólitas y provocar la apertura a lo maravilloso'. El juego consiste en componer una frase o un dibujo por diferentes personas, sin que ninguna de ellas

conozca la participación de los demás. Es sin duda una composición de fragmentos de muy distinto índole, no solamente por el origen que poseen, por el jugador que participa, sino también por como el momento se encuentra reflejado en esta composición; la asignación azarosa de los fragmentos provocará una alteración evidente en el resultado del juego (orden y tiempo vuelven a intervenir de manera crucial). Preocupa de especial modo aquí el proceso de creación, pero sin duda preocupa también cuál es el resultado final, aspecto, de una obra de fragmentos, preocupa por tanto la unidad de la misma. A fin de lograr que la obra posea esta unidad se establecen unas reglas de conjunto, unas herramientas de desfragmentación que ayuden a la comprensión posterior del cadáver exquisito. Es preciso que el precedente participante indique mediante algunos rasgos el final de su intervención. También el uso del mismo o semejante instrumento, lápiz o pluma, para el mismo fin, el de la unidad. Ésta se consigue así mediante dos estrategias muy diferentes. Por un lado aquella manera que se preocupa del borde como lugar de encuentro de dos piezas, manera que capacita al borde como elemento clave en la consecución de la unidad, dotando al acto creador de una precisión en el encuentro, convirtiendo el borde en una junta limitada y precisa. La segunda es la que optimiza el momento de la creación, libera a ésta de cualquier atadura física, otorgando el papel homogeneizador al lápiz, al instrumento con que se construyen todas y cada una de las piezas, un instrumento ajeno a la obra en si, es sólo un medio para conseguir esta unidad.

La precisión de la que habla la unión de un puzzle, es la de una junta seca, el borde aparece perfectamente delimitado por una línea, que puede construirse con la sencillez del milímetro de aire o con la precisión que requiere de mecanismos complejos que garanticen la perfecta conjunción de las piezas. Así parece que la prefabricación, con el grado que esta tiene de planificación, de perfecta combinación de piezas y de perfecto ensamblaje entre ellas es la variante mas desarrollada, y al mismo tiempo más sencilla por regular aplicación de las normas, del puzzle.

El lápiz no es diferente a la cubierta de la extensión del Centro de Arte Reina Sofía proyectada por Jean Nouvel (anteriormente la del palacio de congresos de Lucerna, posteriormente el informe de Burgos) que cubre con una forma determinada, la del

solar en este caso, una serie de piezas, ordenadas de manera imprevisible adosadas a los bordes inexistentes, por desmaterializados, o por trasladados a una cota superior e inabarcable. La desaparición de la cubierta, de la excusa, del Mac Guffin con el que Hitchcock construía algunos de sus guiones, supone la desaparición de la unidad de la intervención. Si el mecano cambia de postura necesitaremos una nueva excusa que lo unifique, o de manera inversa, si tenemos el condicionante físico de la cubierta, tendremos igualmente un número finito de posiciones para las piezas del mecano. Asemajamos por tanto esta estrategia a la creación de una envolvente, entendiendo que no estamos refiriéndonos a la envolvente necesariamente física, sino a la envolvente como aquella capaz de globalizar, de homogeneizar una serie de elementos aislados e individuales en su condición, como son las piezas del mecano. La infraestructura (infraestructura significa unidad, la unidad de unas partes que son individuales, pero que en la totalidad contenedora de todas ellas forma un todo universal) que se crea para la deseada unidad es bien una cubierta, bien un material, como en el caso del ladrillo de las construcciones que conforman el Museo Hombroich, o bien situaciones mucho más complejas que tienen que ver con la percepción y con la noción de las condiciones de espacio y tiempo. La imagen que nosotros tenemos de la totalidad de una construcción tiene relación directa con el conocimiento que poseemos de las partes de la misma. En una ciudad, las relaciones mecánicas creadas por los transportes subterráneos entre sus diferentes partes, tienen un grado de alteradores de la realidad tal, que no somos ya capaces de percibir la totalidad de la extensión de un territorio, sino que construiremos un nuevo territorio, un nuevo compuesto de fragmentos que habrá perdido la componente dimensional de espacio para transformarse en un compuesto de fragmentos de bordes difusos cuya única envolvente será la capacidad del creador para reconocer situaciones y lugares, y por supuesto, para relacionarlos. En otra escala sucede lo mismo con la posición relativa que ocupan las diferentes ciudades unidas por recorridos aéreos, no depende de cuantos kilómetros las separan, ni de su posición real en el globo (de nuevo una envolvente), depende únicamente del punto de partida y de llegada y del tiempo transcurrido en realizar este recorrido. Así los aeropuertos, las salidas de los trenes subterráneos, los vestíbulos de los ascensores, se convierten en bordes imprecisos entre las situaciones aparentemente distantes del mecano. El borde difuso es la

solución contemporánea al problema de la tolerancia, no existe este borde mas que en la forma de una nebulosa informe de movimiento, de trasvase de energía.

La consciencia del fragmento lejano

En la frontera de estos elementos nos encontramos ante la construcción de una nueva realidad basada en realidades objetivas parciales e independientes. Este concepto es el que nos lleva hoy a la construcción de nuevos mapas de realidades, donde un país puede identificarse con sus paisajes o un territorio con los puntos de equi-altitud. Se sitúa aquí el más complejo de los aparatos formados, es el que basa su estado final en la correcta composición de la serie de partes individuales, el paisaje dunar es propio de múltiples territorios, al igual que el viento construido o los campos de flores, pero sólo significan Holanda cuando converges estas realidades en una superposición de ideas que provocan la última relación de memoria con un país. ¿Estamos entonces ante un puzzle o ante un mecano? La idea primera existe y la independencia de las partes también, por tanto es una situación superadora de la dicotomía planteada.

La independencia de las piezas se encuentra supeditada al lugar común que éstas ocupan en la formación, son ahora gregarias de un todo concreto, participan de igual manera en la construcción de la idea hasta el punto que es ésta la que dispone el orden en que han de agruparse. La palabra gregario parece hacer referencia a una jerarquización del esquema del todo, y por tanto a un avance en la construcción a partir de la independencia parcial del mecano y la compleja unidad del puzzle. Pero no sólo es el orden la variable de la que dispone ahora libremente la idea para su construcción, también el número o incluso la unión, se convierten en parámetros dependientes exclusivamente de la idea primera, donde la condición individual de cada pieza aportará pluralidad a la construcción. La nueva realidad es fruto necesariamente de una transgresión de los valores primeros que se puede realizar solamente después de conocer de manera casi científica cuáles son las condiciones en las que se mueve y los resultados que provocan. La existencia de cada uno de los parámetros analizados está para transgredirlo, para transformar la realidad y las características propias de

la misma. Conseguir el movimiento en una instantánea, multiplicar la existencia de lugares por superposición en lugar de yuxtaposición solo puede llevarse a cabo a través de un conocimiento exhaustivo de la realidad primera a la que todas estas acciones van a referirse necesariamente. ¿Qué es nuevo sino lo que evoluciona respecto a lo anterior? ¿Qué es des-orden si no se conoce el significado de la palabra orden, o no de la palabra, sino de la acción?. La existencia de un orden predeterminado hace que se pueda transgredir este orden, sabemos cuáles son sus parámetros, luego pueden manipularse éstos para conseguir la transgresión de la realidad misma. La conversión, de hecho inversión, del orden de la realidad consigue incluso la aparición de movimiento (o la apariencia de este, al menos) en un instante, en un momento, quieto por tanto. Y es el movimiento la única circunstancia (que no podemos llamar medio, pues acontece, no se provoca) capaz de responder a una cuestión temporal (de tiempo). Habremos así asignado una situación prolongada en el tiempo a un hecho instantáneo, desarrollando así la posibilidad de una visión temporal basada únicamente en un hecho parcial y concreto, el movimiento en realidad no ha existido y es probable que no se produzca, pero habremos representado una de las posibilidades de movimiento a partir de una instantánea. ¿Es la realidad del camaleón una multiplicidad en tanto en cuanto su visión de esta realidad se encuentra duplicada? ¿Dónde y cómo se encuentran estas visiones? ¿Es ésta la visión temporal deseada?

Estamos comparando aquí la minuciosidad de una recomposición, de una composición segunda, que siempre será re- pues existirá la idea primera a la que referirse aunque ésta nunca hubiera visto la luz antes o fuera no más que una entelequia, con la aleatoriedad de la experimentación del juego. En una actitud reduccionista podríamos afirmar que la realidad es una, pero estaríamos obviando la multiplicidad que produce el desarrollo en el tiempo de esta recomposición. Volviendo al símil cinematográfico, el momento en que el monstruo creado por el profesor Frankenstein recupera la vida que en otro momento fue múltiple es aquel en el que el dedo índice de la mano derecha realiza un ligero movimiento como respuesta al impulso eléctrico que le transmite un cerebro antes ajeno y por tanto desconocido. Es ahora cuando podemos volver a hablar de un hombre, tras la construcción minuciosa de los fragmentos teóricos que lo

componen, tras la construcción del recuerdo que de cada miembro tiene el resto, tras la construcción de la consciencia sobre la función a realizar.

Frankenstein supera cualquier otra composición de fragmentos, al hacerse cada uno de estos perfectamente consciente del fragmento lejano, dotándolo de una falsa globalidad en sus movimientos infinitesimales. Cada transmisión es seguida por la totalidad de los fragmentos, y quizá es esto lo que se busca al componer, adicionándolos, elementos de diferente índole.

Néstor Montenegro

Julio 2008