



LA ARQUITECTURA DE LAS PEQUEÑAS DIFERENCIAS

David Franco

Automático, Robótico, Codificado. Julio 2008

INDICE

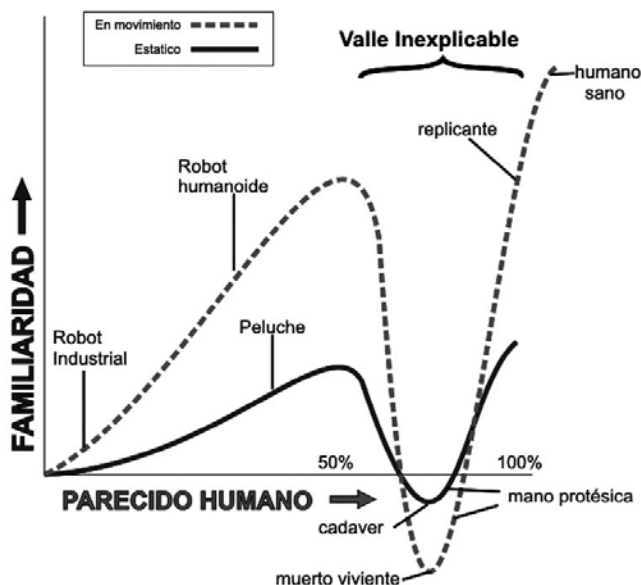
Capítulo 1.	Deslizándonos por el valle inexplicable.	3
1.1.	Introducción	
1.2.	Definiciones. El Valle Inexplicable de la Arquitectura	
1.3.	Dos ideas complementarias: Walter Benjamin y Jean Baudrillard, Transformación y Simulación	
Capítulo 2.	La parada de los monstruos Distorsiones Morfológicas y Escalares	8
Capítulo 3.	Manifiestos Retroactivos Trasplante de Ideas	13
Capítulo 4.	El objeto Simulado Modelos para el engaño	17
Capítulo 5.	Escenografías del Deseo	20
Capítulo 6.	Conclusiones. Algunas recomendaciones operativas	24
Bibliografía		26

Capítulo 1. Deslizándonos por el valle inexplicable.

Introducción:

El experto en Robótica japonés Masihiro Mori publicó en 1970 una teoría sobre el tipo de relación emotiva que los humanos desarrollamos hacia los robots y otros seres humanoides, reales o ficticios, según sean más o menos parecidos a nosotros. Debido al aspecto de la gráfica que expresaba el principio, lo denominó la **teoría del valle inexplicable**:

*“La respuesta emocional de un humano hacia un robot hecho en apariencia y comportamiento muy similar al humano, incrementará positivamente y de forma empática, hasta alcanzar un punto en el que la respuesta emocional se vuelve de repente fuertemente repulsiva. Cuando la apariencia y comportamiento (del robot) se vuelven indistinguibles al ser humano, la respuesta emocional vuelve a crecer de forma positiva y se va aproximando a niveles de empatía como los de entre humanos”.*¹



Gráfica original Valle Inexplicable
(Bukimi no tami). Masihiro Mori

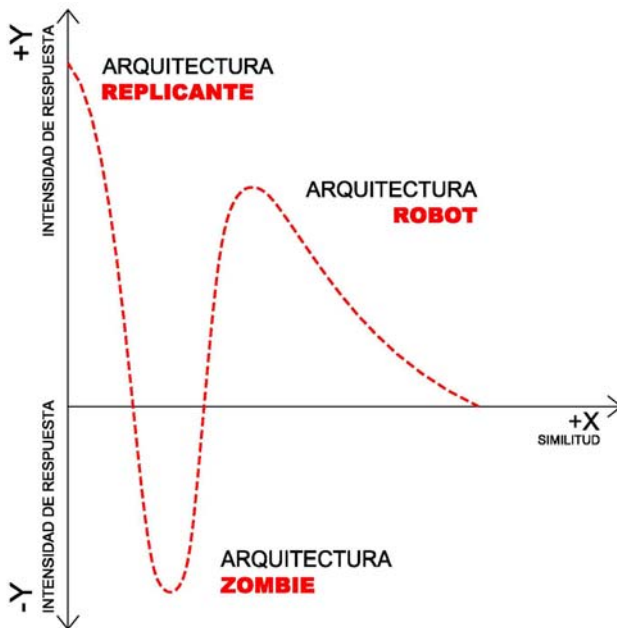
Propongo la **reformulación** de esta idea para aplicarla al análisis de arquitectura, de manera que nos ayude a desentrañar un espacio que, a pesar de ser parte inevitable de cualquier práctica contemporánea vinculada a la producción cultural o estética, la teoría arquitectónica apenas ha tratado. Hablamos del mundo de la copia, la reproducción, el reciclaje, la imitación, la réplica; y en general el uso de ideas expresadas previamente, por otro y en otro contexto, como material de trabajo legítimo y altamente eficaz. Con objeto de simplificar, centraremos el análisis en las **arquitecturas que copian otras**

arquitecturas, aunque obviamente es posible establecer fácilmente todo un mundo de relaciones cruzadas e intercambios de conceptos, entre la arquitectura y otras esferas y áreas de conocimiento como el arte, la filosofía, la naturaleza, etc...

Si bajo la premisa expresada más arriba, volvemos a enunciar el principio del Valle inexplicable, el resultado podría ser como sigue:

“La relación conceptual entre un edificio original y otro hecho en apariencia y funcionamiento muy similar al primero, se reforzará positivamente y de forma empática, hasta alcanzar un punto en el que la respuesta significativa se vuelve de repente

1 Mori, Masahiro (1970). Bukimi no tani the uncanny valley. Energy, 7, 33–35.



Gráfica Modificada.
El Valle Inexplicable de la Arquitectura

fuertemente repulsiva. Cuando la apariencia y funcionamiento (del segundo edificio) se vuelven indistinguibles del edificio original, la respuesta vuelve a crecer de forma positiva y se va aproximando a niveles de empatía como los de entre humanos”.

Para adaptar el *Valle Inexplicable* a las particularidades del análisis de arquitectura, y entendiendo que el edificio original, o *humano sano* (cómo Mori lo denomina), no es un punto de llegada hacia el que nos aproximemos, sino más bien el punto origen ($x=0$), trazamos la gráfica de manera inversa.

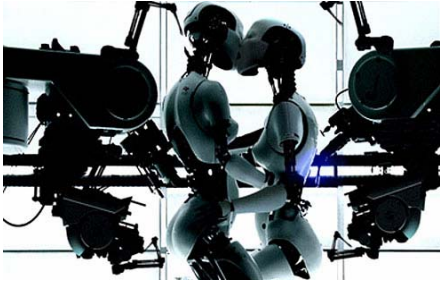
El siguiente paso es hacer una reinterpretación más operativa, de manera que entendamos la gráfica como un indicador de

intensidades, en vez de un instrumento para determinar las reacciones a los parecidos. De este modo se convierte en una herramienta mucho más útil para el análisis de espacios y edificios. Así, los máximos y mínimos son los puntos en los que se localizan las áreas de mayor interés, aquellos en los que la intensidad de respuesta conseguida a través de la copia o la imitación es mayor. En este aspecto sí coincidimos con el planteamiento de Mori, los momentos en los que el proceso de reproducción puede producir momentos más fructíferos probablemente son los más cercanos al origen, en los dos primeros máximos, ya que el fantasma de la identidad del objeto original todavía está presente, y todavía no ha surgido algo que ya podamos conocer.

1.1 Definiciones. El Valle Inexplicable de la Arquitectura

Tal y como ya se ha dicho, gran parte de la utilidad de la gráfica es que se enfrenta a cuestiones poco definibles, y altamente subjetivas, pero mediante un planteamiento que permite una cierta **cuantificación**; al menos al sistematizar los análisis comparativos entre individuos situados en una u otra parte de la gráfica. Podríamos por tanto deslizarnos por la gráfica libremente, acercándonos y alejándonos del modelo original y estudiando los hallazgos y las consecuencias de este movimiento. Sin embargo, con objeto de ajustar la metodología crítica, en el resto del artículo se ha estructurado este *deslizamiento*: se han establecido tres categorías para clasificar casos concretos, y establecer a partir de esta ordenación las relaciones existentes entre ellos. Para designar las tres categorías se han seguido las denominaciones que se usaban en la gráfica original de Mori para las áreas de mayor intensidad, tanto positiva, como negativa. En este caso la importancia del signo de la intensidad de respuesta es relativa, pero si es cierto que algo de la identidad narrativa de los tres estados (robot, zombie y replicante), queda en el significado que usaremos aquí. Así las **definiciones** para las tres categorías son las siguientes:

Arquitectura Robot. El parecido entre el edificio analizado y el original no recrea la complejidad o la totalidad de las características del primero, sino que concentra dicho parecido en una característica o factor de comportamiento (imagen, programa, especialidad,...), en la cual presenta un respuesta similar o incluso mejorada (más intensa, más extrema) que el modelo original.



Referencia Cruzada. Arquitectura Robot
Al Iis full of Love. Chris Cunningham (2000)
Chris Cunningham introduce paulativamente y hasta el climax final, rasgos de humanidad en los rostros de los dos robots protagonistas. El resto del cuerpo no parece estar afectado por el proceso.

Arquitectura Zombie. El edificio analizado, a pesar de presentar un gran parecido con el original, no sólo en su imagen, sino en la mayoría de las características analizadas, carece del rasgo específico o la particularidad más importante, o que mejor define a éste, la parte que carga con mayor peso de identidad. Por ejemplo para un humano el estar vivo.



Referencia cruzada. Arquitectura Zombie.
The dead class. Tadeusz Kantor. 1973
El escenógrafo y dramaturgo polaco Tadeusz Kantor incorporaba como un personaje más en su obra "la clase muerta", a un grupo de maniqués de niños sentados en pupitres, con objeto de evocar la niñez de los personajes interpretados por los actores reales. La fuerza plástica de los maniqués se debía a la intensidad del contraste entre su significado (la niñez), y su significante (los aterríficos maniqués).

Arquitectura Replicante. La arquitectura del edificio analizado es casi idéntica a la del original, y de hecho puede ser difícil rastrear las diferencias que la separa del original, ya que se encuentran concentradas en pequeños destellos que sólo se perciben en condiciones muy concretas. A pesar de estar muy concentradas, estas pequeñas diferencias transforman el edificio de manera sutil pero determinante, tanto que claramente que *mejoran* las capacidades y calidades del edificio original.



Referencia cruzada. Arquitectura Replicante
Bedroom Ensemble. Claes Oldenburg. 1963
En una de sus primeras obras expuestas en un museo, Claes Oldenburg reproducía el interior de una extraña habitación que transmite una fuerte sensación de irrealidad, incluso de incomodidad. Los muebles se cubren de superficies que imitan piel o mármol de manera acusadamente artificial, y los volúmenes se deforman distorsionando las sensaciones espaciales y de perspectiva.

1.2 Dos ideas complementarias: Walter Benjamin y Jean Baudrillard

(Transformación y Simulación)

Para enmarcar correctamente el tema de la copia y la reproducción en el arte y la producción intelectual, mencionaré dos autores que resumen el panorama teórico debido a lo complementario de sus planteamientos, y de los distintos momentos históricos en los que los hicieron. Ésos son en primer lugar **Walter Benjamin**, y en segundo **Jean Baudrillard**.

Walter Benjamin publica *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* en 1936, cuando la problemática de la unicidad u originalidad de la obra de arte comienza a perfilarse debido al auge de la fotografía, y a los primeros éxitos con fuerte repercusión social, del cine. Benjamin plantea la imposibilidad de seguir pensando el arte en los términos en que se hacía hasta entonces, ya que los nuevos medios disponibles para su reproducción acababan con la unicidad, lo que él denomina el **aura** de la obra de arte: *“Incluso en la reproducción mejor acabada falta algo: el aquí y ahora de la obra de arte, su existencia irreplicable en el lugar en que se encuentra.”*, *“...el proceso aqueja en el objeto de arte una médula sensibilísima que ningún objeto natural posee en grado tan vulnerable. Se trata de su autenticidad. La autenticidad de una cosa es la cifra de todo lo que desde el origen puede transmitirse en ella desde su duración material hasta su testificación histórica.”*²

Como se ve, debido a la inmediatez de los medios de reproducción y transmisión, el valor de la obra vinculado al tiempo real, se disuelve. También esboza Benjamin una idea sobre algo que nos puede interesa: la nueva posibilidad de **manipulación y transformación** del objeto original gracias a los nuevos medios:

“...la reproducción técnica se acredita como más independiente que la manual respecto del original. En la fotografía, por ejemplo, pueden resaltar aspectos del original accesibles únicamente a una lente manejada a propio antojo con el fin de seleccionar diversos puntos de vista, inaccesibles en cambio para el ojo humano. O con ayuda de ciertos procedimientos, como la ampliación o el retardador, retendrá imágenes que se le escapan sin más a la óptica humana.”

Esta idea será fundamental para las tesis que quiero defender en este artículo: la posibilidad de crear **valores añadidos** en el mismo proceso de la reproducción o copia mediante la transformación. Y cómo esto no es sólo algo meramente posible o legítimo, sino que es claramente una manera muy natural y muy efectiva de operar en las condiciones actuales.

Jean Baudrillard, por su parte, se posiciona decididamente frente a Benjamín, planteando que pensar esta nueva situación en términos de pérdida (de aura), es una postura nostálgica, que no apura o lleva hasta el extremo las posibilidades del arte en este nuevo contexto:

“En La obra de arte en la era de su reproducción técnica, éste da cuenta de la pérdida del aura: la obra de arte ha perdido su aura de objeto sagrado, ha perdido su autenticidad y ya no tiene determinación política (es políticamente desesperada). Esto es abrirse a una modernidad muy melancólica, muy nostálgica,...”

Jean Baudrillard propone una lectura más cínica, pero a la vez más propositiva:

² Benjamín, Walter. *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* (1936)

“El objeto de arte sería entonces así un nuevo fetiche triunfante, abocado a desconstruir su propia aura (de la que habla Benjamin), su propio poder de ilusión, para resplandecer en la obscenidad pura de la mercancía. Tiene que aniquilarse como objeto familiar y hacerse monstruosamente extraño.”³

La pérdida del aura ya no es un sacrificio, sino algo inherente al arte mismo, un potencial que puede ser aprovechado si llevamos hasta el extremo la despersonalización y mercantilización del proceso artístico. Lo que llevará al objeto de arte hacia una superación de sí mismo mediante una nueva capacidad de seducción:

“Sin embargo, esta extrañeza no es ya la del objeto alienado. No se trata de un objeto alienado, ni de un objeto reprimido, ni de un objeto perdido; no brilla por la pérdida o la desposesión, brilla por una verdadera seducción venida de otra parte, brilla por haber excedido su propia forma para llegar a ser objeto puro, acontecimiento puro.”⁴

Me interesa mucho el contraste entre las posturas complementarias de Benjamin y Baudrillard, ya que definen dos temáticas fundamentales, que cruzan transversalmente el planteamiento general sobre el valle inexplicable, dos caminos distintos para generar diferencias, que servirán para estructurar los capítulos principales: **la transformación y la simulación**.

Por un lado, la **transformación**, la reestructuración estratégica de las características físicas y significativas del edificio en consonancia con lo planteado por Benjamin al referirse a la manipulación fotográfica; o dicho de otro modo, el acercamiento progresivo desde el objeto original hacia el nuevo objeto transformado, a esta temática se referirán los dos capítulos iniciales: el primero sobre **transformaciones morfológicas y escalares**, el segundo sobre desplazamientos temáticos o usando la expresión de Rem Koolhaas, **Manifiestos Retroactivos**.

Por otro lado la **simulación**, uno de los temas preferidos de Baudrillard, y una de las estrategias de representación que más caracterizan el presente. Lógicamente el proceso de llegada al nuevo objeto desde el origen, es mucho más directa que el de la transformación, ya que no guarda una relación apreciable con el objeto original, sino que *aparece* de repente en otro punto de la gráfica. Este tema será tratado en los dos capítulos siguientes: el primero sobre la **Simulación en los objetos**, y las técnicas del camuflaje arquitectónico, el segundo los simulacros de espacios urbanos y públicos, titulado **Escenografías del deseo**.

³ Baudrillard, Jean. Simulacra and Simulations (1981)

⁴ Baudrillard, Jean. La simulación en el arte. Incl. en La ilusión y las desilusiones estéticas (Caracas, 1998)

Capítulo 2.

La parada de los monstruos. Distorsiones morfológicas y escalares

1.

La imagen de la **escultura de Georg Kolbe “el amanecer”**, situada en la esquina del estanque posterior del Pabellón de Barcelona, es una de las fotografías más difundidas del Movimiento Moderno. Podemos decir que Mies creó escuela en lo que se refiere a la integración de piezas de arte en el interior de sus edificios. Incluso décadas más tarde, ya en Estados Unidos, siguió incluyendo en muchos proyectos piezas escultóricas, aunque nunca ocuparon un papel tan relevante en el edificio, y casi siempre eran abstractas o muy geométricas, nunca con forma humana, por lo que su relación con el fondo arquitectónico era menos comprometida, y seguramente más convencional. De todos modos, la técnica de colocación era siempre parecida a la que ya utilizó en el Pabellón: la pieza escultórica se dispone en un punto que refuerza las dinámicas espaciales del edificio, haciendo uso de su diferencia frente a la abstracción del resto de los elementos, insistiendo en determinados encuadres, o articulando la visión desde distintos puntos o la apreciación de, por ejemplo, una abertura a través de una secuencia de planos especialmente rica. Por otro lado las mismas cualidades físicas de la escultura de Kolbe, hecha en bronce, parecen también obedecer a las pautas de materiales nobles, que Mies imponía en los acabados de sus edificios. En definitiva, en el Pabellón de Barcelona la escultura es una pieza más en el primoroso juego espacial y perceptivo que Mies dispone

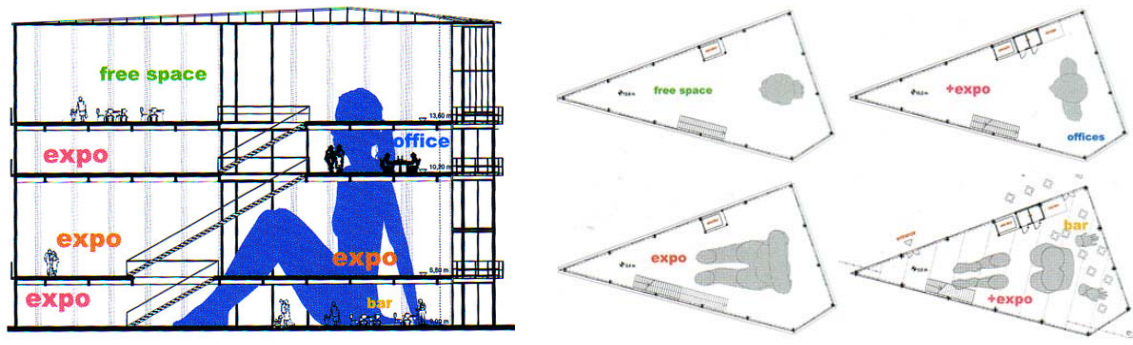


*“El amanecer”, en el Pabellón de Barcelona
Georg Kolbe y Mies Van der Rohe*

*Proyecto para la Architecture Foudation de Londres
Lacaton y Vassal*

entre la estructura, los cerramientos de vidrio, los muros y el mobiliario.

Haciendo un pequeño ejercicio de imaginación, podemos entender la reciente propuesta de Lacaton y Vassal para el **edificio de la Architecture Foundation** de Londres, como un replanteamiento de la postura de Mies en cuanto al uso de piezas escultóricas con forma humana en el interior de un edificio. En el proyecto para Lacaton y Vassal, una figura femenina desnuda, al igual que en el Pabellón de Barcelona, pero esta vez de un tamaño colosal y sentada, atraviesa los cuatro niveles del edificio, emergiendo en cada uno de ellos con una parte de su cuerpo. Los pies y las caderas en planta inferior, las rodillas y el pecho en la siguiente, la boca y el cuello en la penúltima y finalmente el pelo y el resto de la cabeza en la última planta. Evidentemente hay diferencias en el patrón de figuración escultórica, la figura femenina de Lacaton y Vassal parece haber salido de un universo pop más que del clasicismo griego, como la de Kolbe, pero la gran distancia que las separa en términos de estrategia arquitectónica es otra. Al introducir un cambio escalar tan acusado, Lacaton y Vassal modifican totalmente el equilibrio del modelo de escultura-figura sobre arquitectura-fondo que utilizaba Mies.



*Sección y Plantas del Proyecto para la Architecture Foundation de Londres
Lacaton y Vassal*

La escultura ya no tiene un papel instrumental para reforzar los efectos de la arquitectura; el envoltorio arquitectónico pasa a ser algo intencionadamente banal e indiferente (en la memoria del proyecto Lacaton y Vassal dicen que puede ser indistintamente una piel transparente o traslúcida, compárese esta actitud frente a la precisión miesiana a la hora de definir acabados y cerramientos). Y es así porque el poder referencial e impositivo de la inmensa figura femenina, no necesita más operaciones arquitectónicas; el gesto escultórico pasa a definir el espacio, a ordenarlo y, en definitiva, pasa a ser un gesto arquitectónico en sí mismo. Mediante una modificación de la escala de un elemento, Lacaton y Vassal lo transforman de acompañante ilustre a protagonista absoluto. Hay quien dirá que esta propuesta no es verdaderamente arquitectónica, o que en absoluto podemos entenderla dentro del marco de la arquitectura moderna. Yo creo que este proyecto, a pesar de estar poco desarrollado por haber sido elaborado en el contexto de un concurso, consigue llevar más allá, hasta hacerla contemporánea, una tradición de arquitectura plenamente moderna.



Imágenes de la Planta Inferior y Primera del Proyecto para la Architecture Foundation Lacaton y Vassal

2.



Izquierda: *Mental Wealth*. Chris Cunningham
 Derecha: *Serie Mamimals*. Daniel Lee

En las manipulaciones morfológicas (morphings) que utilizan Chris Cunningham (*Mental Wealth*) o Daniel Lee (*Mamimals*), mediante la modificación de las dimensiones de un rasgo específico del rostro o del cuerpo se obtienen expresiones completamente nuevas del conjunto del individuo, a pesar de que el elemento o el área transformada sea extremadamente parcial. Del mismo modo, en los **edificios residenciales** que encontramos en buena parte de la isla

Hong Kong (y en otros muchos lugares de las nuevas áreas emergentes de Asia y América Latina), la mutación dimensional de tipologías de vivienda muy convencionales ha resultado en un espectáculo arquitectónico y urbano inédito: se han aumentado las alturas de los edificios, obviamente con el objeto de obtener el máximo aprovechamiento, pero sin modificar lo más mínimo la estructura distributiva de las plantas o los diseños de las fachadas, más bien vulgares, que estamos acostumbrados a encontrar en periferias de ciudades de todo el mundo. Esta lógica de alargamiento se aplica de manera implacable, tanto en grandes parcelas, como en solares de pocos cientos de metros de superficie, obteniendo nuevas criaturas arquitectónicas que van desde edificios esbeltísimos, de más de cien metros de altura y una o dos únicas vivienda por planta, hasta complejos residenciales de proporciones gigantescas.

El carácter “monstruoso” de la transformación es evidente. Las nuevas especies que se generan se diferencian de manera muy acusada del original, de hecho su característica más importante, lo primero que nos choca cuando nos ponemos delante de uno de ellos, es que no son como los modelos originales. Es una descripción típica de lo que hemos denominado **arquitectura zombie**: las diferencias con un humano están muy localizadas en unos pocos rasgos (los ojos, la manera de andar errática, los extraños sonidos que emiten), sin embargo estas ligeras características tan concretas nos están hablando en realidad de cómo al individuo le falta precisamente lo que caracteriza de manera más indiscutible a un ser humano: la vida.



*Detalle Edificio Residencial
 Honk Kong*



*Vista General de Área Residencial
 Isla de Honk Kong*

3.

Aparte de lo fascinante del proceso, en el caso concreto de la isla de Hong Kong, la abrupta orografía de la isla proporciona un marco espectacular para el crecimiento de estos aflados gigantes residenciales, dotando a la transformación de una cierta consistencia, basada en de una cualidad muy especial: el dominio visual sobre el paisaje. Esta dinámica de alargamiento se ha ido agudizando a lo largo del tiempo, hasta alcanzar recientemente un clímax que, en el que al igual que ocurría con el crecimiento progresivo de los Moais de la Isla de Pascua, parece que se roza el punto de colapso, tanto de las estructuras portantes, como de la capacidad productiva de la sociedad que ha creado estos mutantes.



Interior de Casa-Salón en la isla de Gran Canaria.

Cualquiera que esté familiarizado con el paisaje canario, sobre todo el de las dos islas mayores, reconocerá la tipología residencial de baja densidad que ha ido invadiendo poco a poco muchas de las antiguas zonas rurales. Las típicas **casas con salón canarias** (también conocidas como salón abajo-vivienda arriba)⁵ son en realidad viviendas

unifamiliares autoconstruidas (normalmente de pésima calidad e ilegales), y repletas de todos los tics folclóricos imaginables, aunque con una interesante peculiaridad: las plantas bajas se construyen con una altura desmesurada (entre cuatro y cinco metros de altura libre), de modo que pueden ser utilizadas para todo tipo de actividades que no están directamente relacionadas con el uso de vivienda: almacén, aparcamiento, sala de juegos, barbacoa, cuarto de aperos, alambiques, restaurante,...estas actividades ocurren a menudo de manera simultánea, por lo que el espacio del salón se convierte en un cajón de sastre programático, que obtiene de manera natural, la tan buscada (por los arquitectos) multifuncionalidad o flexibilidad programática. La modificación dimensional afecta en este caso únicamente a la altura de una de las plantas del edificio, y sin embargo posibilita un cambio sustancial de la estructura programática de éste, con respecto a la típica vivienda unifamiliar suburbana.



Exterior de Casa-Salón

Es probable que el origen de la casa con salón canaria esté en construcciones más tradicionales vinculadas a las labores del campo, en las que era necesario disponer de espacios con altura suficiente como para guardar elementos de grandes dimensiones. Insertando este modelo espacial (tan pragmático) en el interior del vulgar chalecito suburbano, se desatan nuevos potenciales de **arquitectura zombie**. Sólo unos pequeños

⁵ Revista BASA (Colegio de Arquitectos de Canarias) nº 29, 2006)

rasgos exteriores (cambio de altura, materiales baratos) nos pueden hacer sospechar lo que ocurre cuando se abren las inmensas puertas de los salones, y toda la caótica exuberancia de su interior desborda la tipología de pequeño cottage burgués que le ha servido como modelo estético



Imágenes Interiores de la casa en un huerto de ciruelos.

4

En la **casa en un huerto de ciruelos**, Kazuyo Sejima introduce una transformación dimensional más sutil (y obviamente más intencionada) que las descritas hasta ahora. Una pequeña vivienda para una familia con hijos se configura como una acumulación de estancias separadas por muros portantes de acero de espesor mínimo, de tal modo que los huecos (tanto interiores como exteriores) que comunican los distintos espacios se convierten en el tema arquitectónico principal. El reducido espesor de los muros hace que dichos huecos se perciban más como cuadros en la pared que como eventos de una secuencia espacial, creando una atmósfera perceptiva que oscila entre lo real y lo ficticio, partiendo únicamente de la transformación dimensional de los tabiques estructurales. Se podría argumentar que el modelo del que se ha partido, al menos desde el punto de vista de la tipología estructural y espacial, es el de una vivienda premoderna, muy compartimentada, en el que todos los muros interiores están sometidos a carga, por lo que la estructura portante y la espacial coinciden totalmente. No es una transformación monstruosa, no se genera una nueva criatura que nos sorprende, lo único que podemos percibir son los sutiles efectos de la transformación como parte de la colección de percepciones que tenemos en el interior de la vivienda.

En ese sentido podemos quizá establecer un cierto paralelismo entre esta casa y algunos de los trabajos del fotógrafo alemán Thomas Demand, en los que la reconstrucción prácticamente literal de imágenes extraídas de los medios mediante modelos de papel y cartón de grandes dimensiones que posteriormente fotografía, dejan una sensación de extraña fragilidad, manteniendo la duda sobre si estamos ante una realidad simplificada, sin peso y desprovista de particularidades, o ante una simulación. Parece claro por tanto que la casa en un jardín de ciruelos es un ejemplo de **arquitectura replicante**, ya que tiene mayor alcance que su modelo original, y no modifica un factor de manera radical, sino que transforma la atmósfera general de manera general.

Flur. Thomas Demand 1998. *“Una memoria de un tiempo o un lugar no es ese tiempo o ese lugar, y aun cuando la mente lucha por percibir el presente, existe el filtro inevitable de la conciencia: nuestra mente construyendo un retrato de la realidad.”*

Jeffrey Eugenides, sobre la obra de Thomas Demand



Capítulo 3.

Manifiestos Retroactivos: Trasplante de Ideas

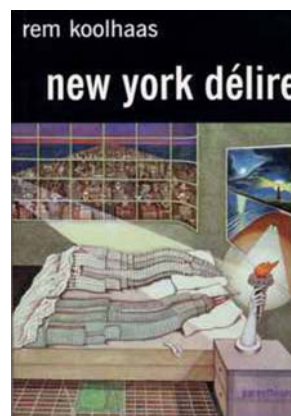
"La funesta debilidad de los manifiestos es su inherente falta de pruebas. El problema de Manhattan es todo lo contrario: es una montaña de pruebas sin manifiesto. Este libro se concibió en la intersección de estas dos observaciones: se trata de un manifiesto retroactivo para Manhattan."¹

Rem Koolhaas

Con el brillante giro dialéctico introducido por Rem Koolhaas en *Delirious New York*, una nueva perspectiva se abre para la confusa escena teórica de los años 70. La solución a la contradicción entre la energía creadora del movimiento moderno, y la vuelta a la ciudad y a la historia del postmodernismo se encontraba oculta (codificada) en los genes de la gran megalópolis americana.

Uno de los muchos hallazgos que aporta Koolhaas en este libro es la idea del *Manifiesto Retroactivo*, un método para apropiarse de la vitalidad de una porción de la realidad urbana, que aparentemente no muestra gran interés, y que ha sido ejecutada de manera espontánea, sin autoría y sin un soporte teórico o ideológico, (en este caso la etapa de la construcción de los primeros rascacielos neoyorquinos); pero que tras observarla desde una perspectiva diferente, se descubre como un filón que puede ser reciclado con una finalidad operativa, tanto para generar nuevas formulaciones teóricas como para elaborar propuestas específicamente arquitectónicas.

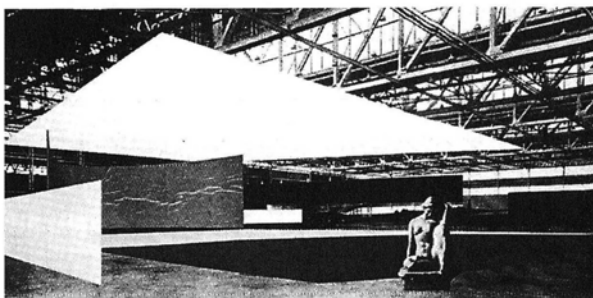
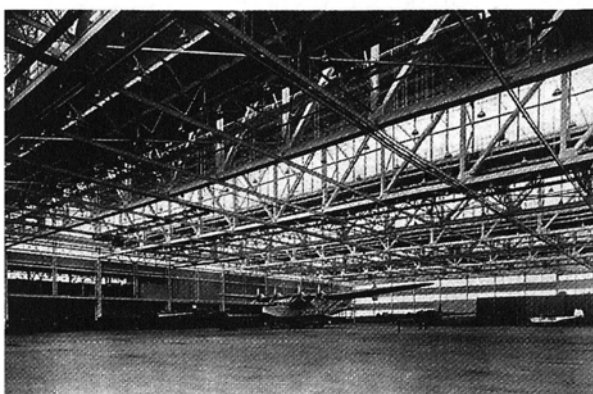
Lo interesante de este discurso es la idea de **implantar** en una realidad concreta, conceptos o dinámicas que han demostrado algún tipo de eficacia en un contexto totalmente distinto. Supone una inversión total a la secuencia planteamiento teórico/materialización, que había sido canónica durante décadas de Movimiento Moderno. Este cambio metodológico coloca al arquitecto en una posición totalmente diferente, menos ensimismada en los discursos teóricos disciplinares, y más abierta a la realidad, que debe ser escuchada atentamente. La capacidad para **reciclar** ideas ya elaboradas, que no necesariamente pertenecen al ámbito de la arquitectura, incide de lleno en la idea de la creación de diferencias, a veces muy pequeñas, con respecto a los conceptos originales. Este trabajo de **desplazamiento de significados** se mantiene a menudo oculto, haciendo aparecer al arquitecto como una máquina alienada⁶, que únicamente reescribe de manera automática un texto que ya ha probado su validez. Nada más lejos de la realidad. En los tres ejemplos con los que ilustraré esta estrategia, veremos la sofisticación e inteligencia arquitectónica que es necesaria para reelaborar nociones ya existentes, y cómo en el pequeño margen de diferencia y modificación entre los nuevos contenidos y los modelos originales, se aloja todo un mundo de posibilidades creativas.



⁶ Baudrillard, Jean. *La simulación en el arte*. Discurso en la Universidad de Bogotá. 1998

1

En uno de sus extraordinariamente efectivos fotomontajes, Mies deja registrada una de las ideas más recurrentes del Movimiento Moderno: el reciclaje de los criterios y las imágenes propios de la edificación industrial de principios de siglo para su uso en el contexto de la arquitectura *culta*. La inmensa nave de montaje de la empresa aeronáutica Martin, del arquitecto alemán Albert Kahn, se transforma en una sala de conciertos. El potencial del modelo se aprovecha al máximo: la imponente presencia de la estructura espacial de la cubierta, y la gran luminosidad y amplitud indispensables para el funcionamiento de la nave, únicamente se matizan mediante la definición de leves límites espaciales en forma de planos verticales y horizontales, con cierto aire neoplasticista.



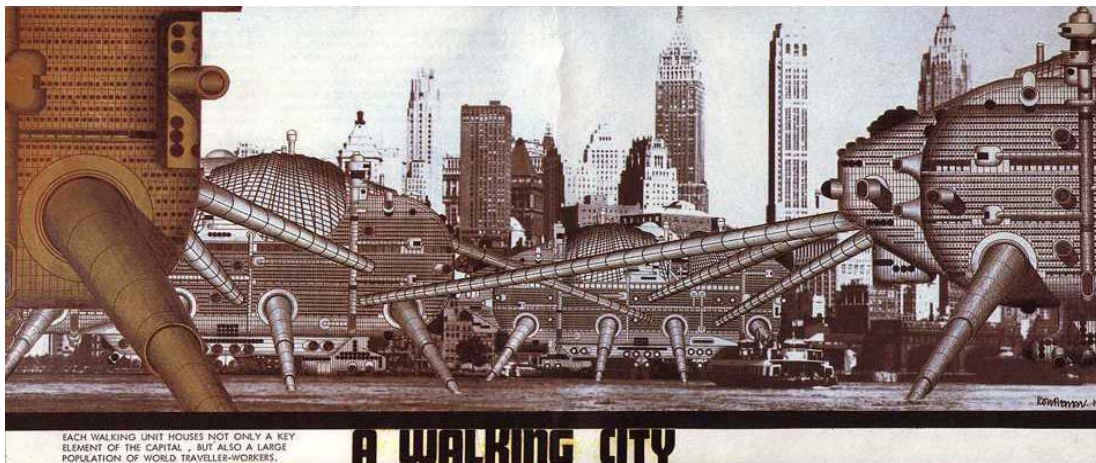
Arriba: Imagen original de la Factoría Martin
Abajo: Proyecto para una Sala de Conciertos
Mies Van der Rohe.

En este caso la modificación del objeto original —el modelo proporcionado por la arquitectura industrial—, consiste en observarlo con una nueva mirada, propiciando un brutal desplazamiento de significados, desde una construcción concebida única y exclusivamente desde el uso y la eficiencia, hasta un espacio que alberga una de las experiencias arquetípicas vinculadas a los mitos de lo colectivo: la música. Sin apenas transformar el significante original, se genera un nuevo objeto arquitectónico de mucho mayor alcance y complejidad. Gran parte del hallazgo creativo que Mies desarrolló más tarde en sus grandes edificios públicos (Campus IIT, Neue Nationalgalerie, etc.) está dentro de la idea de que la arquitectura industrial contiene significados que pueden trasladarse a otras arquitecturas. Más allá del uso de un tipo de técnicas constructivas concretas, está la reformulación de ideas como la ligereza, la flexibilidad, la apertura espacial o la creación de

efectos y atmósferas arquitectónicas a partir de la visibilidad de la estructura, todas ellas están explicadas en el sencillísimo collage que estamos comentando, lo que

En su reformulación del mundo de lo industrial Mies no renuncia a nada, en todo caso amplía el nivel y la calidad de los sistemas utilizados, llevándolos al límite, hasta crear un tipo de arquitectura diferente. La transformación del modelo, aunque sea sutilmente, afecta a todos los aspectos de éste, y supone sin duda un crecimiento de su *inteligencia* arquitectónica, por lo que podemos calificarla de **arquitectura replicante**. Por otro lado, a pesar de la postura expresada por el propio Mies en muchas ocasiones, con respecto a

Imagen del Proyecto Walking Cities en la Bahía de Nueva York 1964. Archigram



2

En el caso de Archigram, la recreación del mundo de lo industrial se desentiende de la materialidad concreta, que probablemente era lo que más interesaba a Mies, para centrarse en los procesos puramente tecnológicos y la fascinación ante su omnipotente capacidad transformadora. Tomando como herramienta gráfica la imaginería industrial procedente de la tradición inglesa, plasmaron la ambición sin límites del optimismo de los sesenta, en una serie de proyectos que aluden de manera directa al cine sci-fi. En este caso el material de *desecho* que se recupera retroactivamente, no se extrae de la realidad, sino de la ficción. El famoso collage de "Walking cities" en la bahía de Nueva York, remite de manera evidente a películas como "La Guerra de los Mundos", tal y como ha constatado el mismo Ron Herron⁷. La efectividad de los proyectos producidos de este modo, se encuentra probablemente en la capacidad paradójica para trabajar con imágenes y nociones ficticias, y transformarlas en *realidades* gracias al toque *mágico* de

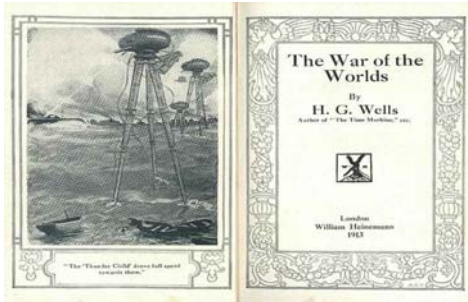


Imagen de la edición Heinemann. 1913
la Guerra de los Mundos de HG Wells

la arquitectura. Bien es cierto que buena parte de estas imágenes ya han sido tamizadas y asumidas por la colectividad gracias a los medios de comunicación de masas, lo que automáticamente las ha convertido en material susceptible de ser incorporado al mundo de lo real. Efectivamente, gran parte del trabajo de Archigram consistía en instrumentalizar estas fantasías para proponer visiones más abiertas de la ciudad, tratando de mantener un nivel de detalle y de realismo técnico sorprendente.

Del mismo modo que Mies llevaba hasta el final las consecuencias técnicas y estéticas de los sistemas constructivos industrializados, sin desnaturalizarlos en ningún momento sino haciéndolos avanzar hacia otro punto; los proyectos de Archigram son capaces de mantener intacto el nivel de idealismo de los sesenta, no sólo en los aspectos referenciales y de imagen, sino en los planteamientos sociales y urbanísticos de sus propuestas. Probablemente el caso de la Walking cities se inscribiría dentro de lo que hemos definido como **arquitectura replicante**, ya que partiendo de un material sin gran relevancia, llega a un punto mucho más desarrollado e incluso descubriendo nuevos valores, sin perder sin embargo la cualidades del modelo.

⁷ Banham, Reyner. Visions of Ron Herron. Architectural Monographs n.38. Academy editions

3

Si tuviéramos que escoger un proyecto de OMA en el que las ideas desarrolladas en *Delirious NY* se ensayen en la práctica de manera más literal, sin duda sería el concurso de 1986 para el **Ayuntamiento de la Haya**. La idea de construir el gran centro administrativo de la capital burocrática de Holanda, uno de los corazones de Europa, con los métodos aprendidos del urbanismo americano, es ciertamente perversa, típicamente koolhaasiana. Sin embargo si lo pensamos dos veces entenderemos las ventajas de usar una metodología como ésta para introducir un cierto significado en una masa edificatoria de 150.000 m², un rango de tamaño que había sido testado en NY durante las últimas décadas del siglo XIX con frecuencia. Koolhaas lo aplica principalmente en dos aspectos, en primer lugar en la búsqueda de una ordenación volumétrica fragmentada de manera más o menos aleatoria, que huye de la monumentalidad de la arquitectura civil, y que cree un skyline, o un pedazo excitante de ciudad más que una referencia arquitectónica monumental y monolítica; en segundo lugar propone un vestíbulo en varias alturas que incluye un completísimo programa dotacional, que convierte las plantas inferiores del edificio, en un espacio público interior y tridimensional, recordando los inmensos y altísimos lobbies de algunos de los hoteles neoyorquinos. Por otro lado hay en el libro de Koolhaas una idea, más política que arquitectónica, que refuerza el sentido que tiene utilizar el manhattanismo para la sede de la administración más cercana al ciudadano: “*Delirious New York es el Manifiesto Retroactivo de la ambición arquitectónica de Manhattan: desentraña las teorías, tácticas y encubrimientos, que permitieron a los arquitectos neoyorquinos, materializar los deseos del inconsciente colectivo de Manhattan*”⁸.



Arriba: Imagen Downtown Athletic Club
Abajo: Proyecto para el Ayuntamiento de La Haya. OMA 1986

Por tanto propone una arquitectura versátil y genérica, que asume la aleatoriedad, que se modifica según las necesidades de la sociedad y que no depende del genio individual del arquitecto. Difícil encontrar un planteamiento arquitectónico que responda mejor al contexto político, la socialdemocracia europea, en el que el proyecto del Ayuntamiento de la Haya, debía aterrizar. Parece que la adaptación al medio holandés que propone Koolhaas no utiliza parcialmente el manhattanismo de manera parcial, sino que incluso los aspectos más ideológicos encajan como un guante, por lo que la transformación operada en el modelo original responde a lo que hemos denominado **arquitectura replicante**: más desarrollada, más consciente, más inteligente, pero en otro continente y cien años después

⁸ Koolhaas, Rem. *Delirious New York*. Ed. Gustavo Gili 1999

Capítulo 3.

Objetos simulados: Modelos para el engaño

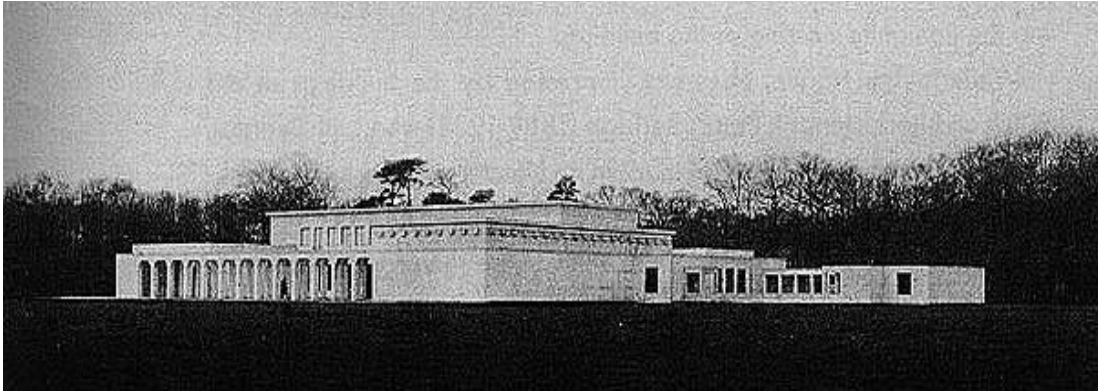


Imagen del modelo a escala 1:1 de la Villa Kroeller-Moeller. Mies Van der Rohe. La Haya 1912.

Lo único que queda del proyecto irrealizado de la **Kroeller Moeller Mansion** (La Haya, 1912) de Mies es una fotografía del modelo en madera y lona a escala 1:1 que se ejecutó a petición de H.E. Krölller. Parece extraña, o por lo menos algo contradictoria, la reproducción en tela blanca de un edificio con todas las cualidades típicas del neoclasicismo schinckeliano: la sobriedad, la pesadez, la estabilidad. Más aun si pensamos que el arquitecto que lo ideó iba a ser en pocos años el gran precursor de la arquitectura de la ligereza, del casi nada. Es tentador pensar, tal y como sugiere Rem Koolhaas⁹, que el hombre que se divisa, diminuto, en la monumental portada de la casa podría el mismo Mies, y que la experiencia, el fracaso del proyecto, el hallazgo de la ligereza, el pasearse por el interior de ese inmenso volumen vacío y blanco, confinado por una fina membrana, podría haberle cambiado para siempre. Koolhaas incluso sugiere que quizá a esto podríamos achacarle la posterior obsesión de Mies con el uso de las telas y las pieles.

Aunque toda la historia sea probablemente en su mayor parte ficción (tal y como lo llegó a confesar Philip Johnson, comisario de la exposición de 1932 en la que se hizo pública por primera vez la imagen), es un ejemplo revelador del potencial de la imitación transformadora a través de la simulación: una modificación casi accidental en la cualidad material de una maqueta fabricada para representar de la manera más fiel posible las



*Postal de 1858, del Altes Museum
K.F. Schinckel*

características de una arquitectura conocida y en principio acotada, se convierte por sorpresa en un hallazgo con un potencial creativo altísimo si es interpretado por la persona correcta -Mies-, en el momento correcto -los albores del movimiento moderno-.

Es casi una obviedad decir que esta técnica de **manipulación** de la representación es una de las herramientas más habituales del arquitecto ¿Sabemos aprovecharla al máximo, o todavía somos demasiado modernos para pensar que algo bueno puede salir de la mentira?

⁹ KoolHaas, Rem. S,M,L,XL 010 Publishers 1995

Frente a la simulación del ligerísimo pabellón de tela que pretende hacerse pasar por una pétreo villa neoclásica, y que al hacerlo descubre todo un nuevo mundo arquitectónico, podemos colocar a los **búnkeres suizos** que ha estado documentando durante años el fotógrafo Leo Fabrizio¹⁰: reproducciones exactas de los capítulos más habituales del paisaje y la imaginería suiza que contienen en su interior armas, munición, refugios nucleares y otros artefactos bélicos.



Fotografías de Búnkeres suizos camuflados en casa unifamiliares. Serie Swiss Bunkers
Foto: Leo Fabrizio

Los más interesantes son seguramente los que simulan ser inocentes *cottages*, con puertas de madera, cortinas en las ventanas, plantas trepadoras en las fachadas, y otros gadgets cotidianos de la vida suburbana. También ha fotografiado Fabrizio búnkeres que se hacen pasar por bosquetes de árboles, o paredes de roca, realizados siempre con una precisión increíble. Aunque parece infinitamente más perversa la idea de camuflar estas máquinas bélicas como viviendas unifamiliares dentro de un tranquilo pueblo de las montañas, y hacerlo no sólo mediante la réplica tipológica, sino mediante la reproducción minuciosa de elementos no estrictamente pertenecientes a lo arquitectónico, y si al mundo, más ligero y real, de la vida diaria.

Una característica fundamental que comparten ambas simulaciones es una concepción de la escala perceptiva extremadamente arquitectónica: las dos están diseñadas para ser percibidas y *disfrutadas* a una distancia concreta, e incluso por un sujeto específico. La villa de tela se construye para testar su aspecto y escala desde las distintas zonas de la inmensa propiedad de H.E. Krölller, por ella misma y como mucho por Mies. Los búnkeres incluyen detalles que probablemente pueden ser vistos desde un satélite o un avión espía, pero que si nos acercamos lo suficiente –unos treinta o cuarenta metros quizá–empezarán



Detalle de ventana con cortinas pintadas

a revelarse como falsos: las cortinas del cottage en realidad están pintadas sobre los vidrios, las contraventanas no tienen suficiente espesor y además están pegadas a los muros exteriores. De la misma manera los sólidos muros de piedra de la villa Kroeller Möller se mueven ligeramente por el viento, y que el color blanco del mármol no tiene vetas, discontinuidades o juntas, sino una textura tersa y continua. Esta colección de pequeñas distorsiones de lo real son lo que convierten ambos objetos en arquitecturas con un poder de fascinación, y por lo tanto una capacidad propositiva que va mucho más allá que la de sus originales

¹⁰ Fabrizio, Leo. Bunkers. Switzerland 1999-2004



Imágenes de Búnkeres suizos camuflados como un bosque, unas ruinas, y unas rocas
Foto: Leo Fabrizio (1999-2004)

Otro elemento común a estos dos ejemplos, que aclara bastante su condición de simulaciones que el objeto que se representa, un edificio neoclásico en un caso, un cottage suizo en otro, es literalmente el opuesto dialéctico de lo que realmente se ofrece - un pabellón de tela, y un almacén de armas-. Esta contraposición tan radical entre lo que tenemos delante, y lo que se simula, unida a lo convincente de la reproducción que se presenta, es en realidad lo que hace más plausible el engaño, lo que lo hace más real (¿hiperreal?) y por tanto más efectivo como simulación, tal y cómo comenta Baudrillard sobre la diferencia entre una toma de rehenes simulada y una real, pero aplicado al mundo de la arquitectura: *“Sería interesante ver si el aparato **perceptivo** (represivo) no reaccionaría más violentamente ante una **arquitectura** (toma de rehenes) simulada que ante una real. Al fin y al cabo, la real sólo cambia el orden de las cosas, mientras que la simulada interfiere con el mismo principio de realidad.”*¹¹

La idea de que el proceso de simulación produce por sí mismo un efecto intensificador del objeto arquitectónico remite directamente a la gráfica del Valle Inexplicable con la que empezábamos el artículo. Si intentamos colocar estos dos ejemplos en la gráfica, empezaremos a notar diferencias importantes entre ellos. En el caso de los búnkeres suizos, a pesar de que la similitud con respecto al original es indudable, y se ha llevado hasta el extremo, en realidad se reduce a una parte muy específica del objeto: la cáscara exterior. Si estudiamos las tripas del edificio, la manera en que se usa, e incluso su papel como pieza en un esquema urbano o paisajístico más amplio, veremos que son totalmente indiferentes a las cualidades del objeto imitado, de hecho esta misma táctica se aplica a la imitación de elementos del paisaje, con resultados en realidad no tan diferentes. Por tanto parece que los búnkeres se comportan como **arquitectura robot**, que imitando hasta la perfección un factor concreto del comportamiento, y obviando los demás.

Sin embargo, en el caso de la maqueta de tela de la casa Kroller Möller, además de ser morfológicamente idéntica al modelo de edificio que recrea, el resto de sus cualidades no contradicen de plano la idea que manejamos de una villa situada en medio de un paraje natural. De hecho, debido a la gran indeterminación de las cualidades perceptivas y programáticas del interior (un espacio continuo, cualificado por la luz, sin instrucciones de uso,...), esta maqueta es capaz de añadir un tipo de inteligencia arquitectónica que no estaba presente en el original, a la vez que mantiene algunas de las más importantes características de éste (un interior ocupable y con indudables cualidades fenomenológicas, racionalidad y sencillez de su construcción, claridad en el concepto general...). Definitivamente, estamos ante una pieza de **arquitectura replicante**.

¹¹ Baudrillard, Jean . Simulacra and Simulations., *Selected Writings*, ed. Mark Poster (Stanford; Stanford University Press, 1988)-184

Capítulo 4.

Escenografías del deseo.

1

La tendencia general en cuanto al tratamiento y rehabilitación de los centros históricos de nuestras ciudades, y otros depósitos de memoria similares, es la construcción de simulacros, basados más en mitos enquistados en la memoria colectiva, y en ficciones cinematográficas que en realidades históricas. Esto nos permite revivir una versión anestesiada de la historia, sin vernos obligados a soportar realidades incómodas como la violencia, el sexismo, el clasismo, los abusos del poder,...que estaban indisolublemente unidos a las sociedades que erigieron estos idílicos centros históricos. El simulacro afecta especialmente a la estructura de espacios públicos: los acabados de calles y plazas, las fachadas de los edificios (también de los de nueva construcción, si se encuentran dentro de la ciudad histórica), el diseño del mobiliario urbano, y a veces incluso la vestimenta de empleados municipales y animadores turísticos -Venecia y sus gondolieri-. En todos los casos la solución aceptada es la reproducción acrítica de una serie de rasgos que son asumidos de manera genérica como pertenecientes al ámbito de la historia, aunque mezclen estilos o épocas diferentes, simplifiquen y muestren de manera muy parcial las características del momento histórico reproducido. Lo asombroso es que los edificios y espacios públicos construidos de este modo son vividos (¿consumidos?) como si fueran reales, como si reprodujeran de manera fidedigna un pasado por el que mereciera la pena sentir nostalgia.



Escenas cotidianas representadas por los actores en el pueblo colonial de Williamsburg. Fotos: Rachel Echols

En palabras de Félix de Azúa¹² son **escenografías del deseo**, espacios en los que proyectamos una visión *onírica* del pasado para ser consumida por una sociedad ávida de imágenes, en la que “*la producción de bienes destinados a cubrir necesidades*”, lo que anteriormente constituía la energía generadora de las ciudades, “*ha dejado paso a la producción de deseos como fuerza motriz de la economía.*”

El Asentamiento colonial de **Williamsburg**, en el estado Virginia, es uno de los ejemplos más extremos que podemos

encontrar de este tipo de simulacros urbanos. Se preserva desde 1926, como un enclave intacto de la historia de Estados Unidos (fue capital de Virginia desde 1699 hasta 1780, en una etapa especialmente turbulenta de la historia de aquel país), en el que se ha desactivado toda condición verdaderamente urbana, para transformarla en una ficción en la que los antiguos habitantes son sustituidos por actores en trajes de la época, imitando el acento y las expresiones del inglés colonial, y trabajando con los medios de producción de entonces en construcciones de la época magníficamente conservadas. Sin embargo, y en contra de lo que pudiera parecer, menos del veinte por ciento de los edificios que

¹² Azúa, Félix. La necesidad y el deseo. Revista Sileno. Nº 14-15 No-ciudad Diciembre 2003

recrean la ciudad colonial de Williamsburg son originales, el resto se reconstruyeron una vez se decidió la creación del complejo turístico, y después de derribar cualquier estructura situada en la zona y posterior a 1790. Según la crítica de arquitectura Ada Louis Huxtable¹³, Williamsburg es un ejercicio de representación en el que se han mezclado de manera intencionada los edificios y espacios históricos originales junto con las reproducciones, de modo tan preciso y fidedigno, que el efecto final devalúa la verdadera autenticidad del patrimonio histórico que allí se encuentra.



Algunos de los edificios más representativos de Williamsburg, de izquierda a derecha: el Capitolio, el Palacio del Gobernador, y el Polvorín. Todos ellos han sido reconstruidos

La ficción se ha tragado literalmente a la realidad, la ciudad colonial del siglo XVIII se copia a sí misma en todo, incluso en la posición exacta de todos y cada uno de los edificios originales o sus réplicas. Lo único que no es reproducible o alcanzable, es precisamente lo que lo define, y supuestamente le confiere su valor, su condición de monumento. Robert Harbison, al estudiar la génesis de la tipología monumental señala que "los turistas monumentalizan los paisajes por los que pasan", "por la concentración de ciertos nodos de significado, que adquieren importancia ceremonial, ya se trate de graneros o de fábricas"¹⁴. La noción de monumento ha pasado de vincularse a un valor instrumental, relacionado con las expectativas espirituales y culturales del momento, a insertarse en una sociedad de masas, con una producción cada vez más enfocada hacia el ocio y la cultura, que ha trasladado el interés del objeto en sí a la actitud del espectador.

2.

El complejo vacacional de **Tropical Islands**, reproduce un entorno tropical en el interior de un inmenso hangar para dirigibles situado a 60 kilómetros de Berlín. Las condiciones higrotérmicas se mantienen constantes durante todo el año (26°C temperatura del aire, entre 40 y 60% de humedad y 28°C de temperatura del agua), la iluminación recrea los diferentes momentos del día, incluyendo los atardeceres y amaneceres, sobre una inmensa playa con un horizonte pintado en las paredes del hangar. La estrategia comercial es evidente, los turistas que no pueden costearse el traslado a cualquiera de los paraísos alemanes del sur de Europa, tienen un sustituto en la puerta de casa. Se han encapsulado las características de estos lugares de vacaciones de sol y playa en un único gran espacio interior, que se utiliza y se vive como si fuera exterior. La ilusión es tal que incluso se han reproducido los medios de alojamiento más baratos e incómodos, de modo que podemos acampar con las mismas tiendas que utilizamos para protegernos de la lluvia o del frío nocturno en un camping, pero bajo una cúpula que nos protege de la lluvia y del frío exterior. De hecho, un grupo de *homeless* lograron pactar su estancia en el

¹³ Ada Louis Huxtable, *Metropolis Magazine*, issue Jan 1988

¹⁴ Robert Harbison, *The built, the unbuilt and the unbildable*, Londres: Thames and Hudson, 1991, p. 38

complejo durante todo un invierno, a cambio de no causar problemas y pagar la cuota correspondiente, lo que aportaba otro elemento de realidad, incluso de la menos deseable en un entorno turístico, a un entorno enteramente artificial.



Izquierda: Una de las playas de Tropical Islands en temporada alta
Derecha: Vista general de la cúpula, y las distintas áreas.

Tanto en Williamsburg como e Tropical Islands, la ficción se convierte en una realidad que nos rodea, y que experimentamos como verdadera, tal y como lo explica Manuel Castells, no es una realidad virtual sino una virtualidad real: “¿Qué sistema de comunicación es el que va generando **virtualidad real**? Es un sistema en el que la misma realidad es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo del ‘hacer creer’, en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia”.¹⁵

La diferencia más significativa entre ambas escenografías del deseo, es que Williamsburg genera la ilusión del pueblo colonial mediante una inserción intensiva de **signos**, que según la primera definición del Diccionario de la RAE son: “*objetos, fenómenos o acciones materiales que, por naturaleza o convención, representan o sustituyen a otro*”. Y sin embargo en el paraíso tropical berlinés, lo que realmente hace



Izquierda: Una de las playas de Tropical Islands en temporada alta
Derecha: Vista general de la cúpula, y las distintas áreas.

¹⁵ Castells, Manuel. La Era de la Información, Alianza, Madrid, 1997

que el sistema funcione como simulación es el control total de unas **condiciones** previas, en este caso las climáticas, que posibilitan la utilización diferente del espacio. Por ello las visitas a Williamsburg están perfectamente reguladas (en calesa, en grupos pequeños, con un recorrido concreto, etc...), mientras que en Tropical Islands a pesar de lo reducido del espacio, se pueden apreciar una gama de comportamientos muy amplia, que paradójicamente se asemeja más a la espontaneidad de lo urbano, que en la precisa simulación de Williamsburg.



Izquierda: Características higrotérmicas invariables.

Derecha: Aspecto exterior

Por ello, dentro de los parámetros del Valle Inexplicable, podemos clasificar a Williamsburg como **arquitectura zombie**, ya que la similitud que presenta es extremadamente convincente, y afecta a varios aspectos de la realidad, excepto al que parece darle su sentido

último, el ser testimonio de un pasado relevante, un verdadero *monumento histórico*. En cuanto a la efectividad, o al valor añadido que aporta el proceso de reproducción frente al original, en este caso no tiene que ver, como en la categoría anterior, con la capacidad de fascinación que nos producen estos simulacros, sino con su operatividad dentro del contexto contemporáneo, a pesar de haber sido concebida hace casi un siglo.

En el caso de Tropical Islands el proceso de reproducción se centra en la determinación previa de las condiciones de humedad y temperatura, factor en el que presenta una perfección incluso mayor que el original, ya que en ningún caso estamos expuestos a sufrir cambios climatológicos imprevistos, por lo que parece natural describirla como **arquitectura robot**. El resto de los ingredientes posibles de la actividad turística convencional (excursiones, cultura, gastronomía,...), son obviados completamente, lo que en realidad responde de manera precisa a la demanda de un tipo de público muy concreto, probablemente diferente de los visitantes de Williamsburg, pero cuyo comportamiento es igualmente previsible y por tanto susceptible de ser comercializado.

Capítulo 6. Conclusiones. Algunas recomendaciones operativas

1. La primera conclusión que podemos obtener del planteamiento mismo del Valle Inexplicable, y el análisis practicado, es la riqueza de conceptos con potencial para ser desarrollados que se han hallado en los resquicios que quedan entre elementos muy parecidos. Parece que cuando dos individuos (edificios) son casi lo mismo, y lo que los separa son sólo muy pequeñas diferencias, su relación sufre una súbita distorsión que suspende el sentido de la identidad. Este momento de rotura abre un espacio de trabajo que en el mundo de la arquitectura se explota de manera empírica, pero que no ha sido suficientemente explorado a nivel teórico.

Por otro lado, una de los resultados que podemos constatar si estudiamos los análisis realizados a lo largo del artículo, es que es posible vislumbrar una serie de pautas en el tipo de resultados obtenidos por los diferentes métodos de generar diferencias. Por ejemplo, en el caso de los **manifiestos retroactivos**, todos los edificios resultantes respondían a las características de lo que hemos denominado **arquitectura replicante**, esto puede querer decir que el método de trasplantar ideas entre contextos diferentes, tiene una facilidad para generar resultados especialmente sutiles en su relación con el original, y que fácilmente pueden generar una inteligencia arquitectónica propia. También parece, observando los resultados, que la arquitectura replicante tiene una traducción más directa para llegar a realizarse.

Otra consecuencia que podemos leer es que cuando distorsionamos la morfología del edificio original, en los dos casos que se han estudiado -Casas con Salón en Canarias y las torres residenciales en Hong Kong-, el resultado respondía a las características de la **arquitectura zombie**. Parece que la **transformación morfológica** tiene una potencial desfigurador y mayor que otros métodos, y por tanto una mayor radicalidad. Sería interesante explicar el porqué de estas tendencias, y para ello extender el análisis a otros edificios, pero este artículo, lógicamente, no es el lugar para ello. En

En definitiva parece que el nuevo espacio de trabajo que hemos desvelado, tiene una pautas más o menos claras, por lo que parecería posible desarrollar una serie de técnicas que respondan a estas pautas y que ayuden a explotar al máximo los potenciales ocultos de las pequeñas diferencias.

2. A pesar de habernos propuesto el utilizar los productos de la arquitectura como la única fuente tanto para los modelos como para los resultados, de manera natural se han ido colando en el análisis elementos provenientes de otras áreas del conocimiento, a pesar de lo cual se ha podido mantener el análisis como algo operativo y realista, por lo que se puede concluir que en el trabajo con estructuras de significado, que es lo que en realidad hemos hecho, la interdisciplinaridad es algo inherente, pues los significados y conceptos que se manejan atraviesan de un área a otra sin pedirnos permiso.

Hay técnicas, por ejemplo lo que hemos denominado **escenografías del deseo** que, a pesar de la efectividad que parece que alcanza, tal y como muestran los dos ejemplos analizados, no se manejan en el mundo de la arquitectura culta. En este caso, la apropiación o transferencia disciplinar, ofrece perspectivas muy interesantes, si es que es posible manejar la potencia de estos inmensos artefactos comerciales.

3. Para acabar me gustaría plantear una reflexión más general sobre consideración de la copia o la reproducción en el mundo de la disciplina. El tema de la reproducción de la obra de arte ha sido uno de las discusiones vertebrales de la teoría crítica a lo largo de todo el siglo pasado. La puesta en cuestión del concepto de la autoría vinculada al ámbito de lo subjetivo, es un lugar común en la crítica de arte, algo en cierto modo superado. Sin

embargo, en una disciplina colectiva por definición como la arquitectura, el peso de las firmas individuales (los llamado arquitectos estrella) ha aumentado de manera desorbitada frente a lo que podemos llamar *tendencias* o movimientos generacionales, creando de nuevo un escenario en el que las subjetividades parecen imprescindibles para el avance del colectivo, tal y como defendió Jaques Herzog en la entrega del premio Pritzker.

En mi opinión, si queremos hacer una propuesta disciplinar realmente adaptada y operativa para el mundo en el que vivimos, debemos entender que el conocimiento y la creación no tienen dueño. Debemos asumir que la autoría es algo que necesariamente se reparte no sólo entre los muchos individuos que participan de manera directa o indirecta en el proceso de creación de un proyecto, sino también, al menos en términos teóricos, entre el colectivo intelectual que construye, investiga, publica, y aporta parte de la inteligencia arquitectónica de dicho proyecto.

En su propuesta sobre la *falsabilidad*¹⁶, teoría clave para la filosofía de la ciencia, Popper daba una importancia capital a la interacción entre los miembros de la comunidad científica, de manera que cada propuesta o teoría publicada queda expuesta para ser refutada y defendida en público. Tal y como explica Manuel Cruz en su libro "Filosofía contemporánea": *"Una teoría es científica cuando, siendo falsable (refutable) en principio, no está de hecho falsada a pesar de que hemos intentado falsarla (refutarla) con todos los medios posibles. Por consiguiente una teoría que o es refutable por ningún caso concebible, no es científica"*. Si aplicamos estas afirmaciones a la comunidad arquitectónica, convendremos que los proyectos o propuestas que no puedan ser reinterpretados, reutilizados, reciclados, o puestos en cuestión, no serán realmente arquitectónicos. Esto puede resultar algo difícil de admitir, pero si el debate global, la publicación cruzada de propuestas, y todos los medios para generar una cierta inteligencia común, son válidos y eficaces para un mundo tan autoreferente como el de la ciencia, ¿cómo no van a serlo para una disciplina que vive y produce dentro de la realidad más dura?

De manera complementaria, me interesaría introducir el concepto de conversación que maneja Richard Rorty, como un modo de creación de conocimiento que evoluciona en el roce con los demás, y que nos se solidifica fácilmente en un sistema cerrado. Obviamente esta *conversación*¹⁷ rortyana la mantenemos tanto con nuestros contemporáneos, como con cualquier filón de conocimiento del pasado. Este es un punto que también ha aparecido en alguno de los ejemplos más interesantes que he analizado, reinterpretaciones críticas de sistemas de conocimiento del pasado, como en el reciclaje del manhattanismo de Rem Koolhaas, casi un siglo después.

Para acabar unas preguntas:

-¿Podemos entender un proyecto arquitectónico, al menos hasta cierto punto, como un conocimiento compartido a nivel disciplinar, generacional, o como queramos?

-¿Podemos entender la reproducción de una idea arquitectónica ya expresada, no como la degradación de la propuesta original, sino como una acción que sirva para mejorarla o refutarla, en el caso de que sea fallida?

-Al lugar común de que todo está ya inventado, ¿podemos enfrentar la afirmación de que no todo está copiado de todas las maneras posibles?

-¿Es posible crear un nuevo sistema en que el que los avances y los fracasos son compartidos? ¿Es este sistema el más eficaz?

¹⁶ Popper, K.R. Conjeturas y Refutaciones.

¹⁷ Rorty, R. Contingencia, Ironía y Solidaridad. Paidós. 1996

BIBLIOGRAFÍA

-Azúa, Félix. La necesidad y el deseo. Revista Sileno. Nº 14-15 No-ciudad Diciembre 2003

-Banham, Reyner. Visions of Ron Herron. Architectural Monographs 38. Academy editions

-Baudrillard, Jean. La simulación en el arte. Incl. en La ilusión y las desilusiones estéticas (Caracas, 1998)

-Baudrillard, Jean . Simulacra and Simulations., Selected Writings, ed. Mark Poster (Stanford; Stanford University Press, 1988)-184

-Benjamín, Walter. La obra de arte en la época de la reproducibilidad técnica (1936)

-Castells, Manuel. La Era de la Información, Alianza, Madrid, 1997

-Revista BASA (Colegio de Arquitectos de Canarias) nº 29, 2006)

-Fabrizio, Leo. Bunkers. Switzerland 1999-2004

-Huxtable, Ada Louis. Metropolis Magazine, issue Jan 1988

-Harbison, Robert. The built, The unbuilt and the unbildable, Londres: Thames and – Hudson, 1991, p. 38

-Koolhaas, Rem. Delirious New York. Ed. Gustavo Gili 1999

-KoolHaas, Rem. S,M,L,XL 010 Publishers 1995

-Mori, Masahiro (1970). Bukimi no tani the uncanny valley. Energy, 7, 33–35.