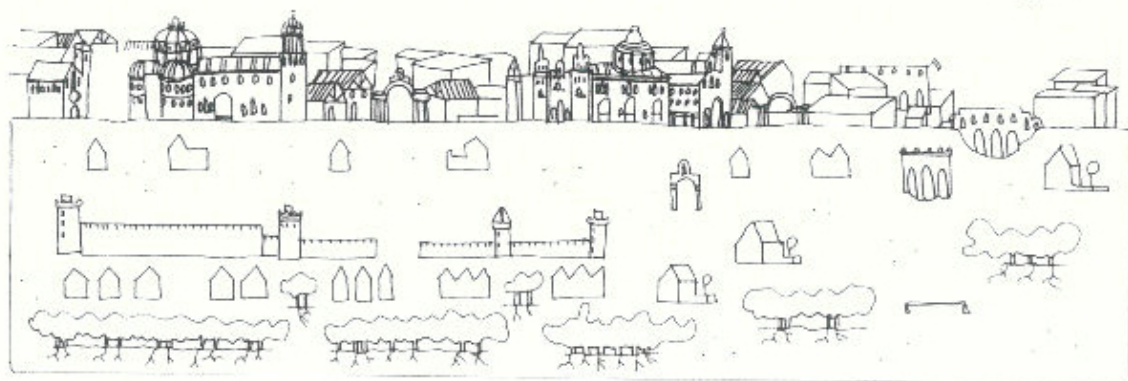
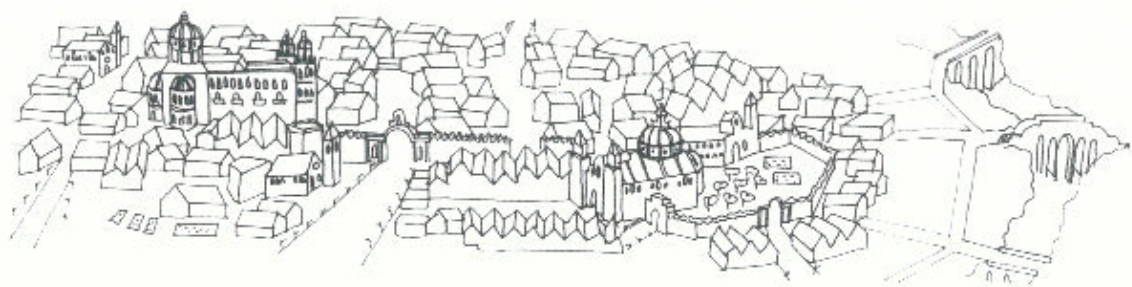


# FUNDAMENTOS

## Arquitectura, Paisaje, Patrimonio



El presente libro es una recopilación de textos de las conferencias impartidas en el Workshop Internacional Fundamentos de Arquitectura, Paisaje, Patrimonio celebrado en la Escuela de Arquitectura de Málaga y en la Bienal de Arquitectura de Venecia entre el 2 de octubre al 23 de noviembre de 2014.

Coincidiendo con el desarrollo de la Bienal de Arquitectura en Venecia nos parecía interesante poder desarrollar un convenio entre Málaga y Venecia donde enmarcar un workshop que iniciara el debate entre nuestros estudiantes en Málaga sobre la temática planteada por el arquitecto Rem Koolhaas para la 14 edición de la Exposición Internacional de Arquitectura titulada "Fundamentos". Una bienal dirigida por Rem Koolhaas, organizada por la Bienal de Venecia y presidida por Paolo Baratta. Así el evento se organizó dentro del programa de la Biennale Sessions, que nos permitía enmarcarlo como un evento mas de la Bienal y a la vez tener la autonomía para poder trabajar en Málaga y Venecia simultáneamente. La gran parte de las conferencias impartidas y las que recogemos en este texto tuvieron lugar en la sede de la Escuela de Arquitectura de Málaga, otras fueron acogidas en el seno de la Bienal de Venecia, desarrolladas en el magnifico emplazamiento de las naves del Arsenal.

El workshop se planteaba como un ejercicio de reflexión crítica histórica sobre cuestiones de arquitectura, de paisaje y de patrimonio en la concepción de la arquitectura contemporánea, investigando el estado actual de la arquitectura a raíz de indagar en la historia para imaginar presentes desarrollando el concepto de "absorción de modernidad" propuesta por Koolhaas para la Bienal. Siendo un espacio idóneo para el debate el emplazamiento de la Bienal, convirtiéndose en escenario de aprendizaje para el desarrollo y la motivación del alumno que asistió al workshop.

**FUNDAMENTOS DE  
ARQUITECTURA, PAISAJE, PATRIMONIO**  
Bienal de Venecia, Escuela Arquitectura de Málaga

FUNDAMENTOS DE ARQUITECTURA, PAISAJE, PATRIMONIO  
Biennale de Venecia, Escuela de Arquitectura de Málaga  
Colección Conferencias (CSS)\_06

**Edición:**  
Recolectores Urbanos Editorial  
Plaza Ruiz Vela 20316 Málaga

**Directores número 006:**  
Antonio Álvarez G.  
Fernando Pérez del Puigar Mancaba  
Luisen Ventura Blanch

**Colaboradoras:**  
Nerea Sales Mellin

**Portada:**  
Recolectores Urbanos

**Imagen de portada:**  
Diseño realizado por Jesús Colmenero H. para el Workshop Fundamentos de Arquitectura, Paisaje, Patrimonio

**Diseño colección:**  
Recolectores Urbanos

**Impresión:**  
Ofxma

Indicador de derechos reservados.  
Esta publicación no puede ser reproducida ni en parte, ni íntegramente, ni por ningún medio por un sistema de información de ningún formato en ningún medio, sea mecánico, fotográfico, electrónico, por fotocopia o cualquier otro.

(C) de esta edición: Recolectores Urbanos, 2016  
(C) de los textos: sus autores, 2016  
(C) de los proyectos: sus autores  
(C) de las imágenes: sus autores

Se ha hecho todo lo posible para identificar los propietarios de los derechos de autor de los textos y las imágenes. Cualquier error u omisión accidental, o que sea difícil de averiguar, será corregido en ediciones posteriores.

ISBN 978-84-941662-0-1

Derecho legal: M4-065-2016

**MÁLAGA SEPTIEMBRE 2016**

## ÍNDICE

- 9 **Introducción**  
Ferran Ventura Blanch
- 15 **Teorías relativas**  
Ángel Martínez García-Dosado
- 25 **Obsolescencia urbana y paisaje neoliberal**  
Francisco González de Conales
- 37 **El cuarto paisaje de la cultura. ¿Un nuevo renacimiento?**  
Javier Banea Purkiss
- 49 **La materia continua**  
Juan José López de la Cruz
- 59 **arquitecturas sin Arquitectura.**  
**Una breve introducción a la arquitectura sin construcción**  
Rubén Alonso Mallón
- 69 **Emergencia de la ciudad digital, recuerdos y valoración de  
30 años de digitalización**  
José Pérez de Lama
- 87 **Townscapes/Townscopes: del Paisaje Monumental al Hodológico**  
Carlos Topio Martín / Manoel Rodrigues Alves
- 107 **Cartografías del vacío: arquitectura y memoria**  
Alfredo Rubio Díaz
- 121 **Fotografiar es pensar**  
Jesús Coronado Fernández
- 131 **Cotacero**  
Jorge Yaregui Tajador
- 137 **Arquitectura de la ocupación. El papel político de la arquitectura y  
la planificación urbana en la ocupación del territorio**  
Samira Oudini
- 143 **Arcología: Sinergia entre arquitectura y ecología**  
Pietro Visconti
- 153 **Concepción arquitectónica y ordenamiento urbano en Al-Andalus**  
Ahmed Tahiri
- 163 **La desintermediación de la arquitectura**  
Pierluigi Savodeo
- 173 **La naturaleza del paisaje**  
Santiago Quesada García
- 185 **Elementos. Workshop Fundamentos de Arquitectura, Paisaje, Patrimonio**

## AGRADECIMIENTOS

Organizar cualquier evento y montar el conjunto de reflexiones para que queden documentadas en un texto como éste, implica de un gran esfuerzo y de la aportación de todo un conjunto de personas y entidades que lo apoyan y lo hacen visible. Así la celebración de un workshop sobre Fundamentos de Arquitectura, Paisaje, Patrimonio entre octubre y noviembre de 2014, ha sido posible gracias al apoyo del Vicerrectorado de Investigación y Transferencia de la Universidad de Málaga, del Campus Tecnológico Andalucía Tech y de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Málaga.

De igual forma manifestar nuestro agradecimiento a todos los conferenciantes que han formado parte del workshop, que han cedido sus textos para esta publicación y que sobradamente han cumplido con las expectativas que sobre ellos se había depositado.

Y sobre todo, nos gustaría destacar a los participantes por asistir, tanto al evento como al viaje que se organizó, y permitirnos disfrutar con su presencia durante los dos meses de duración del evento y los cinco días de visita a las instalaciones de la bienal de Venecia durante las fechas de su clausura.

Dentro de todo el grupo de asistentes, destacar a todos aquellos alumnos que participaron de forma activa para organizar el workshop, y que estuvieron encargados de organizar los eventos, documentar las conferencias gráfica y audiovisualmente, gestionar las redes sociales y montar toda la edición gráfica del evento. El equipo lo formaron los estudiantes de tercer curso de la Escuela de Arquitectura de Málaga: Virginia Baena, Blanca Bosch, Ana Cervantes, Nabil Mohamed, Violeta Sancho, Nerea Salas.

Antonio Álvarez, Fernando Pérez del Pulgar, Ferran Ventura



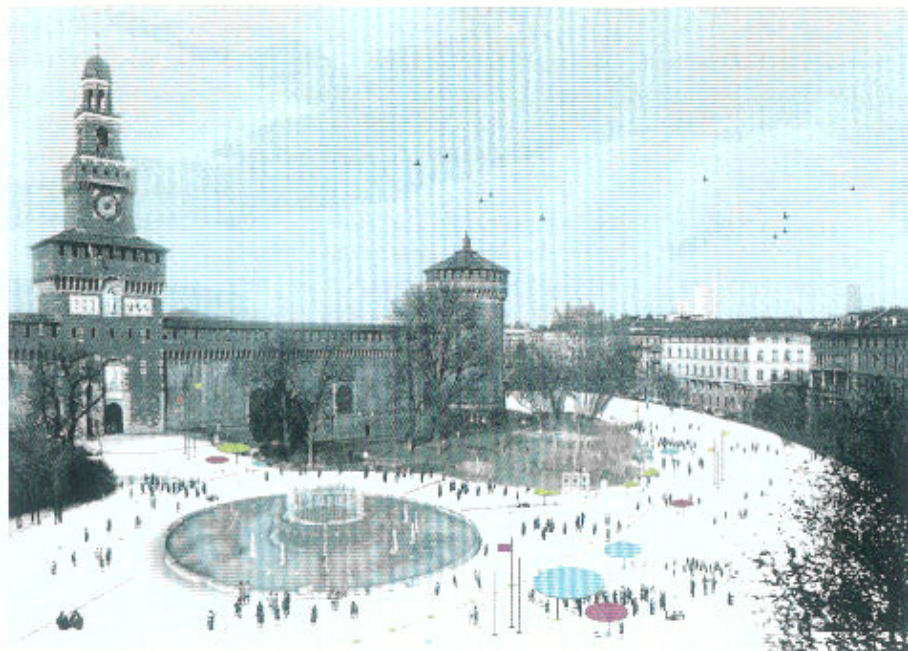
Imagen del taller en Tese dei Soppalchi del Arsenale. Biennial de Venecia 2014. Foto: Ferran Ventura.

Después de que el Ayuntamiento de Milán tomara la decisión de peatonalizar la zona histórica de Foro Bonaparte, frente al Castello Sforzesco, en el mes de julio de 2014 la Administración de la ciudad junto con la Triennale di Milano llevó a cabo una consulta entre varios estudios de arquitectura seleccionados para la ocasión. Este largo recorrido participativo concluyó con la elección del proyecto del grupo de proyectistas *Guidarini & Salvadeo + Snark*.

El proyecto propone un amplio uso público y peatonal del espacio donde el castillo quedaría completamente integrado en un vasto parque urbano. Una nueva red energética/hídrica permite la incorporación de mobiliario público para la plaza (diferentes tipos de asientos de alquiler o de libre uso dentro del espacio / estructuras de protección para el sol y la lluvia / sistemas de calefacción / sistemas de nebulización / puntos WIFI / plataformas tecnológicas / carteles indicadores, estructuras para actividades teatrales, deportivas y mucho más).

En la elaboración del proyecto han colaborado, con sus ideas y sus acciones, expertos y no expertos, residentes y ciudadanos milaneses. El resultado es un proceso WIKI: online y en las redes sociales, así como también mediante acciones concretas: desde talleres abiertos a los ciudadanos hasta demostraciones realizadas en la zona del proyecto.

Más de 600.000 personas han participado en poco más de tres meses de trabajo.





# LA DESINTERMEDIACIÓN DE LA ARQUITECTURA

Pierluigi Salvadeo

En *La vida después de Dios*, inquietante título que Douglas Coupland, canadiense de Vancouver, eligió para su novela publicada hace algunos años, se describe un mundo en el que ya no existen las certezas y donde Dios desaparece de la vida de los hombres. Junto con Dios, se desvanece toda idea de trascendencia y ya no hay ningún ideal profundo que pueda guiar el comportamiento de los hombres. En el libro, los días de los protagonistas transcurren tal y como lo impone el tiempo cósmico, sin ningún evento especialmente relevante. Es más, serán los pequeños acontecimientos cotidianos lo que marcará el paso del tiempo. Inmersos en un universo indiferente se vive, se trabaja, se conoce a gente, se ama, se muere y se lucha sin otro objetivo que el de alcanzar metas provisionales y parciales. Los protagonistas recorren su propia soledad, se encuentran con personas y evocan pasados lejanos. Es el retrato de una generación que se esfuerza por vivir sin mitos ni guías: «era una forma de vivir fascinante, pero carente de política y de religión. La vida de los hijos de los pioneros, una vida después de Dios, una vida de salvación en el reino de los mortales, en el confín del cielo. Acaso sea esto lo mejor a lo que se puede aspirar: una vida de paz, la confusión entre el sueño y la realidad».<sup>1</sup>

Los protagonistas de la novela se revisten de una especie de nueva inocencia, donde cualquier cosa tiene sentido si se la considera dentro de un panorama de experiencias más amplio, sin tender por ello a un objetivo final o trascendente. Cada acción vale por lo que es, sin prejuicios, colocando así al hombre en una nueva situación de virginidad. Se trata de la recuperación de una inocencia absoluta y de una pureza que se podría definir como laica, no tanto por la ausencia de Dios, sino más bien por la actitud incluyente de una generación no selectiva que encuentra respuestas a las preguntas existenciales que se va planteando, aunque éstas sean parciales, tanto en las cosas como en la naturaleza, en los animales y en el hombre, en la ficción como en la vida real, en los medios electrónicos y en el espacio virtual al igual que en el espacio tangible. No se trata de provocar confusión o de perder el sentido moral, sino de superar moralismos hipócritas y falsos pudores.

1 | Coupland, Douglas *La vida después de Dios*. Ediciones B, 1997

A mi juicio, esto es lo que destaca del libro de Coupland, y nosotros, los que trabajamos en la arquitectura, estamos en cierta forma involucrados en ello.

Para nosotros, arquitectos, se acabó el final feliz del que hablaba el Movimiento Moderno a principios del siglo pasado. Se acabaron los antiguos esquemas éticos en los que se basaba la modernidad clásica y que utilizaba herramientas críticas que hoy por hoy son obsoletas. Se acabó ese escenario unitario profetizado por Le Corbusier según el cual algunas reglas aplicadas a la arquitectura mejorarían las condiciones de vida de los hombres y darían a nuestras ciudades un aspecto más agradable. La planta baja sobre pilotes, la terraza-jardín, la planta libre, la ventana alargada y la fachada libre constituyen los elementos para el edificio ideal, salubre, perfectamente organizado e integrado en el territorio. Los pilotes implican la liberación del suelo, la terraza-jardín es suelo ocupado por el edificio en la cubierta, la planta libre permite una buena distribución, la fachada libre y la ventana alargada conceden a la planta la máxima libertad. Así, la Unidad de Habitación será el resultado evidente de este sistema de definiciones articulado, y la ciudad, la última y más noble de sus metas. Es un ideal de calidad que basa su demostración lógica en un principio de verdad y transparencia de los procesos de ideación de la arquitectura, una construcción orgánica de conceptos que van de la arquitectura (incluidos los objetos que ésta contiene) a la ciudad, y si cabe la posibilidad, a todo el territorio.

Quizás sea justamente esta secuencia clásica lo que se ha destruido, o sea la distinción "pacata" entre urbanismo, arquitectura, diseño industrial, etc.

Por lo tanto, el problema ya no radica en el paso de una escala de intervención a otra, es decir, de la ciudad a la casa y al objeto, o viceversa. En última instancia, se podría tratar como dice Andrea Branzi, «de seguir proyectando objetos hasta recomponer la casa y la ciudad que está hecha de objetos. Se trata de proyectar las estructuras *soft* de la domesticidad metropolitana, los cascarones que las contienen, las superficies sensibles que dividen el espacio, los olores y los colores del ambiente y los signos territoriales. Se trata de identificar nuevas relaciones de significado, de introducir nuevas sensibilidades en el proyecto, en la organización de las relaciones humanas: la nueva arquitectura no nace de una nueva "composición arquitectónica", sino de una nueva actitud cultural, cívica y artística».<sup>2</sup>

Se perfila así una nueva modernidad que no deberá describir forzosamente un escenario unitario o una metafísica fuerte tal y como nos señala el libro de Coupland, ya sea en la secuencia de los capítulos, que pueden leerse como cuentos minimalistas autosuficientes, ya sea en la sucesión independiente de los dibujos que acompañan cada párrafo.

Así pues, la hipótesis aquí formulada para la arquitectura y para la ciudad es la de una expresión multitextual, fruto de un diagnóstico multicolor que es la

[2] — La Rocca, Francesca (a cargo de), *Forme. Presenze. Gli 21 anni. Annessioni (inter)progetti di design 1954/2004*. Franco Angeli, Milano, (p. 64).

consecuencia evidente de la contemporaneidad. Una complejidad de contenidos de múltiples niveles, deformantes y performantes.

Hoy la ciudad incluye “textos” de diferente naturaleza, pertenecientes a otros mundos que nos llevan en algunos casos incluso fuera de la arquitectura. Es una realidad constituida por varios *layers* superpuestos en un único plano perspectivo, como fractales tridimensionales multicolores. Ésta es la ciudad contemporánea: un inmenso plancton de estilos y de formas diferentes, de usos, lugares, ambientes, enclaves, tecnologías, servicios, informaciones, lenguajes, imágenes, escenas, de ideación espacial, de logos y de anuncios. Una totalidad habitada, un mundo de una libertad exaltante y al mismo tiempo devastadora. Paradójicamente, en este panorama de diversidad todo se asemeja, todo es intercambiable y todo es susceptible de ser atravesado como en un sistema habitado continuo. Ello da como resultado una sinfonía atonal, una *serendipity* cuyo final se reserva descubrimientos inesperados e imprevisibles.

La metrópolis deja de ser descrita como simple espacio arquitectónico para convertirse en una estructura de uso compleja, donde las funciones habitacionales, las productivas, las de los servicios y las de las diferentes formas de paisajes se distribuyen libremente en un plano uniforme y continuo.

El límite figurativo de la forma arquitectónica resulta superado y se adhiere a una estructura neutra capaz de transformarse libremente.

En 1956, Constant Nieuwenhuys, comúnmente llamado Constant, inventa junto con Pinot Gallizio la *New Babylon*, metrópolis habitada por una especie de sociedad nómada entendida como un organismo unitario con una forma ingobernable y en permanente evolución a causa de las fuerzas generativas e imprevisibles de lo que él mismo definía como *creatividad de masas*. Su apellido suena como una profecía: en holandés significa *nueva casa*, y precisamente la *New Babylon* siempre ha representado una nueva manera de habitar el territorio planetario. De hecho, *New Babylon* se planteó la posibilidad de imaginar una ciudad que permitía que sus habitantes vivieran en una comunidad sin las ataduras del trabajo y por lo tanto libres de desplazarse y de vivir sin ser esclavos de una ocupación fija y del sedentarismo.

Para Constant, el llamado *Homo ludens* era un prototipo social a través del cual imaginar lo que podía constituir una sociedad lúdica. Así, el *Homo ludens* no era un artista o un ser dotado de una creatividad especial, sino simplemente el habitante ideal de la ciudad situacionista. Constant relacionará la idea del *Homo ludens* con la del nomadismo planetario. Cabe recordar que para los situacionistas la única manera de aceptar el arte era pensarlo como hecho constructivo, de experimentación y de crítica en general dentro de la ciudad y de la sociedad, no como un hecho subjetivo inspirado por una mente individual. Así pues, el habitar itinerante del nomadismo se transforma en un hecho artístico y la movilidad, en una nueva forma de vida urbana: una vida nómada en un medio artificial, completamente construido.

En la New Babylon el espacio se podrá transformar libremente a través de una auténtica creatividad colectiva y cada nueva transformación del medio construido se superpondrá a las anteriores. De ahí lo que Constant define como *Urbanismo unitario*, resultado y medio para la constitución de *Situaciones*.

Así, el oficio del arquitecto no será sino un fragmento de un complejo proceso de definición del espacio vital de las personas. Éste se convertirá en constructor de ambientes completos y cada arquitectura solo formará parte de una actividad más extensa e incluyente.

Extensión e inclusión son conceptos que utilizará Cedric Price en 1965, algunos años después de New Babylon, para proyectar el *Fun Palace*, un complejo edificio constituido por arquitecturas recreativas, móviles y provisionales que no casualmente nació de la colaboración con la directora de teatro Joan Littlewood. La forma del edificio no tenía ninguna importancia y su vida estaba ligada a un proceso de continua evolución determinado por los usos que se consideraban necesarios en cada momento. Sin embargo, había otros tres conceptos fundamentales para la construcción del edificio: flexibilidad, evolución y reversibilidad, realizables siempre que se introdujera el factor tiempo como elemento del proyecto al mismo nivel que el de la forma, los materiales, la tecnología o cualquier otro elemento típico de la proyectación arquitectónica. Por lo tanto, el *Fun Palace* se proponía desvincularse de cualquier programa funcional preestablecido y sus usos debían generarse de manera natural, por gemación, mediante procesos abiertos y en continua evolución. El tema de la fisiónomía arquitectónica era pues fútil, ya que el edificio no tenía una forma definitiva.

La idea de un territorio complejo, donde la arquitectura se vuelve una realidad accesoria y no totalizadora, e incluso desmaterializada y fluida, atravesará todo el movimiento Radical de los años sesenta, desde el *Monumento Continuo* de Superstudio hasta la *Non Stop City* de Archizoom, pasando por la *Walking City* de Archigram y las *cúpulas geodésicas* de Buckminster Fuller, entendidas como espacios de crecimiento infinito de tetraedros regulares, o los *parques museo* de Grimshaw, pensados como vastos sistemas regenerativos de carácter paisajístico.

Superstudio plantea una arquitectura absoluta y extradisciplinaria, que se libera de las restricciones que el uso común de la arquitectura podría imponer. Un deseo de liberación que empieza por negar la disciplina como tal, para sumarse a un proyecto más completo y abierto: recurrir a la ironía, a la provocación, a lo paradójico, a la narración como condición de la arquitectura. La naturaleza artificializada y la arquitectura sin arquitectos son los temas que llevan a Superstudio a idear el llamado *Monumento Continuo*, un lugar habitado por hippies nómadas y concebido como un enorme territorio incluyente. Se pensará el espacio a través de una nueva arquitectura cósmica y pura, capaz de incluir en sus procesos de formación tanto la natural espontaneidad humana como sus expresiones más tecnológicas y elaboradas, sin prejuicios y sin excluir categorías.

Algo similar ocurre con la *Non Stop City* de Archizoom, donde se planteará la visión de una especie de paisaje infinito e incluyente, sin una forma determinada o reconocible. Un sistema urbano repetitivo y horizontal, sin monumentos, dentro del cual desaparecen todo tipo de diferencias, desde la arquitectura hasta la naturaleza. La idea de un capitalismo globalizado será lo que le da forma, expresada en una ciudad que se identifica con una *Civilización Mercadotécnica* generalizada, cuyos protagonistas son los productos industriales, sin prejuicios ni distinciones de ningún tipo ni de categorías morales.

Se trata por lo tanto de una arquitectura no figurativa que no tiene una forma reconocible y que es capaz de superar sus propios límites sin distinción de funciones o de lugares. Una suerte de interior continuo sin ningún verdadero interior y sin ningún exterior. Como un gran "centro comercial" donde conviven indistintamente los productos y el hombre, el artificio y la naturaleza, lo privado y lo público. Una especie de jungla urbana como la que plantea Pierre Restany quien, tras haber atravesado la selva amazónica con un encargo del gobierno brasileño, escribe el *Manifiesto del Río Negro* en el que establece una analogía entre la vida de los indios y la del hombre contemporáneo. Para Restany, la metrópolis y la selva son diferentes e iguales al mismo tiempo: una extensión de cemento en el primer caso y una extensión de vegetación en el segundo. En ambos casos se trata de lugares inmersivos y caóticos donde cada cosa confluye en la constitución de un proyecto planetario más general. Se trata pues de una búsqueda de la raíz profunda de las cosas, una especie de ambiente originario, primordial, pero al mismo tiempo libre de preconcepciones, donde se originó la historia de la humanidad y adonde el hombre podría volver a sumergirse: «Vivimos hoy la naturaleza en dos sentidos. El ancestral de lo 'preestablecido' planetario y el moderno de lo 'adquirido' industrial y urbano. Se puede optar por uno o por otro; lo importante es que cualquiera de estos dos sentidos de la naturaleza se vivan y se acepten en la totalidad de su estructura ontológica, en miras a una universalización de la conciencia perceptiva...»<sup>3</sup>

La naturaleza artificial, invasiva y expansiva de la *Non Stop City* se expresa con una forma animal en la *Walking City* proyectada en 1964 por Ron Herron de Archigram. Constituida por edificios robot inteligentes, reinterpreta la *máquina para habitar* de Le Corbusier, a medio camino entre la forma de un insecto y un enorme coche tecnológico. Cada unidad móvil es independiente y vive como un parásito nómada que ocupa el espacio siempre y cuando haya recursos a disposición. La ciudad móvil de Archigram está integrada por una serie de productos de consumo intercambiables entre sí, que pueden elegirse entre una amplia gama, perecederos, combinados libremente, a fin de provocar la desaparición de las barreras y fronteras entre las diferentes partes de la ciudad y del territorio.

Como un caos permanente, caracterizado por razonamientos complejos, contradictorios y discontinuos atraviesa las ideas descritas, pero será gracias a muchas de estas

[ 3 ] Restany, Pierre. *Año Negro*. *Giornali* 3 agosto 1978. In: De Duni - Domizio, Llorenza, 2003. Pierre Restany. *Teoría del sistema*. Silvana Editore, Milán, (p. 286).

interpretaciones libres de la ciudad y de la vida de sus habitantes como se llegará a las premisas teóricas de la llamada *Ciudad genérica* de Rem Koolhaas. En ésta los edificios se desarrollan y perecen de manera imprevisible, gobernados por fuerzas diferentes a las clásicas del urbanismo y la arquitectura, donde las redes de comunicación se saturan, surgiendo y desapareciendo improvisamente, donde conviven pluralidades absolutas sin ninguna planificación real, donde «la superficie de la ciudad explota, la economía se acelera, se frena, estalla, colapsa», donde «en esta apoteosis de la opción múltiple no será posible nunca más volver a reconstruir causa y efecto».<sup>4</sup>

Será precisamente esta superposición lo que nos permitirá vivir en un presente continuo, donde todo se acumula sin una finalidad aparente. Una suerte de anulación de los valores que nos sitúa en una condición de experimentación continua, caída y a la vez refundación de una condición *primitiva* que ya en su momento imaginó Pierre Restany.

Esta generación nuestra no pretende modificar el mundo, sino más bien adaptarse mejor a él, lo cual, volviendo a la generación *después de Dios* de Coupland no significa inmoralidad, sino más bien una búsqueda de una moralidad más amplia, la del caso por caso, la de la experimentación, la de la inclusión y del descubrimiento de relaciones de significado nuevas y diferentes.

Y es así como llegamos hoy a *Foundamentals*, la última edición de la Bienal de Arquitectura de Venecia, que abordará precisamente esta nueva forma de inclusión laica. Los elementos clásicos de la arquitectura, «suelo, muro, techo, tejado, puerta, ventana, fachada, balcón, pasillo, chimenea, aseo, escalera mecánica, ascensor, rampa...» serán radiografiados a escala detallada, observando cómo su naturaleza, que permaneció inmutable durante miles de años, puede ser reelaborada hoy a la luz de una nueva actitud incluyente: «Solo analizando los elementos arquitectónicos con un microscopio se pueden reconocer preferencias culturales, simbolismos olvidados, desarrollos tecnológicos, mutaciones generadas por la intensificación de los intercambios globales, adaptaciones climáticas, cálculos políticos, requisitos normativos, nuevos regímenes digitales y en algún lugar, las ideas del arquitecto que constituyen la práctica de la arquitectura contemporánea...» ... «Durante milenios los elementos permanecieron mudos, ahora recogen información. Los suelos ponen de manifiesto posibles enfermedades en el tránsito y la temperatura y están en condiciones de alertar al hospital; la chimenea se sustituyó por termostatos comunicantes capaces de revelar los movimientos de toda una vida; los baños registran el estado de salud y diagnostican las enfermedades a cada gota; los elementos mismos están desarrollando cierto grado de conciencia digital —continuamente monitoreados, en constante comunicación unos con otros, anticipándose a cada necesidad. Solo estamos empezando a descubrir lo que todo esto implicará para la arquitectura...»<sup>5</sup>

[4] Koolhaas, Rem. *La ciudad genérica*. *«It's like a giant's megastyle»*. LA CIUDAD GENÉRICA. Rem Koolhaas, n.º.

[5] Extensión del texto del coloquio en el marco de la exposición «Elementos de Arquitectura», dentro de la 12.ª Bienal Internacional de Arquitectura de Venecia (edición 2014). Fundación La Caixa, catálogo.

Parecería que los elementos típicos de la arquitectura ya no necesitaran la *intermediación* de la arquitectura que originariamente los generó.

Un nuevo escenario de imágenes, sensorialidades, comunicación, información, posibilidad de acceso a servicios materiales e inmateriales, de aprovechamiento de las cualidades microclimáticas, de uso de las redes, de microclimas, de cualidades sonoras, olfativas y sensoriales en general, de mercadotecnias, de realidades de experiencias y, en términos más generales, de acciones humanas determinan hoy la calidad de los ambientes en los que vivimos. Por consiguiente, la arquitectura ya no es una categoría capaz de sintetizar todo el sentido del espacio, sino que representa solo una parte de un sistema de relaciones más complejo, entre sujetos de naturaleza diferente, artificiales y naturales, animados e inanimados, reales y virtuales.

Por tanto, es preciso pensar en una redistribución de papeles dentro de la cadena de trabajo que va desde la proyectación hasta la realización, pensar en la relación entre los actores y en el proceso que éstos definen más que en el artífice individual del proyecto o en los elementos de la construcción.

Es un proceso de *desintermediación* del papel del proyectista, ya no entendido como inteligencia que proyecta el mundo, demiurgo y mediador entre el universo de las ideas y la materia, sino más bien como parte de un proceso complejo de diálogo entre prácticas concretas y pensamiento.<sup>7</sup>

Hoy, una nueva *cultura del hacer* experimenta continuamente diferentes modalidades de proyectación, de producción y en última instancia de comunicación y de distribución. Es lo que plantea Richard Sennett cuando describe un nuevo tipo de *artesano* que se diferencia de quien sabe hacer solo una cosa, o sea de quien posee la técnica, precisamente por ser capaz de coordinarse con un contexto organizativo más amplio, hecho de intercambios de conocimientos y de continuos ajustes y correcciones.<sup>8</sup> *Las manos para pensar* es el título de la famosa clase magistral que dictó en Bolonia en 2009, en la que defiende la recuperación de lo artesanal como espacio de relación y de diálogo entre competencias diversas.<sup>9</sup>

Debemos dejar atrás la antigua separación entre creatividad y producción considerando una nueva cultura de relación, y en este contexto diferente la web parece tener una capacidad especial para generar procesos de *desintermediación*.

[7] [www.areasde.com/facultad/innovacion/strategia/process\\_innovativogestionali\\_servizi/marketing\\_e\\_sviluppo\\_commerciali\\_digitali/](http://www.areasde.com/facultad/innovacion/strategia/process_innovativogestionali_servizi/marketing_e_sviluppo_commerciali_digitali/).

[8] Sennett, Richard. El artesano. Editor el Ágora. Barcelona 2008.

[9] Se trata de una clase magistral que Richard Sennett dictó en Bolonia en 2009 con ocasión de la inauguración del año académico 2009-2010, organizada por el Assessorato regionale, scuola, formazione, università e ricerca.

«Hacer es conectar» dice David Gauntlett<sup>9</sup> y las nuevas tecnologías nos ayudan a experimentar y al mismo tiempo a socializar. «Vivir una vida creativa puede involucrar a todas las áreas de nuestra vida familiar, desde los hobbies hasta la manera en la que entramos en la comunidad, pasando por las maneras en que celebramos nuestro tiempo juntos y aquellos en los que nos celebramos mutuamente», y también, «cualquier 'proyecto' creativo con sentido propio es algo bueno... Las iniciativas que ponen a la gente en contacto en el mundo real pueden ser sumamente útiles a la hora de promover la felicidad y el bienestar...»<sup>10</sup>.

Es justamente esta condición de intercambio y de inclusión total en el diálogo y en el uso sinérgico de las capacidades lo que nos permite poner en práctica procesos de proyectación complejos y participativos, modificando la relación entre producción y cultura a través de una nueva manera de hacer las cosas y de una sensibilidad diferente en la elaboración del proyecto.

---

[9] - Gauntlett, David. *La sociedad del Maker: la importancia del faldero en el Web 2.0*, Herbol, Valencia, 2013.

[10] - *Ibidem*, pp. 96 y 103.



**Recolectores Urbanos** es un equipo de trabajo transdisciplinar que trabaja sobre estrategias para la implantación de nuevos modelos de recolección, gestión y visualización de la información llevándola desde los entornos de pensamiento y discusión, a la ciudadanía.

Recolectores Urbanos Editorial se centra en la publicación de investigaciones inéditas y su divulgación innovadora, combinando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y comunicación, con la solidez del trabajo editorial más tradicional. Los textos publicados en Recolectores Urbanos Editorial se concentran en seis colecciones que transitan, desde el texto al diálogo con la investigación e innovación como motor de escritura.

colección textos **[TXT]**

colección tesis **[TSS]**

colección máster **[TFM]**

colección diálogos **[DLG]**

colección conferencias **[CSS]**

colección maestros **[MST]**

Mediante la implantación de la Identidad Digital en cada publicación se crean espacios de conocimiento alrededor de las investigaciones de nuestros autores, estableciendo conexiones entre el lector, el autor y la editorial.

[www.recolectoresurbanos.com](http://www.recolectoresurbanos.com)

[t.@recolectores](mailto:t.@recolectores)

RUBÉN ALONSO MALLÉN  
JAVIER BONED PURKISS  
FRANCISCO GONZÁLEZ DE CANALES  
JESÚS GRANADA FERNÁNDEZ  
JUAN JOSÉ LÓPEZ DE LA CRUZ  
ÁNGEL MARTÍNEZ GARCÍA-POSADA  
SAMIRA OUDIHI  
JOSÉ PÉREZ DE LAMA  
SANTIAGO QUESADA GARCÍA  
ALFREDO RUBIO DÍAZ  
PIERLUIGI SALVADEO  
AHMED TAHIRI  
CARLOS TAPIA MARTÍN  
FERRAN VENTURA BLANCH  
PIETRO VISCOMI  
JORGE YEREGUI TEJEDOR

