Paper

Un nuevo fin: la ficción de la ficción arquitectónica

Albarracín, Santiago

santiagoalbarracin@gmail.com

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Ficciones Futuras. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Palabras clave

Ficción, Historia, Representación, Razón, Arquitectura.

Resumen

Cuestionar que es real no es algo novedoso, más bien Platón con su mito de la caverna ya se lo planteaba, pero el advenimiento de las redes sociales, la IA y las aplicaciones de edición digital han creado un estado de incertidumbre constante. A las preguntas de ¿qué es lo real? y ¿cuál es la copia? Se le deberían agregar ¿quién es el verdadero autor? ¿Es humano o no–humano? ¿Cómo esto afecta a la arquitectura es lo que se pretende desvelar.

La historia de la arquitectura se puede entender como una ficción en la cual las rupturas con su pasado, son más bien un eslabón del “epistema” de lo clásico. Desde el siglo XV se ha pretendido ser parte del paradigma de lo clásico, los cambios pretendían ser una nueva versión, deviniendo en una ficción, donde no se reconocía que todo era parte de una continua evolución y un mismo proceso.

Estos cambios, que negaban la historia, son parte de lo que a partir del siglo XIX se lo conoció como

Zeitgeist, el espíritu de la época. El movimiento moderno es uno de los más claros ejemplos. Esta atemporalidad planteada desde la historia nos lleva a cuestionar sobre cómo determinar la veracidad de su "espíritu". Pareciera que la historia deja de ser una fuente objetiva de verdad, los orígenes y los fines se diluyen, todo se convierte en una ficción.

Hoy en día esa ficción es llevada al extremo, ya que las nuevas tecnologías tienen la capacidad de crear nuevos personajes que no existen o brindar una realidad paralela y falsear a sus autores. En este contexto de posverdad estamos expuestos ante la ficción de la ficción, y la arquitectura no está exenta, sino más bien es su mejor escenario.

Las ficciones de la arquitectura

Se puede considerar a la arquitectura como una de las más antiguas profesiones, que viene acompañando a la humanidad hace siglos, desde que el humano empezó a buscar resguardo dentro su propio entorno para estar a salvo. No se pretende ahondar tanto en estos inicios, sino todo lo contrario, en su presente, en su futuro, en su fin, desvelar esos procesos de desterritorialización y reterritorialización que operan constantemente.

Son los griegos quizás los primeros referentes para tener en cuenta a la hora de desarrollar las ficciones de la arquitectura, son ellos precisamente porque creían y se inspiraban en la naturaleza, pero una naturaleza distorsionada. Esto quiere decir que los griegos recibían un reflejo deformado, la naturaleza real estaba más allá de lo que se percibía. Esta misma situación relata el mito de la caverna de Platón, el cual se basa en que nuestro mundo material es solamente un conjunto de sombras proyectadas sobre el fondo de la caverna, ya que la verdadera realidad está afuera de nosotros.

Tomando esto como punto de partida para la arquitectura, una disciplina que se plantea reconstruir esa naturaleza imperfecta considerando como base la naturaleza ideal, ese origen perdido, que está más allá, que no es más ni menos que el arché. Esta representación de naturaleza idéntica, lo más perfecta posible, se la realiza a través de la mimesis.

Hasta tal punto los griegos han llegado a buscar esa perfección que sus columnas dóricas sufren pequeñas deformaciones para engañar al ojo y verse de otra manera. La éntasis es un proceso por el cual las columnas se ensanchaban en la mitad para así corregir efectos ópticos que se provocan al contemplar los templos en su proximidad, o desde la lejanía. De esta manera, el observador percibe las columnas y las líneas verticales desvirtuadas, pues

no se ven ni rectas ni paralelas. La éntasis “corrige” favorablemente esta sensación. Esta técnica fue retomada después por Palladio[1].

La geometría era la encargada de construir ese mundo perfecto, precisamente la arquitectura no copiaba directamente la naturaleza, sino más bien se iba constituyendo en base a elementos codificados. Una de las herramientas que permitía llevar adelante es lo que se conoce como la taxis, el sistema geométrico de grillas y trazados reguladores que permitía colocar armónica y matemáticamente los sólidos en el espacio.

> “El paradigma Clásico es un paradigma más unificado que tiende a la homogeneidad de criterios, el Moderno opera como una sucesión de paradigmas solapados en donde no todos están de acuerdo entre sí, hay diferentes grupos que tienen ciertas creencias que siguen ciertos dogmas: organicistas, racionalistas, funcionalistas, se van a dividir y por lo tanto van a coexistir una importante cantidad de paradigmas al mismo tiempo. Podemos decir que el paradigma Clásico es más duradero, más sólido y el paradigma Moderno es mucho más permeable y maleable”. (Aliata, 2020)

En Brunelleschi[2], se encarna la figura del arquitecto que conocemos hoy en día, su proyecto y resolución de la cúpula de Santa María del Fiore marca un punto de inflexión y de inicio para el Clasicismo. Dos aspectos muy importantes a resaltar de este proyecto, uno es que Brunelleschi estaba a cargo de todo, y los gremios le tenían que responder, algo fundamental para llevar adelante la construcción de la cúpula. En segundo lugar, el uso de la perspectiva, un cambio radical para la época, no solo afectando la arquitectura sino también a la pintura. Gracias a este avance se fue generando una nueva posibilidad de entender el espacio, de preconcebirlo, y de representarlo.

Según Eisenman[3], el sistema de proyección de Brunelleschi tuvo un efecto más profundo que todos los cambios estilísticos que vinieron más adelante, ya que confirmó la visión como el discurso dominante en la arquitectura desde el siglo XVI hasta la actualidad. Así, a pesar de los repetidos cambios de estilo desde el Renacimiento hasta el Postmodernismo y a pesar de muchos intentos de lo contrario, el sujeto humano que ve –monocular y antropocéntrico– sigue siendo el principal término discursivo de la arquitectura. (Eisenman, 2013)

---

[1] Andrea Palladio (1508-1580) fue un arquitecto italiano del Renacimiento, Palladio mezcló elementos de la arquitectura clásica, particularmente los órdenes, para crear edificios armoniosos y llegó a tener tanto éxito que se convirtió en el arquitecto más importante en el norte de Italia. Para una mayor información sobre su obra se recomienda consultar el libro de Giorgio Vasari, Las vidas. Madrid Editorial Cátedra.

[2] Filippo Brunelleschi (1377-1446) fue un arquitecto e ingeniero pionero de la arquitectura renacentista en Italia. Su principal obra es la cúpula de la Catedral de Santa María del Fiore (el Duomo) de Florencia (1420-36), construida con la ayuda de máquinas que Brunelleschi inventó expresamente para el proyecto. Para una mayor información sobre su obra se recomienda consultar el libro de Giorgio Vasari, Las vidas. Madrid Editorial Cátedra.

[3] Peter David Eisenman (1932) es un arquitecto, escritor y profesor estadounidense. Considerado uno de los Nueva York Five, Eisenman es conocido por sus diseños modernistas y deconstructivos, así como por ser autor de varios libros de arquitectura.

Tanto Brunelleschi, como tantos otros, organizaban viajes a Roma para relevar las ruinas y los antiguos edificios, y confrontarlos con aquellas pocas fuentes que se conocían, como los libros de Vitruvio. De este profundo estudio, no sólo se comprueban la organización modular y geométrica de los edificios, sino también que sus elementos eran parte de un lenguaje y que guardaban relación entre sus partes.

Alberti[4] va a continuar este trabajo de Brunelleschi y sumando al libro de Vitrubio[5] va a publicar De Re Aedificatoria, una compilación de diez tomos en forma de tratado para compilar todo este conocimiento para luego aplicarlo. Alberti concentra el conocimiento y registro de Vitrubio, su experiencia en la construcción de edificios, y el nuevo paradigma que implicaba el uso de la perspectiva.

A partir de este período hasta mitad del siglo XX se van a ir sucediendo tres categorías de suma relevancia en paralelo, la primera de ellas es la historia, ya sea en primera instancia como viajes de investigación y registro a Roma, luego expandiéndose a Egipto, Grecia, Oriente Medio, para estudiar y analizar los inicios y los principales autores de la arquitectura. En segunda instancia la representación, dado el auge y la implementación de nuevos medios como la perspectiva, sumado a la implementación de la geometría van a representar los proyectos más importantes. Y por último, en este periodo se va a dar un cambio significativo, el hombre desplaza a Dios y pasa a estar en el centro, la razón va a guiar este cambio.

Peter Eisenman va a valerse de estas tres categorías para estudiar este periodo, y ver como las mismas han llegado a estos días y lo han afectado. A la representación, la razón y la historia las ha catalogado como ficciones. “Cada una de las ficciones tenía un propósito fundamental: el de la representación, dar cuerpo a la idea de significado; el de la razón, codificar la idea de verdad; el de la historia, rescatar la idea de lo atemporal de las garras del continuo cambio”. (Eisenman, 1994)

En este recorrido que plantea el autor se pone en crisis a la arquitectura bajo esas tres categorías y cómo esos dos paradigmas que mencionaba Aliata se confrontan al incorporar lo Moderno junto a la historia, considerándolo como una continuidad a pesar de los deseos de ruptura y negación que manifiesta.

En la ficción de la representación, Eisenman se va a concentrar en la evolución del significado, ocurrido a lo largo de todo el período analizado, apoyado por

[4] León Battista Alberti (1404-1472) fue un erudito, arquitecto, matemático y defensor del humanismo renacentista. Como es sabido, Alberti escribió su tratado sobre Arquitectura, De re aedificatoria, fue el primer teórico artístico del Renacimiento, una figura emblemática por su dedicación a las más variadas disciplinas. Se mostró constantemente interesado por la búsqueda de reglas, tanto teóricas como prácticas, capaces de orientar el trabajo de los artistas. Para una mayor información sobre su obra se recomienda consultar el libro de Giorgio Vasari, Las vidas. Madrid Editorial Cátedra.

[5] Fue arquitecto de Julio César durante su juventud y al retirarse del servicio, entró en la arquitectura civil, siendo de este periodo su única obra conocida, la basílica de Fanum (Italia). Es el autor del tratado más antiguo sobre arquitectura que se conserva y el único de la Antigüedad clásica, De Architectura, en diez libros.

toda la influencia estructuralista del momento en el que escribe el artículo. De esta manera es que Eisenman explicita que los edificios transmitían un lenguaje que producía un significado, y las personas lo podían interpretar, por ejemplo una catedral gótica o románica sabían que representaba. Los edificios renacentistas eran representaciones de representaciones, volvían hacia el pasado glorioso que significaba la Roma imperial, por lo cual el mensaje del pasado se utilizaba para verificar el significado del presente. (Eisenman, 1994)

En un afán revisionista y de deseo de encontrar sus orígenes, esta unidad que ofrecía la representación junto al lenguaje se fue alejando para acercarse a la historia, generando que ese lenguaje se convierta en mensaje.

La arquitectura moderna pretendió revelarse contra todo este lenguaje que se venía representando, para así despojarse, y eliminarlo. La función es la que va a ocupar el centro, lo relevante, afirmando que la forma sigue a función. Al eliminar todo ornamento, se le dio paso al proceso de abstracción.

Este proceso al final del todo no cambió su condición de ficción, ya que seguía operando de una manera similar a la hora de darle realismo. Un claro ejemplo de esto son aquellos proyectos de Le Corbusier en donde se inspiraba en botes, en silos, autos, para diseñarlos. En definitiva, se cambió los templos romanos, por otra cosa, pero el resultado era un objeto inspirado o copiando algo, la ficción seguía adelante.

Con Venturi esta ficción de la representación adquiere una nueva dimensión, Venturi plantea dos categorías el pato –duck– y tinglado decorado –decorated shed–, siendo la primera un edificio que se supone refleja su función o que permite que su orden interno se exhiba en su exterior, y la segunda un edificio que funciona como una cartelera, donde cualquier tipo de imagen (salvo su función interna) –letras, emblemas, imágenes, elementos arquitectónicos incluso– transmite un mensaje accesible a todos.

“Cuando desaparece la distinción entre representación y realidad, cuando la realidad es tan sólo simulación, la representación pierde su fuente a priori de significación, y entonces es cuando pasa a ser tan sólo simulación”. (Eisenman, 1994) Esta última reflexión de Eisenman sobre la representación no ha perdido actualidad, y plantea futuros cuestionamientos con relación al rol de las nuevas tecnologías y la Inteligencia Artificial.

La ficción de la razón es una simulación pero en este caso se realiza a través de la ciencia, por lo cual Eisenman pone el foco en el Iluminismo como su punto más alto. Allí destaca a la figura de Durand[6], donde si bien se sigue

[6] Jean-Nicolas-Louis Durand (1760-1834) fue un autor, profesor y arquitecto francés. Fue una figura importante del Neoclasicismo. Es reconocido como uno de los teóricos más influyentes del utilitarismo en la arquitectura, especialmente tras la Revolución Francesa. Entre sus premisas fundamentales, destacan la búsqueda del beneficio público y privado, la conservación de lo existente y la promoción del bienestar del individuo, la familia y la sociedad. Su obra teórica más destacada consta de un manual de arquitectura en tres volúmenes. En él, aborda la esquematización de los métodos de diseño, estableciendo un sistema basado en elementos constructivos horizontales y verticales, delineados con formas geométricas simples.

trabajando con los órdenes, pero el tipo es lo que gana una mayor preponderancia, y se despliega todo un catálogo de posibilidades a la hora de resolver un edificio. La racionalidad se apodera de la arquitectura.

Con la llegada de la arquitectura moderna, la técnica y la función, la razón y sus procesos se empezaron a cuestionar, y este procedimiento empezó a ser autodestructivo, ya que se llegaba poner en cuestión la razón. Por lo cual ya sea por inspiración divina, o por la técnica racional el valor de la arquitectura, aquello que le da inicio, termina siendo una inspiración por afuera, demostrando que es una ficción.

La tercera ficción, la de la historia, se da cuando en el siglo XV aparece la idea de lo temporal, generada por esa imperiosa necesidad de conocer los inicios de la arquitectura y se geste la idea de pasado. “Lo clásico no podía ser representado o simulado, tan sólo podía ser. En su descarada afirmación de sí misma era no dialéctica y atemporal”. (Eisenman, 1994) La pérdida de estas dos características no hizo más que fomentar el crecimiento de la ficción.

En el siglo XIX se fueron dando procesos que explicarían los cambios históricos como consecuencia del deseo de conocer y explorar en profundidad el pasado y la historia. Este proceso comenzó a ser conocido como dialéctico. De esta manera es que aparece el *Zeitgeist*, o el espíritu de la época, un intento por querer retomar lo atemporal. Se van a ir entrelazando un conjunto de ciclos, en los cuales cada uno se va a ir despegando del otro, justificándose con este espíritu de la época.

Este reconocimiento del pasado, de reconocer su inicio y su devenir plantea varios condicionantes, sobre la rigurosidad y la certeza, quién avala a estas personas, cuales fuentes utilizan para tal fin. Los viajes más frecuentes a las ruinas de Roma sumado al auge de la arqueología y el viaje a destinos más exóticos y distantes fueron ampliando nuevos horizontes. Para no caer en una ficción las investigaciones históricas fueron escalando al nivel de un filólogo.

Manfredo Tafuri[7],es un actor relevante en este sentido de brindar precisión y rigurosidad al estudio de la historia de la arquitectura. Para darle un sentido más amplio a la idea de ficción que plantea Eisenman, hay dos conceptos elaborados por Tafuri que complementan su visión. Uno de ellos es la crítica operativa y el otro es el proyecto de crisis.

[7] Manfredo Tafuri (1935 -1994) fue un arquitecto, teórico, historiador y crítico de arquitectura italiano. Para una mayor información sobre Tafuri consultar los libros Vidler, A. (2011). Historia del presente inmediato: la invención del movimiento moderno arquitectónico. Barcelona: Editorial GG, o Biraghi, M. (2013). Project of crisis. Manfredo Tafuri and contemporary architecture. Cambridge: MIT Press

Cuando Vidler[8] analiza el trabajo de un grupo de historiadores del siglo XX menciona que Tafuri separa la arquitectura de la historia, permitiéndole de esta manera plantear dos soluciones: una ejemplificada por el "eclecticismo" de Giovanni Battista Piranessi; y la otra por el antisimbolismo de Jean-Nicolas-Louis Durand. En ambos casos se rompe la unidad del objeto "clásico", bien sea a través de un rechazo del simbolismo en favor de un desesperado aferrarse a los signos de un pasado perdido, o a través de ignorar total y deliberadamente la historia en favor de una lógica combinatoria y compositiva basada en la geometría. (Vidler, 2011)

A través de un análisis semántico Tafuri va a detectar una serie de contradicciones dentro del revival histórico desde el renacimiento, sentando las bases para el antihistoricismo moderno en los primeros intentos por "validar", o ficcionar en términos eisenmanianos una nueva antigüedad. Aquí va a estar el foco en gran parte de las investigaciones de Tafuri, descubriendo que este hecho le brindaba una libertad para investigar sus crisis y sus continuidades como si fueran un momento integral y, quizás más importante, fundacional en la historia de las vanguardias.

La construcción histórica que Tafuri lleva delante de la contemporaneidad se basa en la idea de que el pasado está abierto, proporcionando al presente una forma siempre cambiante e indeterminada. En este sentido, su noción del proyecto de crisis es de gran relevancia para comprender nuestra condición arquitectónica actual.

Marco Biraghi[9] deja una reflexión muy concisa sobre el proyecto de crisis y todo lo que abarca:

> "Es a la intersección de las huellas como residuo de conflictos reales a lo que se enfrenta el proyecto de crisis; que no es un discurso sobre la crisis en general, sino más bien el análisis de realidades únicas, históricamente determinadas: la crisis del objeto arquitectónico, del sujeto-arquitecto, de la ideología, de la historia, de la crítica y del lenguaje: crisis provocadas por las técnicas que las conectan y por las transformaciones causadas por ellas". (Biraghi, 2013)

Este proyecto de crisis lo va a llevar a Tafuri a plantear a la arquitectura como un agente a favor del capitalismo, considerando que no hay futuro para la profesión, una visión muy pesimista. En las vanguardias de la década del 60 en el siglo XX va a encontrar un gran valor, en como a partir de la utopía plantean una nueva arquitectura y abordan cuestiones sociales y culturales. Aunque les va a criticar que se quedan en ese estado y no se vuelcan a hacerlas realidad.

---

[8] Anthony Vidler (1941-2023) fue un historiador y crítico de arquitectura inglés. Fue profesor en la Escuela de Arquitectura Irwin S. Chanin de The Cooper Union. Autor de numerosos textos que, entre crítica e historia, estudian principalmente la arquitectura moderna. Libros como The Architectural Uncanny —donde recupera el término que usualmente se utiliza en inglés para traducir la idea freudiana de lo Unheimlich—, o Warped Space —, Vidler se acercó a aquella perspicacia del crítico que hace estandartes intelectuales con palabras acaso olvidadas y, según el mismo Vidler, destinadas a difuminarse.

[9] Marco Biraghi (1959) es un historiador de arquitectura italiano

El otro concepto de Tafuri que viene a apoyar esta idea de la ficción dentro de la historia, es el de la crítica operativa, un concepto que lo emplea en contra de aquellos arquitectos e historiadores de la arquitectura que cuentan historias parciales o sesgadas por alguna ideología. Así es que al revestirla de una fuerte carga ideológica, no acepta los fracasos y las dispersiones que se encuentran a lo largo de la historia. Dentro de este grupo de historiadores podemos encontrar a Pevsner, Giedion, Zevi, Benévolo, junto a otros más.

“Por crítica operativa se entiende comúnmente un análisis de la arquitectura (o de las artes en general) que tenga como objetivo no una advertencia abstracta, sino la “proyección” de una precisa orientación poética, anticipada en sus estructuras y originada por análisis históricos dotados de una finalidad y deformados según un programa”. (Tafuri, 1997)

Cabría agregar su implicancia hacia el futuro ya que no se contenta con registrar los acontecimientos, sino que empuja hacia soluciones y problemas no planteados todavía.

La necesidad por parte de las vanguardias artísticas se van a ver beneficiadas gracias a esta crítica operativa, generando una manera alternativa de entender la historia, donde la conforman sólo aquellos que considera relevante el historiador o crítico de turno. Como un claro ejemplo de este proceder sólo hace falta ver las reediciones de los libros de Frampton y Giedion y la variación de los arquitectos que formaron las filas del llamado movimiento moderno. “En lugar de historia se hace ideología, lo que, además de traicionar las tareas de la Historia, encubre las posibilidades reales de transformar la realidad”. (Tafuri, 1997)

Tafuri detecta una consecuencia dentro de esta movida de los historiadores que llevan adelante la crítica operativa y es su carácter didáctico, que empleando los códigos de análisis actuales se vuelcan al estudio de la historia dejando de lado su cuestión más primigenia y natural, su condición filológica de lectura del pasado. Giedion es quizás una de las primeras personas que pretende vincular la arquitectura moderna con el pasado, con la mira hacia el futuro, dándole paso hacia un nuevo espíritu de la época. De esta manera tenemos de vuelta que el pasado se emplea para confirmar el presente.

No sólo a los historiadores va a criticar, sino que va a incluir a la fotografía de arquitectura y diseño como un agente más de la crítica operativa, en este caso sería la bautizaría como fotografía crítica. Con su poder visual y su estética cuidada devienen en poderosas herramientas con la capacidad de desvirtuar o brindar segundas lecturas que no son las correctas, o desviar miradas. El mismo procedimiento que veía con los arquitectos se repite aquí con las fotografías.

Cabe aclarar por demás que Tafuri no está en contra de la fotografía sino más que argumenta que un uso riguroso del objetivo fotográfico puede convertir en positiva aquella falta de comprensión sistemática e intencionada de la realidad filológica de la arquitectura o del conjunto urbano. (Tafuri, 1997)

El espíritu de la época

A inicios del siglo XX junto a las vanguardias la arquitectura decide dejar de lado la historia, cortar con sus lazos, no depender más de sus códigos y estilos. Este nuevo camino, más depurado, racional y con fe en el progreso técnico y material da comienzo a un nuevo ciclo dentro de la arquitectura.

En contraposición a lo eterno y universal, el Zeitgeist lo podemos considerar como contingente al presente, absoluto ni eterno. Durante este periodo fueron muchos los cambios que se daban en paralelo, una cuestión más bien asimétrica y desbalanceada con respecto a la estética y al diseño. En este contexto, nuevas voces emergían y los centros de referencia se empezaban a esparcir.

Este estado de contingencia y de no reconocimiento del pasado, o en todo caso un pasado distorsionado, como vimos con Tafuri, manifiesta esa diferencia con respecto a la arquitectura clásica y su incapacidad de expresar su propio tiempo como algo atemporal. Por lo cual el Zeitgeist deviene en una simulación ya que se vive en un estado constante de atemporalidad ilusoria, encerrado en su espíritu de la época y creyendo en su eternidad.

La escapatoria para esta situación que encontraron fue justamente reconocer su inevitabilidad, por lo cual termina siendo su gran problema. Al no creer ya en lo clásico, lo que significa negar su historia, su representación y su razón, hay un gran pérdida de valores, en las instituciones, sus actores y aquellos objetos que terminan validando la arquitectura.

En este estado ficcional, se vuelve a perder la noción de lo real y la copia, lo tergiversado. Así como vimos que la crítica operativa presentaba un carácter didáctico, la copia por parte de objetos también abre el campo para estudios y descubrir características que quizás con el original no se podrían visibilizar.

Lo que hace la autenticidad de una cosa es todo lo que resulta transmisible en su origen, desde su duración material hasta su condición de testimonio histórico. Todo esto podría subsumirse en el concepto de aura. (Benjamin, 2011) Este hecho que define Benjamin no es algo que sucede sólo en el ámbito el arte, sino que se escapa y alcanza otros ámbitos como la arquitectura, la moda y el diseño, ya que la técnica de reproducción para llevar adelante esta copia termina alejando a ese objeto del campo de la tradición. Con la reproducción masiva el objeto no sólo puede perder su aura, sino que también su sentido y significado.

Para Benjamin también la fotografía es un hecho fundamental, ya que reconoce que hay un paso de los retratos pintados hacia las fotos, dándose un culto a la memoria, para así de esta manera conservar a los seres queridos o muertos que tenían un gran peso cultural. Desde aquí el aura empieza a difuminarse, ya que a medida que la fotografía empieza a tener un uso más amplio, y se retira del retrato de personas, su uso se hace más masivo y repetitivo.

Benjamin descubre en el cine un espacio en el cual gracias a los equipos, la infraestructura, iluminación y cámaras se representa una ficción. Por lo cual, describe a esta situación como “una naturaleza de segundo grado”, que debe valerse de un complejo artificio, cuyo procedimiento es el montaje, y de esta manera la técnica, el aparato, entra profundamente en la realidad “para revelarla en estado puro”. (Benjamin, 2011)

Dentro de la arquitectura lo clásico se entendió como una idea de verdad, por lo cual la ficción es un camino para desenmascarar el error que presenta esa verdad. El movimiento moderno al dejar de lado lo clásico y todo lo que ello representa, paso a ser un gran defensor del Zeitgeist. Esa sería una arquitectura diferente, una arquitectura ajena a la representación, la razón y la historia clásica. ¿Cómo es que sería esa otra arquitectura?

Con respecto a esta relación en la arquitectura entre la disimulación y la realidad, Eisenman brinda un ejemplo muy claro al compararla con el uso de una máscara:

> El signo de pretender no ser lo que uno es; es decir, el signo que parece no tener ningún significado fuera de él mismo (el signo de un signo, o la negación de lo que está detrás de él). El nombre que le va a dar es de no–clásica, dejando bien en claro que la disimulación no es ni el inverso, ni el negativo, ni el opuesto de la simulación, una arquitectura no–clásica no es el inverso, el negativo o el opuesto de una arquitectura clásica; es simplemente distinta. (Eisenman, 1994)

Ser consciente de esta realidad, de la capacidad de ficcionar que tienen la arquitectura, y que posibilidades brinda para escapar a la misma nos deja mucho que reflexionar, de pensar no sólo en el presente, sino también en el futuro y como convivir con un sinnúmero de realidades que suceden en paralelo. Cuando Eisenman desveló este panorama dentro de la arquitectura, lo digital y todo su entorno virtual, estaban apenas emergiendo, operando por debajo de la superficie y mayormente en ambientes académicos.

Marc Foster Gage en el contexto actual plantea su versión del concepto de mutación, una mutación arquitectónica, en ausencia de verdaderas influencias evolutivas y desvinculada de su mal uso como individuación y diferenciación, requiere una intervención anticipatoria por parte del diseñador para producir una anomalía deseable lo suficientemente distinta como para ser legible como mutación y no leída simplemente como individuación. Desde este punto de vista, los programas informáticos de animación permiten fácilmente cambios de grado en componentes sucesivos, o individuación, dentro de una familia. (Foster Gage, 2013)

Un nuevo fin

Actualmente el panorama no ha cambiado, se ha complejizado mucho más. El avance de lo digital y sus facilidades para materializarlo están cambiando la

manera de llevar adelante los proyectos. Quince años atrás todavía había una clara división entre lo real y lo virtual, eran dos mundos que hasta ese momento se cruzaban muy rara vez.

Coop Himmelb(l)au[10] desde sus orígenes ha sido un estudio disruptivo y siempre a la vanguardia, en su propia estructura montaron un grupo de investigación de Inteligencia Artificial (IA) tomando como base los cincuenta años de trabajo propio, lo llamaron “DeepHimmelblau”. El mismo se encarga de entrenar a las máquinas sobre creatividad, y de esa manera capacitarlas para que tengan la capacidad de interpretar y proponer nuevos diseños teniendo como soporte toda la información del estudio. Los beneficios de esto se puede ver a la hora de aumentar los procesos de diseño y su creatividad, brindando todo una serie de propuestas que un ser humano quizás no podría brindarlas.

Como reflexión de este trabajo dejan en claro cómo fue la evolución del estudio y sus herramientas a la hora de diseñar los proyectos que iban saliendo:

> “Con la llegada de las herramientas digitales a principios de la década de 1990, el proceso de diseño, antes predominantemente analógico y basado en el boceto, evolucionó hacia un intrincado flujo de trabajo de diseño en el que las nuevas tecnologías digitales podían utilizarse según fuera necesario y apropiado. La fotogrametría, la digitalización y el escaneado empezaron a sustituir a las técnicas analógicas de medición de modelos físicos; los modelos paramétricos han permitido describir y controlar geometrías complejas; el brazo robótico amplía el abanico de posibilidades de diseño, fabricación, materialización y construcción; y las simulaciones y animaciones digitales añaden la dimensión temporal a la planificación, la representación y los modelos teóricos”. (Prix, Schmidbaur, Bolojan, Baseta, 2022)

En esta instancia sería de utilidad volver a recordar la naturaleza de segundo grado de Benjamin y como eso recae hoy en día en los dispositivos que usamos a diario, principalmente los celulares inteligentes. Todo pasa a través de ellos, se han vuelto indispensables, y ubicuos. Una persona puede estar en un lugar y en todos al mismo tiempo, puede ser una, varias, o hasta ninguna. Como ejemplo de esto último está el perfil de X @wedontexisthere que van subiendo fotos de personas hechas con IA que no existen.

El teléfono inteligente fue uno de los encargados de establecer los lazos entre lo real y lo virtual, de a pequeños pasos, primero incorporando una cámara al móvil, estando siempre al alcance de cualquier persona. La evolución de la tecnología de estas unidades y de las comunicaciones permitió grabar videos y enviarlos a través de un solo dispositivo, ya no hacía falta descargarlos a una computadora para subirlos a internet. Como segunda instancia vinieron las transmisiones en vivo, los “streamings”, permitiendo subir contenido a toda

[10] Coop Himmelb(l)au es un estudio de arquitectura, urbanismo, diseño y arte fundado en 1968 por Wolf D. Prix, Helmut Swiczinsky y Michael Holzer en Viena (Austria). Himmelblau no es un color, sino una idea, la de crear una arquitectura con fantasía, tan boyante y variable como las nubes.

hora, frente una sociedad que demanda cada vez más. Este apetito voraz ha impactado en la calidad de lo que se produce, sumado al poco tiempo para su procesado, racionalización y estudio.

Las redes sociales a través de sus apps son hoy en día las grandes difusoras de ficciones. Todo está mediado a través de un filtro, una lectura parcial o ideológica, muestran mundos de ensueños, de perfección y alegría, mundos paralelos conviviendo en el mismo lugar. También al mismo tiempo es el espacio para desenmascarar aquellas realidades que se ocultan a la sociedad, o de la recopilación de estos archivos y datos digitales que se los emplean para resolver casos o clarificar situaciones que podrían llegar a pasar desapercibidas o inciertas. El trabajo realizado en este caso por Forensic Architecture[11] es sumamente destacable.

El trabajo que ha venido llevando a cabo Forensic Architecture se lo podría englobar dentro de la ciencia forense. La misma pertenece al arte de la retórica; sólo que aquí es el discurso mediado del objeto/cosa, y no el de las personas. En la arquitectura forense, el objeto/cosa o la estructura no deben verse de forma aislada, sino más bien, como parte de un conjunto complejo, interconectado en complejas relaciones siempre cambiantes: personas, espacios y otras cosas, humanas y no humanas, que mantienen unidas las relaciones sociales y políticas. Las cosas nunca son realmente estáticas.

Los foros contemporáneos a los que se dirige la arquitectura forense también se encuentran más allá de los espacios reales del tribunal; son difusos e interconectados, creados a través y por los medios de comunicación, y operan a través de una multiplicidad de instituciones internacionales.

De esta manera es que la arquitectura forense concibe los espacios/acontecimientos como materiales temporales e híbridos distribuidos por todo el campo arquitectónico, y los entornos construidos como algo más que meros lugares o telones de fondo de una violación, más que protagonistas del desarrollo de los incidentes.

Cabría agregar un eslabón más a los que mencionaba Benjamin con el paso de retrato a la fotografía, hasta llegar a la actualidad, sumando a la selfi, que consiste en una foto sacada con el teléfono inteligente y su cámara delantera. A través de una sola foto, se la puede pasar a través de varios filtros y deformaciones, los resultados son infinitos. En esta instancia ya no queda ningún rastro del aura, estamos ante la ficción de la ficción.

Instagram es quizás la app que ha sabido explotar todas las posibilidades que las tecnologías actuales le permiten, ya que con ella se puede capturar, editar y publicar fotos, ver las fotos de tus contactos, descubrir otras fotos mediante búsquedas, conversar con los autores de las fotos y otras personas que hayan dejado sus comentarios, crear colecciones de fotos, cambiar su orden, etc.

[11] Forensic Architecture es un proyecto de investigación con sede en Goldsmiths, Universidad de Londres. El proyecto ha reunido a un equipo de arquitectos, artistas, cineastas, activistas y teóricos para llevar a cabo una investigación que recoge y presenta análisis espaciales en foros jurídicos y políticos.

Pero lo más importante de todo, es que lo realizas solamente desde un único dispositivo y aplicación.

Esta app que se volvió masiva y se utiliza en todo el mundo con la misma interfaz de usuario, es muy simple ya que opera bajo ciertos patrones que se han variado muy poco. Estos patrones son la estandarización del tamaño y la proporción de las imágenes, y la estandarización de la forma en que se registran las fechas y la información geográfica. Lev Manovich llevó adelante una investigación sobre Instagram y llegó a la conclusión que los medios más antiguos que estamos acostumbrados a considerar entidades singulares son en realidad ficciones de nuestra imaginación historizadora. (Manovich, 2017)

Hasta aquí la relación se establecía con el dispositivo, y el usuario mirando una pantalla, y en el mayor de los casos reaccionando a ella, hasta que gracias a la Realidad Aumentada (RA) se hizo masivo el juego Pokémon GO. Un juego que permitía a sus jugadores recorrer la ciudad en la búsqueda de pokemones básicamente. De repente las ciudades de todo el mundo se llenaron de gente caminando, pero guiados a través de las pantallas de sus celulares, que eran los que les permitían cazar los pokemones a través de la RA de su celular. De golpe la ciudad se percibía a través del dispositivo, la realidad era esa y no la que se encontraba delante de sus dispositivos, y lo más impresionante es la cantidad de gente volcada en la calle mirando realidades paralelas al mismo tiempo.

La IA ya existía hace rato pero su uso era muy básico y no tan extenso. Con el avance de los procesadores, placas de video, y fundamentalmente de recopilación de datos fue posible su evolución y un uso más masivo. La diferencia crucial es que las primeras versiones de la IA estaban programadas, mientras que las más recientes pueden aprender y mejorar con el tiempo. Estos sistemas de aprendizaje pertenecen a la categoría del machine learning. El deep learning –el sistema de aprendizaje más avanzado– es una categoría dentro del machine learning, a su vez una categoría dentro de la IA. (Leach, Del Campo, 2022)

Así como Tafuri consideraba el aspecto didáctico en la crítica operativa, se podría encontrar en la IA a la hora de producir nuevas piezas literarias, discursos, libros, cuadros, ensayos, etc. De vuelta entramos al mundo de la ficción de la ficción, donde ya el autor se pierde, porque un usuario le da órdenes a un algoritmo, las mismas (promts) son muy específicas hasta en su orden de colocación, pero el resultado final es una obra realizada por un intermediario, un robot o brazo robótico. Estamos ante una evolución de la obra de Sol LeWitt[12].

Con la incorporación de los robots junto a las tareas que pueden compartir con humanos, se piensa que el único camino es que el diseñador se vuelve un

[12] Sol LeWitt (1928-2007) fue un artista ligado a varios movimientos, como el arte conceptual y el minimalismo. La pintura, el dibujo, la fotografía y las estructuras (término que él prefería al de escultura) son sus medios artísticos predominantes. Fue objeto de centenares de exposiciones individuales en museos y galerías por todo el mundo desde 1965. Para tener un mayor contexto sobre esta mención se recomienda mirar la obra del autor “Drawing instructions”

cíborg, más bien los robots siguen sus propios principios, que pueden incluso llegar a ser diferentes a las reglas que tienen los seres humanos para llevar esas tareas productivas.

Que sucedería si todos estos elementos, selfis, Big Data, IA, se pusieran al servicio de generar personajes ficticios, o se grabara un discurso para replicar la voz de una persona y con un video de esta, se lo editara para exponerla a una ficción, a una realidad totalmente armada y falsa. A esto se lo conoce como Deep Fake, quizás lo más extremo a lo que hoy en día se puede llegar con la ficción de la ficción.

Los peligros que esto representa, y la calidad que se viene manejando hace más complejo determinar que es mentira y que es verdad. La interacción con IA y chatbots es continua y no se sabe cuándo se hace con un humano y cuando con un no–humano. Los algoritmos a través de nuestros datos nos llegan a conocer incluso mejor que nosotros, la información y las propagandas llegan a medida del usuario e instantáneamente. Las apps se alimentan y entrenan en base a toda esa información que se va cargando.

Otro de los grandes peligros es también la manipulación de los datos, y de esa manera manipular la percepción de las personas a través de información falsa –fake news– que suelen consumir a través de diferentes redes sociales. Cada vez se hace más importante revisar y chequear el origen de la información que uno consume, porque en la rapidez y aceleración que se vive, no se suelen chequear los datos y las fuentes.

Hasta ahora pareciera que todo sucede entre una pantalla y su usuario, donde la solución más drástica seria no consumir más ese tipo de contenidos o dejar de lado los dispositivos. Pero esto también se ha expandido al campo real, y tenemos robots entrenados para estudiar a pintar como los grandes maestros, y los resultados son de una gran calidad. Aprender juegos y dominarlos en muy poco tiempo, robots que tienen la capacidad de realizar tareas que son muy repetitivas y de precisión en talleres y obras de construcción, o drones que realizan actividades de relevamiento, ya sea visual o de datos en entornos variados, distantes, o que pueden presentar algún peligro para las personas que lo operan.

Pareciera que la arquitectura está ajena a todo esto, que estas ficciones se dan solo en la pantalla y quedan atrás los tiempos en los cuales Eisenman describía esas ficciones, para que esa arquitectura no–clásica tenga relevancia. La arquitectura juega un rol fundamental, es el escenario de fondo, es la ciudad ideal, sustentable y abierta a todos, la que crea lugares de ensueño, de fastuosidad, de hedonismo, de placer. Muchos de ellos son publicados en los medios más importantes, pero todo se rige a través de las redes sociales, la masividad y la viralización, elevando a su máxima expresión la ficción de la ficción, el reino de la otra arquitectura.

Para cerrar cabría agregar una reflexión que deja Marc Foster Gage sobre el estudio de la estética con relación a la arquitectura, donde incluye los efectos de la elegancia, manifestando que no es una despreocupación por el

pensamiento semiológico conceptual, sino que más bien anuncia la producción de una especie de inteligencia nueva y totalmente contemporánea, que no está sujeta a modelos históricos de significación, sino liberada y habilitada por la capacidad de producir, controlar y comprender un aspecto crucial del juicio y el consumo de una arquitectura de irrefutable contemporaneidad. (Foster Gage, 2017)

Bibliografía

Aliata, F. (2020). El origen de la arquitectura, *Antagonismo* (02) 40:47

Benjamin, W. (2016). *La obra de arte en la era de su reproducción técnica*. Buenos Aires: El cuenco de plata.

Biraghi, M. (2013). *Project of crisis. Manfredo Tafuri and contemporary architecture.* Cambridge: MIT Press

Eisenman P. (1980) El fin de lo clásico: el fin del comienzo, el fin del fin. Textos de arquitectura de la modernidad, (463–478)

Eisenman, P. (1992) Visions Unfolding: Architecture in the Age of Electronic Media. En Carpo, M (ed.) (2013). *The Digital Turn 1992–2012.* (15–22) West Sussex: Wiley

Foster Gage, M (2007) Deus ex Machina: From Semiology to the Elegance of Aesthetics. En Carpo, M (ed.) (2013). *The Digital Turn 1992–2012.* (221–224) West Sussex: Wiley

Manovich, L. (2016) Instagram and Contemporary image. http://manovich.net/index.php/projects/instagram–and–contemporary–image.

Leach, N, del Campo, M. Introduction. En Leach, N y Del Campo, M. (2022) *Machine Allucinations* (6–13) Oxford: Wiley

Prix, W., Schmidbaur, K., Bolojan, D., and Baseta, E. The Legacy Sketch machine, from artificial to architectural intelligence. En Leach, N y Del Campo, M. (2022) *Machine Allucinations* (14–21) Oxford: Wiley

Tafuri, M. (1997). Teoría e Historia de la arquitectura. Madrid: Celeste ediciones.

Vidler, A. (2011). *Historia del presente inmediato: la invención del movimiento moderno arquitectónico.* Barcelona: Editorial GG.