



01. Casco-Flor. Mi5 Arquitectos. Photo: Mi5 Arquitectos. 02. Author: Ana Rajcevic. Photo: Fernando Lessa.

Texto: NACHO MARTÍN ASUNCIÓN

Cuerpos 3D y Arquitectura *Trans*

Podría parecer reiterativo unir la palabra *cuerpo* y la sigla 3D en el mismo concepto. De hecho, la configuración fisiológica humana ya nos presenta una topografía que trasciende, incluso, la expresión espacial estática del objeto. Su múltiple dimensionalidad se caracteriza no solo por sus valores volumétricos, sino también por su capacidad de moverse, sentir, autogenerarse, degenerarse... El hecho de unir conceptos aspira a plantear un proyecto de diseño que potencie los valores originales del cuerpo a través de ampliaciones o modificaciones artificiales. Se trataría de un proyecto abordado en la actualidad por diferentes disciplinas, como la moda, el arte o el diseño de producto, pero que, pese a su transdisciplinaridad, persigue un objetivo arquitectónico de forma esencial: el empoderamiento del sujeto en su relación con el espacio.

Se podría asociar el proyecto a referencias pasadas, como la obra de Stelarc o Wodiczko, donde el cuerpo humano se complementa con maquinarias amenazantes o implantes biológicos en una suerte de personaje distópico. Sin embargo, una actualización del proyecto, asociado a otras sensibilidades más contemporáneas o a tecnologías más *blandas*, lo posicionaría más cerca de una pasarela de moda transgresora o de la parafernalia tribal de un festival de música.

En este sentido, el evento del Burning Man se nos presenta como una fabulosa referencia para reconocer los límites de la propuesta. En su web, los organizadores describen el acto como un evento anual de autoexpresión radical y autosuficiencia. El Burning Man no es un festival de música, es una ciudad temporal o una comunidad transitoria de sesenta mil cuerpos que cohabitan durante una semana en el desierto de Nevada. Lo que empezó siendo un festejo del solsticio de verano en la playa por un grupo de artistas *freaks* de San Francisco en 1986, se ha convertido en un movimiento global examinado, con sorpresa y admiración, por los grandes cazadores de tendencias de las compañías más innovadoras del planeta, incluida Google.

El evento ofrece a la arquitectura una valiosa lección sobre formas alternativas de fundación de ciudades. Su crecimiento posiblemente se deba a dos motivos: por un lado, el deseo de la sociedad contemporánea de encontrar territorios de libertad donde expresarse de manera diferente y radical más allá de convenciones culturales de género, clase social, religión..., y, por otro lado, la incipiente necesidad de construcción de comunidades, de sentirse perteneciente a una tribu con unas señas de identidad claras y reivindicativas y con unos rituales o ejercicios terapéutico-festivos propios. □

02





01



02

01. Author: Iris van Herpen. Photos: Iris van Herpen
02. Author: Iris van Herpen. Photos: Iris van Herpen

Lo que diferencia, en origen y en esencia, las nuevas ciudades que están emergiendo en las zonas económicamente calientes del planeta de las ciudades *new-age* del Burning Man es que, en las primeras, es la propia ciudad y lo edificado lo que marca las leyes de crecimiento; sin embargo, en las de la costa oeste americana, es el hombre y su cuerpo el que irradia la expansión de la colonia. Para dejarlo bien claro, la noche anterior a su desmantelación, se quema, a modo de celebración animista, una gran construcción con forma humana situada en el punto central de la colonia.

El éxito del Burning Man no radica solo en que diseñe unos escenarios o unas construcciones habitadas, su poder estriba en que construye una tribu, una subcultura propia, diseñando los espacios colectivos, el atuendo de sus participantes e incluso los vehículos para moverse por el recinto. Es una construcción holística de la ciudad por el desenfoque de los límites disciplinares y por el carácter humanista de la propuesta. En el texto «Constructing 'Neo-Tribal' Identities through Dress: Modern Primitives and Body Modifications» (incluido en David Muggleton & Rupert Weinzierl ed., *The Post-Subcultures Reader*, Bloomsbury Publishing, Londres, 2003), Theresa M. Finge, citando a Giddens, nos argumenta que «esta era tardomoderna crea una profunda inseguridad ontológica donde la gente es cada vez más reflexiva en torno a su identidad. Como consecuencia, aparece una preocupación creciente por participar en la gestión de identidades a través de proyectos corporales». Acercándonos al mundo del diseño nos encontramos en un momento histórico importante en el que estas inquietudes antropológicas encuentran respaldo en el desarrollo tecnológico de la creación tridimensional, al disponer de nuevos sistemas de escaneado abierto, materiales que combinan durabilidad y ligereza (como las mezclas de poliamida y nailon), y la proliferación de la impresión 3D y el SLS (Selective Laser Sintering). En el ámbito de estas investigaciones, recomiendo conocer el trabajo de Ana Rajcevic e Iris van Herpen. La primera se acerca a la moda desde el mundo del arte. El viaje de Van Herpen es el inverso. Para sus pasarelas colabora de manera directa con el arquitecto Daniel Widrig, responsable a su vez, y saltando de escala en sus modelizados, de los proyectos más audaces de Zaha Hadid.

En un intento de ensayar estrategias análogas a las que se han comentado y aprovechar una tecnología cada vez más accesible, desde nuestra oficina hemos desarrollado recientemente dos pequeños proyectos que

parten del cuerpo y su transformación como centro energético desde el que desplegar un entorno arquitectónico.

El diseño y organización de un evento como es la fiesta de Navidad de la Architectural Association se presenta como el escenario más apetecible para trabajar con los cuerpos como el material protagonista de la propuesta. Para ello propondremos una fiesta *trance*. La música *trance* nace en los noventa como una derivación del *techno* enfocada a intensificar al máximo la percepción corpórea de los ritmos industriales. El objetivo será trasladar al sujeto a una experiencia colectiva

ACERCÁNDONOS AL MUNDO DEL DISEÑO NOS ENCONTRAMOS EN UN MOMENTO HISTÓRICO IMPORTANTE EN EL QUE ESTAS INQUIETUDES ANTROPOLÓGICAS ENCUENTRAN RESPALDO EN EL DESARROLLO TECNOLÓGICO DE LA CREACIÓN TRIDIMENSIONAL...

a modo de ritual iniciativo guiado por un *DJ-guru* y un potente *soundsystem*. Desde sus orígenes, las *raves* adquieren un componente político-hedonista que reivindican «zonas temporalmente autónomas» asociadas a comportamientos «tolerantes, no sexistas, ecológicos, globales y desvinculados de partidos políticos».

El proyecto rinde homenaje a estos espacios radicales de libre subjetividad. La intervención se convierte en un *hipertattoo* aplicado a diferentes escalas, desde la piel de los participantes hasta las envolventes construidas. La experiencia de habitar una matriz espacial viscosa que conecta cuerpos con cerramientos se logra con el efecto tridimensional de los patrones. La profundidad y distancia con la que se perciben tanto las pinturas de los cuerpos semidesnudos como el ornamento de las paredes se multiplica al percibir el espacio con unas gafas 3D. Los *tattoos* se separan visualmente de su soporte original y se desplazan por el espacio agitados por el baile y la música. En una sala aneja, una impresora de *stencils* (dibujos temporales para guiar las agujas en el proceso del tatuaje) no dejará de imprimir diseños propios traídos a la fiesta por cada uno de los asistentes.

La experiencia tribal se completará con los alimentos ofrecidos, seleccionados según los principios *paleodietéticos*, que animan a los asistentes a hacerse con un cuerpo proteico en poco tiempo.

El segundo proyecto que hemos desarrollado, también para Londres, en este caso para

intervenir en un recinto destinado a propuestas innovadoras dentro de un espacio comercial, consiste en otro experimento *transgenero*.

Se trataba de convertir el momento de catar perfumes en un *lapso* espacial de mayor calado.

En este proyecto proponemos una seducción visual, sonora y, por supuesto, olfativa. Se materializa el conjunto de ondas que se expanden desde la pituitaria al entrar en contacto con un perfume. Esta aureola alrededor de la cabeza se comunica como una envolvente corporal con aspecto entre casco espacial y pétalos mutados. Muestras con diferentes esencias llegan a través de unos

tubos a un receptor poroso cercano a la nariz. La pieza se completa con unos auriculares que emiten *sonidos binaurales* relajantes y un juego cromático asociado a la personalidad de cada sustancia.

Al ser una propuesta para una marca de moda se plantea que la experiencia de probar un perfume sea como la iniciativa de probarse un lustroso vestido. La acción te introduce en un entorno que aspira a transformarte y a embellecerte, te convierte en un personaje fantástico.

Respecto a las nuevas categorías arquitectónicas que se desprenden de este tipo de trabajos, podríamos hablar de tres:

1) Experiencia TRANS: Donde la arquitectura se acerca al cuerpo para transformar o expandir la percepción de la realidad que lo rodea. Es como un traje de superhéroe que otorga a su usuario propiedades poderosas.

2) Identidad TRANS: Es una arquitectura que no transforma nuestro entorno, sino que transforma al usuario. Complementos de creación de *self-expression*.

3) Ubicación TRANS: Sistema nómada, ligero y transportable. Su propietario pasa de ocupante a usuario.

Lo pertinente de hablar del cuerpo a día de hoy residiría en desarrollar una propuesta contracultural que reubique al individuo dentro de la imposición del mundo digital y de un crecimiento urbano basado en arquitecturas autónomas y autorreferenciales. ☒

By NACHO MARTÍN ASUNCIÓN

3D Bodies & Trans Architecture



It could be seen as a little reiterative to link the word *body* with the term *3D* in the same concept. In fact, the configuration of human physiology already presents us with a topography that transcends, even, the static spatial expression of the object. Its multidimensionality is characterised not only by its volumetric values, but also by its ability to move, feel, regenerate, degenerate... The idea of uniting concepts aspires to set out a design project that empowers the body's original values by means of extensions or artificial modifications. It would be a project currently covered by different disciplines, like fashion, art or product design, but that, due to its trans-disciplinarity, at its core follows an architectonic goal: the empowerment of the subject in its relationship with space. The project could be associated with past references, like the work of Stelarc or Wodiczko, where the human body is complemented with intimidating machinery or biological implants in an overload of dystopian character. Nonetheless, an update of the project, associated with other more contemporary sensibilities or *softer* technologies, would place it closer to a transgressive fashion runway or make it more like the tribal paraphernalia found at a music festival. In that sense, Burning Man festival presents itself to us like a wonderful reference to recognise the limits to the proposal. On its website, the organisers describe the act as an annual event of radical self-expression and self-sufficiency. Burning Man isn't a music festival, it's a temporary city or a transitive community of sixty thousand bodies who live together for a week in the Nevada desert. What started out as being a celebration

of the summer solstice on the beach, by a group of artists in San Francisco in 1986, has ended up becoming a global movement that is examined, with both surprise and admiration, by the biggest trend hunters from the planet's most innovative companies, including Google. The event offers architecture a valuable lesson about alternative ways to found cities. It possibly owes its growth to two things: contemporary society's desire to find free territories where people can express themselves in a different and more radical fashion, beyond the cultural conventions of gender, social class, religion... and, the incipient need to build communities, of feeling like you belong to a tribe with clear and asserted identity signs and with the rituals or therapeutic exercises common to festivals. What makes the new cities that are emerging in economically flourishing areas of the world different, in origin and essence, from the new-age cities at Burning Man is that, in the former, it's the city itself and what is edified that sets down the laws of growth; nonetheless, in the latter, on the West coast of America, it's man and his body that radiate the expansion of the colony. And, just to make things clear, the night before the festival is dismantled, in an animist celebration, they burn a huge effigy in the shape of a man right in the centre of the colony. The success of Burning Man doesn't solely reside in that it designs lived-on stages or constructions, its power is based on the fact that it builds a tribe - its own subculture - designing collective spaces, the attire of its participants and even the vehicles to move around the precinct. It's the holistic

construction of a city because the very suggestion blurs disciplinary limits and holds a humanist character.

In her article "Constructing 'Neo-Tribal' Identities through Dress: Modern Primitives and Body Modifications" (included in David Muggleton & Rupert Weinzierl ed., *The Post-Subcultures Reader*, Bloomsbury Publishing, Londres, 2003), Theresa M. Finge, quoting Giddens, argues that "this late-modern era creates a deep ontological insecurity where people are increasingly more pensive when it comes to their identities. As a consequence, a growing concern to participate in the creation of identities through corporal projects appears".

Coming back to the world of design, we find ourselves at an important historical moment in which these anthropological worries find shelter in technological development of three-dimensional creation, the availability of new open scanning systems, materials that combine durability and lightness (like the blends of polyamide and nylon) and the proliferation of 3D printing and SLS (Selective Laser Sintering). In the world of these investigations, I recommend taking a look at the work of Ana Rajcevic and Iris van Herpen. The former gets into the world of fashion through art. Van Herpen's journey is the other way around. For her runway shows she works directly with the architect Daniel Widrig, who is also responsible for Zaha Hadid's most audacious projects.

In an attempt to rehearse analogical strategies on those that have been mentioned and have taken advantage of increasingly accessible technology, from our office we've recently developed two small

01. Trance Party. Mi5 Arquitectos. Photo: Paul Khera. Render: Andreas Stylianou. 02. Author: Iris van Herpen. Photo: Iris van Herpen. 03. Trance Party. Mi5 Arquitectos. Photo: Paul Khera. Render: Andreas Stylianou.



projects which use the body and its transformation as the nucleus of energy as the starting point from which to unfold the architectonic environment.

The design and organisation of an event like the Architectural Association's Christmas Party comes across as the most appetising stage on which to work with bodies as the project's main material. So we suggest a trance party.

Trance music was born in the Nineties as a derivative of techno, with focus on maximising the intensification of the body's perception of industrial rhythms. The aim is to move the subject in a collective experience, *à la* initiation ceremony, led by a DJ-guru and a powerful sound system. Since their beginnings, raves have always involved a political-hedonistic component that defends "temporarily independent zones" associated with behaviour that is "tolerant, non-sexist, ecological, global and free of political opinion".

The project pays homage to these radical spaces of free subjectivity. The procedure is made into a *hipertattoo* applied on different scales, from the skin of the participants to the built surroundings. The experience of inhabiting a viscous spatial matrix that connects bodies with the enclosures is achieved with the patterns' three dimensional effect. The depth and distance with which the semi-nude body painting and the decorations on the walls are perceived is multiplied when the scene is viewed through 3D glasses. The tattoos are visually separated from their original canvasses and move around the space, shaken by the dancing and music. In an annexed hall, a stencil (temporary drawings to guide the needles in the

tattooing process) printer endlessly churns out the attendees' very own designs, that they each brought to the party.

The tribal experience is completed with the food on offer, selected according to *paleodietetic* principles that encourage the attendees to get a protean body in a short time.

The second project we've developed is also for London, in this case to work on an area destined for innovative proposals within a commercial space, involving another trans-genre experiment.

COMING BACK TO THE WORLD OF DESIGN, WE FIND OURSELVES AT AN IMPORTANT HISTORICAL MOMENT IN WHICH THESE ANTHROPOLOGICAL WORRIES FIND SHELTER IN TECHNOLOGICAL DEVELOPMENT OF THREEDIMENSIONAL CREATION...

It's all about converting the experience of sampling perfume into a spatial moment of more depth. In this project we propose visual, sonic and (of course) olfactory seduction. The confluence of waves that radiate from the pituitary gland materialise when a perfume is smelt. This halo around the head is connected like a corporal covering that looks like something between a space helmet and mutant petals. Samples with different essences arrive through tubes to a porous

receptor near the nose. The piece is completed with headphones that emit relaxing *binaural sounds* and a chromatic set associated to the characteristics of each substance.

Being a proposal for a fashion brand, it was suggested that the experience of testing a perfume be like trying on a luxurious dress. The act puts you in an environment that aims to transform and beautify you: it turns you into a fantasy character.

With regards to the new architectonic categories that come from these kinds of work, we could talk about three:

- 1) **TRANS experience:** Where architecture gets closer to the body to transform or expand the perception of reality that surrounds it. It's like a superhero's suit that endows its wearer with super powers.
- 2) **TRANS identity:** It's an architecture that doesn't change our environment, but changes the user instead.
- 3) **TRANS location:** A nomadic, light and transportable system. Its owner goes from being the occupier to the user.

What we have to talk to about, regarding the body in this day in age, is the development of a counter-culture proposal that relocates the individual within the imposition of the digital work and within urban growth based on independent and self-referential architectures. ☒