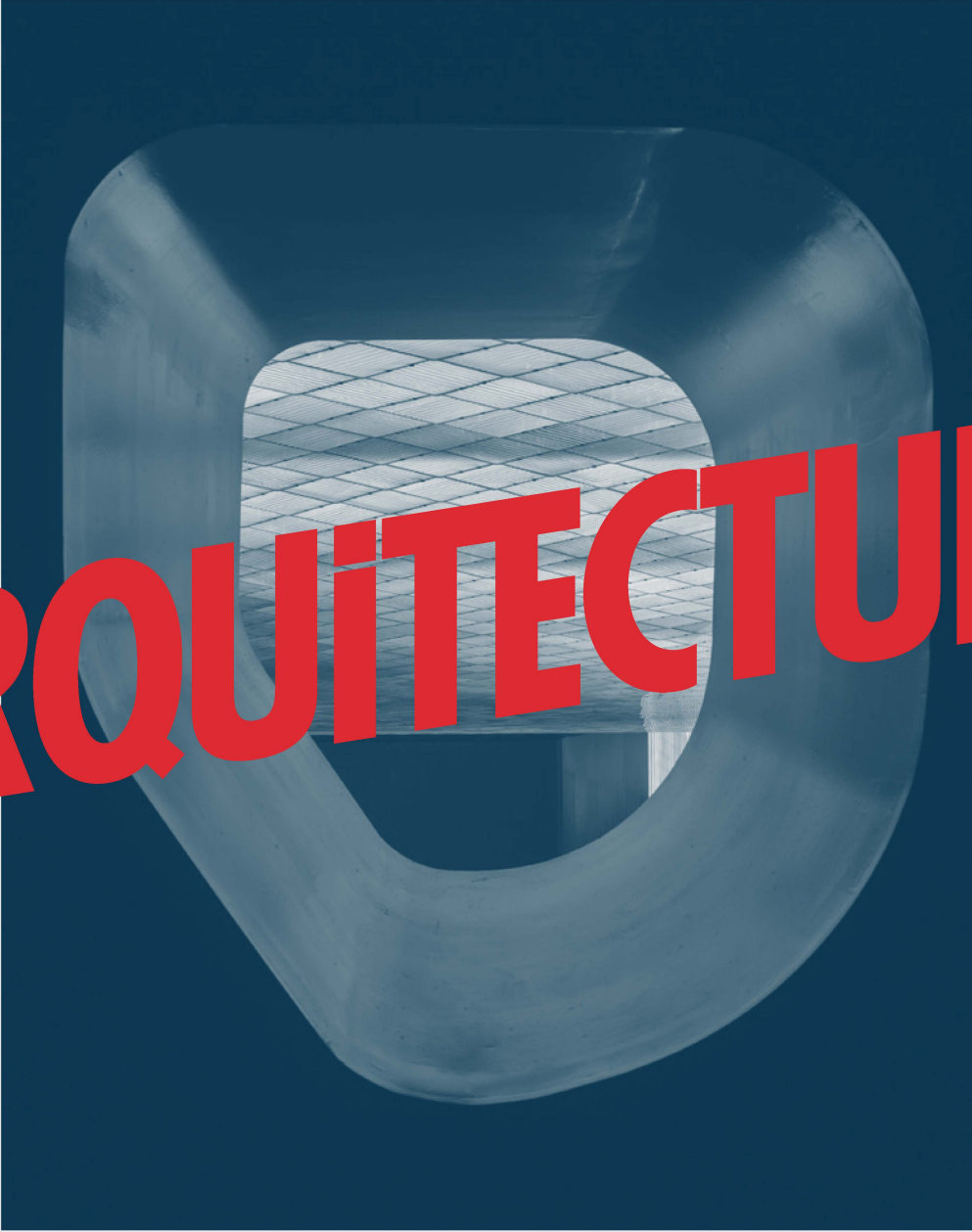




ARQUITECTURA



ARQUITECTURA

REVISTA DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
DEL COLEGIO OFICIAL DE ARQUITECTOS DE MADRID

Dirección / Editors

VICTORIA ACEBO

ÁNGEL ALONSO

Subdirección / Deputy Editor

JAVIER ABIO

Consejo Editorial / Editorial Council

D. JOSÉ ANTONIO GRANERO

Dña. ARÁNZAZU LA CASTA

Dña. INMACULADA E. MALUENDA

D. NICOLÁS MARURI

Dña. INÉS LEAL

D. DIEGO CARREÑO

Dirección de Arte / Art Director

RUBÉN MANRIQUE

Diseño Gráfico / Graphic Design

IPSUM PLANET

Contactos / Contact

info.revistaarquitectura@coam.org

direccion.revistaarquitectura@coam.org

subdireccion.revistaarquitectura@coam.org

Calle Hortaleza 63. 28004 Madrid

www.revistaarquitectura.com

Perfil Facebook

ARQUITECTURACOAM

Distribución y suscripciones edición papel

Paper Edition Distribution & Subscriptions

PUBLICACIONES DE ARQUITECTURA Y ARTE

General Rodrigo 1. 28003 Madrid

publiarq@publiarq.com

Tel.: 00 34 915546106

Distribución y suscripciones edición digital

Digital Edition Distribution & Subscriptions

www.revistaarquitectura.com

Apple Store: Arquitectura_COAM

Traducción / Translation

AMY BARNICOAT-HOOD

Corrección de textos / Text correction

MARÍA JOSÉ GARCÍA DOMÍNGUEZ

Agradecimientos / Thanks to

MACBA (MUSEU D'ART CONTEMPORANI DE BARCELONA)

Impresión / Print

MONTERREINA

Mayo / May 2015

El copyright de la edición pertenece a ea! Ediciones de arquitectura. El copyright de las imágenes, los textos, las traducciones, las reproducciones autorizadas y las ilustraciones pertenecen a sus respectivos autores. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida por ningún medio sin el consentimiento previo y por escrito del editor.

The copyright of the edition is owned by ea! Ediciones de arquitectura. Copyright for image, text, translation, authorised reproduction and illustration is owned by their respective authors. No part of this publication may be reproduced in any medium without prior consent given and written by the editor.

ISSN 0004-2706 / D.L.M-617-1958

COLABORADORES / CONTRIBUTORS



VÍCTOR NAVARRO

Periodista. Trabaja en *Prodigioso Volcán* y ha pasado por *lainformacion.com* y *20 minutos*. También colabora en medios y blogs como *Yorokobu*, *Mondo Pixel*, *Verne* o *El Pixel Ilustre*.

Journalist. Works in *Prodigioso Volcán* and has spent time at *lainformacion.com* and *20 minutos*. He also works with media and blogs such as *Yorokobu*, *Mondo Pixel*, *Verne* and *El Pixel Ilustre*.



ANA DOMÍNGUEZ

Licenciada en Historia del Arte por la Complutense, completó su formación en historia del diseño en Sotheby's y en el Victoria and Albert Museum. Escribe para diversos medios y ha comisariado múltiples exposiciones.

A graduate in History of Art at the Complutense, she completed her training in history of design at Sotheby's and at the Victoria and Albert Museum. She writes for several publications and has curated numerous exhibitions.



ALEJANDRO LONDOÑO

Arquitecto y máster en técnicas avanzadas de proyectos por la UEM, donde fue profesor hasta 2012. Actualmente centra su actividad en el desarrollo de proyectos y la docencia de un modo independiente.

Architect and masters in advanced project techniques from the UEM, where he was a professor until 2012. He currently focusses his activity on the development of projects and independent teaching.



ELVIRA MEGÍAS QUIRÓS

En sus inicios, fotógrafa de escena en cine y televisión. Posteriormente se dedica al periodismo de agencia realizando retrato y reportaje. Hoy continúa compaginándolo con la foto corporativa y retratos a particulares.

At first, her trade was scene photography for cinema and television. Later, she went on to dedicate herself to agency journalism, making portraits and reports. Today she still shares that with corporate photography and private portraiture.



FRANCISCO G. TRIVIÑO

Doctor arquitecto, director de la revista *HipoTesis*, profesor de Metodología de Proyectos en ESNE. Guiado por los errores positivos, explora este protagonista olvidado en la arquitectura.

A doctor of architecture, director of *HipoTesis* magazine, professor of Project Methodology at ESNE. Led by positive mistakes, he explores the forgotten protagonist nature of architecture.



AMADOR FERNÁNDEZ-SAVATER

Investigador independiente, activista, corresponsable del blog *Interferencias* en *eldiario.es* y coeditor de la editorial Acuarela Libros <amador@sindominio.net>.

Independent researcher, activist, co-running the blog *Interferencias* for *eldiario.es* and co-editor of Acuarela Libros publishing <amador@sindominio.net>.



DIEGO PERIS

Arquitecto y miembro del colectivo Todo por la Praxis desde 1999. Trabaja en proyectos en colaboración con agentes e instituciones, entre los que destaca el contexto de la cooperación con América Latina.

Architect and member of the Todo por la Praxis collective since 1999. He works on projects alongside agents and institutions, amongst which the context of cooperation with Latin America stands out.

También / Also: Iván López Munuera, Gonzalo del Val, Gregori Civera, Álvaro Iglesias e Iván Acebo.

José Antonio Granero

05 Editorial

SHORTS

Iván López Munuera

07 **2030, Capital Megacity** **2030, Capital Megacity**

09 **El arte del engaño** **The Art of Trickery**

Juan Manzanares / Cristian Santandreu (A2 arquitectos)

Ana Domínguez

10 **Mentalidad de inventor** **The Inventor Mindset**

Fedro Feduchi

12 **Atender el pasado, entender el futuro** **Take note of the past, understand the future**

José Ignacio Linazasoro /
Thienot-Ballan-Zulaica Architectes

14 **Casa G en El Sauzal, Tenerife** **Casa G in El Sauzal, Tenerife**

Esaú Acosta

16 **Plaza San Martín de la Mar** **Plaza San Martín de la Mar**

David Casino / Bernardo Angelini (Zigzag Arquitectura)

18 **Vivero de industrias creativas** **Creative and Cultural Hub**

Angel Borrego Cubero (Office for Strategic Spaces –OSS–)

OPEN SOURCE

Víctor Navarro / Alejandro Londoño

20 **La construcción del espacio en los** **videojuegos: ¿somos level designers?** **The construction of space in video games:** **are we level designers?**

ARQUITECTURA 371

BUILT

Victoria Acebo / Ángel Alonso

26 **Palacio de Congresos y Exposiciones** **Vegas Altas** **Vegas Altas Conference Centre and** **Exhibitions**

Luis Pancorbo / José de Villar / Carlos Chacón /
Inés Martín Robles

CREATE

Error; patografías arquitectónicas **Error; patografías arquitectónicas**

Victor Brochard

34 **Del error** **Error**

Georges Canguilhem

35 **Lo normal y lo patológico** **The normal and the pathological**

Oliver Sacks

38 **El hombre que confundió a su mujer** **con un sombrero** **The man who mistook his wife for a hat** **and others clinical tales**

Carlos Castilla del Pino

40 **El delirio, un error necesario** **Delusion, a necessary error**

Francisco García Triviño

42 **Error; patografías arquitectónicas** **Error; architectonic pathographies**

FACE TO FACE

54 **Paul B. Preciado & Andrés Jaque 03.10.2014** **Paul B. Preciado & Andrés Jaque 10.03.2014**

CITY

Diego Peris

64 **Núcleo cultural La Ye 5 de Julio, Petare** **Cultural Hub La Ye 5 de Julio, Petare** Pico Estudio / PGRC / TXP

SPARKS

Gonzalo del Val

68 **TAKK** **TAKK**

Mireia Luzárraga / Alejandro Muiño

COAM

Pilar Pereda Suquet / Inés Leal Maldonado

72 **Madrid 0,0. Un edificio residencial de** **consumo casi nulo** **Madrid 0,0. A residential building with an almost** **zero level of consumption**

MERCENARY

Amador Fernández-Savater

74 **La revolución como problema técnico:** **de Curzio Malaparte al Comité Invisible** **Revolution as a technical issue: from** **Curzio Malaparte to the Invisible Committee**



Tus ideas, nuestros retos

Proyecta, diseña, construye... nosotros iluminamos

 **airfal**
INTERNATIONAL
www.airfal.com



Estantes de alta resistencia | Luminarias Atex
Iluminación arquitectónica, técnica e industrial
Proyectos de iluminación y asesoramiento

EDITORIAL

El nuevo Colegio de Arquitectos de Madrid

COLEGIO, del latín *collegium*, 'todos juntos'.

Tras un periodo caracterizado por una profunda crisis de valores, llegaba el momento de repensar nuestras instituciones. El mandato de esta Junta de Gobierno, que ahora finaliza, se inició en el momento más duro de la historia de la profesión, y ha logrado con éxito el objetivo fundamental: un nuevo COAM. Una transformación total que garantiza su sostenibilidad desde la transparencia y la participación de los colegiados, como un referente de la sociedad civil que nos permitirá recuperar el prestigio, la presencia y la influencia de la arquitectura.

Ha sido un proyecto integrador de todas las actividades y formas de ejercicio profesional, y abierto a las empresas e instituciones que se relacionan con la ciudad, desde la cultura y el arte hasta las infraestructuras y la construcción o la actividad inmobiliaria. Y nuestra sede es hoy un espacio abierto a la participación, un lugar de encuentro con la sociedad, que cuenta con rentabilidad económica y reputacional.

Se ha creado un Plan de Colegiación, con servicios y cuotas adaptados a diferentes necesidades, servicios que ahora van a poder prestarse a todos los colegiados de España. Y una formación que ofrece nuevos programas de energía, rehabilitación, mediación, así como una escuela de opositores y un área inmobiliaria y de empresa.

En el marco legislativo se ha conseguido la retirada de la Ley de Servicios Profesionales y se ha participado, entre otros, en el decreto MECES de reconocimiento del máster a los arquitectos pre-Bolonia; asimismo, en el Anteproyecto de Ley de Contratos del Sector Público defendemos una mejor regulación de la solvencia profesional, plazos adecuados, la prevalencia en los criterios de adjudicación de la calidad sobre el precio y el perfeccionamiento en los concursos exigibles para los proyectos de arquitectura.

Por otra parte, se ha generado una extraordinaria actividad social y cultural, en defensa de la mejor arquitectura y del patrimonio: debates, concursos, exposiciones de arquitectura, paisaje urbano, diseño industrial y arte contemporáneo, junto a talleres infantiles y eventos diversos en relación con la arquitectura.

Además, la incoación de 150 arquitecturas del siglo XX para su protección y seis nuevos legados consolidan nuestro Centro de Documentación como espacio de referencia de la arquitectura madrileña. Y desde la Fundación se está organizando la Semana de la Arquitectura 2015, con Berlín como ciudad invitada.

En definitiva, se ha hecho mucho y queda mucho por hacer.

Una tarea apasionante que ahora retomarán nuevos equipos. Es el momento de recuperar el orgullo de pertenencia, sin olvidar el compromiso con nuestra sociedad y nuestro tiempo, y con el agradecimiento a todos los que lo han hecho posible.

The New Colegio de Arquitectos Madrid

COLEGIO, from the Latin *collegium*, 'all together'.

After a period characterised by a serious crisis of values, the moment came to rethink our institutions. The mandate of this Governing Board, now coming to a close, began during the hardest moment in the history of our profession, and has successfully managed to achieve the fundamental objective: a new COAM. A complete transformation that guarantees its sustainability through transparency and the participation of the collegiate, as a reference to civil society that will allow us to take back the prestige, presence and influence of architecture.

It's been a project that has integrated all the activities and ways of professional exercise, open to companies and institutions that are linked to all of society, from culture and art to infrastructure and construction or housing activity. And our headquarters are now a space open to participation, a meeting point with society, profitable both in terms of economics and of reputation.

A Collegiate Plan has been created, with services and quotas adapted to different needs: services that can now be made use of by the entire collegiate in Spain. And training that offers new programmes on energy, rehabilitation, mediation, as well as a school of candidates, housing area and company area.

The legislative frame has been achieved through the withdrawal of the Law on Professional Services and we have participated, amongst others, in the MECES decree of recognising pre-Bologna architects with a masters; as such, in the draft of the Public Sector Contracts Law we defend a better regulation of professional solvency, adequate places, the prevalence in the criteria of allocation of quality on price and perfection in the called-for contests for architectural projects.

On the other hand, an extraordinary amount of both social and cultural activity has been generated, supporting the best architecture and heritage: debates, contests, architectural exhibitions, urban landscape, industrial design and contemporary art, alongside children's workshops and a diverse range of events all related to architecture.

Also, the inception of 150 works of architecture from the 20th century for their protection, and six new legacies form our Documentation Centre, turning it into a space of reference for Madrid architecture. And, from the Foundation, we're organising the 2015 Architecture Week, with Berlin as the invited city.

In summary, a lot has been done but there's still a lot yet to do. An exciting task that will now be taken up by new teams.

This is the moment to recover the pride of belonging, without forgetting the promise to our society and our times, and with thanks to all those who have made it possible.

JOSÉ ANTONIO GRANERO RAMÍREZ
Decano del COAM

fiberon®

25 HORIZON

Horizon IPE

Tarima de exterior sin mantenimiento

25 años de garantía contra manchas y decoloración



SerraGrup

Paviments i Revestiments Serra S.L. ESPAÑA PORTUGAL Y ANDORRA

Información: Tel. 93 736 36 56 | Email: info@serragrup.com www.serragrup.com - fiberon.es

Texto: IVÁN LÓPEZ MUNUERA

2030, Capital Megacity

La ciudad es un campo de batalla. Una arena donde se discuten políticas, construcciones sociales e identitarias, simbolismos e imágenes, legislaciones y deseos a través de elementos materiales y acuerdos variables. Multitud de datos informan del papel central de la ciudad en la configuración de los modos de vida actuales: en 2030, la población mundial alcanzará los ocho billones; de ellos, dos tercios vivirán en ciudades y, la mayoría, lo harán bajo el umbral de la pobreza. ¿De qué modo puede responder la arquitectura como disciplina y los arquitectos como agentes a esta realidad? Este es el tema abordado por *Uneven Growth, Tactical Urbanisms for Expanding Megacities*, exposición comisariada por Pedro Gadanho para el MoMA de Nueva York y el MAK de Viena, a través del trabajo de una serie de oficinas (de Zoohaus/Inteligencias Colectivas a MAS, SITU Studio, NLÉ o Superpool) y sus análisis sobre ciudades como Mumbai, Río de Janeiro o Lagos. Todo ello acompañado por ensayos sobre el tema de figuras como Saskia Sassen, Michael Sorkin o David Harvey, con diferentes propuestas sobre urbanismo táctico.



2030, Capital Megacity

The city is a battlefield. It's an arena in which politics, social and identity constructions, symbols and images, legislations and desires are discussed through material elements as well as variable agreement. A multitude of data inform the central role of the city, in the configuration of the current ways of life: in 2030, the world's population will reach 8 billion; of them,

2 thirds will live in cities and the majority of which will do so below the line of poverty. In what way can architecture respond, as a discipline, and architects, as agents, to this reality? This is the issue tackled by *Uneven*

Growth, Tactical Urbanisms for Expanding Megacities, an exhibition curated by Pedro Gadanho for New York's MoMA and Vienna's MAK, using the work of a selection of offices (from Zoohaus/Inteligencias Colectivas to MAS, SITU Studio, NLÉ and Superpool) and their analysis of cities such as Mumbai, Rio de Janeiro and Lagos. All of which come accompanied by literature on the theme of figures such as Saskia Sassen, Michael Sorkin and David Harvey, with different suggestions about tactical urbanism.



01. Hong Kong Is Land. La isla de los recursos. Cortesía MAP Office.
Hong Kong Is Land. 2014. *The Island of Resources*. Cortesía MAP Office.
 02. Estambul: tácticas para un desarrollo post-urbano resiliente. 2014.
 Complejo KITO. Cortesía de Atelier d'Architecture Autogérée.
Istanbul: Tactics for Resilient Post-Urban Development. 2014. *KITO compound*. Cortesía Atelier d'Architecture Autogérée.

LA REVISTA ARQUITECTURA EN TU IPAD.

1. Entra en Apple Store



2. En el buscador introduce:



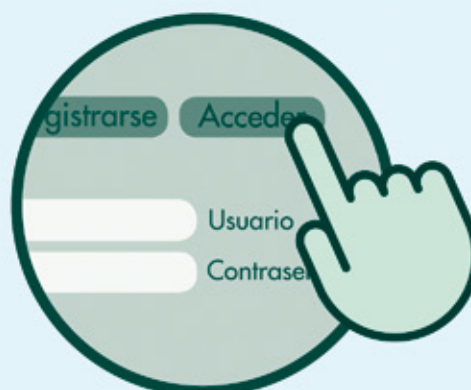
3. Descargar App



4. Entrar en la App



5. Si eres colegiado del
COAM introduce tu clave



OCTUBRE Y NOVIEMBRE ACCESO LIBRE

*Si eres colegiado del COAM consigue tu clave gratuita en nuestra página web:
<www.revistaarquitectura.com>*

Fotos: LAURA TORRES ROA

El arte del engaño



Juan Manzanares y Cristian Santandreu (A2arquitectos) transforman, en un hotel de Mallorca, una antigua pista de squash en espacio lúdico para niños basándose en una alteración escalar: el caleidoscopio, un objeto de efectos ópticos con el que han jugado diversas generaciones de niños, se amplía e introduce en el espacio del paralelepípedo que forma la antigua pista de squash. El gran tubo de sección hexagonal de nueve metros de longitud y dos metros de altura, recubierto en su interior y exterior por láminas de material reflectante, atraviesa longitudinalmente el espacio y se erige en el elemento que establece las relaciones sintácticas: estar dentro, estar debajo, estar encima, estar al lado.

A partir de aquí todo se convierte en múltiples juegos de distorsiones ópticas que nos llevan a mundos oníricos y de ficción donde las alteraciones perceptivas suspenden en el usuario –los niños– la capacidad para discernir qué es verdad y qué es mentira. Quizá, como diría Joan Fontcuberta, se trata de hacer del arte de engañar una propuesta pedagógica que instaure un escepticismo activo en la sociedad.

<www.a2arquitectos.com>

The Art of Trickery

In a hotel in Mallorca, Juan Manzanares and Cristian Santandreu (A2arquitectos) transform an old squash court into a ludic space for children, based on the alteration of scale: the kaleidoscope, an object of optical illusions with which several generations of children have played, is enlarged and introduced into the space of the cuboid that once was the squash court. The large hexagonal tube is nine metres long and two tall, covered both inside and out by sheets of reflective material, and traverses the space lengthwise, built to establish syntactic relations: inside, under, on top and next to it.

From there, everything turns into multiple games of optical distortion that bring us to dreamlike and fictional worlds where the alteration of perception means that the user –the children– have their abilities to discern what's real and what's not totally suspended. Perhaps, as Joan Fontcuberta would say, it's about making the art of trickery a pedagogical suggestion that installs an active scepticism in society.

<www.a2arquitectos.com>



Texto: ANA DOMÍNGUEZ
Fotos: ELENA FEDUCHI

Mentalidad de inventor

A pesar de que, en realidad, los arquitectos no reciben formación para diseñar muebles y objetos, son muchos los que históricamente se acercan al diseño, casi siempre llevados por la necesidad de encontrar soluciones para sus propios proyectos. En el caso de Pedro Feduchi, que ha diseñado muebles desde siempre, el motor viene impulsado por una tradición familiar comenzada con su abuelo. Su producción es tan vasta como exigua, una contradicción que refleja también el escaso interés de la industria local por el mueble contemporáneo. Feduchi ha diseñado innumerables piezas, de muchas solo se ha realizado el prototipo, de algunas un número limitado de ejemplares. Su último diseño es el taburete apilable Crick, tras cuya forma, en apariencia gratuita, esconde una compleja lista de respuestas a problemas funcionales derivados del giro de las patas según se asciende en la columna que forman los taburetes al apilarse. Es siempre una pequeña obsesión, la curiosidad por investigar un proceso constructivo, lo que anima el diseño de cada pieza. La mesa Circus, de sencilla apariencia, esconde un complicado entramado de tablas planas; la mesa y banco Magneto se compone de un sistema de borriquetas de varillas de acero que se pueden colocar en distintas posiciones según la altura de la mesa que se necesite; la silla Res investiga la posibilidad de hacer un asiento con una sola plancha de madera contrachapada, curvada y recortada... También el fino humor que caracteriza a Pedro Feduchi está presente en sus diseños, a veces en los homenajes como el que le dedica al gran Rietveldt, en su colección Rietveldianas, otras veces en los nombres de las piezas, porque solo a él se le ocurriría llamar a una mesa baja Bajeza, o a una moderna interpretación del Sacco, unos grandes elementos blandos y gordos, Michelines.

<www.pedrofeduchi.es>

01



02



03



04



05



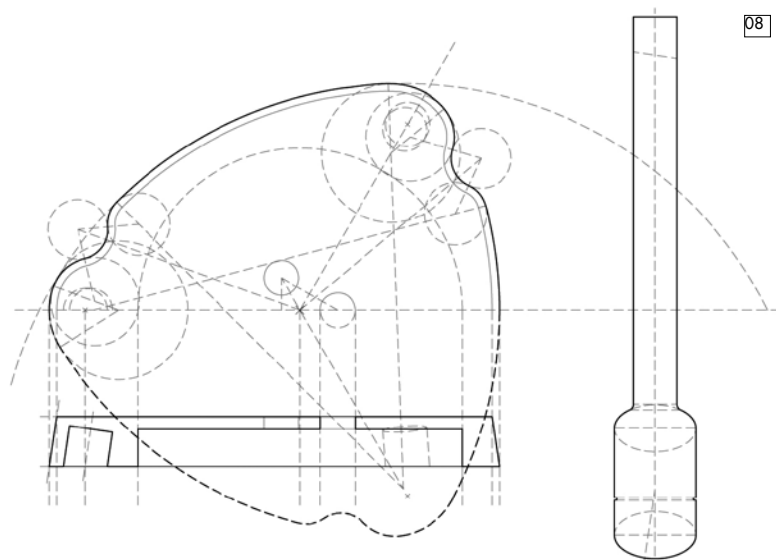
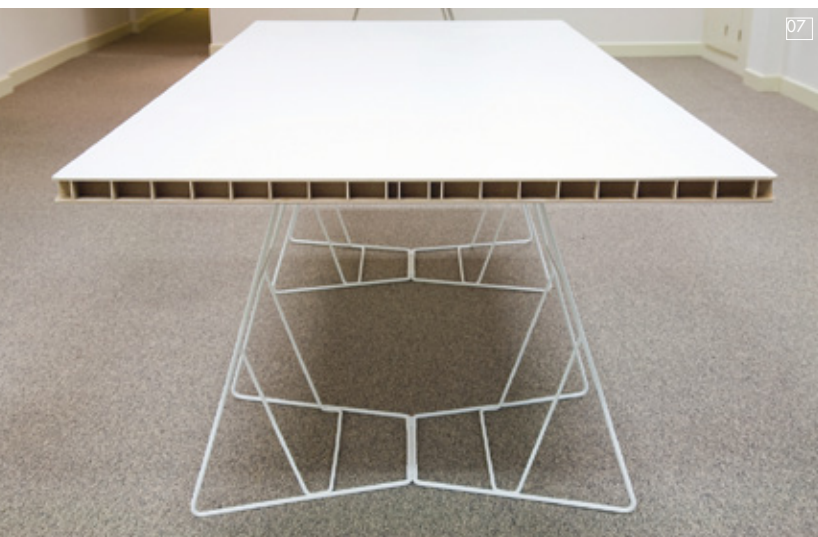
01, 02. Mesa Circus. *Circus table.*
 03, 04, 05. Michelines.
 06. Silla Res. *Res chair.*
 07. Mesa Magneto. *Magneto table.*
 08, 09. Taburete apilable Crick.
Crick stackable stool.



The Inventor Mindset

In reality, architects don't receive any kind of formal training on designing furniture and objects. Despite this fact, historically there have been a lot of them who have delved into the world of design, almost always through a need to find solutions for their own projects. In the case of Pedro Feduchi, who has always designed furniture, the driving force comes from a family tradition started by his grandfather. His production is as extensive as it is meagre, a contradiction that also reflects the scarce amount of interest shown by local industry in contemporary furniture. Feduchi has designed countless pieces, many of which he's only taken to prototype stage, others of which he's only brought out a limited number of examples of. His latest design is Crick, a stackable stool which, in its apparently whimsical shape, hides a complex list of answers to functional problems derived from the turn of the legs as the stacked column made by the stools grows. The motivation behind the design of each piece is always a bit of an obsession, curiosity for investigating a constructive process. The simple-looking Circus table hides a complicated framework of flat boards; the Magneto chair and bench are made up of a system of steel bar trestles that can be moved into different positions according to the height of the table with which they are used; the Res chair investigates the possibility of making a seat with just one plank of plywood, curved and cut... The fine humour that characterises Pedro Feduchi is also present in his designs, sometimes in the homages such as the one he dedicates to the great Rietveldt, in his Rietveldian collection, other times in the names of the pieces, because only a man such as himself could come up with the name Bajeza for a low table (translatable as 'vile deed' or 'lowness'), or dub a modern interpretation of Sacco (several huge soft and fat pieces) Michelines.

<www.pedrofeduchi.es>



El centro administrativo y de congresos en Troyes de José Ignacio Linazasoro junto con Thienot-Ballan-Zulaica Architectes y Ricardo Sánchez (auditorio) se sitúa en el centro histórico, en el lugar que antes había ocupado un conjunto de «casas góticas» destruidas durante las numerosas transformaciones que ha sufrido la zona en los últimos tiempos y que tienen su inicio en la desaparición de un antiguo monasterio durante la Revolución. En su lugar fue construida la Prefectura y, ya en tiempos recientes, el edificio de Consejo Departamental. El centro administrativo y de congresos sirve de ampliación a este último, además de desarrollar un programa de congresos y exposiciones.

El riesgo que planteaba el proyecto estaba en la posibilidad de dar respuesta con un edificio demasiado compacto y que este no se integrase en el tejido menudo del centro, de manera que los arquitectos optaron desde el principio por una estrategia dirigida a restituir el tejido urbano desaparecido pero no de manera literal, sino desde un entendimiento de la escala, la fragmentación y la materialidad.

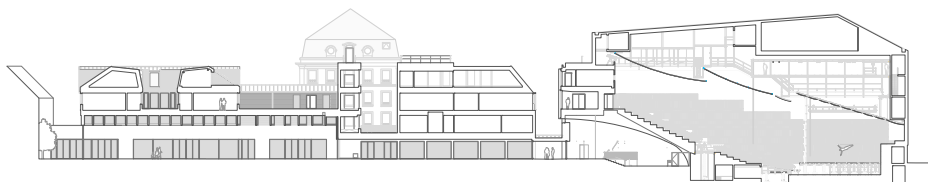
El edificio presenta, por todo ello, una estructura eminentemente narrativa, compuesta por numerosos episodios exteriores e interiores. Por fuera es como un pequeño barrio donde las edificaciones articulan la relación con los edificios preexistentes. En su interior, el recorrido hila los principales espacios sin renunciar a mirar al exterior en algunos puntos muy concretos que permiten establecer relaciones con la ciudad y con su pasado monumental.

<www.linazasorosanchez.com>
<www.thienotballan.com>

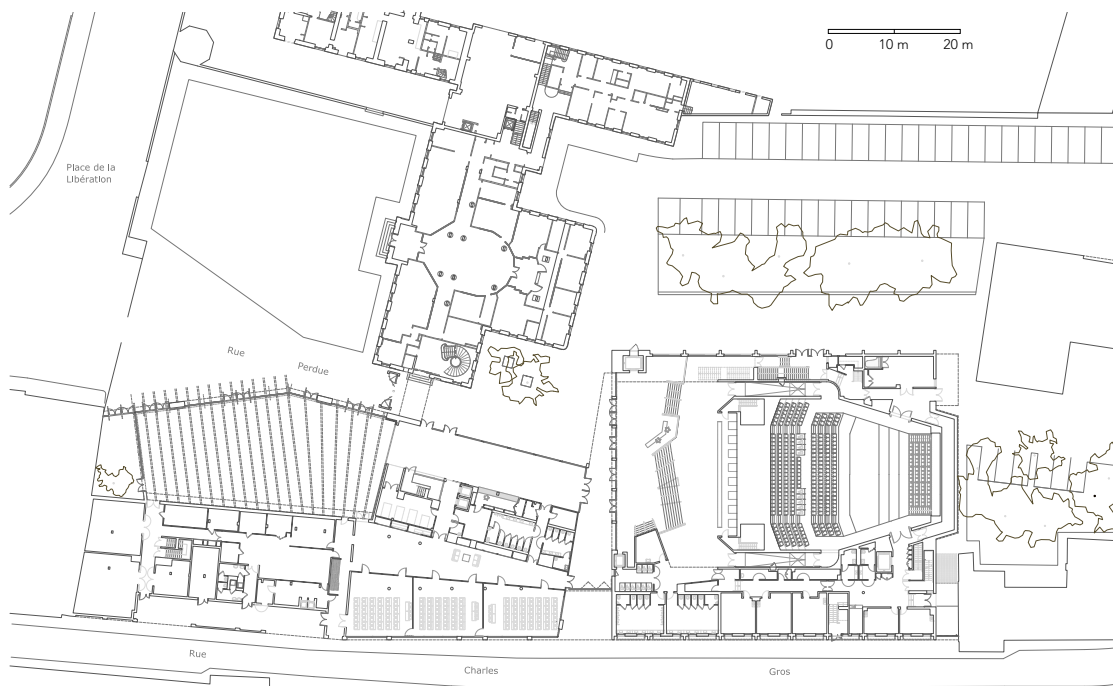
Atender al pasado, entender el futuro

Fotos: ROLAND HALBE





Planta baja y
sección longitudinal.
*Ground floor plan and
longitudinal section.*



Take note of the past, understand the future

The administrative and congress centre in Troyes, by José Ignacio Linazasoro alongside Thienot-Ballan-Zulaica Architectes and Ricardo Sánchez (auditorium), is situated in its historical centre. This is a place that was previously occupied by a collection of “gothic houses”, destroyed during the numerous transformations that the zone has suffered in recent times, and those which have their roots in the disappearance of an old monastery during the Revolution. The Prefecture was built in its place and, in more recent times, the Departmental Council. The administrative and congress centre serves as an extension of the latter, as well as developing a programme for congresses and exhibitions.

The risk that the project ran was in the possibility of giving a reply with a building that was too compact, and that wouldn't integrate itself into the centre's regular style. As such the architects opted, from the get go, for a strategy directed to the restoration of the disappeared urban fabric, but not in a literal fashion: they understood the scale, the fragmentation and the materiality.

The building presents, in its entirety, a structure that's eminently narrative, composed of numerous episodes both on the exterior and interior. From the outside it's like a small neighbourhood where the buildings articulate the relationship with the pre-existing ones. On the inside, the ensemble links the main spaces without foregoing a look to the outside at some specific points, which allow for the establishment of relations with the city and its monumental past.

<www.linazasorosanchez.com>

<www.thienotballan.com>

Casa G en El Sauzal, Tenerife

Fotos: ESAÚ ACOSTA

Esaú Acosta (Estudio SIC) en la casa G amplía el repertorio de las experiencias domésticas a base de combinar espacios sencillos y generar una riqueza espacial inusual para una vivienda entre medianeras.

Una parcela muy alargada de 6,50 metros por 20 metros situada en una zona de crecimiento desordenado, entre edificaciones de diferentes tamaños y épocas y parcelas dedicadas todavía al cultivo familiar, obliga a plantear la cuestión de la entrada de luz, así como la relación con el contexto. La sección es el resultado de apilar tres paralelepípedos de idéntica dimensión en ancho y diferente longitud que resuelven aspectos como la diferencia de cota o la posición de la planta baja a 1,80 metros sobre rasante para evitar vistas del interior desde la calle.

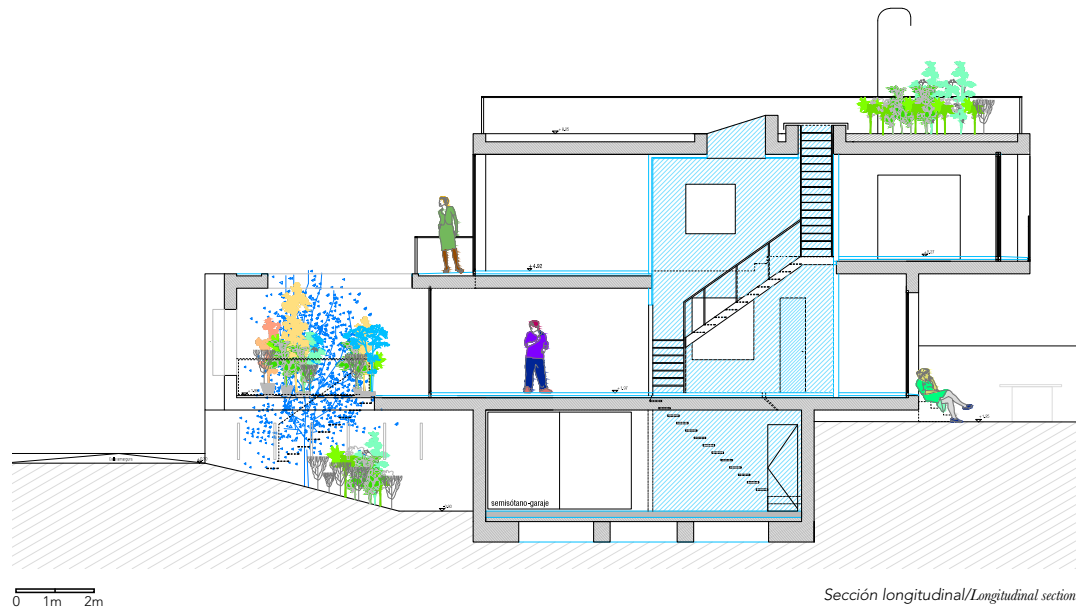
La marcada horizontalidad de la sección se altera por la presencia de dos patios que articulan toda la arquitectura: uno interior, introspectivo y más asociado a la vida de invierno en torno a la cocina y el comedor; otro quasi-exterior más vinculado al verano y a la expansión vital que se produce en esta época más dada al hedonismo que busca la sombra y el aire libre para retozar.

La vivienda es el resultado de la dialéctica que establecen ambos mundos, y su materialidad y carácter así lo confirman. Uno cálido y con acabados en madera de pino melis laminado asciende verticalmente hasta la terraza superior, desde la cual se domina el horizonte; el otro, en hormigón, resalta la vegetación interior y la multiplica por el efecto de la reflexión de los vidrios que confieren a este espacio una situación ambigua entre exterior e interior y con cierta vocación de relación vecinal.

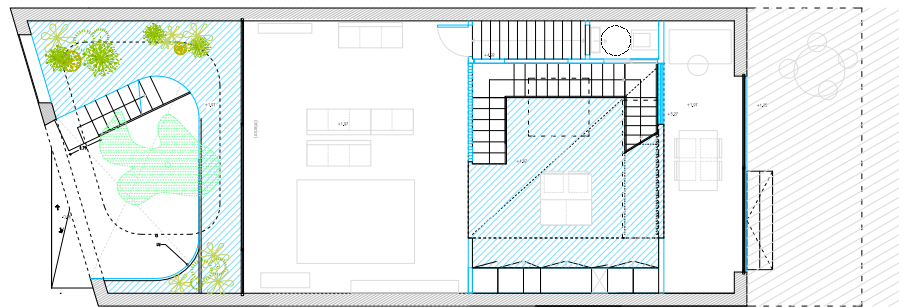
El resultado es que la percepción espacial no coincide con la realidad de una vivienda en una parcela angosta y encajada, sino con un universo donde la sorpresa es el factor dominante.

www.estudiosic.es





Sección longitudinal/Longitudinal section



Planta baja/Ground floor plan



Casa G in El Sauzal, Tenerife

With Casa G, Esaú Acosta (Estudio SIC) broadens the repertoire of domestic experience through combining simple spaces and generating an unusual spatial wealth for housing between dividing walls.

The location is a long thin plot of land at 20 by 6.5 metres, situated in an unorganised zone of growth, between buildings of different sizes and ages and plots still used by families as allotments. As such, the question of light was as important as that of how to relate it to the context. The section is the result of stacking up three cuboids that are exactly the same width, but that differ in length, getting around issues of differences in land height or the position of the ground floor at 1.8 metres above ground level in order to avoid people on the outside being able to look in.

The marked horizontality of the section is altered by the presence of two courtyards that bring together the overall architecture: one inside, introspective and more associated with winter life around the kitchen and the dining room; and one that's quasi-exterior, more related with the summer and the burst of life produced at this time of year: hedonism seeking shade and fresh air to caper around in.

The house is the result of a dialectic that's established by both worlds, and its materiality and character confirm it as such. One that's warm, finished in laminated longleaf pine that ascends vertically to the upper terrace, from which it dominates the horizon; the other in concrete, jutting out of the interior vegetation and multiplying it through reflections in the glass, giving a sense of ambiguity between exterior and interior in the space, with a certain vocation for neighbourly relation.

The result is that the spatial perception doesn't coincide with the reality of a house on a narrow and boxed-in plot, but rather with a universe where surprise is the dominant factor.

<www.estudiosic.es>

Plaza San Martín de la Mar

Fotos: ROLAND HALBE (1, 3 y 4)
y ZIGZAG ARQUITECTURA (2)

La pérdida progresiva de actividad portuaria en la bahía de Santander ha ido desarticulando su perímetro afectando incluso al frente marítimo urbano. Durante décadas, infraestructuras obsoletas y vacíos funcionales desafectados de la evolución de la ciudad se convirtieron en espacios en suspenso que, poco a poco, van descubriéndose como oportunidades para la renovación. Así sucedió con el Dique de Gamazo, que por fin se rehabilitó con el pretexto del Mundial de Vela 2014. En sus proximidades, en la Plaza San Martín de la Mar, el proyecto de David Casino y Bernardo Angelini (Zigzag Arquitectura) desvela ahora el potencial de otro enclave magnífico.

Desconectado de la ciudad y aislado por una importante diferencia de cota con los viales que lo rodeaban, este rincón con vistas a la bahía se convierte en una atalaya urbana orientada al sur en un punto en el que, además, la ciudad cambia de la trama densa de su centro al paisajismo aristocrático del paseo de Reina Victoria. Un conjunto de graderíos y terrazas ordena en planos horizontales esa diferencia de cota original estableciendo la continuidad que reclamaban las tres calles perimetrales. Rampas y escaleras sirven para dar continuidad también a los diversos tramos peatonales que dibuja ese paseo marítimo en su recorrido longitudinal por la ciudad. La operación hace de la plaza un lugar de parada y descanso que permite a los numerosos paseantes incorporar en su memoria las imágenes extraviadas de la bahía.

La paleta de materiales se establece como un gradiente sencillo entre lo más artificial – el hormigón que se corresponde con la condición más urbana – y lo más natural, el césped que despliega afinidades con la idiosincrasia del paisaje cántabro caracterizado por sus praderas.

<www.zigzagarquitectura.com>





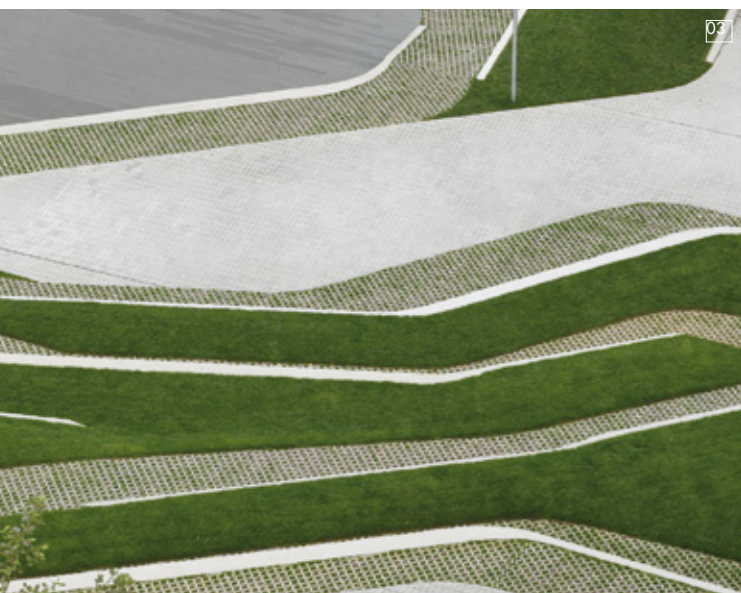
Plaza San Martín de la Mar

Santander bay's progressive decline in port activity has gone on breaking up its perimeter, even so far as to affect the urban maritime front. For decades, obsolete infrastructures and functional empty spaces unaffected by the evolution of the city have been converted into spaces in suspense that, little by little, have unfurled as opportunities for renovation. This is exactly what happened with the Gamazo dry dock, which was finally done up for the Sailing World Championships in 2014. And nearby, in Plaza San Martín de la Mar, a project by David Casino and Bernardo Angelini (Zigzag Arquitectura) is revealing the potential of another magnificent enclave.

Disconnected from the city and isolated by a huge difference in height compared to the roads that surround it, this spot with views over the bay has become an urban vantage point. It faces the south at a point where the city itself also changes: from the dense urban centre to the aristocratic landscape of the Reina Victoria promenade. A set of grandstands and terraces order that original difference in level into horizontal plains, establishing a very needed continuity with the three surrounding streets. Ramps and stairs serve to also give continuity to these diverse pedestrian stretches that outline the maritime promenade in its longitudinal run along the city. The operation makes the plaza a place to stop and rest, allowing the numerous passers-by to drink in secluded images of the bay.

The palette of materials is established as a simple grade from the most artificial - the cement which corresponds to the most urban condition - and the most natural - grass that adds affinity to the idiosyncrasies of the Cantabrian landscape, characterised by its meadows.

<www.zigzagarquitectura.com>

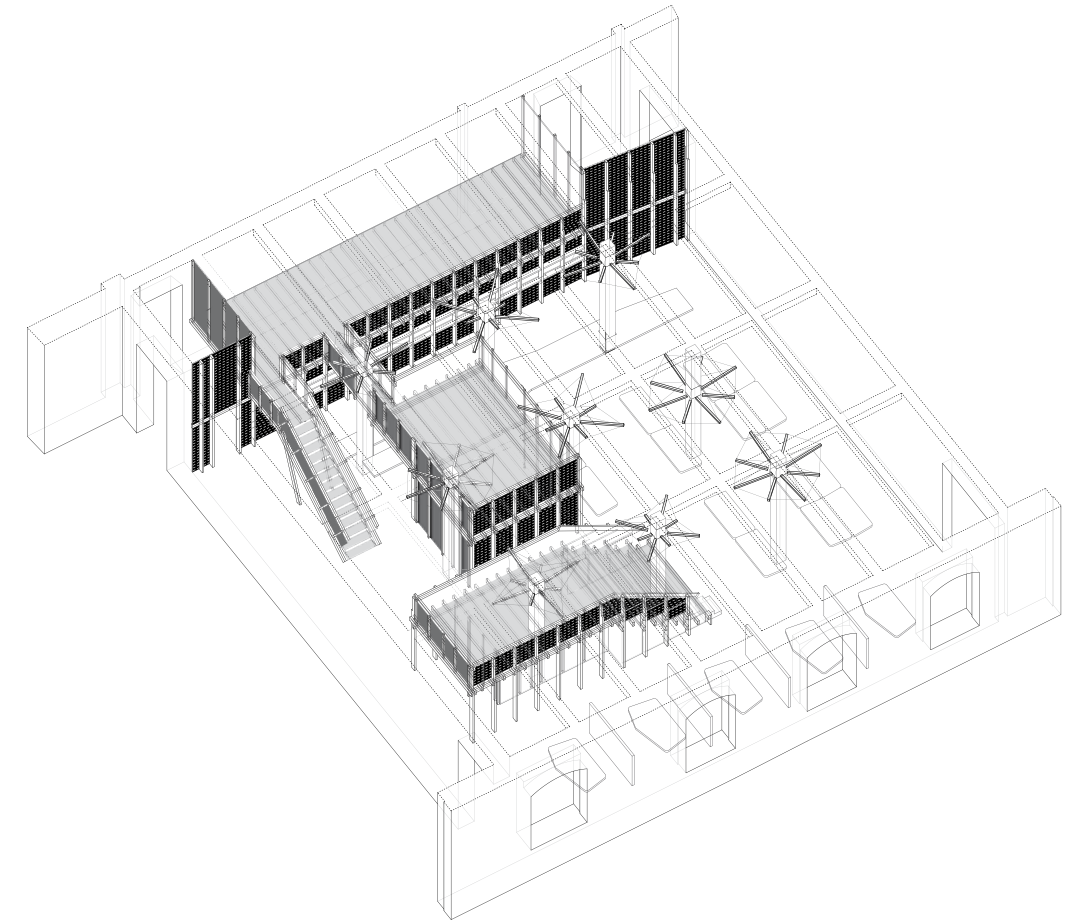


Vivero de industrias creativas

Fotos: SIMONA ROTA



Creative and Cultural Hub



La escasez de medios permitió a Ángel Borrego Cubero (Office for Strategic Spaces —OSS—) investigar una intuición espacial: el trabajo creativo y sus realizadores prosperan mejor en entornos que no parecen completamente diseñados, que no están terminados, espacios que parecen haber sido pillados en medio de un proceso, sorprendidos por un cambio de las condiciones. También le permitió pequeños experimentos arquitectónicos. El proyecto para un vivero de industrias creativas en la Factoría Cultural Matadero Madrid es quizá típico de la España actual sacudida por la crisis, donde el arquitecto tiene que encontrar un camino entre no tener dinero y sí grandes necesidades.

Usando pocos materiales, baratos y fáciles de colocar, tratan de lograr tantas áreas diferentes como fuera posible. Se construyeron tres pequeños objetos arquitectónicos que modificaron el espacio ayudando a organizar el programa, comprimiendo las circulaciones a su alrededor y creando un gradiente, de compacto a extensivo, de ajetreado a silencioso. Se utilizó la madera de pino mas económica proveniente de bosques locales sostenibles (casi 8,80 toneladas de CO2 están capturadas en esta estructura); las luminarias se fijaron reutilizando partes sobrantes de la estructura; un sistema de absorción del sonido muy simple ayuda a conseguir condiciones que solo hubiesen sido posibles con inasequibles tabiquerías de ladrillo.

Su principal preocupación era hacer posible el proyecto, y para ello debía ser asequible y socialmente sostenible. Con unos 105 euros/m2, deben estar orgullosos de haber ayudado a su sostenibilidad arquitectónica, consiguiendo un alto impacto social y utilitario por ese dinero.

<www.o-s-s.org>

A lack of means meant that Ángel Borrego Cubero (Office for Strategic Spaces – OSS –) started to look into spatial intuition: creative work and those who undertake it prosper far more in environs that appear a little undesigned, that are unfinished - spaces that seem to have been caught at some point in the midst of a process, surprised by a change in conditions. This also meant that he started on small architectonic experiments. This nursery for creative industries project at the Factoría Cultural Matadero Madrid is perhaps typical of Spain at the moment, ravaged by the crisis, where the architect has to find a balance between having a tight budget at the same time as having grand designs.

Using few materials, cheap and easy to put in place, they try to reach as many different areas as possible. Three small architectonic objects were built to modify the space, helping to organising the layout, compressing the circulations around them and creating a gradient, from compact to broad, from busy to quiet. The cheapest pinewood available was used, sourced from local sustainable forests (nearly 8.80 tonnes of carbon dioxide are captured in this structure); the skylights were put in place using leftovers from the structure; a very simple system of sound absorption helps to attain conditions that would only otherwise have been possible with unaffordable brick partitions.

The main concern was to make the project itself possible, and for that they needed it to be affordable and socially sustainable. At 105 euros per square metre, they must be hugely proud of having been able to help their architectonic sustainability, at the same time as creating both utilitarian and social impact with that money.

<www.o-s-s.org>





1. Battlefield 4 (2013, DICE)
2. P.T. (2014, Kojima Productions)

La construcción del espacio en los videojuegos: ¿somos *level designers*?

Texto: VÍCTOR NAVARRO y ALEJANDRO LONDOÑO

Los creadores de videojuegos comparten con los arquitectos la preocupación por la construcción del espacio, pero para aquellos, las características del encargo son diferentes. ¿Cómo se afronta el diseño de un espacio que persigue incomodar? ¿Cómo se proyecta el espacio para el terror? ¿Cómo se aborda el espacio como tablero de juego? El *level designer* (diseñador de niveles) es el responsable de la creación del espacio en los videojuegos. Sus decisiones afectan a la dificultad del juego, a la diversión y al comportamiento de los jugadores. El *level designer* trabaja con la psicología del espacio y con la experiencia del usuario.

El espacio del terror. El instinto de supervivencia como origen de la arquitectura

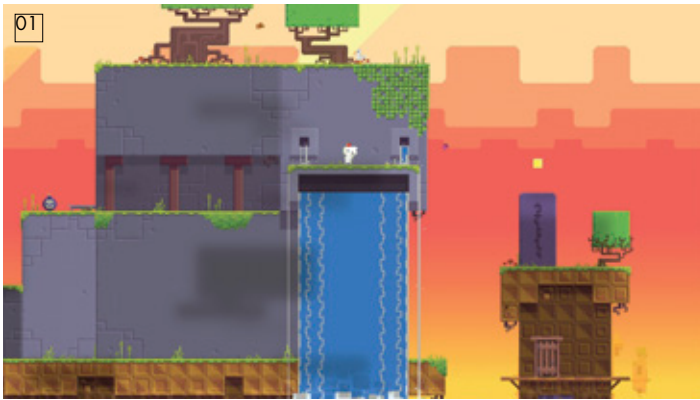
En los videojuegos de terror, el espacio se construye con el objetivo de provocar sensación de inseguridad en el jugador. Todas las decisiones del diseño se articulan alrededor de este objetivo, desde la iluminación hasta la altura de los techos. *P. T. (Playable Teaser)* es un título de terror en primera persona para PlayStation 4, de acceso gratuito y que concentra todas las virtudes de un buen juego de terror. Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) y Guillermo del Toro (*El laberinto del fauno*), sus creadores, lo utilizaron para mostrar lo que serán capaces de hacer en *Silent Hills*, un proyecto que dirigen juntos. Con poco más que el pasillo de un apartamento, Kojima y Del Toro ambientan un espacio espeluznante que pone de los nervios al jugador y convierte esta breve experiencia en una agonía. En *P. T.* hay un fantasma que aparece tres o cuatro veces, pero la



tensión es constante. Una tensión que se genera mediante el espacio.

En el pasillo de *P. T.*, todo está diseñado con una intención clara. En el primer tramo hay un pequeño ensanchamiento con un reloj y varias fotografías que atraen nuestra atención y nos obligan a apartar la vista del pasillo. Más adelante, este tuerce a la derecha. Hay que hacer un esfuerzo titánico para doblar esa esquina. No se puede retroceder, y continuar el recorrido tampoco es una opción apetecible. En cuanto se gira a la

derecha, se nos presenta una puerta entreabierta. Es el baño. No podemos abrir esa puerta, pero sí podemos mirar por una rendija. Parece el peor baño del mundo. Poco después la puerta se abre sola y confirmamos que lo es. También hay un recibidor, teléfonos y radios estropeadas, y un segundo piso que no visitamos, pero que amenaza con mostrarnos cosas que no queremos ver. Al final del pasillo, una puerta nos devuelve otra vez al comienzo del recorrido. Es una especie de bucle paranormal.



... LAS DECISIONES TOMADAS POR EL *LEVEL DESIGNER* SOBRE EL ESPACIO SON IMPORTANTES, CONFIGURAN LA EXPERIENCIA DEL JUGADOR E INCLUSO SON CAPACES DE PROTAGONIZAR LA NARRACIÓN.

Si hemos prestado atención al espacio de la casa, notaremos que algo ha cambiado en el pasillo cuando volvemos a recorrerlo. Así avanza la historia. Si sabemos dónde mirar, el puzle se resuelve y el juego termina en menos de media hora, pero el miedo nos hace lentos. El miedo alarga el juego. Nuestro miedo es el éxito del *level designer*.

El profesor de la Universidad de Washington (Seattle) Grant Hildebrand señala que el espacio del miedo se diseña como antítesis del espacio del placer. Hildebrand nos invita a pensar en la transición del escondite al refugio como uno de los orígenes de la arquitectura. Lo comfortable es una evolución de lo seguro, y ahí reside el éxito de ciertos espacios: el porche es un espacio que nos permite ver el exterior ocultos en la sombra y cerca de un interior conocido, y el patio nos permite disfrutar de un exterior controlado. En un artículo para *Gamasutra.com*, el arquitecto Christopher W. Totten recoge esta idea y la aplica al diseño de videojuegos. Los pasillos incomodan al jugador porque generan claustrofobia y producen una sensación de encuentro inminente. Los espacios abiertos evocan agorafobia y el miedo primitivo a salir de la cueva en busca de alimento. El *level designer* equilibra la cantidad de terror y calma para que la experiencia sea un éxito.

Francisco Calvelo está trabajando en *Catequesis*, un videojuego de terror de estética *retro*. Calvelo señala la importancia de anticiparse a los movimientos del jugador. «Crear un pasillo claustrofóbico o una gran sala oscura puede tener un efecto determinado —explica—, pero hay que tener en cuenta que el jugador podría llegar a ese punto con poca vida, sin balas o perseguido por un enemigo. Todo afecta a la forma en que van a recorrer y sentir ese espacio». Por esa razón, Calvelo considera fundamental poner a prueba el espacio antes de que el juego esté terminado.

El espacio como pregunta. El lenguaje constructivo como guía

El terror es un caso ilustrativo, pero no es el único. El espacio cuenta historias, da indicaciones y enseña a jugar.

Jordi de Paco es desarrollador de videojuegos y coautor de *Gods Will Be Watching*, un éxito reciente de la escena *indie* española. De Paco explica que cuando imagina los espacios de sus videojuegos piensa «sobre todo en comunicar». En cada nivel de *Gods Will Be Watching* hay una única escena, un solo plano, así que Jordi de Paco se refiere a ellos como «viñetas animadas». Esas viñetas guardan una coherencia y respetan el orden de lectura occidental. La amenaza en *Gods Will Be Watching* siempre llega por la derecha, porque el jugador siempre avanza desde la izquierda. «El espacio tiene el poder de guiar y reforzar la comprensión —sentencia De Paco—, con el diseño del espacio puedes hacer que un puzle sea más fácil o que un camino sea más apetecible».

Las primeras pantallas de los juegos de Super Mario también generan conversaciones interesantes entre el espacio y el jugador. En un artículo para *Anait Games*, Víctor Martínez concluía que las primeras pantallas de la franquicia Super Mario son siempre manuales de instrucciones sin palabras. El espacio se ordena para que el jugador aprenda los fundamentos del juego con el mando en la mano.

Martínez señala que en el primer *Super Mario Bros.* (1985) ya se sentaron las bases de todo esto. El personaje se coloca en el extremo izquierdo de la pantalla para que el jugador entienda que debe caminar hacia la derecha. De esta manera aprendemos a caminar. A medida que avanzamos, advertimos que un enemigo se aproxima a nosotros. Nos cruzamos con él a la altura de un bloque brillante con un signo de interrogación. Saltamos

para esquivarlo, golpeamos el bloque y aplastamos al enemigo al caer sobre él. Con solo apretar un botón descubrimos que Mario puede saltar, cuánto salta, que hay objetos ocultos en los bloques y que los enemigos mueren si caemos sobre ellos. Si el jugador improvisa y se mueve de otra forma, el nivel tiene instrumentos para que el jugador aprenda lo básico en pocos segundos. Nintendo sigue aplicando este esquema desde hace treinta años.

Marcos Vendrell, desarrollador de videojuegos y arquitecto de formación, está trabajando en *Flesh & Cherry in Crazy Hotel*, una aventura con estética de dibujo animado de los años treinta. Vendrell explica que hay que tener en cuenta las interacciones del avatar con objetos y personajes, las entradas y las salidas del escenario y todos los movimientos que podría hacer el jugador al explorar la pantalla. «Se intenta que el espacio sea lo más fluido posible, sin objetos que interfieran en el flujo de movimiento», explica.

En ocasiones, el espacio se diseña para entablar otro tipo de relaciones con el jugador. Un espacio que ha de ser leído, un espacio que funciona como memoria. En *Gone Home* nos metemos en la piel de Kaitlin Greenbriar, una chica de 21 años que regresa a casa de sus padres tras pasar una temporada en el extranjero. Sus padres se han mudado a una vieja mansión que han heredado de un tío suyo y todavía tienen la mudanza a medio hacer. Cuando Kaitlin llega a la casa, su familia no está. Lo que ha sucedido con los padres y la hermana de la protagonista en el último año se escribe mientras caminamos por la casa, examinamos las habitaciones y revisamos sus objetos personales. La historia brota cuando el jugador entra en contacto con el espacio, como la revelación de una magdalena proustiana. La propia casa es la autora del relato.



El espacio como tablero de juego. La responsabilidad de la creación digital

Queda claro que las decisiones tomadas por el *level designer* sobre el espacio son importantes, configuran la experiencia del jugador e incluso son capaces de protagonizar la narración. Pero el diseño de entornos virtuales no está exento de responsabilidad. Podría parecer, a priori, que quien diseña un espacio virtual no se juega nada, que sus errores solo significan que un videojuego será menos divertido de lo que debería. Pero no es así.

La escena del deporte electrónico ha crecido y se ha consolidado de forma sorprendente en los últimos años. Los torneos internacionales de videojuegos como *Dota 2*, *League of Legends* o *Call of Duty* reparten premios que superan de largo los dos millones de dólares y que en algún caso han llegado a alcanzar los once millones. Los jugadores que se dedican profesionalmente a los e-Sports entrenan durante varias horas al día y obtienen visados de deportista de élite. En países como China o Corea del Sur, las ligas de videojuegos se siguen por televisión y los campeones son auténticas estrellas mediáticas. El encargado de diseñar los escenarios donde se desarrollan las partidas de estos juegos tiene la responsabilidad de no favorecer a ningún bando ni a ningún jugador. Hay mucho dinero en juego.

En un título de estrategia como *Starcraft 2*, la decisión de desplazar un pedrusco o hacer un camino ligeramente más estrecho en un mapa puede cambiar el equilibrio de una partida o dar ventaja previa a uno de los bandos. En un videojuego de guerra como *Battlefield*, un escenario mal diseñado puede crear posiciones inexpugnables para francotiradores o espacios donde encajonar al enemigo. Los videojuegos donde las partidas multijugador llevan la voz cantante suelen dedicar varios meses al testeo de niveles para que sean los propios usuarios los que detecten estos fallos y ayuden a corregirlos.

Los otros conceptos espaciales. Imitando la realidad o explorando lo imposible

El espacio y el modo en que el jugador se relaciona con él se puede abordar de muchas otras formas. Títulos como *Minecraft* y franquicias como *SimCity* o *Los Sims* plantean un espacio en construcción y centran la experiencia en la toma de decisiones sobre este. El juego consiste en construir el espacio. Los simuladores son espacios virtuales para el desarrollo de habilidades desde la seguridad de lo digital. Desde estos «juegos» se forman trabajadores y se entrenan soldados sin los riesgos económicos y humanos de la experiencia real. Juegos sociales como *Second Life* o *Animal Crossing* nos ofrecen un espacio social en el que construir una vida alternativa. En los videojuegos de carreras como la saga *WipeOut* o *Gran Turismo* el espacio es un recorrido que se repite como un mantra para que el jugador lo memorice e intente ejecutarlo a la perfección. No corres contra el resto de los jugadores, corres contra ti mismo.

Los videojuegos permiten a los *level designer* concebir espacios más allá de las limitaciones de lo físico. Los circuitos de *Mario Kart 8* recuerdan a cintas de Moebius cubiertas de colores y champiñones sonrientes. En *Portal* se explora un complejo científico utilizando una pistola que

genera portales que se conectan entre sí, como diminutos agujeros de gusano. Varios juegos de la escena independiente como *The Binding of Isaac* o *Nuclear Throne* utilizan un algoritmo que produce los escenarios, pantallas que se construyen aleatoriamente para que una partida nunca sea igual a la anterior. El espacio se diseña como un sistema.

Y luego está *FEZ*, que hace del espacio su *leitmotiv*. Resulta complicado explicar por escrito cómo funciona el espacio de este videojuego creado por Phil Fish, un atormentado autor canadiense que invirtió cinco años en este proyecto. Gómez, el protagonista del juego, empieza su aventura viviendo en un mundo plano, pero en los primeros compases del juego se le aparece un cubo, un ser tridimensional. Gómez tiene una epifanía. A partir de ese instante, el jugador explora el mundo de *FEZ* en dos y en tres dimensiones al mismo tiempo. Los escenarios son cúbicos, pero el jugador solo puede examinar cada cara por separado. Al rotar el cubo, el espacio cambia por completo y se abren caminos que parecían no estar ahí. Fish fue el arquitecto de un espacio que solo puede existir en un trozo de código.

1. FEZ (2012, Polytron)
2. DOTA 2 (2013, Valve)
3. Gone Home (2013, Fullbright Company)
4. Gods Will Be Watching (2014, Deconstructeam)
5. Minecraft (2009, Mojang)



The construction of space in video games: are we level designers?

Video game developers have the same concerns about creating spaces as architects do, but the characteristics of the job are a little different. How do you tackle the design of a space which is built to be uncomfortable? How do you create a space designed to terrify? How do you come up with a space that's also the board for a game? The level designer is in charge of creating space in games. Their decisions affect the difficulty of the game, the fun-factor and the behaviour of the players. The level designer works with the psychology of space and with the experience of the user.

The space of terror. The survival instinct at the root of architecture

In the horror genre, a game's space is constructed with the aim of provoking a sensation of insecurity within the player. All the decisions made in the design are articulated around that aim, from the lighting to the height of the ceilings. *P.T. (Playable Teaser)* is the title of a free first-person horror game for the PlayStation 4, in which its creators solidify all the virtues of a good, terrifying game of the horror ilk. Hideo Kojima (*Metal Gear Solid*) and Guillermo del Toro (*Pan's Labyrinth*), its creators, used it to demonstrate what they would be capable of producing with *Silent Hills*, a project that they are directing together. With little more than a hallway in an apartment building, Kojima and Del Toro create a spine-tingling space that puts the player's nerves on edge and turns this short experience into total agony. In *P.T.* there's a ghost that appears three or four times, but the tension is non-stop: tension that comes from the space itself.

Everything is designed with obvious intent in *P.T.*'s hallway. In the first part, there's a slight broadening of the space with a clock and several photographs that catch our eye and oblige us to look away from the hallway. Further on, we turn to the right. It takes a monumental effort to turn that corner. You can't go back, and going on isn't really an appealing option either. As soon as you turn to the right, there's a door ajar: it's the bathroom. We can't open this door, but we can look in through the gap. It looks like the worst bathroom in the world. Not long later, the door opens all by itself and we can confirm that it most definitely is the worst bathroom in the world. There's also a broken receiver, telephones and radios, and a second floor which we don't go up to, because it threatens to show us things we'd rather not see.

At the end of the hallway, a door takes us back to the beginning. It's a kind of paranormal loop. If we've been paying attention to the house's space, we'll note that something has changed in the hallway this time around. This is how the story progresses. If we know where to look, the puzzle is resolved and the game ends in under half an hour, but the fear it causes makes it seem like an age. Fear lengthens the game. Our fear is a product of the level designer's success.

Grant Hildebrand, professor at the University of Washington (Seattle) points out that spaces that generate terror are designed as the antithesis of spaces of pleasure. Hildebrand invites us to think about the transition between the hideout to the refuge as one of the roots of architecture. The comfortable is an evolution of the safe, and that's where the success of certain spaces lies: a porch, for example, is a space that allows us to see the outside, hidden in the shade and close to a known interior, and a courtyard allows us to enjoy a controlled exterior. In an article for *Gamasutra.com*, the architect Christopher W. Totten takes up this idea and applies it to the design of video games. The hallways make the player uncomfortable because they generate claustrophobia and produce a sensation of imminent encounter. Open spaces evoke the agoraphobia and primitive fear felt when leaving the cave in search of food. The level designer balances the amount of terror and calm in order to make the experience successful.

Francisco Calvelo is working on *Catequesis*, a horror game with retro aesthetics. Calvelo highlights the importance of anticipating players' movements. "Creating a claustrophobic hallway or a huge dark room can have a determined effect," he explains, "but you have to take into account the fact that the player might get to this point with very little life left, without bullets or chased by an enemy. Everything affects the way in which they are going to experience and move within that space". For that reason, Calvelo considers that testing the space before finished the game is absolutely crucial.

Space as a question. Constructive language as guide

Games from the horror genre are good examples, but there are others. Space tells stories, gives clues and shows us how to play.

Jordi de Paco is a game designer and co-author of *Gods Will Be Watching*, a recent success from the Spanish indie scene. De Paco explains that when he imagines the spaces in his games, he thinks "above all about communicating". In each level of *Gods Will Be Watching* there's one sole scene, one sole space, and Jordi de Paco refers to them as "animated vignettes". Those vignettes are kept in coherence and respect the order of Western reading. The threat in *Gods Will Be Watching* always comes from the right, because the player always advances from the left. "Space has the power to guide and reinforce understanding," Paco explains, "with the design of space you can make a puzzle far easier or create a more appealing path".

The first few levels from the Super Mario games also generate interesting interactions between space and player. In an article for *Anait Games*, Víctor Martínez concludes that the first levels in the Super Mario franchise are always instruction manuals without words. Space is ordered so that the player learns the game's fundamentals, pad in hand.

Martínez points out that in the first *Super Mario Bros.* (1985), the foundations were already laid for all of this. The character is placed on the far left of the level so that the player comprehends that they have to move towards the right. That's how we learn how to walk. As we advance, we can tell that an enemy is closing in. We cross paths with said enemy at a point where there's a bright block with a question mark on it. We jump to avoid the enemy, hitting the block and, as we come down from the jump, we squash the enemy. Just by pressing a button we learn that Mario can jump, how high he can jump, that there are hidden objects in the blocks and that enemies die if we jump on top of them. If the player improvises and plays in a different manner, the level has instructions so that he or she can learn the basics in just a few seconds. Nintendo has been applying this scheme for the last thirty years.

Marcos Vendrell, game developer and trained architect, is working on *Flesh & Cherry in Crazy Hotel*, an adventure with a Thirties cartoon aesthetic. Vendrell explains that you have to take into account the interactions of the avatar with objects and characters, entrances and exits to the scene and all the possible movements that the player can make when exploring the screen. "We try to make the space as fluid as possible, without objects that can interfere in the fluidity of movement," he explains.

... THE DECISIONS MADE BY THE LEVEL DESIGNER ABOUT SPACE ARE IMPORTANT: THEY CONFIGURE THE GAMER'S EXPERIENCE AND ARE EVEN CAPABLE OF TAKING COMPLETE CHARGE OF NARRATION.

On occasion, the space is designed to strike up other interactions with the player. A space that has to be read, a space that works as a memory. In *Gone Home*, we are placed in the shoes of Kaitlin Greenbriar, a 21 year old girl who's going back to her parents' house after spending time abroad. Her parents have moved into an old mansion that they inherited from an uncle, and they're still in the throes of moving. When Kaitlin gets there, her family isn't in. All the things that went on in her parents' and sister's lives over the last year are revealed as we walk around the house, look into the rooms and see personal objects. The story unfurls as the player comes into contact with the space, like the revealing of Proust's madeleine. The house itself is the author of the tale.

Space as a board game. The responsibility of digital creation

It's clear that the decisions made by the level designer about space are important: they configure the gamer's experience and are even capable of taking complete charge of narration. But the design of virtual environments isn't exempt from responsibility. It could seem, a priori, that the person who designs a virtual space isn't risking anything at all, that their mistakes only mean that the game will be less fun than it should be.

The electronic sport scene has been growing and it has been consolidated in a surprising manner over the last few years. International video game tournaments such as *Dota 2*, *League of Legends* or *Call of Duty* have prizes in excess of the likes of 2 million dollars (in some cases even reaching 11 million). The players who are professionally dedicated to *e-Sports* train several hours a day and obtain visas as elite sportsmen. In countries like China or South Korea, the gaming leagues are followed on television and the champions are real celebrities. The person in charge of designing the scenes where rounds of these games take place has the responsibility to make sure that they don't favour any kind of team or player. There's a lot of money at stake.

In a strategy game such as *Starcraft 2*, the decision to move a rock or go down a slightly narrower path on the map can change the balance of a game, or give preliminary advantage to one of the teams. In a shooter game like *Battlefield*, a badly designed level can create impregnable positions for snipers or spaces where the enemy is trapped in. For multiplayer video games on-

line, the creators normally spend several months testing the levels so that the users themselves can sniff out these kinds of bugs and help to correct them.

Other spatial concepts. Imitating reality or exploring the impossible

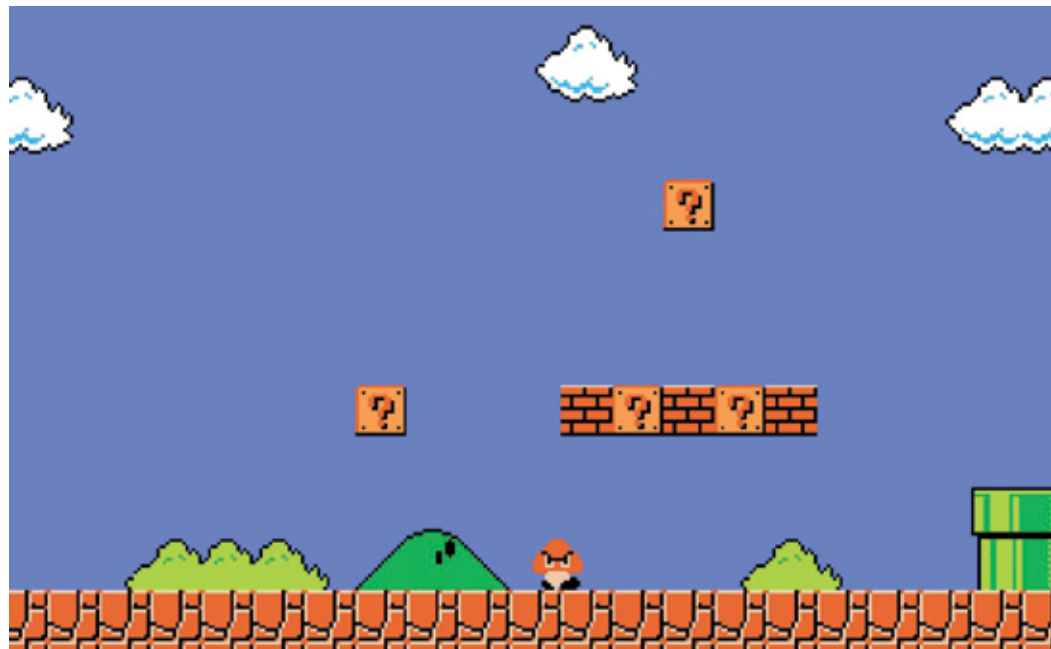
Space and the way in which the player interacts with it can be tackled in a variety of different ways. Games such as *Minecraft* or franchises such as *SimCity* or *The Sims* offer players a space under construction, focussing the experience on making decisions about it: the game consists of building the space. The simulators are virtual spaces for the development of skills from the comfort of the digital. From these "games", workers and soldiers are trained without real economic or human risk. Social games like *Second Life* or *Animal Crossing* offer us a social space in which you can construct an alternative life. In race games such as *WipeOut* or *Gran Turismo* the space is a track that is repeated like a mantra, so that the player can memorise it and try to do it to perfection. You're not playing against other gamers, you're playing against yourself.

Video games allow level designers to come up with spaces beyond the limits of the physical. The circuits on *Mario Kart 8* are reminiscent of Moebius' strips, full of colours and smiling mushrooms. In *Portal* you can

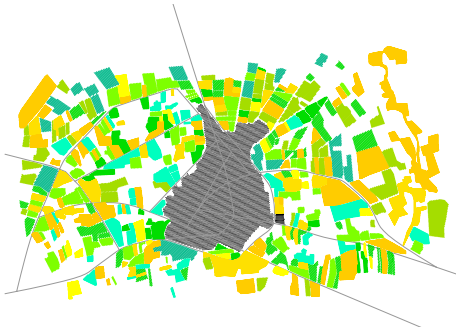
explore a science complex, using a gun that generates portals that connect with each other, like small wormholes. Several games from the indie scene such as *The Binding of Isaac* or *Nuclear Throne* use algorithms to produce the scenes, screens that are built up at random so that one game is never the same as another. The space is designed as a system.

And then there's *FEZ*, which makes space its *raison d'être*. Created by Phil Fish, a tormented Canadian author who spent five years on its development, it's quite hard to explain with words how the space in this game works. Gómez, the main character, starts his adventure living in a flat world, but in the first few steps of the game a cube appears: a three-dimensional being. Gómez has an epiphany. From this moment on, the player explores the world of *FEZ* in both two and three dimensions at the same time. The scenes are cubed, but the player can only examine each side separately. When you rotate the cube, the space completely changes and paths appear that didn't seem to be there before. Fish is the architect of a space that can only exist as a line of code.

Super Mario Bros. (1985, Nintendo)



Palacio de Congresos y Exposiciones Vegas Altas



LUIS PANCORBO, JOSÉ DE VILLAR,
CARLOS CHACÓN, INÉS MARTÍN ROBLES.

Texto: ÁNGEL ALONSO - VICTORIA ACEBO

Fotos: JESÚS GRANADA

La historia de nuestras ciudades puede ser cartografiada a través de los edificios de envergadura que se construyeron conforme a los tiempos económicos. Las fuerzas del capital o de la ideología hacen sus apuestas de futuro y elevan sus palacios con el optimismo de la exuberancia, y los abandonan después si su apuesta no resultó apropiada.

Algunas de las figuras del capitalismo atraviesan con confianza los ciclos. Desde los años noventa, los palacios de congresos (PdC) españoles muestran un estado de salud envidiable. Tras un declive en el año 2013, en el que descendió el número de asistentes, el sector de las reuniones de trabajo vuelve a la cifra precrisis de los cuatro millones de usuarios. Eso es lo que afirma la APCE, Asociación de Palacios de Congresos de España, entidad que promueve a treinta y cuatro PdC asociados y de cuya estadística se deduce que su volumen de actividad se ha multiplicado varias veces en un par de décadas.

La Asociación de Palacios de Congresos se dedica a poner en contacto el patrimonio turístico con el mundo de los negocios. Las regiones con un contexto o un pasado atractivo edifican, en sus mejores ciudades, iconos capaces de transmitirse al mercado internacional. Los numerosos PdC españoles

se publicitan en sus páginas web haciendo referencia a las ventajas de su localización, la belleza de sus monumentos (naturales o fabricados) y su riqueza gastronómica, garantizando el ambiente propicio para una reunión de trabajo exitosa. Y en todas ellas hay una referencia a la singularidad de su arquitectura, su versatilidad o su presencia urbana. La lista de los arquitectos que han trabajado en España sobre la tipología del palacio de congresos da una idea del interés que para los promotores despierta la presencia de la arquitectura en su imagen corporativa. La magnificencia de una sede actual representa una metáfora de la solidez de sus industrias, mientras que lo contextual hace gala de aquellas otras épocas agradecidas que constituyeron esa cultura.

Consideramos entonces que el supuesto individualismo de un proyecto económico tiene también una raíz colectiva en lo cultural. Esto es importante, porque las cifras de negocio que justifican la creación de nuevos PdC no se limitan a las cuentas de la entidad gestora del espacio, sino que engloban la creación de riqueza que repercute de vuelta en la ciudad o la región, en forma de trabajo, ventas directas o de promoción, y que en el fondo acrecientan la cultura local. En la práctica, los beneficios indirectos se han mostrado muy superiores a

los directos, y ese es uno de los argumentos primordiales para la implantación de un PdC. La tipología ha devenido un experimento sobre la inserción de elementos icónicos revitalizadores dentro de regiones, provincias o tejidos urbanos.

Como un caso ejemplar, recordamos el nivel de debate que provocó, allá en los noventa, la edificación del Kursaal de San Sebastián, que hizo aflorar la sensibilidad excéptica de los ciudadanos ante la presencia de un gran equipamiento moderno en su ciudad, pero se vio superada después por la demostrada conveniencia de su presencia en la vida cultural con un magnífico programa, junto con el orden urbano que el proyecto de Rafael Moneo aportó a la playa de Zurriola y la actividad económica que generó en el barrio de Gros.

La propia APCE se define a sí misma en el epígrafe «Proyecto de futuro» de su página web como una «plataforma adecuada para un conjunto de edificios emblemáticos, de gran valor arquitectónico y urbanístico, que contribuyen a generar significativos ingresos a las economías locales donde se ubican». La idea del compromiso impregna entonces este ámbito al hacerse evidente la relación entre industria, urbanismo y cultura. Se trata de una interpretación clásica de la riqueza: □



no solo es un tangible cuantificable, sino un fenómeno capaz de provocar transacciones sociales y culturales. Aunque sería interesante analizar el vector en el que estas transacciones evolucionan. En algunas épocas, estos espacios nacieron con ambiciones culturales (la mayoría se proyectaron con criterios que permitían una programación musical o teatral: salas de cámara, espacios de ensayo, escenarios adaptables, auditorios afinados geométricamente..., y algunos, como el de Vigo, se sostienen con actividades exclusivamente culturales), pero más tarde se dieron cuenta de que esta programación resulta difícilmente sostenible, y en la gran mayoría de ellos el volumen del telar hoy tan solo acoge una pantalla donde se vuelcan powerpoints corporativos en reuniones profesionales. En los mejores casos, el programa cultural se sostiene paralelo al negocio de los congresos, lo cual, por otro lado, no parece un mal compromiso. Por eso, y ante la contingencia de los vaivenes económicos, la versatilidad es una de las condiciones en el diseño exitoso de estos equipamientos.

Una vez comprendido este contexto complejo y circunstancial y pospuesta la cuestión sobre la pertinencia de construir equipamientos sin proyecto de futuro, lo que nos incumbe es aprender de las experiencias realizadas. Y de la gran cantidad de PdC construidos y de su evolución posterior, podemos deducir que su sostenibilidad depende, en gran medida, del éxito con el que se diseñan los tres puntos que sistemáticamente aparecen en su márquetin: su localización, su imagen y su versatilidad.

En Extremadura, las ciudades de Badajoz, Cáceres y Mérida cuentan ya con sus respectivos PdC. Con mucha competencia regional y en un entorno que poco tiene que ofrecer, Luis Pancorbo, José de Villar, Carlos Chacón e Inés Martín Robles construyeron en Villanueva de la Serena un nuevo Palacio de Congresos. Este municipio de 25000 habitantes, ejemplo de resiliencia frente a la crisis por su economía diversificada y su estado de bienestar, cuenta, sin embargo, con poco atractivo turístico. Más allá de la carretera de circunvalación de una pequeña población, el solar asignado al proyecto difícilmente lo hará partícipe de la actividad urbana.

Sin embargo, la arquitectura lo pone todo de su parte. Incluso la discreción que tanto se reclama. Uno de los puntos más seductores del proyecto es su planteamiento moderado. Este hecho fue reconocido en el concurso y valorado decisivamente por el jurado. La superficie más amplia del edificio está, en realidad, construida bajo la cota de rasante, por lo que ante el horizonte solo aparece el volumen necesario para una caja escénica contenida y algunos espacios accesorios que totalizan un pequeño prisma cuya escala deviene sugestiva y misteriosa. Como consecuencia, la presencia formal que

hubiese tenido el gran volumen del conjunto desaparece a cambio de una plataforma horizontal con ambición de parque que se extravía en el entorno, a través de un paisajismo que alude, de manera sensible, al entorno rural con las geometrías de los cultivos y con especies propias de un descampado periurbano. Hace falta ahora ver si la ausencia de densidad urbana no deja marchitarse un planteamiento tan conciliador.

Otro de los hechos destacables del proyecto es la idea con la que la implantación se evade del contexto. La planta en forma de nido, irregular y poliédrico en tres de sus cuatro caras, se deprime y así acota un espacio que acoge frente al *horror vacui*, aportando una situación topológica nueva desde la que se controla mejor el lugar. Los espacios de entrada y circulación revelan la situación enterrada con un techo de un grosor y una textura propia de lo pesado que contrasta con un suelo colorido y brillante. Esta pesada losa, animada por unos lucernarios cuyo trazado alude a las líneas aradas de los campos, está sostenida por una estructura evidente que no sigue el orden del espacio y que contrasta sintácticamente con él en color y figura, como lo hace el muro del fondo, en contraste sinuoso, blando y suave. Las dimensiones generosas de este horizonte enterrado permiten organizar con versatilidad el funcionamiento del conjunto y, además, usarlo como distintas áreas de exposiciones a través de unas cortinas cuyos carriles añaden una figura más a este espacio complejo.

Con esta decisión de hacer desaparecer la mayor parte de la arquitectura, los autores evitan inteligentemente las complicaciones formales y presupuestarias de un volumen exento y de unas grandes fachadas, y pueden concentrarse en el diseño de un único elemento, euclídeamente cúbico esta vez, que enarbola una imagen que sirve muy bien a la comunicación de lo corporativo. Este volumen, pequeño, bello y complejo, se organiza en sección mediante un apilamiento de espacios de alturas variables encerrados por un perímetro de hasta cinco capas superpuestas: esa primera textura cortezosa de estachas de plástico entrelazado y los hilos metálicos diagonales que las mantienen horizontales, el muro de hormigón recortado en figuras contingentes que asume la imagen de estructura aunque no es solo estructura ni tampoco es la única, los forros interiores y la línea quebrada del vidrio que confina los programas. Geometrías diversas que se superponen creando una opacidad esponjosa, con mucho aire, ligera durante el día y figurativa en la noche, en una unidad coral que mantiene el interés mientras va cambiando la escala al aproximarnos.

Consideramos interesante fijarnos en ese coro de lenguajes, destacable en la imagen exterior más conocida y que se confirma en el resto del



proyecto. A excepción del espacio del salón de actos (ese espacio de RAL 6026 líquido, donde se advierte una actitud más unitaria), la textura del edificio se propaga a través de una acumulación de formas y cualidades y también de sus opuestos, y nos preguntamos cómo se llega a dotar a este conjunto heterogéneo de una estructura constituyente.

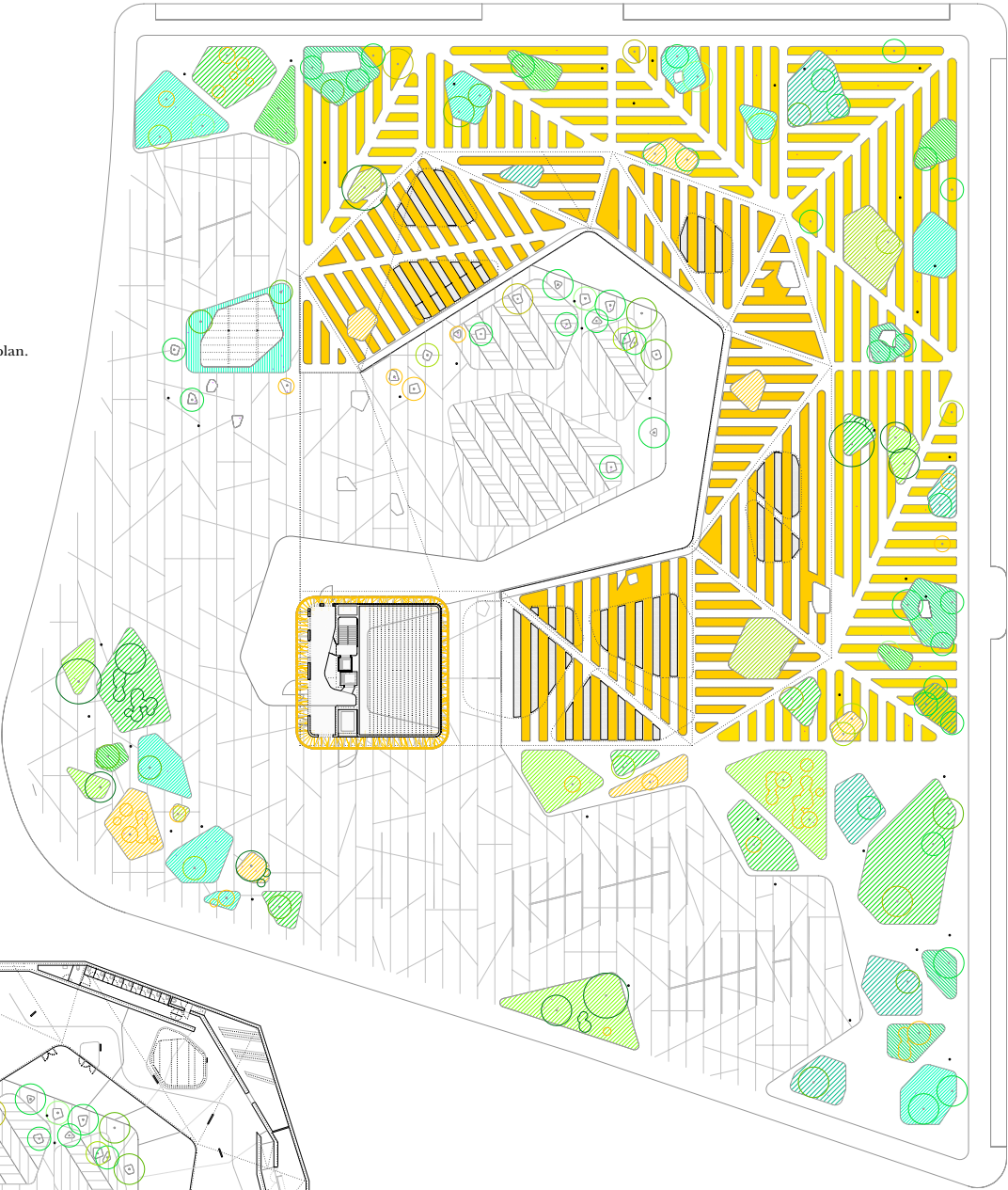
Primero hay que fijarse en una condición particular: esta es una arquitectura proyectada en la confluencia provisional de varios equipos, situación cada vez más frecuente en el panorama contemporáneo español y que puede resultar relevante en la aparición de nuevos lenguajes. En ella se reúne con efectividad una herencia aprendida en otras experiencias, en otras oficinas o en anteriores asociaciones, y consigue coordinar los lenguajes de un grupo de autores, todos ellos diestros por separado, llegando a un compromiso hábilmente liberal.

Ha de considerarse previamente que el léxico de un individuo recoge también, de alguna manera, su sistema de pensamiento y de actuación. Por lo tanto, serán necesarios compromisos que organicen la sintaxis entre acciones de varios, evitando la posición de lucha y buscando la dialéctica. Primero, en este proyecto detectamos que, dentro de la complejidad que se persigue, la *oposición semántica* se desarrolla como uno de los sistemas de coordenadas creativas que sirve de referencia ante un proceso que necesita la convivencia de múltiples visiones, todas a la vez. La dualéctica o dialéctica entre contrarios permite la decisión por reacción y constituye el contraste como punto de interés. Formas, colores, texturas producen sensaciones que se acumulan en un orden táctil: en el vestíbulo el espacio oscuro enterrado se limita interiormente con un muro luminoso, cuyas líneas suaves, brillantes y translúcidas se enfrentan al

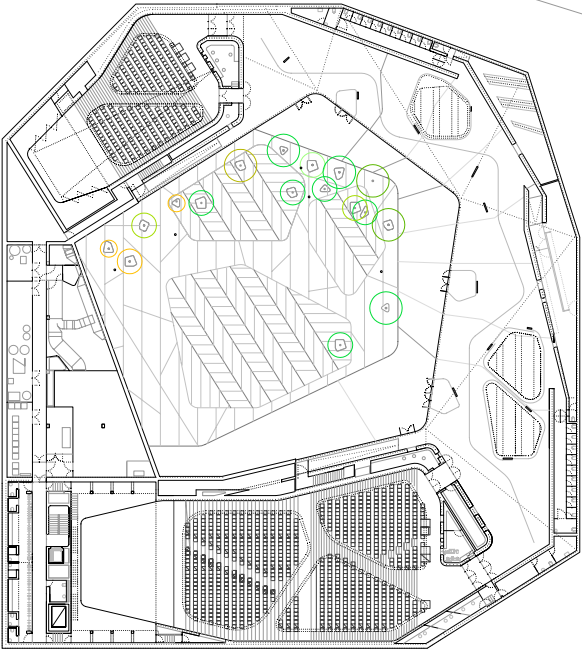
intencionado carácter pesado, opaco y rugoso del hormigón; grandes cuadriláteros rectilíneos flotan junto a figuritas de diversos colores. Hasta aquí, la construcción del espacio se realiza con una cierta simetría basada en esta dialéctica. Pero en los corredores del volumen exento, donde espacios horizontales quedan bajo una envolvente tridimensional continua, los huecos contingentes del hormigón se enfrentan a las rectas del exterior y a las casi invisibles del vidrio interior; además, se transparentan otros órdenes de menor escala en luminarias, barandillas, etc., creando en una especie de confusión todo un catálogo de instantáneas sugestivas en el que se va más allá de las dualidades para intentar un grado superior de complejidades plásticas. También es relevante la idea de la *forma libre*, entendida como tal aquella que no pertenece (a una familia, a una jerarquía, a un orden general). En este proyecto, las formas no tienen contexto; son libres e independientes y eso

se comprende muy bien en cualquiera de sus plantas: la historia de la ciudad no condiciona la forma del solar, la forma del solar no condiciona la del conjunto construido, la forma del nido no define la del cubo, la forma del cubo no condiciona la de sus divisiones interiores, etc. Es decir, se utiliza siempre una misma *clase de formas* carentes de contexto como rasgo gramático compartido en un sistema común, lo que permite utilizar la combinatoria como sintaxis dejando espacio entre las formas y las estructuras. En cierto momento incluso permitiría la sustituibilidad de alguna familia de formas, en un ejercicio que explora la composición de constituyentes diversos y que, como actitud ante la complejidad, presupone la existencia de los otros, y en eso radica su unidad: en pro de una forma o unidad superior también libre, es decir, una forma libre compuesta por formas libres. ☒

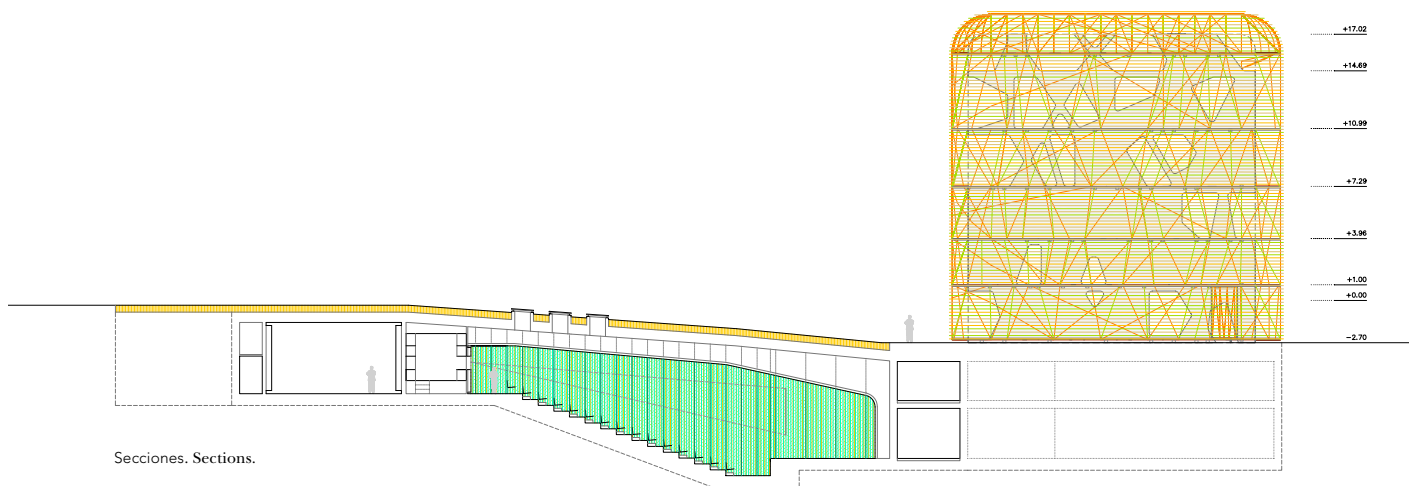
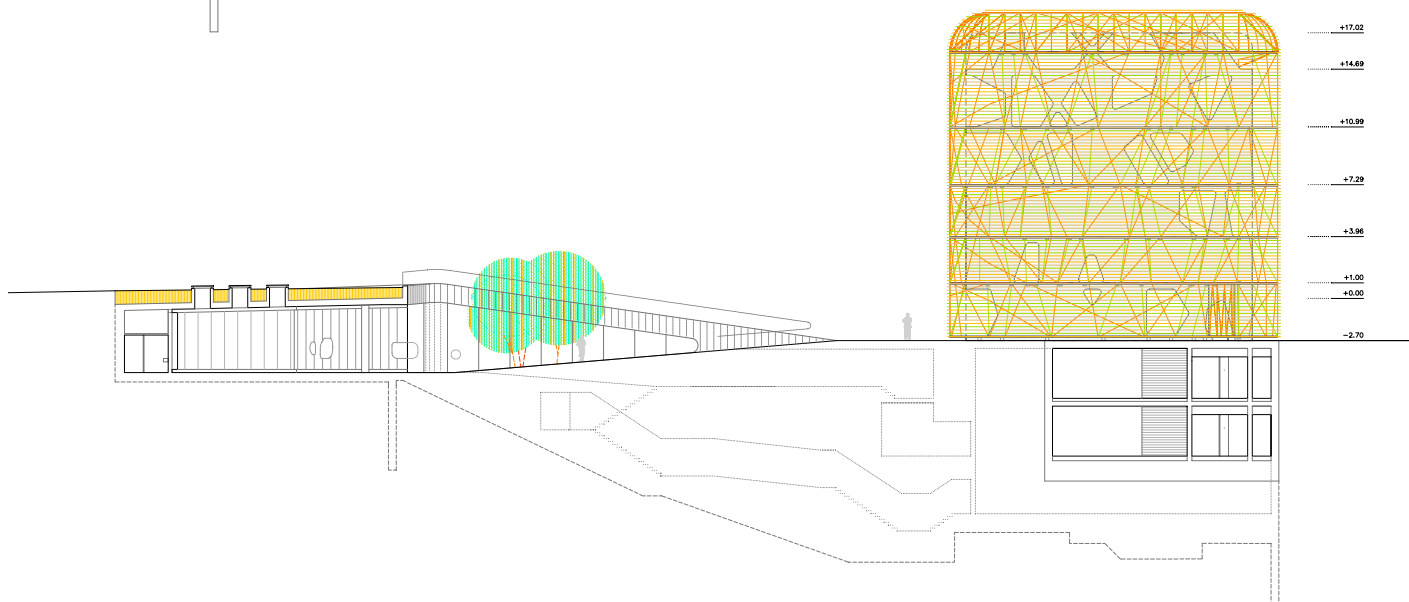
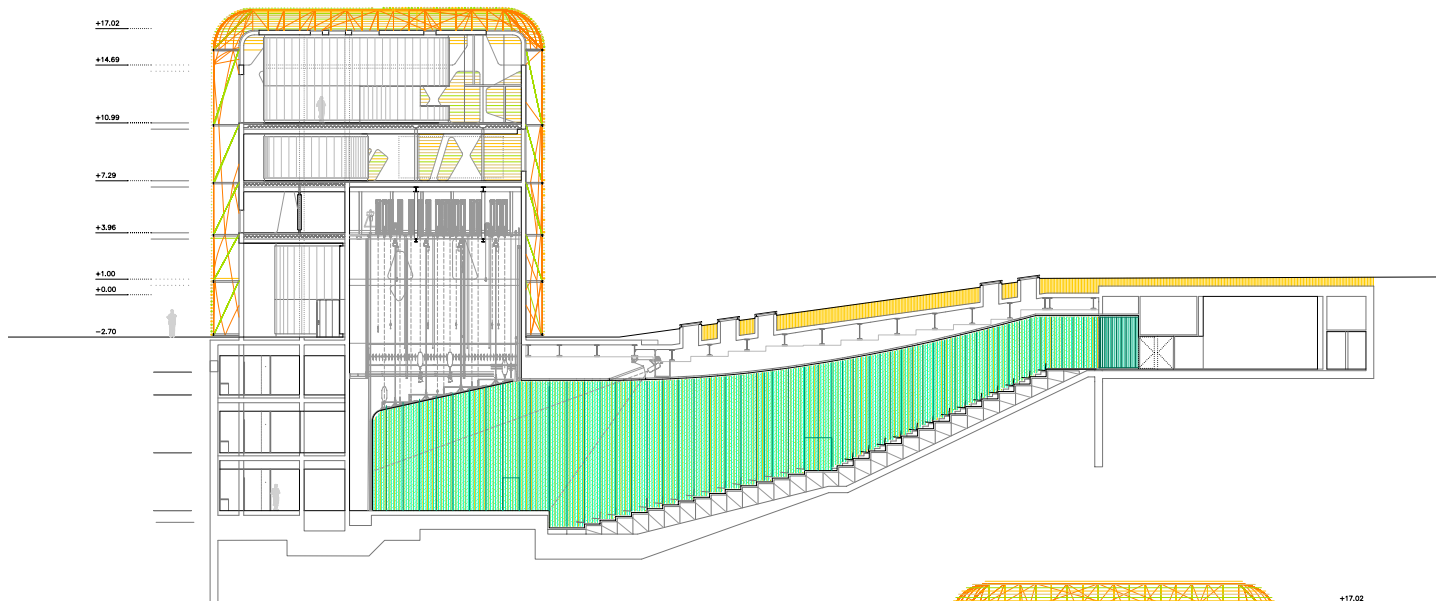
Planta de cubiertas. Roof plan.



Planta principal. Main floor.



0 5 10 20 40



Secciones. Sections.

0 2 5 10 15 20





Vegas Altas Conference Centre and Exhibitions

LUIS PANCORBO,
JOSÉ DE VILLAR,
CARLOS CHACÓN,
INÉS MARTÍN ROBLES.

Text: ÁNGEL ALONSO - VICTORIA ACEBO
Photos: JESÚS GRANADA

It is possible to map the history of our cities through the great buildings that are constructed according to the economic climate. The forces of capital or ideology stake on the future and elevate their palaces with the optimism of exuberance, and then abandon them if their plan doesn't end up being appropriate.

Some of the figures from capitalism confidently traverse the cycles. Since the Nineties, Spanish conference centres (CCs) have been showing an enviably healthy state. After a decline in 2013, in which the number of attendees dropped, the sector of work meetings has jumped back to the pre-crisis number of four million users. This is according to APCE, Spain's Association of

Conference Centres, an entity which promotes the thirty-four associated CCs and whose statistics suggest that their volume of activity has multiplied several times over the last couple of decades.

The Spanish Association of Conference Centres is dedicated to uniting tourist heritage with the world of business. Those regions with an attractive context or history edify, in their best cities, icons capable of being transmitted to the international market. The numerous Spanish CCs are advertised on their websites, highlighting the advantages of their locations, the beauty of their attractions (natural or fabricated), and their gastronomic wealth, guaranteeing favourable conditions for a successful business meeting. In all of them there's a reference to the singularity of their architecture, their versatility or their urban presence. The list of architects who have worked in Spain on this kind of conference centre typology gives an idea of the interest that is stirred in promoters by the presence of this architecture in their corporate image. The magnificence of a current headquarters represents a metaphor of the strength of their industries, whilst the context makes a gala of those other charming epochs which constituted that culture.

Let's consider, then, that the supposed individualism of an economic project also has a collective root in culture. This is important, because the business figures that justify the creation of new CCs are not restricted to the ☐

accounts of the space's managing entities, but rather that they encompass the creation of wealth that has a repercussion back on the city or the region in the form of work, direct sales or promotion and, as a secondary effect, they also promote local culture. In practise, the indirect benefits have been shown to be far superior to the direct ones, and that's one of the primary arguments for the implementation of a CC. This typology has become an experiment on the insertion of icons, revitalising elements in regions, provinces or urban fabrics.

As an example case, let's remember the amount of debate caused, back in the Nineties, by the edification of San Sebastián's Kursaal. When faced with the presence of such a huge slice of modernity in their city, the citizens began to demonstrate their sceptical side. This, however, was soon forgotten once it proved its convenience for cultural life with a magnificent timetable, alongside the urban order that Rafael Moneo's project brought to Zurriola beach, and the economic activity generated in the Gros neighbourhood. In the epigraph "Future Projects" on APCE's website, they define themselves as "an adequate platform for a set of emblematic buildings, of great architectural and civic value, that contribute to the generation of considerable income in the local economies where they are placed". The idea of promise impregnates, then, this scope to make the relationship between industry, urbanism and culture clear. It's a classic interpretation of wealth: not only is it a quantifiable, tangible matter, but it is also a phenomenon capable of provoking social and cultural transactions, although it would be interesting to analyse the vector on with these transactions evolve. In some eras, these spaces were born out of cultural ambition (the majority were proposed with criteria that allowed for musical or theatrical events: recital halls, rehearsal spaces, adaptable staging, geometrically tuned auditoriums..., and some, such as the one in Vigo, purely for cultural activities), but later they realised that this programme was quite hard to sustain, and in the great majority the curtains only hide a screen on which corporate powerpoints are shown for professional meetings. In the majority of cases, the cultural programme is maintained alongside the business of congresses, which, on the other hand, doesn't seem like too bad a compromise. That's why, when faced with the contingency of fickle economics, versatility is one of the conditions for the successful design of these spaces.

Once this complex, circumstantial and subordinating context is understood, and the question of the pertinence of building places without a future-project postponed, what concerns us here is learning from previous projects of the same ilk. And, from the great number of built CCs and their later evolution, we can deduce that their sustainability largely

depends on the success with which the three points that systematically come up in their marketing are designed: location, image and versatility.

In Extremadura, the cities of Badajoz, Cáceres and Mérida already have their respective CCs. With a lot of regional competency and an environment which has little to offer, Luis Pancorbo, José de Villar, Carlos Chacón and Inés Martín Robles built a new Conference Centre in Villanueva de la Serena. This municipality of 25,000 inhabitants, an example of resilience in the face of the crisis due to their diversified economy and their state of wellbeing, has, nonetheless, little in the way of tourist appeal. Beyond the borders of the ring road which circumnavigates the small town, the location of the plot assigned to the project toughens the issue of it becoming part of the urban activity.

However, the architecture makes up for all of that - even discretion, that which is so sought-after. One of the project's most seductive aspects is it's moderate approach, and this fact was recognised in the contest and chosen decisively by the jury. The largest surface of the building is actually constructed beneath the level of the slope, and as such on the horizon the only thing that appears is the necessary volume for a scenic, contained box and several accessory spaces that add up to a small prism, whose scale becomes suggestive and mysterious. As a consequence, the overall shape that the huge volume would've had disappears in favour of a horizontal platform with the ambition of being a park. This platform eases into its surroundings through a created landscape which alludes to, in a gentle manner, the rural environs with the geometries of the crops and other aspects of a metropolitan area's vacant lots. Now all that's left to see is if the absence of urban density doesn't mean that such a moderate approach is left to wane.

Another of the stand-out points to the project is the idea with which the implementation evades the context. The plan in the shape of a nest is irregular and polyhedral on three of its four faces and it slumps: as such, it houses a space that seems almost cosy against the *horror vacui*, adding a new topological situation from which the whole place is better controlled. The entrance and circulatory spaces reveal a buried position with a thick and appropriately textured roof that contrasts with the brightly coloured floor. This heavy concrete, brightened up by a number of skylights whose trace alludes to a field's ploughed lines, is held up by an obvious structure that doesn't follow the order of the space and that contrasts synthetically with it both in colour and shape, as does the wall at the back, with meandering contrast that's both soft and gentle. The generous dimensions of this buried horizon allow for versatile organising of the workings of the space and, also, for it to be

used as distinct exhibitory areas using curtains whose rails add yet another figure to this complex space.

With the decision to make the greater part of the architecture disappear, the authors intelligently avoid the shape and budgeting complications of a free-standing volume with huge façades, and are able to concentrate on the design of one sole element, euclideanly cubed this time, that hoists an image that serves corporate communication very well. This volume - small, beautiful and complex - is organised into sections through a stack of spaces of variable heights, closed in by a perimeter of up to five layers on top of each other: that first bark-like texture of plaited plastic rope and diagonal metallic threads to keep them horizontal; the concrete wall cut into conceivable figures that assume the image of the structure despite the fact that it's not just a structure and neither is it the only one; the inner linings and the broken line of the glass that confines the programmes. Diverse geometries that overlap each other, creating a spongy opacity, full of air, light during the day and figurative at night, in a choral unity that holds interest whilst changing in scale as we approach.

We consider it interesting to focus on that chorus of languages, highlightable in the best known image of the exterior and which is confirmed in the rest of the project. With the exception of the assembly hall (that space in liquid RAL 6026, where a more unitarian attitude is observed), the texture of the building is propagated by means of an accumulation of forms and qualities and also of its opposites, and we wonder how this heterogeneous ensemble ends up having a constituent structure.

First of all, you must draw your attention to a particular condition: this is a piece of architecture that's planned in the provisional confluence of several teams, a situation that's increasingly frequent in the contemporary Spanish panorama and that may well result relevant in the apparition of new languages. In it, a legacy learned through other experiences, other offices or other associations are brought together to great effect, and it manages to coordinate the languages of a group of authors, all of whom skilled on their own, attaining a skilfully liberal compromise.

It must also be first understood that the lexicon of an individual also brings, in one way or another, their system of thought and action. As such, compromises that organise the syntax between the actions of various are required, avoiding the position of fight and seeking dialectics. Firstly, in this project we can detect that, within the complexity that it seeks, the *semantic opposition* is developed as one of the creative systems of coordination that serves as a reference when faced with a process that



needs the co-existence of multiple visions, all at the same time. The duolectics or dialectics between opposites allows for decision through reaction and makes the contrast a point of interest. Shapes, colour and textures produce sensations that accumulate in a tactile order: in the vestibule the dark buried space is limited in the interior with a luminous wall, whose soft, bright and translucent lines are faced with the intentional heavy, opaque and coarse character of the concrete; large rectilinear quadrilaterals float next to figurines of various colours. Until this point, the construction of the space is created with a certain symmetry based on that reasoning. But in the corridors the free-standing volume, where horizontal spaces stay under a three-dimensional continuous surrounding, the conceivable holes in the concrete face the straights of the exterior and the almost invisible ones of the inner glass; other orders of a lesser scale are made clear in skylights, bannisters, etc., creating a kind of confusion with a whole catalogue of suggestive instances in which the dualities are gone beyond, in favour of attaining a superior level of plastic complexities. The idea of *free form* is also relevant here, understood as that which doesn't belong (to a family, to a hierarchy, to a general order). In this project,

the forms have no context; they are free and independent and that is very much put across on all of its floors: the history of the city doesn't condition the form of the plot, the form of the plot doesn't condition the built ensemble, the form of the nest doesn't condition that of the cube, the form of the cube doesn't condition the form of its interior divisions, etc. In other words, one sole *class of forms* is always used, lacking context as a grammatical trait shared within a common system, which allows for the use of combination as syntax, leaving space between the forms and structures. At one point it would even permit the substation of some family of forms, in an exercise that explores the composition of diverse constituents and that, like an attitude in front of complexity, presupposes the existence of the others, and that resides in its unity: in pro of one form or superior unit that's also free, i.e., a free form composed of free forms. ☒

PALACIO DE CONGRESOS Y EXPOSICIONES VEGAS ALTAS

Villanueva de la Serena, Badajoz, España.

Proyecto-Obra / Project-Work: 2008-2014.

Promotor / Promoter:

Junta de Extremadura.

Arquitectos / Architects:

Luis Pancorbo, José de Villar, Carlos Chacón, Inés Martín Robles.

Colaboradores / Collaborators:

Manuel Trenado, José Luis Gómez (adobearquitectura) (arquitecto técnico / quantity surveyor). Gilberto Ruiz (maquetista / models).

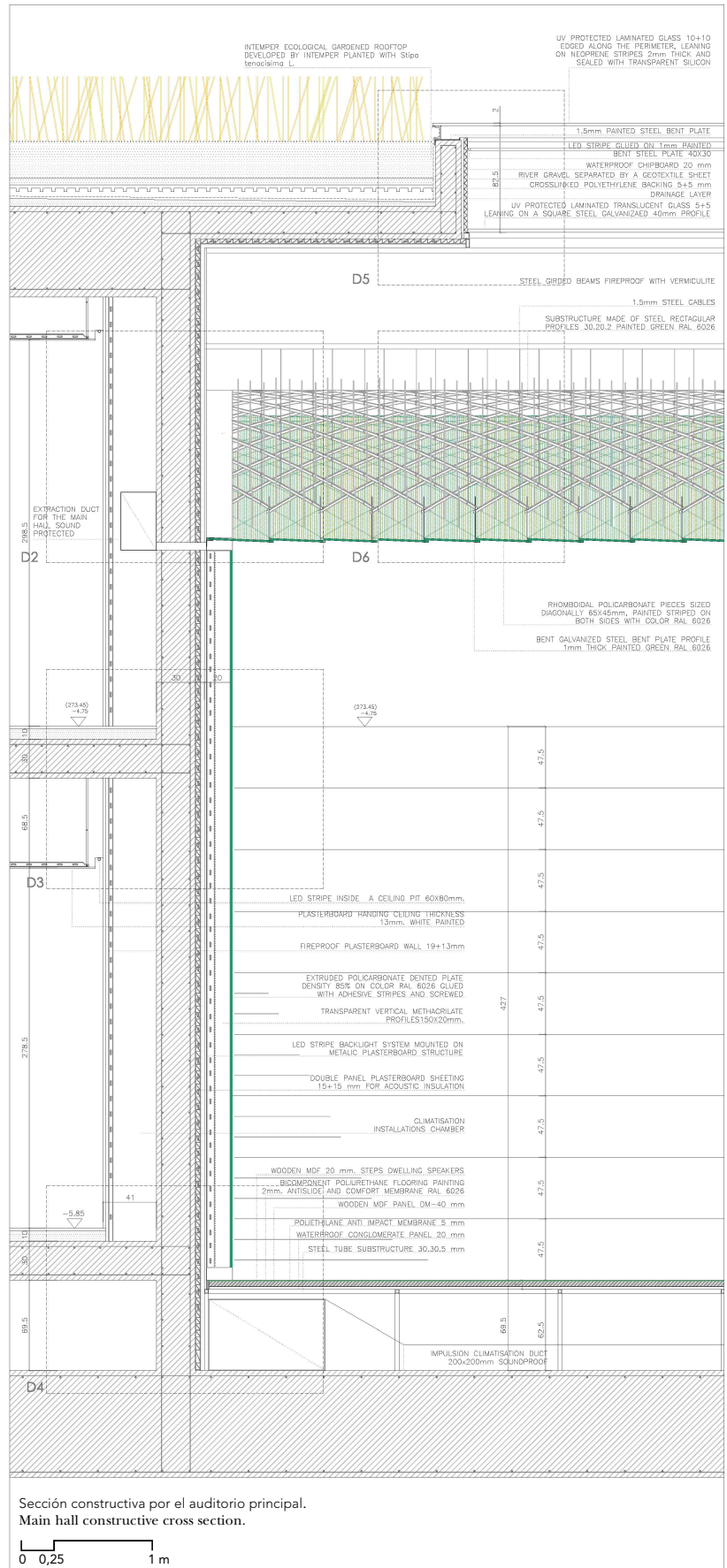
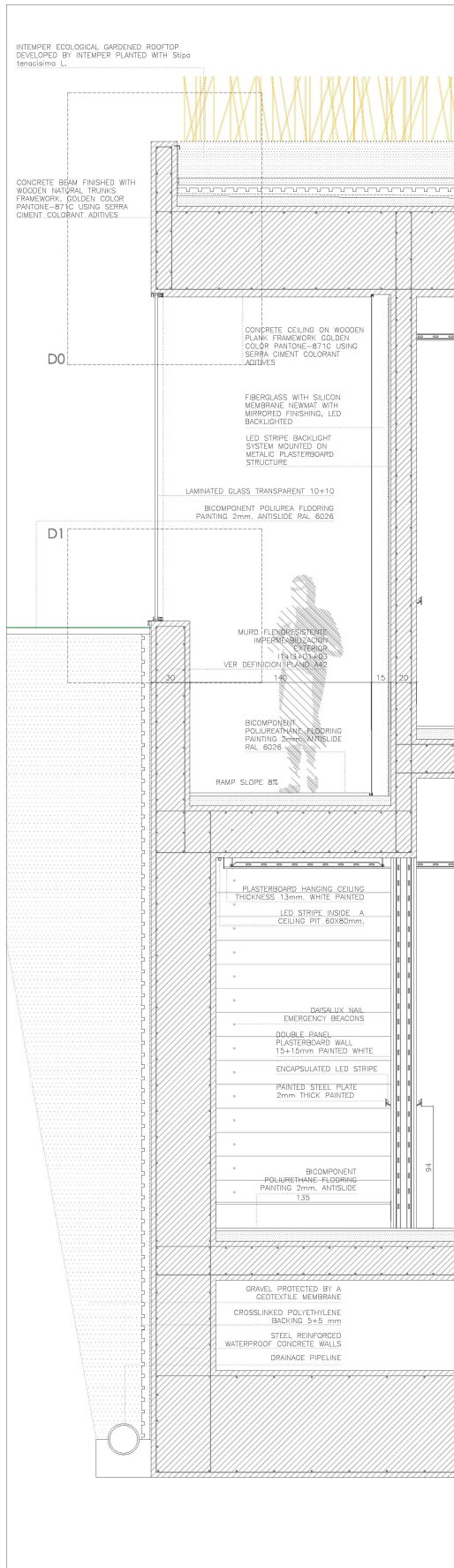
Consultores / Consultants:

Juan Rey, Pablo Vegas, Jacinto Ruiz Carmona (Mecanismo), (ingeniería de estructuras / structural engineer). Rafael Úrculo, Sergio Rodríguez (Úrculo ingenieros), (ingeniería de instalaciones / mechanical engineering). Higinio Arau (Arau acústica), (acústica / acoustical).

Constructora / Construction: Placonsa.

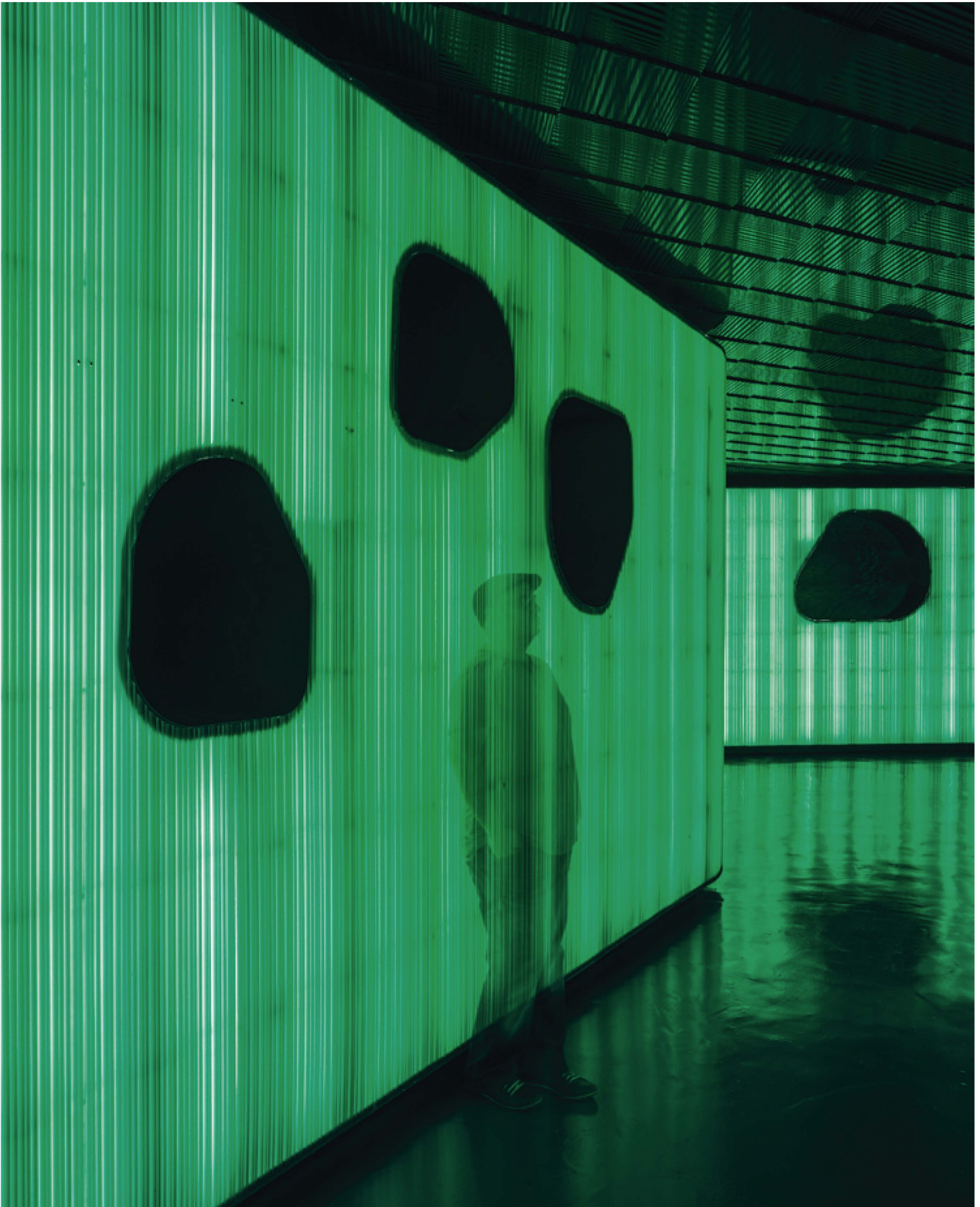
Superficie construida /

Constructed surface: 6.873,26 m².



Sección constructiva por el auditorio principal.
Main hall constructive cross section.

0 0,25 1 m





ERROR;
PATOGRAFÍAS ARQUITECTÓNICAS

ERROR;
ARCHITECTONIC PATHOGRAPHIES

Los textos que se reproducen a continuación han sido
seleccionados por Francisco García Triviño.
La revista Arquitectura agradece a los autores de los
textos y a sus editores la disponibilidad.

The texts reproduced here have been selected by
Francisco García Triviño.
Arquitectura magazine would like to thank the authors
and publishers of these texts for their availability.

DEL ERROR

(Fragmento)
VICTOR BROCHARD

[...]

Por consiguiente, si existe el error en el mundo, no siempre se debe a que la proposición falsa no sea, en sí, lo suficientemente inteligible; lo que determina el error no es la privación de inteligibilidad, es la privación de voluntad. La naturaleza del error es tal que ni siquiera la inteligencia, aun perfecta, en tanto en cuanto no es idéntica a la voluntad creadora, tendría la certeza de evitarlo. En este sentido, es necesario no solo desde un punto de vista práctico, sino teórico.

Lo que hace posible el error en la mente individual es, como se ha visto antes¹, la unión, en el ser humano, entre raciocinio y voluntad. Lo que hace posible el error considerado en sí mismo es la unión en el mundo entre idea y voluntad. No habría error si la inteligencia estuviera sola; si no hubiera voluntad. El principio metafísico del error es la libertad.

[...]

BROCHARD, Victor (1897), *De L'erreur* (2.^a. ed.). Paris: Ancienne Librairie Germer Baillière et C^{ie}, Félix Alcan Éditeur, (p. 270).

1 En este capítulo, «Du principe Métaphysique de l'erreur», Brochard estructura su planteamiento sobre cómo resolver el conflicto filosófico que existía hasta entonces sobre el error.

Por un lado, presenta cómo el error fue eliminado de la filosofía al suprimir el «no ser» (una proposición verdadera puede ser proposición solo si es verdadera). Por otro lado, presenta otra posición dentro de la filosofía que reconoce que el error posee una cierta realidad que no nos queda más remedio que asumir, aunque esta sea un pensamiento falso. Una posición que reconoce la existencia tanto del «ser» como del «no ser». En esta aclaración, Brochard se refiere a esta segunda posición, donde explora cómo el raciocinio (la inteligencia) y la voluntad son los que permiten, juntos, reconocer el error como una posibilidad, un nuevo mundo por venir (Leibniz).

ERROR

(Fragment)
VICTOR BROCHARD

[...]

Consequently, if error exists in the world, it is not always because the wrong proposition is not in itself sufficiently comprehensible; what constitutes the error is not a lack of comprehensibility; it is a lack of will. The error is of such a nature that even perfect comprehension, if it is not identical to the creative will, would not be certain to avoid it. In this sense, it is necessary not only from a practical but also a theoretical viewpoint.

What makes the error possible in our individual minds is, as pointed out above¹, the union in mankind of comprehension and will. What makes the error possible, contemplated in itself, is the union in the world of the idea and will. There would be no error if comprehension were alone, if will were not present. The metaphysical principle of error is freedom.

[...]

BROCHARD, Victor (1897), *De L'erreur* (2.^a. ed.). Paris: Ancienne Librairie Germer Baillière et C^{ie}, Félix Alcan Éditeur, (p. 270).

1 In this chapter, «Du principe Métaphysique de l'erreur», Brochard structures his approach on how to resolve the philosophical conflict that existed back then about error.

On the one hand, he explains how error was eliminated from philosophy by deleting the "non-being" (a truthful proposition can only be a proposition if it is truthful). On the other hand, he gives another position within philosophy that recognises that error possesses a certain reality that we have no choice but to assume, even if it is a false thought. A position that recognises the existence as much of the "being" as of the "non-being". In this clarification, Brochard refers to the second position, where he explores how reasoning (intelligence) and will are, together, what permit the recognition of error as a possibility, a new world to come (Leibniz).

LO NORMAL Y LO PATOLÓGICO

(Fragmento)
GEORGES CANGUILHEM

[...]

Al principio, el concepto de error bioquímico hereditario se apoyaba sobre una metáfora ingeniosa; actualmente, se funda sobre la solidez de una analogía. En la medida en que los conceptos fundamentales de la bioquímica de los ácidos aminados y de las macromoléculas son conceptos tomados de la teoría de la información, como los de código o mensaje, en la medida en que las estructuras de la materia de la vida son estructuras de orden lineal, la negación del orden es la intervención, la negación de la consecuencia es la confusión, y la sustitución de una disposición por otra es el error. La salud es la corrección genética y enzimática. Estar enfermo es haber sido falseado, ser falso, no en el sentido de un billete falso ni de un hermano falso, sino en el sentido de un pliegue falso o de un verso falso. Puesto que las enzimas son los mediadores a través de los cuales los genes dirigen las síntesis intracelulares de proteínas, puesto que la información necesaria para esta función de dirección y de vigilancia está inscrita en las moléculas de ácido desoxirribonucleico en el nivel del cromosoma, esta información tiene que ser transmitida como un mensaje desde el núcleo al citoplasma, y allí debe ser interpretada para que la secuencia de ácidos aminados que constituye la proteína que debe ser sintetizada sea reproducida, copiada. Pero cualquiera que sea el modo en que se realice, no hay ninguna interpretación que no entrañe el riesgo de una posible equivocación. El reemplazo de un ácido aminado por otro crea el desorden por desinteligencia de la orden. Por ejemplo, en el caso de la anemia con hematíes falciformes, es decir, deformadas en forma de hoz por retracción consecutiva de una bajada de la presión de oxígeno, lo que es anormal es la hemoglobina, a causa de la sustitución de la valina por el ácido glutámico en la cadena de ácidos aminados de la globulina.

La introducción del concepto de error en patología es un hecho de gran importancia, tanto por el cambio en la actitud del hombre con respecto a la enfermedad, como por el nuevo rango que parece establecerse en la relación entre el conocimiento y su objeto. Aquí surgiría una tentación muy fuerte: la de denunciar la existencia de una confusión entre el pensamiento y la naturaleza, la de reprochar que se atribuyen a la naturaleza las operaciones del pensamiento, que el error es propio del juicio, que la naturaleza puede ser testigo pero no juez, etc. En efecto: todo sucede aparentemente como si el bioquímico y el genetista atribuyesen a los elementos del patrimonio hereditario su propio saber de químico y de genetista, como si se considerase que las enzimas conociesen o tuviesen que conocer las reacciones de acuerdo con las cuales la química analiza su acción, y pudiesen, en ciertos casos o ciertos momentos, ignorar una de ellas o leer incorrectamente su enunciado. Pero no hay que olvidar que la teoría de la información es indivisible y que se refiere tanto al conocimiento mismo como a sus objetos, la materia o la vida.

En este sentido, conocer es informarse; aprender es descifrar o decodificar. Por consiguiente, no hay diferencia entre el error de la vida y el error del pensamiento, entre el error de la información informante y el error de la información informada. El primero es quien proporciona la clave del segundo.

[...]

Por más que reconozcamos que ciertos errores bioquímicos innatos reciben su valor patológico eventual de una relación entre el organismo y el medio ambiente, como ciertos lapsus o actos fallidos reciben, según Freud, su valor de síntoma de una relación con una situación, nos cuidamos de no definir lo normal y lo patológico por su mera relación con el fenómeno de la adaptación. Ese concepto ha recibido desde hace un cuarto de siglo tal extensión, a menudo intempestiva, en psicología y en sociología, que incluso en biología no puede ser utilizado como no sea con el mayor de los espíritus críticos. La definición psicosocial de lo normal como lo adaptado entraña una concepción de la sociedad que la asimila subrepticamente y abusivamente a un medio ambiente, es decir, a un sistema de determinismos, cuando en realidad es un sistema de coacciones que contiene, ahora y antes de todas las relaciones entre el individuo y ella, normas colectivas de apreciación de la calidad de tales relaciones. Definir la anomalía por la inadaptación social significa aceptar en mayor o menor medida la idea de que el individuo debe suscribir el hecho de determinada sociedad y, por lo tanto, acomodarse a ella como una realidad que al mismo tiempo es un bien. Teniendo en cuenta las conclusiones de nuestro primer capítulo, nos parece legítimo poder rechazar esta definición sin ser tachados de anarquistas. Si las sociedades son conjuntos mal unificados de medios, es posible negarles el derecho a definir la normalidad por la actitud de subordinación instrumental que ellas valorizan con el nombre de *adaptación*. En el fondo, llevado al ámbito de la psicología y de la sociología, ese concepto de adaptación vuelve a su acepción originaria. Se trata de un concepto popular de descripción de la actividad técnica. El ser humano adapta sus recursos e, indirectamente, sus órganos y su comportamiento a determinada materia, a determinada situación. En el momento de su introducción en biología, en el siglo XIX, el concepto conservó de su dominio originario la significación de una relación de exterioridad, de enfrentamiento entre una forma orgánica y un entorno opuesto a ella. Luego, ese concepto fue teorizado a partir de dos principios inversos: teológico y mecanicista. Según el primero, el ser vivo se adapta conforme a la búsqueda de satisfacciones funcionales; según el otro, el ser vivo se adapta con arreglo a las necesidades de orden mecánico, físico-químico o biológico (los demás seres vivos de la biosfera). De acuerdo con la primera interpretación, la adaptación es la solución a un problema de optimum que combina los datos objetivos del medio ambiente con las exigencias del ser vivo; de acuerdo con la segunda, la adaptación expresa un estado de equilibrio cuyo límite inferior define para el organismo lo peor, que es el riesgo de muerte. Pero en ambas teorías, el medio ambiente es considerado como un hecho físico y no como un hecho biológico, como un hecho constituido y no como un hecho que debe ser constituido. Mientras que si se considera la relación organismo-medio ambiente como el efecto de una actividad propiamente biológica, como la búsqueda de una situación en la cual el ser vivo recoja, en lugar de sufrir, las influencias y las calidades que responden a tales exigencias, entonces

los medios en los cuales los seres vivos se encuentran ubicados están recortados por ellos, centrados en ellos. En este sentido, el organismo no se encuentra arrojado a un medio ambiente al cual tiene que plegarse, sino que estructura su medio al mismo tiempo que desarrolla sus capacidades en cuanto organismo¹.

Esto resulta particularmente cierto a propósito de los medios ambientes y de los modos de vida propios del ser humano, en el seno de los grupos tecno-económicos que, en un medio ambiente geográfico dado, se caracterizan menos por las actividades que se les ofrecen que por las que escogen. En tales condiciones, lo normal y lo anormal están determinados menos por el encuentro de dos seres causales independientes —el organismo y el medio ambiente— que por la cantidad de energía de que dispone el agente orgánico para deslindar y estructurar ese campo de experiencias y de empresas que se denomina medio ambiente. Pero acaso se preguntará: ¿dónde está la medida de esta cantidad de energía? No hay que buscarla fuera de la historia de cada uno de nosotros. Cada uno fija sus normas al escoger sus modelos de ejercicio. La norma del corredor de larga distancia no es igual a la del corredor de corta distancia. Cada uno cambia sus normas en función de su edad y de sus normas anteriores. La norma del excorredor de corta distancia ya no es su norma de campeón. Es normal —vale decir conforme con la ley biológica del envejecimiento— que la reducción progresiva de los márgenes de seguridad provoque el descenso de los umbrales de resistencia a las agresiones del medio ambiente. Las normas de una persona anciana hubiesen sido consideradas como deficiencias en la misma persona adulta. Este conocimiento de la relatividad individual y cronológica de las normas no es índice de escepticismo ante la multiplicidad, sino de tolerancia con respecto a la variedad. En el Ensayo de 1943 llamamos normatividad a la capacidad biológica de cuestionar las normas usuales a propósito de situaciones críticas, y propusimos medir la salud por la gravedad de las crisis orgánicas superadas mediante la instauración de un nuevo orden fisiológico².

[...]

El llamado hombre sano no es, pues, sano. Su salud es un equilibrio que consigue a costa de rupturas incoativas. La amenaza de la enfermedad es uno de los constituyentes de la salud.

CANGUILHEM, Georges (1986), *Lo normal y lo patológico* [Le normal et le pathologique]. Trad. por Potschart, R. México, D. F.: Siglo XXI editores, (p. 222, 223, 228, 229, 230, 232).

1 Cf. nuestro estudio «Le vivant et son milieu», en *La Connaissance de la vie*.
2 Cf. *supra*, p. 132.

THE NORMAL AND THE PATHOLOGICAL

(Fragment)
GEORGES CANGUILHEM

[...]

At the outset, the concept of hereditary biochemical error rested on the ingenuity of a metaphor; today it is based on the solidity of an analogy. Insofar as the fundamental concepts of the biochemistry of amino acids and macromolecules are concepts borrowed from information theory, such as code or message; and insofar as the structures of the matter of life are linear structures, the negative of order is inversion, the negative of sequence is confusion, and the substitution of one arrangement for another is error. Health is genetic and enzymatic correction. To be sick is to have been made false, to be false, not in the sense of a false bank note or a false friend, but in the sense of a "false fold" [i.e., wrinkle: *faux pli*] or a false rhyme. Since enzymes are the mediators through which the genes direct intracellular protein syntheses, and since the information necessary for this function of direction and surveillance is inscribed in the DNA molecules at the chromosome level, this information must be transmitted as a message from the nucleus to the cytoplasm and must be interpreted there, so that the sequence of amino acids constituting the protein to be synthesized is reproduced, recopied. But whatever the mode, there is no interpretation which does not involve a possible mistake. The substitution of one amino acid for another creates disorder through misunderstanding the command. For example, in the case of sickle-cell anemia, that is, red blood cells shaped like a sickle because of retraction following a lowering of oxygen pressure, the hemoglobin is abnormal because of the substitution of valine for glutamic acid in the globulin's amino-acid chain.

The introduction of the concept of error into pathology is a fact of great importance as much in terms of the change it reveals in what it brings to bear in man's attitude toward disease, as in terms of the new status which is supposedly established in the relationship between knowledge and its object. It would be very tempting to denounce an identification of thought and nature, to protest that the steps of thought are ascribed to nature, that error is characteristic of judgment, that nature can be a witness, but never a judge, etc. Apparently everything happens, in effect, as if the biochemist and geneticist attributed their knowledge as chemist and geneticist to the elements of the hereditary patrimony, as if enzymes were supposed to know or must know the reactions according to which chemistry analyzes their action and could, in certain instances or at certain times, ignore one of them or misread the terms. But it must not be forgotten that information theory cannot be broken down, and that it concerns knowledge itself as well as its objects, matter or life. In this sense to know is to be informed, to learn to decipher or decode. There is then no difference between the error of life and the

error of thought, between the errors of informing and informed information. The first furnishes the key to the second.

[...]

While recognizing that certain innate biochemical errors receive their eventual pathological value from a relation between the organism and the environment, as certain lapses or mistaken acts, according to Freud, receive their value as symptoms from a relation to a situation, we are taking care not to define the normal and the pathological in terms of their simple relation to the phenomenon of adaptation. After a quarter of a century, this concept has received such an application in psychology and sociology, often inopportune, that it can only be used in the most critical spirit, even in biology. The psychosocial definition of the normal in terms of adaptedness implies a concept of society which surreptitiously and wrongly assimilates it to an environment, that is, to a system of determinisms when it is a system of constraints which, already and before all relations between it and the environment, contains collective norms for evaluating the quality of these relations. To define abnormality in terms of social maladaptation is more or less to accept the idea that the individual must subscribe to the fact of such a society; hence must accommodate himself to it as to a reality which is at the same time a good. Because of the conclusions of our first chapter, it seems legitimate to us to be able to refuse this kind of definition without being charged with anarchism. If societies are badly unified sets of means, they can be denied the right to define normality in terms of the attitude of instrumental subordination which they valorize under the name of adaptation. At bottom, this concept of adaptation, transported on the terrain of psychology and sociology, returns to its original meaning. It is a popular concept describing technical activity. Man adapts his tools and indirectly his organs and behavior to this material, or that situation. At the moment of its introduction into biology¹ in the nineteenth century, the concept preserved the meaning of a relation of externality, of confrontation between an organic form and an environment opposing it, from its domain of importation. This concept has since been theoretically conceived as starting from two inverse principles, teleological and mechanist. According to one, the living being adapts itself to conform to the search for functional satisfaction; according to the other, the living being is adapted under the effect of necessities that may be mechanical, physicochemical or biological (the other living creatures in the biosphere). In the first interpretation, adaptation is the solution to a problem of an optimum forming the factual data of the environment and the living being's demands; in the second, adaptation expresses a state of equilibrium, whose lower limit defines the worst for the organism, which is the risk of death. But in both theories, the environment is considered as a physical fact, not as a biological fact, as an already constituted fact and not as a fact to be constituted. By contrast, if the organism-environment relation is considered as the effect of a really biological activity, as the search for a situation in which the living being receives, instead of submits to, influences and qualities which meet its demands, then the environments in which the living beings find themselves are carved out by them, centered on them. In this sense the organism is

not thrown into an environment to which he must submit, but he structures his environment at the same time that he develops his capacities as an organism¹.

This is particularly true of environments and modes of life peculiar to man, at the heart of technical-economic groups which, in a given geographical environment, are characterized less by the activities which are offered them than by those which they choose. Under these conditions the normal and abnormal are determined less by the encounter of two independent causal series, the organism and the environment, than by the quantity of energy at the disposal of the organic agent for delimiting and structuring this field of experiences and enterprises, called its environment. But, you will ask, where is the measure of this quantity of energy? It is to be sought nowhere other than in the history of each one of us. Each of us fixes his norms by choosing his models of exercise. The norm of a long-distance runner is not that of a sprinter. Each of us changes his norms according to his age and former norms. The norm of the former sprinter is not that of a champion. It is normal, that is, in conformity with the biological law of aging, that the progressive reduction of the margins of security involves lowering the thresholds of resistance to aggressions from the environment. The norms of an old man would have been considered deficiencies in the same man just reaching adulthood. This recognition of the individual and chronological relativity of norms is not skepticism before multiplicity but tolerance of variety. In the 1943 *Essay* we called "normativity" the biological capacity to challenge the usual norms in case of critical situations, and proposed measuring health by the gravity of the organic crises which are surmounted by the establishment of a new physiological order².

[...]

The so-called healthy man thus *is not* healthy. His health is an equilibrium which he redeems on inceptive ruptures. The menace of disease is one of the components of health.

CAMGUILHEM, Georges (1998), *The normal and the pathological* (fourth printing) [Le normal et le pathologique]. Trans. by Fawcett, C. R., Cohen, R.S. New York: Zone Books, (276, 277, 282, 283, 284, 285, 287).

1 Cf. our study "Le vivant et son milieu" in *La connaissance de la vie* (Paris, 1965).
2 Cf. *supra*, pp. 198-199.

EL HOMBRE QUE CONFUNDIÓ A SU MUJER CON UN SOMBRERO

(Fragmento)
OLIVER SACKS

[...]

Fue Hipócrates quien introdujo el concepto histórico de enfermedad, la idea de que las enfermedades siguen un curso, desde sus primeros indicios a su clímax o crisis, y después a su desenlace fatal o feliz. Hipócrates introdujo así el historial clínico, una descripción o bosquejo de la historia natural de la enfermedad, que expresa con toda precisión el viejo término *patología*. Tales historiales son una forma de historia natural..., pero nada nos cuentan del individuo y de su historia; nada transmiten de la persona y de la experiencia de la persona, mientras afronta su enfermedad y lucha para sobrevivir a ella. En un historial clínico riguroso no hay «sujeto»; los historiales clínicos modernos aluden al sujeto con una frase rápida («hembra albina trisómica de 21»), que podría aplicarse igual a una rata que a un ser humano. Para situar de nuevo en el centro al sujeto (el ser humano que se aflige y que lucha y padece) hemos de profundizar en un historial clínico hasta hacerlo narración o cuento; solo así tendremos un «quién» además de un «qué», un individuo real, un paciente, en relación con la enfermedad..., en relación con el reconocimiento médico físico.

El yo esencial del paciente es muy importante en los campos superiores de la neurología y en psicología; está implicada aquí esencialmente la personalidad del enfermo, y no pueden desmembrarse el estudio de la enfermedad y el de la identidad. Esos trastornos, y su descripción y estudio, constituyen, sin duda, una disciplina nueva, a la que podríamos llamar *neurología de la identidad*, pues aborda los fundamentos nerviosos del yo, el viejo problema de mente y cerebro. Quizás haya de haber, inevitablemente, un abismo, un abismo categorial, entre lo físico y lo psíquico; pero los estudios y los relatos, al pertenecer inseparablemente a ambos (y son estos los que me fascinan en especial, y los que presento aquí, en realidad), sirven precisamente para salvar ese abismo, para llevarnos hasta la intersección misma de mecanismo y vida, a la relación entre los procesos fisiológicos y la biografía.

[...]

La palabra favorita de la neurología es *déficit*, que implica un menoscabo o incapacidad de la función neurológica: pérdida del habla, pérdida del lenguaje, pérdida de la memoria, pérdida de la visión, pérdida de la destreza, pérdida de la identidad, y un millar de carencias y pérdidas de funciones (o facultades) específicas. Tenemos para todas estas disfunciones (otro término favorito) palabras negativas de todo género —afonía, afemia, afasia, alexia, apraxia, agnosia, amnesia, ataxia—, una palabra para cada función mental o nerviosa específica de la que los pacientes, por enfermedad, lesión o falta

de desarrollo, pueden verse privados parcial o totalmente.

El estudio científico de la relación entre el cerebro y la mente comenzó en 1861, cuando Broca descubrió, en Francia, que las dificultades en el uso significativo del habla, la afasia, seguían inevitablemente a una lesión en una porción determinada del hemisferio izquierdo del cerebro. Esto abrió el camino a la neurología cerebral, y eso permitió, tras varias décadas, «cartografiar» el cerebro humano, adscribir facultades específicas (lingüísticas, intelectuales, perceptuales, etcétera) a «centros» igualmente específicos del cerebro. Hacia finales de siglo se hizo evidente para observadores más agudos (sobre todo Freud en su libro *Afasia*) que este tipo de cartografía era demasiado simple, que las funciones mentales tenían todas unas estructuras internas intrincadas y debían tener una base fisiológica igualmente compleja. Freud se planteaba esto en relación, sobre todo, con ciertos trastornos del reconocimiento y la percepción para los que acuñó el término *agnosia*. En su opinión, para entender plenamente la afasia o la agnosia hacía falta una nueva ciencia, mucho más compleja.

[...]

Así pues, lo que ha atraído mi interés, más que los déficits en un sentido tradicional, han sido los trastornos neurológicos que afectan al yo. Dichos trastornos pueden ser de varios tipos (y no sólo pueden deberse a menoscabos de la función sino también a excesos) y parece razonable considerar por separado las dos categorías. Pero hemos de decir desde el principio que una enfermedad no es nunca una pérdida o un mero exceso, que hay siempre una reacción por parte del organismo o individuo afectado para restaurar, reponer, compensar, y para preservar su identidad, por muy extraños que puedan ser los medios; y una parte esencial de nuestro papel como médicos, tan esencial como estudiar el ataque primario al sistema nervioso, es estudiar esos medios e influir en ellos.

[...]

Esta dinámica, esta «lucha por preservar la identidad», por muy extraños que sean los medios o las consecuencias de tal lucha, fue admitida hace mucho en psiquiatría, y, como tantas otras cosas, se asocia sobre todo con la obra de Freud. Así, este consideraba los delirios de la paranoia no como algo primario, sino como tentativas, aunque descaminadas, de restablecer, de reconstruir un mundo reducido al caos absoluto.

Sacks, Oliver (2011), *El hombre que confundió a su mujer con un sombrero* [The man who mistook his wife for a hat and other clinical tales]. Trad. por J. M. Álvarez Flórez, Barcelona: Editorial Anagrama, (p. 10, 11, 19, 20, 22, 23).

THE MAN WHO MISTOOK HIS WIFE FOR A HAT AND OTHER CLINICAL TALES

(Fragment)
OLIVER SACKS

[...]

Hippocrates introduced the historical conception of disease, the idea that diseases have a course, from their first intimations to their climax or crisis, and thence to their happy or fatal resolution. Hippocrates thus introduced the case history, a description, or depiction, of the natural history of disease—precisely expressed by the old word "pathology". Such histories are a form of natural history—but they tell us nothing about the individual and his history; they convey nothing of the person, and the experience of the person, as he faces, and struggles to survive, his disease. There is no "subject" in a narrow case history; modern case histories allude to the subject in a cursory phrase ("a trisomic albino female of 21"), which could as well apply to a rat as a human being. To restore the human subject at the centre—the suffering, afflicted, fighting, human subject—we must deepen a case history to a narrative or tale; only then do we have a 'who' as well as a 'what', a real person, a patient, in relation to disease—in relation to the physical.

The patient's essential being is very relevant in the higher reaches of neurology, and in psychology; for here the patient's personhood is essentially involved, and the study of disease and of identity cannot be disjointed. Such disorders, and their depiction and study, indeed entail a new discipline, which we may call the "neurology of identity", for it deals with the neural foundations of the self, the age-old problem of mind and brain. It is possible that there must, of necessity, be a gulf, a gulf of category, between the psychical and the physical; but studies and stories pertaining simultaneously and inseparably to both—and it is these which especially fascinate me, and which (on the whole) I present here—may nonetheless serve to bring them nearer, to bring us to the very intersection of mechanism and life, to the relation of physiological processes to biography.

[...]

Neurology's favorite word is "deficit", denoting an impairment or incapacity of neurological function: loss of speech, loss of language, loss of memory, loss of vision, loss of dexterity, loss of identity and myriad other lacks and losses of specific functions (or faculties). For all of these dysfunctions (another favorite term), we have privative words of every sort—Aphonia, Aphemia, Aphasia, Alexia, Apraxia, Agnosia, Amnesia, Ataxia—a word for every specific neural or mental function of which patients, through disease, or injury, or failure to develop,

may find themselves partly or wholly deprived.

The scientific study of the relationship between brain and mind began in 1861, when Broca, in France, found that specific difficulties in the expressive use of speech, aphasia, consistently followed damage to a particular portion of the left hemisphere of the brain. This opened the way to a cerebral neurology, which made it possible, over the decades, to "map" the human brain, ascribing specific powers—linguistic, intellectual, perceptual, etc.—to equally specific "centers" in the brain. Toward the end of the century it became evident to more acute observers—above all to Freud, in his book *Aphasia*—that this sort of mapping was too simple, that all mental performances had an intricate internal structure, and must have an equally complex physiological basis. Freud felt this, especially, in regard to certain disorders of recognition and perception, for which he coined the term "agnosia". All adequate understanding of aphasia or agnosia would, he believed, require a new, more sophisticated science.

[...]

It is, then, less deficits, in the traditional sense, which have engaged my interest than neurological disorders affecting the self. Such disorders may be of many kinds—and may arise from excesses, no less than impairments, of function—and it seems reasonable to consider these two categories separately. But it must be said from the outset that a disease is never a mere loss or excess—that there is always a reaction, on the part of the affected organism or individual, to restore, to replace, to compensate for and to preserve its identity, however strange the means may be: and to study or influence these means, no less than the primary insult to the nervous system, is an essential part of our role as physicians.

[...]

This dynamic, this "striving to preserve identity", however strange the means or effects of such striving, was recognized in psychiatry long ago—and, like so much else, is especially associated with the work of Freud. Thus, the delusions of paranoia were seen by him not as primary but as attempts (however misguided) at restitution, at reconstructing a world reduced by complete chaos.

SACKS, Oliver (1970), *The man who mistook his wife for a hat and other clinical tales*, New York: HarperCollins Publishers (vii, 3, 5, 6, 7).

EL DELIRIO, UN ERROR NECESARIO

(Fragmento)

CARLOS CASTILLA DEL PINO

[...]

El error de creerse en la verdad es una necesidad de todos, como forma de eludir la angustia que suscita la incapacidad para tolerar la incertidumbre. ¿Cómo soportar no saber qué es el bien y el mal, lo bello y lo feo, lo honesto y lo deshonesto, el sinsentido de nuestra presencia en el mundo, el sinsentido de preguntas sobre a dónde vamos y de dónde venimos? Es un error dar respuestas inequívocas a estos interrogantes, por sí mismos aporías. El error de creerse en lo cierto sirve a muchos para trazar sistemas de coordenadas imposibles, pero que, sin embargo, orientan respecto a su posición aquí y ahora y también luego. La seguridad que da el error de la creencia firme, la creencia a pies juntillas, la fe y actitudes afines, es la única manera de conseguir el reposo, el equilibrio, la homeostasis.

Este tipo de error, que concierne al sujeto y a su entidad en el mundo, satisface al sujeto, además, si y solo si se constituye en *sistema*. La tarea es, en este sentido, fácil: aceptada la mayor de las premisas, las menores vienen de la mano en un raciocinio silogístico y concluyen allí donde se quiere. No cabe, en este tipo de error, la creencia aislada. Si se admiten los fantasmas, hay que ir mucho más allá, hacia el sistema en donde el fantasma sea un elemento más. Se precisa la conexión de un error con otro u otros, de manera que el discurso sea consistente. *El error como sistema*, el error que se confirma mediante otros errores, que lo realimentan. En este punto, *no se está equivocando* en esto o en lo de más allá, sino que se es un error. Error de todo implica, como no puede ser de otra manera, también de uno mismo. Es toda una teoría acerca de la realidad, del mundo, de los hombres, de uno mismo, de las relaciones de uno con los demás, de la posición de uno en la sociedad que le rodea de inmediato y la de cualquier lugar, de cualquier tiempo. Este tipo de error sistemático no es intercambiable, por lo que tiene de protector de *nuestra incertidumbre*. De aquí el hecho ostensible de que *mantenemos, frente a toda prueba de realidad, el error de nuestras convicciones*. No es, en efecto, gratuito permanecer en el error en que se está y que se logró mediante un laborioso proceso de exclusión de todo aquello que, de lejos, pudiera cuestionarlo.

[...]

El error se «cierra» al constituirse en sistema, y cada vez se hace más difícil subsanarlo. ¿Por qué cuestionarlo si depara confortabilidad? ¿Para elegir otro sistema también erróneo, y además nuevo? El que poseemos nos basta. Por otra parte, no hay ningún lugar en donde, por decirlo así, esté lo «verdadero». El conjunto asistemático de enunciados (solo aproximadamente verdaderos, siempre mutables), que además afecta al «menos humano» de nuestros ámbitos, el que ofrece el conocimiento científico, es por principio inabarcable en toda su extensión y, por tanto, inadoptable¹. El grado de incomodidad e inseguridad es de tal naturaleza que, una vez más, se regresa al error como sistema, como hábitat. El error es invencible porque es cómodo, existencialmente útil.

CASTILLA DEL PINO, Carlos (2012), *El delirio, un error necesario*. Oviedo: Ediciones Nobel, (p. 239, 240, 241).

¹ En el supuesto de que se nos hiciera inteligible a todos, ideal imposible.

DELUSION, A NECESSARY ERROR

(Fragment)

CARLOS CASTILLA DEL PINO

[...]

The mistake of believing in truth is a necessity to all: it's a way of eluding the anguish that arises from the incapacity to tolerate uncertainty. How to put up with what is good and what is bad, beautiful and ugly, honest and dishonest, the senselessness of our presence on this planet, the senselessness of questions about where we're going and where we came from? It's a mistake to give unequivocal answers to these questions, paradoxes in themselves. The mistake of believing in the truth is, to a lot of people, a way to trace impossible coordinating systems, but that, nonetheless, give some sort of orientation to one's position here and now and also later. The security provided by the error of solid belief, the unquestioning belief, faith, and related attitudes: they're the only way to achieve rest, balance, homeostasis.

This kind of error, that concerns the subject and its entity on the world, satisfies the subject if (and only if) it is constituted within a *system*. The task is, in this sense, an easy one: the main premise is accepted, the minors follow hand in hand with syllogistic reasoning and they end up there wherever is wanted. Isolated belief doesn't fit into this type of error. If ghosts are permitted then you have to dig much deeper, towards the system in which a ghost is just another element. The connection of one mistake with another or others is specified, in order to make the discourse consistent. *The error as a system*, the error that is confirmed by other errors, that re-feed it. At this point, it is not about being mistaken in this or in that, but rather that it is a mistake in itself. Error about everything implies, by default, also error of oneself. It's an entire theory about reality, the world, man, oneself, the relationships one has with others, of one's position within the society that immediately surrounds one, and that of any place, of any time. This kind of systematic error cannot be changed because it protects us from our uncertainty. From here comes the ostentatious fact that we maintain, faced with all proof of reality, the error of

our convictions. In effect, it is not unjustified that we remain in belief of the error in which we are and which we achieved by means of a process of exclusion of all that which from afar could question it

[...]

The error "closes" itself upon construction a system and it is increasingly difficult to compensate for. Why question it if it offers comfort? Only to choose another, also erroneous system, but one that's new? The one that we currently have isn't enough. On the other hand, there's nowhere in which, to put it one way, it is the "true" one. The unsystematic ensemble of statements (only approximately true, always changeable), that also effects the "less human" side of our ambits, that which offers scientific knowledge, is, in principle, extensive in its entire spread and, as such, not adoptable. The level of discomfort and insecurity is of such a nature that, once again, the error as a system is returned to as habitat. The error is invincible because it's comfortable, and existentially useful.

CASTILLA DEL PINO, Carlos (2012), *El delirio, un error necesario*. Oviedo: Ediciones Nobel, (239, 240, 241).

.....
1 In supposing that it is made intelligible to all, an impossible ideal.

ERROR; PATOGRAFÍAS ARQUITECTÓNICAS

FRANCISCO GARCÍA TRIVIÑO

En ocasiones, parece que el mundo funciona solo con una serie de conceptos clave, que, a su vez, hacen pasar desapercibidos otros tantos conceptos que quedan vagando por el mundo, perdidos, sin generar pensamiento, hasta que, de repente, todo cambia.

Algo parecido le pasó al *error*, se encontraba en tierra de nadie, perdido en un paisaje de palabras e interpretaciones que no se reconocían entre sí. Para unos, era algo que no existía, para otros, algo que solo les hacía distraerse. Hasta que Victor Brochard, en un acto de empeño, lo recoge y lo prepara para un viaje que llega hasta nuestros días. Aquí, con cuatro fragmentos de textos, pasando por Georges Canguilhem, Oliver Sacks y Carlos Castilla del Pino, se pretende mostrar el potencial conceptual que nos depara.

Con ese viaje, Victor Brochard generó un consenso no logrado hasta entonces y demostró que el error encierra un principio de libertad. En un error, existe un acto de voluntad por adquirir un conocimiento que permite considerarlo como una puerta de posibilidades; un error no es una señal de la ignorancia, sino la prueba de un conocimiento todavía por adquirir. Con solo mostrar el mundo de posibilidades y de voluntad que encierra, Brochard permitió que este término se fortaleciera, atrajera miradas más atentas, despertara más valor.

A pesar de este hallazgo, pocos se atrevieron a manipularlo, hasta que, de pronto, en 1966, una serie de médicos emprenden un viaje casi encadenado. Canguilhem, a través de un ejercicio de comparación, lo lleva a su terreno, iguala el *error de pensamiento* con el *error de vida*, porque ambos tratan con la información. Evidencia que una cosa es el error como suceso, y otra, el juicio que tengamos sobre él. De ahí que durante su viaje hable del error como un generador de las anomalías que puedan existir en la medicina, pero no como un sinónimo de inadaptación. Un individuo con una anomalía es capaz de adaptar el medio ambiente que lo rodea a sus capacidades, es capaz de constituir una forma de vida estable aunque diferente.

Con Canguilhem, el error ya tenía una ruta, había bajado de un terreno abstracto hasta uno concreto. Quizás por ello se puede enlazar tan bien con otra serie de médicos, de los cuales Sacks es, a día de hoy, el representante más conocido. Criticando la desaparición del paciente a través de los historiales clínicos genéricos, Sacks crea *patografías*, que son grandes relatos de personas singulares con patologías, mundos más especiales de los que podemos imaginar. Con sus relatos, evidencia que no se trata de enfermos, sino de pacientes, cuyas patologías han acabado por construir unas compensaciones que él estimula a desarrollar. Por muy extraños que puedan ser los medios que usa cada uno de sus pacientes, todos luchan por mantener una identidad propia, un modo de vida inseparable de la patología.

Por último, de nuevo un médico, Carlos Castilla del Pino, abre las rutas del viaje por el mismo camino de la compensación que muestra Sacks. El error es un sistema en sí, tan inevitable que debemos saber asumirlo, entender cómo funciona, es en sí un modo de vida.

De la patografía médica a la patografía arquitectónica

Hagamos ahora el recorrido que aquí hemos presentado, pero a través de la arquitectura. Para ello, supongamos que Canguilhem, en lugar de ser filósofo y médico, hubiera sido filósofo y arquitecto. En ese caso, hubiera comparado fácilmente el *error de pensamiento* con el *error de edificación*, pues ambos tratan con la información. Canguilhem evidenciaría que las patologías, en cuanto anomalías en una información edificatoria, no tienen por qué ser inadaptaciones. Una anomalía es capaz de adaptar el medio que lo rodea a sus capacidades, construir un modo de vida, aunque diferente.

Supongamos, por otro lado, que Sacks, en lugar de ser médico, fuera arquitecto: entenderíamos entonces su crítica hacia los «historiales arquitectónicos de patologías», donde no hay sujeto, donde se alude a la arquitectura con una frase rápida (vivienda unifamiliar de dos estancias con humedades). Situación que se aplica por igual a una cueva que a un apartamento.

Unas veces han sido las rehabilitaciones de los centros históricos las causantes de agrupar las construcciones en reducidas casillas de informes. Otras, la generación de la memoria histórica arquitectónica ha relegado el protagonismo al autor de la obra, como si esta encarnara parte de su espíritu. Y otras veces, la publicación y difusión del objeto arquitectónico se hace de una forma congelada, casi aséptica. Todos han provocado que las patografías de los edificios se hayan olvidado o convertido en algo casi invisible.

Para Sacks (el arquitecto), la desaparición del «sujeto arquitectónico» ha permitido que, cuando se trate de patologías, se suelen entender solo como carencias técnicas asociadas al confort del habitante, y no como algo perteneciente a la propia identidad arquitectónica en sí. De ahí que los tres relatos que aquí se muestran, sean retazos de supervivencia, arquitecturas que, gracias a las habilidades compensatorias que despierta una patología, logran que esta se integre en una misma identidad arquitectónica.

Como diría Sacks respecto a sus pacientes, en arquitectura las patografías suelen estar vinculadas más a las carencias, déficits o excesos de programas, crecimientos, estados gravitatorios o identidades. Momentos inseparables de los proyectos, pues son huella de vida y, a la vez, de singularidad, que nos hacen preguntarnos: ¿y si necesitamos saber proyectar con las patologías, sin evitarlas, sino asumiendo las compensaciones que generan?

Considerando el potencial reflexivo que pueden encerrar, aquí se presentan, siguiendo este viaje de la medicina a la arquitectura, tres relatos. Dos han adquirido una cohesión propia gracias a poder integrar, proyectar, la patografía con su identidad; el tercero no ha tenido tanta suerte y no ha podido recuperarse de la pérdida.

Tres breves relatos de pacientes con patologías

- En 1928 comenzaron las obras del Metropolitan Life North Tower con la ambición de construir la torre más alta del momento. Cien plantas destinadas a ser el buque insignia de la compañía que lo financiaba. Sin embargo, en 1930 la Gran Depresión estalló, y el edificio se quedó en la planta 27. Pocos años después se remató hasta la planta 30, pero nunca alcanzó a ser lo que tendría que haber sido.

A lo largo del tiempo, el edificio ha ido cobrando cada vez más identidad a pesar de sufrir una pérdida. Su robusto cuerpo y geometría evocan lo que nunca fue. La estructura sobredimensionada carga de una identidad a un edificio cuya talla no le corresponde. El número de ascensores, el previsto para un edificio mucho más alto, y la envolvente, que pertenecía al basamento de la torre final, hacen que lo invisible, lo que nunca llegó a construirse, de alguna forma se haga presente.

El edificio, como si tuviera un miembro fantasma, ha convivido con un déficit que le ha despertado unas posibilidades nunca imaginadas desde un principio. Se convirtió en una referencia arquitectónica de la ciudad, y muestra de ello es que aparece en la guía de arquitectura de Nueva York.

- En 2003, en Madrid, sobre un edificio ya existente, comienzan las obras de CaixaForum. El antiguo edificio, dado que tiene que cumplir las nuevas expectativas del programa, necesitaba de una gran operación. Una intervención tan fuerte que se dudaba que pudiera sobrevivir a ella. Todo el proceso se lleva a cabo sigilosamente, como si se aguantara la respiración; la obra, alejada de la usual lógica constructiva, hace que todo parezca muy difícil.

Sin embargo, tras la intervención, sorprendentemente se descubre que no se obró reconstruyendo un estado previo, sino reconociendo que tendría una patología. La operación se proyectó bajo la compensación de un programa de uso público que se convirtió en el soporte de la fachada y de todo el resto del edificio. El déficit de la planta baja permitió que el programa público, escaleras, ascensores y el espacio abierto inferior, se revitalizara más de lo esperado; hubo, por tanto, una compensación tras reconocer la patología que sufriría. El déficit fue, en parte, el culpable de que la identidad se recompusiera. Patología y preexistencia fueron unidad.

- En el año 2000, en Barcelona, sobre un edificio existente, comienzan las obras de Las Arenas. Igualmente, el progra-

ma exigía una gran intervención que sigue un proceder conocido. Durante la obra, parece que todo funciona según lo establecido.

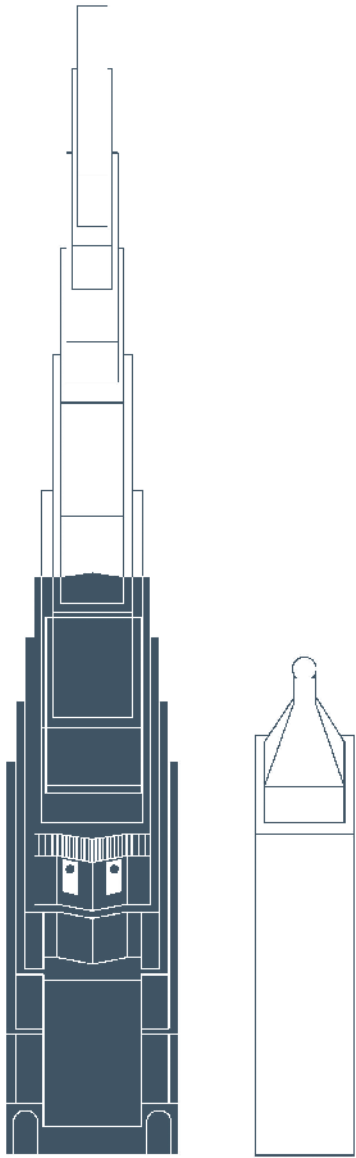
Pero tras ella, se descubre que se obró intentado salvar ciertos miembros previos. Una serie de prótesis surgieron a lo largo del edificio con la intención de proveer o reemplazar las partes perdidas y añadidas. Dos cicatrices, dos bandas de hormigón que soportaban la fachada, tomaron más fuerza de lo esperado, separaban el interior y el exterior a través de un vidrio. Como si fuera el resultado de un contagio, dichas prótesis marcaban más las diferencias con el resto de las partes de la intervención. El edificio parecía desintegrado. La cubierta, el hotel, la fachada o el interior eran partes que convivían formando una pequeña familia de piezas, pero no una sola arquitectura. Su identidad se había disuelto.

Con estos tres relatos, descubrimos la influencia que ejerce la historia de las patologías sobre los propios edificios. Las patografías, cargadas inevitablemente de las vivencias de sus diferentes habitantes, son capaces de «infundir vida», aunque sea a través de una interpretación. Como diría un Oliver Sacks arquitecto: una situación de depresión económica en el primero, y unas operaciones de rehabilitación en los otros dos relatos, despiertan una singular lucha por generar, construir, una identidad arquitectónica, por muy extraños que sean los medios para llevarlo a cabo.

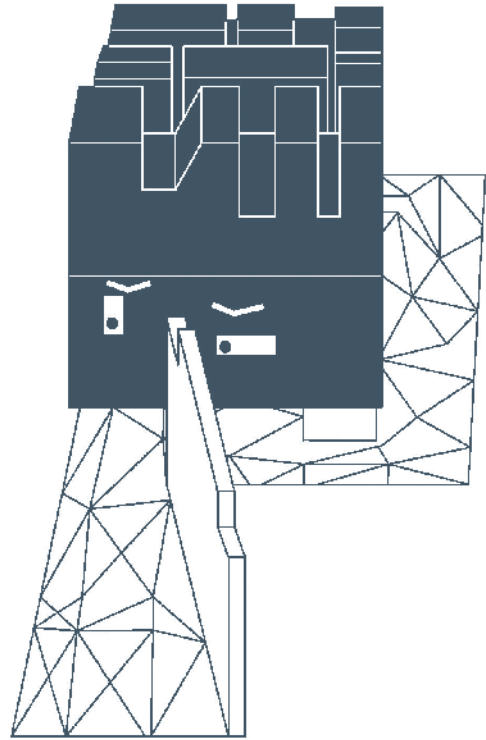
El primer relato nos muestra el potencial que puede encerrar un edificio cuando descubre su propia compensación. La comparación del segundo con el tercero hace que nos planteemos: ¿por qué solemos pensar en recuperar lo que se pierde, en reconstruir torpemente con prótesis los miembros desaparecidos?, ¿podemos construir con las compensaciones que despiertan las patologías que tenemos que asumir?

Se trata de procedimientos que, sin lugar a dudas, son anormales, pero no excéntricos. Porque no son acciones temporales que aparecen y desaparecen (algo que encajaría más bien dentro de la excentricidad), sino registros de sucesos a lo largo del tiempo, historiales de cambios y de transformación. Necesitamos patografías que cuenten realidades, que, siendo anormales, ajenas a la razón generalizada (pues es difícil considerar razonable un edificio con más ascensores de los necesarios, con una estructura y fachada sobredimensionadas, o un edificio cuyo contacto con el suelo haya desaparecido), ofrezcan a la vez una capacidad de adaptación tan creíble, tan valorable.

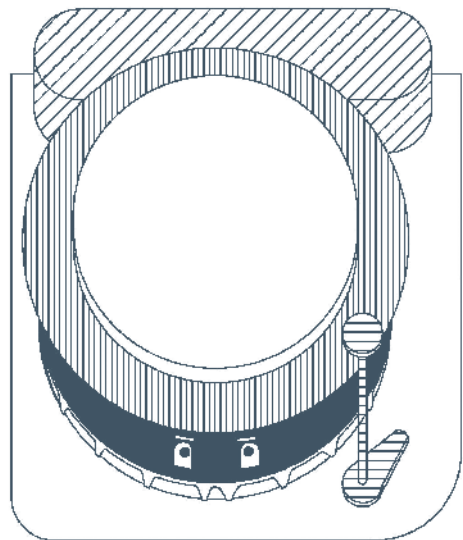
Por ello, lo que realmente encierran los autores que aquí se han presentado es una lucha contra la razón más extendida, contra la forma de entender que lo anormal y lo patológico es lo desvalorado, lo inadaptado. Porque, cuando las patologías son capaces de alcanzar un nivel de adaptación, ponen en evidencia a la razón como bastión infundado de lógica



Metropolitan Life North Tower, New York



CaixaForum, Madrid



Las Arenas, Barcelona

para argumentar cualquier posición. Porque preocupados en construir procesos razonables, métodos que nos hagan hacer las cosas más fiables, no nos damos cuenta de que no todas las excentricidades son patologías, ni todas las patologías son frivolidades. Las situaciones anormales o la anomalía no tienen por qué ser lo desatendido.

Y tal vez en esto, la cita de Victor Brochard y, a la vez, la de Carlos Castilla del Pino, por ser más abstractas, son más fácilmente transportables. Necesitamos la voluntad para construir con errores, porque este es un sistema, y es inevitable. La arquitectura, en realidad, es un complejo de funcionamientos, tanto como los autores y las personas que los vivimos, una red donde todo se cruza, donde lo patológico y lo que no lo es se pueden mover con igual libertad.

ERROR; ARCHITECTONIC PATHOGRAPHIES

FRANCISCO GARCÍA TRIVIÑO

On occasion, it seems as though the world works purely on a series of key concepts that, in turn, mean that other concepts go by unnoticed, wandering lost about the world, without generating thought. That is until, all of a sudden, everything changes.

Something similar happened to *error*: it was found in no man's land, lost in a landscape of words and interpretations that made no sense together. For some, it was something that didn't exist. For others, it was merely a distraction. That was until Victor Brochard, in a rebellious act, brought it all together and prepared it for a journey that would bring it right up to the current day. Here, with four extracts of texts, including Georges Canguilhem, Oliver Sacks and Carlos Castilla del Pino, the intention is to demonstrate the conceptual potential that is on offer.

With that journey, Victor Brochard generated a consensus that had previously not been achieved, and he showed that error contains a principle of freedom. Within error, there's willingness to acquire understanding that allows for its consideration as a door onto a world of possibilities; an error isn't a sign of ignorance, but rather proof of knowledge yet to be attained. With his demonstration of the world of possibilities and the willingness held within error, Brochard allowed this term to be strengthened, catching more attentive looks, endowing it with more value.

Despite this find, few are those who dared manipulate it until, all of a sudden, in 1966, a series of doctors undertook a journey in a chain-like sequence. Canguilhem, using an exercise in comparison, brought it to his terrain, equalling the *error of thought* with the *error of life*, because both deal with information. Proving that one thing is the error as an occurrence, and the other the knowledge that

we have about it. From there, throughout his journey, he speaks of error as the generator of abnormalities that can exist in medicine, but not synonymous to a lack of adaptation. An individual with an abnormality is capable of adapting to the environment that surrounds his or her capacities, and is able to constitute a stable way of living, however different it may be.

With Canguilhem, the error now had a path, it had come down off the terrain of the abstract onto that of the tangible. Perhaps that's why it can intertwine so well with another series of doctors, of which, these days, Sacks is the most well-known. Criticising the loss of the individual patient to generic clinical backgrounds, Sacks creates *pathographies*, which are long stories of singular people with pathologies, worlds that are far more special than we could even imagine. With his tales, he proves that it's not about the sick, but rather about the patients, whose pathologies have ended up constructing several compensations that he encourages to develop. As odd as the mediums that each one of his patients uses, they are all fighting to maintain their own identity; a way of life that's inseparable from their pathologies.

Lastly, another doctor, Carlos Castilla del Pino, opens the debate along the same lines of compensation as Sacks shows. Error is a system in itself, so unavoidable that we must know how to tackle it, understand how it works: it is, in itself, a way of life.

From medical pathography to architectonic pathography

Let's now bring everything that we've presented here together, but through architecture. For that, let's suppose that Canguilhem, instead of being a philosopher and a doctor, had been a philosopher and an architect. In that case, he would have easily come to compare the *error of thought* with the *error of edification*, because both work with information. Canguilhem would have proven that pathologies, or, in other words, abnormalities in building information, didn't necessarily have to mean a lack of adaptation. An abnormality is capable of adapting to the medium that surrounds its capacities and constructing a way of life, albeit a different one.

Let's suppose, on the other hand, that Sacks had been an architect instead of a doctor: we'd then understand his critical thinking as the "architectonic records of pathologies", where there is no subject, where architecture is alluded to with a quick phrase (e.g. single-family housing with two rooms with damp). A description which can be applied to a cave as much as it can to an apartment.

Occasionally, it's been the rehabilitation of historical centres that has caused the grouping together of constructions into a reduced number of boxes to be ticked on a report. Other times, the generation of historical architectonic memory has put all focus on the author of the work, as if this incarnated part of its spirit. And other times, the publication and diffusion of the architectonic object is made in a frozen way, almost aseptic. All have meant that the pathology of buildings has been forgotten or turned into something that's nearly invisible.

For Sacks (the architect), the disappearance of the “architectonic subject” has allowed that, when dealing with pathologies, they are usually understood merely as technical areas that are lacking, associated with the comfort of the inhabitant, and not as something belonging to the architectonic identity as such. From there the three stories that we are showing here, be they snippets of tales of survival challenges: architecture that, thanks to the compensating skills that are awakened by a pathology, manage that this is integrated into one sole architectonic identity.

As Sacks would say about his patients, in architecture pathographies are usually linked more to shortages, deficits or excesses of programmes, growth, gravitational states or identities. Moments inseparable from projects, they are the fingerprint of life and, at the same time, of singularity, and they make us wonder: and what if we need to know how to make projects from these pathologies, without avoiding them, but rather assuming the compensations that they generate?

Considering the reflexive potential that they could be holding, here we present you with three tales, following on this journey from medicine to architecture. Two have acquired their own cohesion thanks to being able to integrate and show the pathography as part of their identity; the third wasn't so lucky and hasn't been able to come back from the loss.

Three short tales of patients with pathologies

- In 1928 work on the Metropolitan Life North Tower began, with the ambitious goal of constructing the tallest tower of the time. One hundred floors destined to be the flagship of the company funding them. Nonetheless, in 1930 the Great Depression hit, and the building was stalled at floor 27. A few years later, it was extended to floor 30, but it never quite achieved the aims with which they set out.

As the years have gone by, the building has gone on to assume increasing character despite the loss it suffered. Its robust body and geometry evoke that which never was. The overly dimensioned structure is charged with the identity of a building whose size doesn't quite do it justice. The number of lifts (a figure thought-out for a far taller building) and its materials (that belong to the base of the final tower) mean that the invisible, that which was never built, makes itself present in some way.

The building, as if it had a fantasy limb, has lived alongside its deficit, awakening new possibilities that were unimaginable at the beginning. It was turned into an architectonic reference for the city, and proof of that is that it appears in New York's architectural sights guide.

- In 2003, in Madrid, on a building that already existed, the CaixaForum works began. The ancient building, given that it had to fulfil the programme's new demands, needed a lot of work. An intervention that was so big that people doubted that the building could even survive it. The entire process was painstakingly carried out, almost as if those working on it spent the whole time holding their breath; the project, far removed from the usual logic of construction, made everything seem incredibly difficult.

However, after the intervention, it was discovered, to some surprise, that the work was done not by reconstructing a previous state, but rather by recognising that it would have a pathology. The operation was projected under the compensation of a scheme for public use, which was turned into the base for the façade and the rest of the building. The deficit on the ground floor meant that the public programme, stairs, lifts and open space underneath would be revitalised far more than had been expected; there was, as such, a compensation after recognising the pathology that the building was suffering. The deficit was, in part, the reason for the identity rewarded to it. Pathology and preexistence were united.

- In the year 2000, in Barcelona, on an existing building, the work on Las Arenas began. Equally, the programme called for a huge intervention that followed a known procedure. Whilst the work was being done, it seemed as though everything was going to plan.

But after it, they discovered that the work was carried out whilst trying to save certain preexisting areas. A series of prostheses came up during the construction of the building, with the aim of providing or replacing the lost and added parts. Two scars, two bands of cement that gave support to the façade, separating the interior and the exterior through a pane of glass. Almost as if it were the result of a contagious disease, said prostheses marked the differences with the rest of the parts of the intervention. The building seemed unintegrated. The outer shell, the hotel, the façade or the interior were parts that lived alongside each other in a kind of small family of pieces, but without a sole, uniting architecture. Their identity had been dissolved.

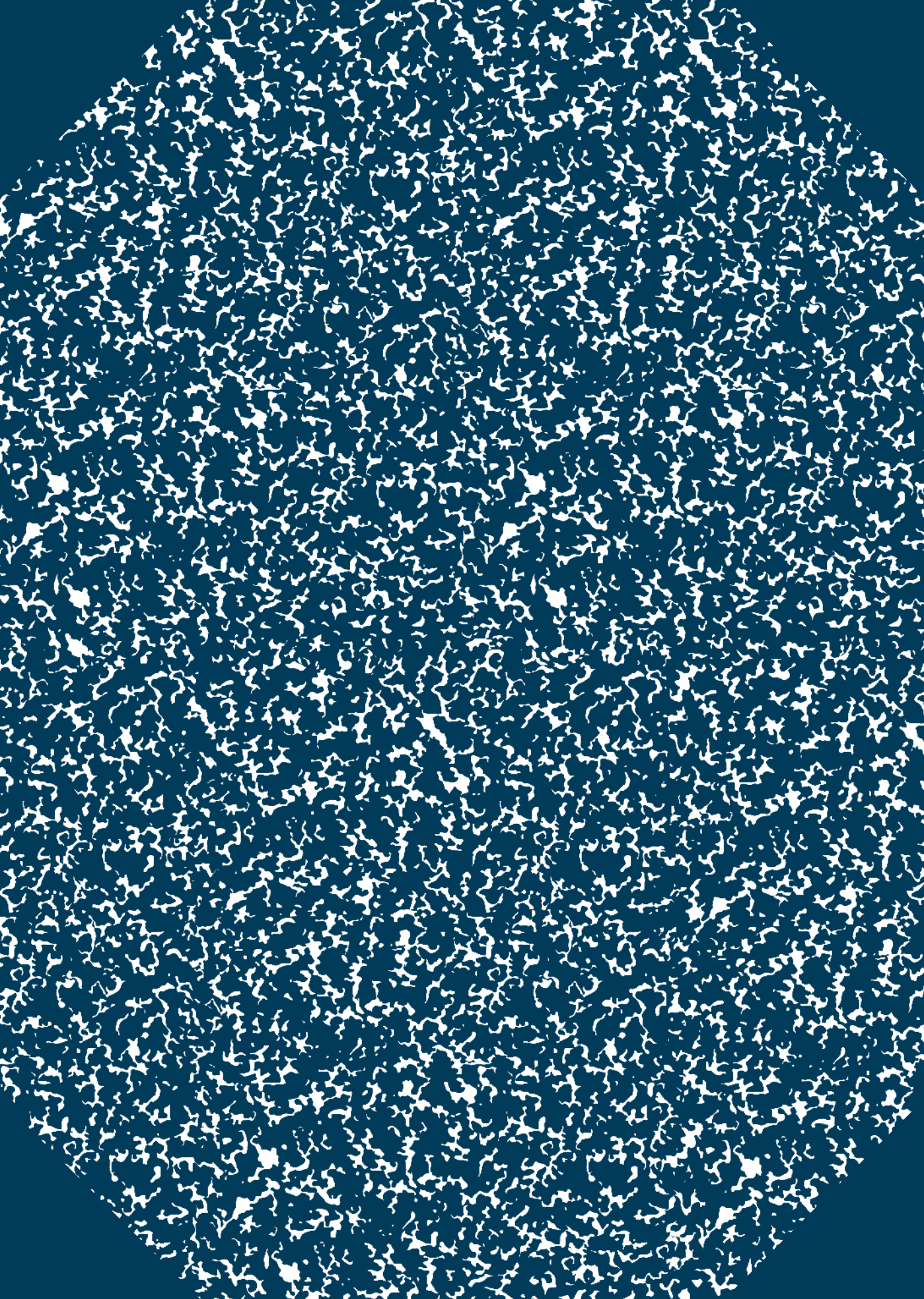
With these three tales, we discover the influence that the history of pathologies has on buildings themselves. The pathographies, inevitably loaded with the experiences of their different inhabitants, are capable of “filling them up with life”, even if it is through interpretation. As Oliver Sacks the architect would say: a situation of economic depression in the first, and several rehabilitating operations in the other two, awakening a singular fight for the generation and construction of an architectonic identity, as strange as the mediums used for this to happen may have been.

The first tale demonstrates the potential that a building can hold when it discovers its own compensations. The comparison of the second with the third makes us wonder: why do we tend to think of recovering what is lost, in clumsily reconstructing the missing limbs with prostheses? Can we construct with the compensations that the pathologies we have to tackle awaken?

It's about procedures that, without a doubt, are abnormal, but not eccentric. Because they are not temporary actions that come and go (something perhaps more fitting within eccentricity), but rather they are registers of happenings across time, records of changes and transformations. We need pathographies that tell realities that, being abnormal, take us away from the generalised reasoning (because it's rather difficult to reasonably consider a building that has more lifts than needed, with an oversized structure and façade, or a building whose contact with the floor has completely disappeared), and that, at the same time, offer a capacity for adaptation that's so believable, so valuable.

That's why what the authors presented here are really talking about is the fight against more extended reasoning, against the way of understanding the abnormal and the pathological as something of little value, unadaptable. Because, when pathologies are capable of reaching a level of adaptation, they prove that reasoning is unfounded in logic when arguing any position. Because, worried about constructing pieces of reason, methods that make us create more reliable things, we ignore the fact that not all eccentricities are pathological, and not all pathologies are frivolous. There is no reason for abnormal situations or abnormality in general to be ignored.

And perhaps this is why both Victor Brochard's quote and that of Carlos Castilla del Pino are more easily transferable because they are so abstract. We need a willingness to construct with error, because it's a system, and it's unavoidable. Architecture, in reality, is a complex of functions, as much regarding the authors as the people who live inside it, a web where everything crosses over, where the pathological and the not can move with equal amounts of freedom.



Paul B. Preciado Andrés Jaque *03.10.2014*

Edición a cargo de la revista ARQUITECTURA
Fotos: GREGORI CIVERA

COMO PARTICIPANTES DE UN EXPERIMENTO TELEPÁTICO DE LA GUERRA FRÍA, LAS AFIRMACIONES, LECTURAS Y PROYECTOS DEL FILÓSOFO Y ACTIVISTA PAUL B. PRECIADO (BURGOS, 1970) Y EL ARQUITECTO ANDRÉS JAQUE (MADRID, 1971) HABÍAN IDO CORRESPONDIÉNDOSE, DURANTE AÑOS Y A DISTANCIA, CON NOTABLE COHERENCIA. SUS AGENDAS COINCIDEN, POR VEZ PRIMERA, EN LA CAPILLA DEL CONVENT DELS ÀNGELS, PARTE DEL CONJUNTO DEL MACBA (MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE BARCELONA). SE PONEN EN COMÚN, AL FIN, LA PRESENCIA DE LAS MINORÍAS EN SU TRABAJO Y LOS FACTORES TECNOLÓGICOS Y POLÍTICOS QUE PRESIONAN LA ENVOLVENTE DISCIPLINAR Y DETERMINAN QUE LA ARQUITECTURA NO SEA YA TAN SOLO ESA COMBINACIÓN DE JUEGOS METAFÓRICOS EN LA QUE, HABITUALMENTE, SE SIMPLIFICA.



PRAXIS EXTRAMUROS

Andrés Jaque: La formación que recibí en la ETSAM especificaba qué era un arquitecto y su relación con la materia y la sociedad: un profesional casi abocado a que su trabajo fuese socialmente irrelevante —o, al menos, a que se percibiese como tal—. Se decía que la arquitectura no tenía nada que ver con lo político y, sin embargo, en el día a día, los dispositivos arquitectónicos jugaban papeles fundamentales y hacían política por sí mismos.

Para que mi trabajo fuera relevante en la reconstrucción de esas *performances* políticas tuve que conectarme con otras tradiciones y maneras de diseñar que hicieran más fácil intervenir en la producción y subversión de las relaciones materiales en las que se aloja lo político.

Paul B. Preciado: Mi caso es bastante parecido, aunque las tradiciones históricas de la filosofía y la arquitectura parecen opuestas. La filosofía se imagina como una tradición especulativa que no incide sobre la materia, mientras que la arquitectura opera sobre la dimensión material de la realidad. Quizá mi trabajo en aquel momento también establecía una relación con esos ámbitos: discursivo y material. Esa división histórica tiene que ver con la tradición occidental de separación de cuerpo y alma, una separación que impacta sobre la arquitectura porque, en ella, hay también una teoría del cuerpo y el alma, como si fuera una especie de osificación del alma o un residuo corporal *desanimizado*.

Me fui aproximando a la arquitectura de diversas maneras; a raíz de mi encuentro con Jacques Derrida, por ejemplo. Yo trabajaba sobre cuestiones de género, sobre cómo la materia había sido representada en la tradición filosófica. Y él me decía: «Para resolver esta cuestión hay que mirar a la arquitectura». Llegué a la arquitectura así, mediante esa búsqueda de lo material, del residuo, la huella, la escritura, la traza... Y también, y en cierta medida, al introducir objetos *impuros* en la filosofía: hay toda una tradición en la que el filósofo es una especie de intelecto que se encuentra con lo real desde una posición desencarnada, una posición muy similar a la despolitización que tú encontrabas en la arquitectura.

AJ: La arquitectura como disciplina no es autónoma; se empapa y participa de las construcciones cotidianas. No solamente la hacen los arquitectos:



tos: incluso las realidades que tienen su origen en decisiones propias de los arquitectos se imbrican en esferas sociales que ni siquiera percibimos relacionadas con la arquitectura. Esto es fundamental y el centro de algunos de mis trabajos. En el momento en que se toma conciencia de que los enunciados de los arquitectos experimentan evoluciones no planificadas, todo empieza a ser mucho más interesante.

Para mí, esta consideración fue muy importante, porque, en los noventa —cuando yo estudiaba Arquitectura—, la disciplina estaba organizada para reclamar su autonomía respecto a otras realidades, y para conseguir esa *evacuación* ocultaba su dimensión política. Esa práctica, en la arquitectura institucional, fue alucinante; se realizaban proyectos que pretendían reorganizar de manera radical lo social y que, al mismo tiempo, venían acompañados de enormes esfuerzos por ocultar su intención política, enmascarada por argumentos formales, poéticos o metafísicos.

En la práctica, rearticular la relación entre arquitecturas cotidianas con otras oficialmente reconocidas como tales tenía muchísimo que ver con vincular la arquitectura también con minorías

sexuales, corporales, *queer* y raciales —como citabas en el caso de la filosofía—, con reconocer que cualquier acción se lleva a cabo sobre construcciones tecnosociales que ya existen y cuyas trayectorias conllevan un enorme grado de incertidumbre. Todo esto ponía sobre la mesa confrontaciones que solamente se podían gestionar a través de herramientas políticas.

ÁMBITOS DE REPRESENTACIÓN

PBP: ¿En qué piensas cuando hablas de lo político?

AJ: Sobre todo, en una forma de componer la disputa que se pueda mantener en el tiempo, en la que puedan darse ciertas garantías de representación o de participación.

PBP: Lo entiendo, aunque me parece un marco tradicional para pensar lo político: la política como el ámbito de conflicto, de no consenso, dentro de un marco de representación... Imaginaba tu trabajo desbordando esos ámbitos de representación política. Existe una membrana entre lo filosófico y lo arquitectónico. Para mí, la filosofía es un arte de invención de prácticas y nuevos rituales sociales; no representa la realidad: la inventa. Creo que la arquitectura tampoco está ahí para representar simplemente el estatus de lo político.

AJ: ¿Hablas de representación simbólica o de representación como participación?

PBP: Para mí, representación y participación son cosas distintas. La tradición de la representación política es muy compleja, porque, en ocasiones, se elabora a través de mediaciones relacionadas con los lenguajes de la identidad política. Los debates políticos de la modernidad se han imaginado a través de oposiciones dialécticas, como la clase obrera versus la burguesía, por ejemplo. Esto se reproduce en el caso del feminismo tradicional (pensado como una política de mujeres frente a la hegemonía masculina) o en políticas de minorías sexuales (como políticas de identidad sexual de representación de gais, lesbianas, transexuales, etc., en la esfera pública dominante: la heterosexual).

Ese es un marco de lo político. Otra forma distinta de hacer política es lo que podríamos denominar como [Jacques] Rancière «reinventar la escena de la anunciación». Me interesa no tanto la política de identidad como tal, sino que, en

lo político, esas visiones enfrentadas se producen entre lugares opuestos como la hegemonía y las políticas de identidad minoritarias. Eso puede tratarse desde la filosofía, y ahí su tarea puede ser incluso más desbordante que la de la arquitectura, puesto que maneja una dimensión utópica que la arquitectura, en ocasiones y pese a su tradición, abandona. Desde la filosofía se deconstruyen las diferencias sexuales o raciales desde una historia crítica del racismo o de la colonización, o desde cómo es necesario pensar la relación entre la historia del capitalismo moderno y la de la ficción de la diferencia sexual, como expresión o verdad anatómica. Esto nos lleva a un lugar en el que lo político ya no puede ser pensado simplemente como un ámbito de representación, sino como un lugar en el que se reinventa la escena de la enunciación. La alianza entre el arquitecto y el filósofo me parece crucial en cuanto a que reinventar esa escena es rediseñar, por así decirlo, la forma de la esfera pública, mientras sabemos que el espacio público sigue siendo una especie de utopía de la modernidad.

AJ: En muchas de las arquitecturas que me interesan, esta invención de la que hablas se da como un proceso de recomposición; son arquitecturas que, más que construirse, se *performan*. Me refiero, por ejemplo, a la manera en que los emigrantes de las hermandades muridies se redistribuyen geográficamente entre Touba y otras ciudades del mundo y establecen prácticas que los mantienen conectados por la manera en que desarrollan su día a día. Es una arquitectura en sí misma, porque moviliza diseños materiales, programáticos y relacionales que hacen política. Con ese «hacen política» me refiero a que contribuyen a generar esa reconstrucción del contexto muridi; no son agentes neutrales. Casos como este permiten pensar la participación de la arquitectura en la política no como algo basado en la toma de conciencia o en la representación de identidades estables. Ahora entendemos más fácilmente la participación política de los dispositivos arquitectónicos y su papel para promover recomposiciones en las que se habilitan otras posibilidades para lo social.

Podemos repensar qué forma toma la idea de la enunciación que propones en la arquitectura. Durante mucho tiempo se relacionaba automáticamente el espacio político arquitectónico con la plaza —una identificación que persiste—; pero cuando se observa cómo se produce la política

en una plaza, te das cuenta de que no sería posible sin la interacción de ese espacio con tecnologías muy diferentes. La mayoría de las fotografías y artículos sobre el 15-M hablaban de la plaza de la Puerta del Sol como el espacio vacío que recibía la protesta y la hacía visible para televisión. Todo era más complejo en detalle. Un ejemplo es el anuncio de L'Oréal con Paz Vega sobre el que se colocó una pancarta que decía: «La revolución será feminista o no será». Esto provocó una protesta, subieron unos tipos y la rompieron con el apoyo de muchos de los que allí estaban. Al cabo de unos días, sin embargo, se volvió a colocar otra pancarta similar entre aplausos, en muchos casos de quienes antes habían apoyado su destrucción.

Hicimos una especie de microetnografía de qué había pasado esos días, de cómo había oscilado ese consenso; una transformación que podíamos incluir en lo político. Vimos en detalle qué tecnologías y arquitecturas se habían puesto en juego; era una especie de constelación de entidades muy diferentes (centros sociales autogestionados, el canal de televisión Erre que te erre, la capilla de la Complutense en Somosaguas...) que construían esa transformación política; una lectura muy distinta de cómo se había encarnado lo político en la arquitectura según los relatos más repetidos sobre el 15-M.

EL RELATO MODERNO

BBP: Otra cosa común en nuestro trabajo es el cuestionamiento de la arquitectura como una tecnología de reproducción de diferencias de género. Intentamos poner en crisis tanto ese modo de funcionamiento como la separación tradicional entre espacio doméstico y público, unas esferas que —desde la crítica, pero también desde la arquitectura— se han desdibujado.

Me acerqué a *Playboy* desde la historia de la arquitectura. Me encontré con un documental en el que el propio Hugh Hefner relataba (en pijama y en su cama) cómo el objetivo de la revista en los cincuenta había sido la redefinición y conquista masculina del espacio doméstico. Al día siguiente fui a la Biblioteca de Nueva York. No era lector de *Playboy*; no solo por feminismo, sino, sobre todo, por una cuestión generacional; en los 2000 era ya algo un poco modé. Para mi sorpresa, en la revista de los cincuenta encontré *playmates*, pero también una cantidad de planos y diseños de aparta-

mentos de soltero: parecía el *House Beautiful*; una revista de arquitectura salteada de imágenes pornográficas.

El reto era observar esa relación entre arquitectura, pornografía y medios de comunicación. Mi hipótesis es que el espacio doméstico que Hefner imagina es el nuestro. Yo creo que somos herederos de un espacio doméstico *impactado* por dos críticas opuestas: una radical y propia del feminismo de los setenta y referida a lo doméstico como ámbito de normalización de género —un espacio de domesticación del cuerpo femenino, de reproducción de la familia heterosexual—; y otra diametralmente opuesta, presente en el modo en el que Hefner hace entrar las cámaras de televisión en ese espacio doméstico, transformado en un set de filmación constante como las casas *Playboy*. Se trata de la disolución de la esfera doméstica tradicional relacionada con la despolitización de la sexualidad, y el espacio doméstico queda entendido como lugar exento de las normas que regulan lo público y restringen el poder soberano del padre. Las distinciones entre domesticidad y espacio público tienen mucho que ver con la definición del espacio público como espacio masculino. Estoy haciendo un trabajo sobre la historia política del cuerpo a través de la gestión política de los fluidos, y pienso que el espacio público —son □



locuras que digo, pero luego tienen sentido— es un espacio por el que el semen y la sangre corren en libertad. Está, por así decirlo, estructurado a través de dos políticas de soberanía patriarcal: la necropolítica (la política de la guerra, articulada en torno a relaciones de sangre) y la política de la producción del placer masculino (estructurada en torno al semen, como una definición eyaculatoria del espacio público). Ese creo que es el espacio público de la modernidad, aún por redefinir y recriticar. Y luego está el espacio privado, que se ha definido como un espacio lácteo en el que la leche circula como fluido materno. Antes, los dos espacios estaban segregados: la leche no podía correr por el espacio público ni la sangre y el semen por el privado. Además, el padre tenía absoluta soberanía para decidir sobre ambas esferas.

Creo que esta descripción tiene que ver con la tradición colonial y heteronormativa del siglo XV, pero se empieza a poner en cuestión a través de la crítica de los movimientos antiesclavistas, del imperio y la razón colonial, y por la entrada de nuevas tecnologías en el espacio doméstico, que lo *agujerean*. Hasta el punto de que, cuando pienso en el espacio doméstico que propone *Playboy*, tengo la impresión de que la domesticidad solo existe como ficción retrospectiva; esa distancia tan marcada entre domesticidad y espacio exterior se ha desdibujado.

Lo que me interesaba en *Playboy* era la confluencia en un mismo momento de las tecnologías audiovisuales (la infiltración de la televisión, el vídeo...) y la aparición de la píldora anticonceptiva como una técnica que, al separar sexualidad heterosexual y reproducción, dinamita el último bastión de la esfera doméstica. A partir de esa situación, que sucede entre los años cincuenta y los sesenta, entramos en una producción espacial doméstica y farmacopornográfica. Creo que la arquitectura contemporánea tiene más que ver con la píldora que con el muro, y que, para entender la arquitectura, hay que pensar más en la bioquímica que en la tectónica.

A partir de los cincuenta, precisamente por esta desmaterialización relacionada con las nuevas tecnologías, la arquitectura como edificio tradicional deja de tener relevancia y nos encontramos tecnologías de producción de subjetividad que la superan, desde la informática a las comunicaciones móviles, por ejemplo. Me interesaría saber cómo ves esa transición e imaginas el rol de la arquitectura.

AJ: El proyecto moderno no ocurrió en soledad. Fue muy contestado y hubo subversión, accidente y disfuncionalidad dentro de la modernidad.

Un proyecto que me parece muy agresivo y que, sorprendentemente, los arquitectos posmodernos veían como muy dulce era la ciudad jardín de Hellerau (Dresde, Alemania). Se pensaba que se podía construir una sociedad en la que las

mujeres conformarían radicalmente su cuerpo mediante la gimnasia rítmica, mientras los hombres ejercían labores artesanales. Esto, defendían sus diseñadores, eliminaría las diferencias sociales y, por tanto, prevendría las guerras. Y tuvo cierta eficacia: se transformaron cuerpos y se generaron estratificaciones sociales, se activaron categorías que la reorganizaron como una sociedad de gimnastas mujeres y artesanos hombres; pero también es cierto que una parte importante de la gente y de los edificios de Hellerau desataron otras reacciones. El proyecto normativo moderno convivió con lo que no encajaba, con dosis de alternativa, de subversión, de protesta...

Desde la arquitectura se pueden reconstruir esos relatos, para incluir las tradiciones que provienen más de las subversiones que de las hegemonías. Hubo un momento en el que fue necesario entender que lo público y lo doméstico no eran esferas independientes, sino que se construían precisamente en la manera en que confrontaban sus dependencias y límites. Estoy de acuerdo contigo en que ya no son categorías útiles. Es imposible diseñar los límites de una domesticidad específica; enseguida uno se da cuenta de que lo que falla es el concepto en sí.

ACTIVISMO BIOPOLÍTICO

AJ: Algo que creo que ha acelerado esta crisis en la arquitectura ha sido el operar con modelos descriptivos y proyectivos que priman lo *performativo*; una suerte de instrumentación o equipamiento para los proyectos de diseño en los que las descripciones, los documentos que se generan o los dispositivos de proyección —que determinan en gran medida cómo se dan las prácticas arquitectónicas— empiezan a transformarse para incorporar concatenaciones temporales de acontecimientos, los públicos que producen y los roles que distribuyen. Es un cambio importante, porque en las tradiciones hegemónicas occidentales en las que se definió lo arquitectónico, lo performativo tenía un papel muy secundario.

«La arquitectura se hará más con la píldora que con el muro», decías. Es difícil establecer qué colaboración se da entre regímenes tecnológicos diferentes; la píldora y el muro comparten en realidad una arquitectura. De hecho, la posibilidad de que la arquitectura gane relevancia política depende, en cierta medida, de poder movilizar la conexión entre regímenes tecnológicos heterogéneos.

PBP: Siempre pensamos en la arquitectura como una práctica de gestión espacial, pero también regula los tiempos vitales, tiene una dimensión biopolítica. Ha tenido lugar una miniaturización de los dispositivos arquitectónicos de la modernidad que segmentaban tiempo y espacio en el panóptico; la píldora es exactamente lo mismo: un simple dispositivo de regulación espacio-tempo-

ral que cabe en un bolsillo. Esa es otra transición que me interesa: desde lo *macro* hasta lo *micro*; el diseño de un *packaging* puede ser tan potente como lo fue en su momento la arquitectura de la prisión. A lo mejor el arquitecto es ya otra cosa.

AJ: Te defines también como activista...

PBP: Históricamente, por haber sido considerada mujer, lesbiana o transgénero, estoy fuera de ese marco heteronormativo en el que se define el orden de lo político. Me defino como activista porque, para poder hablar en el ámbito de lo político —e incluso desde lo filosófico—, no me quedé más remedio. Entiendo la escritura y el pensamiento como una práctica de acción directa.

Para mí, la acción directa no es la acción necropolítica; no pasa por las políticas de la guerra, sino por lo relacional: inventar otras estructuras de lo social.

AJ: Existe cierta violencia política en cualquier dispositivo arquitectónico. Se tiende a pensar que existen unas arquitecturas políticas y otras que no lo son. Me parece muy importante que te declares activista, porque al hacerlo, reconociéndote como alguien excluido del orden de lo político y que actúa desde esa *expulsión*, haces ver lo activos que son otros modos de existir. Para mí, la cuestión es saber qué ocurre cuando se encuentran estas acciones. Y cómo el día a día termina siendo una construcción en la que ocupan espacio e interactúan dispositivos de muy diferente naturaleza que tienen efecto político.

Una pregunta importante es cómo se gestiona la responsabilidad en esos encuentros entre acciones políticas. La manera de hacerlo en el pasado estaba basada en pensar que el diseñador competente podía tomar cierta responsabilidad sobre la evolución de sus acciones, basadas en conocimientos e ideologías apriorísticas. Pero la capacidad de un arquitecto (o de un dispositivo de prever la evolución de las recomposiciones en las que participa) es limitada, porque muchos de esos efectos surgen precisamente de la interacción. Hablabas antes de la ecología política. Desde este punto de vista, los debates sobre precaución en la Unión Europea —el cómo *laboratorizar* procesos o generar probetas que pudiesen ser escaladas o modificadas— tuvieron mucha importancia. Esto afectaría a cómo ser arquitecto político de manera muy diferente a como hemos entendido la política en el pasado. Si queremos asumir cierta responsabilidad, es necesario construir una infraestructura colectiva de responsabilidad y precaución. ☒

*Para ver la película de la conversación:
Revista Arquitectura COAM en Vimeo.*



Paul B. Preciado Andrés Jaque *10.03.2014*

Edited by ARQUITECTURA magazine
Photos: GREGORI CIVERA

JUST AS IF THEY'D BEEN THE SUBJECTS OF A TELEPATHIC EXPERIMENT DURING THE COLD WAR, THE AFFIRMATIONS, READINGS AND PROJECTS BY PHILOSOPHER AND ACTIVIST PAUL B. PRECIADO (BURGOS, 1970) AND ARCHITECT ANDRÉS JAQUE (MADRID, 1971) HAVE BEEN CORRESPONDING, OVER YEARS AND OVER GREAT DISTANCES, WITH NOTABLE COHERENCE. THEIR PHYSICAL AGENDAS COINCIDE, FOR THE FIRST TIME EVER, IN THE CHAPEL OF THE CONVENT DELS ÀNGELS, PART OF THE MACBA COMPLEX (BARCELONA MUSEUM OF CONTEMPORARY ART). THERE, THEY FINALLY HAVE THE CHANCE TO AGREE ON THE PRESENCE OF MINORITIES IN THEIR WORK, AND THE TECHNOLOGICAL AND POLITICAL FACTORS THAT PUT PRESSURE ON THE ENVELOPING DISCIPLINE, AND DETERMINE THAT ARCHITECTURE IS NO LONGER JUST THAT COMBINATION OF METAPHORICAL GAMES IN WHICH, OFTEN, IT IS SIMPLIFIED.

EXTERNAL PRAXIS

Andrés Jaque: The education I received at ETSAM specified what an architect was and what relationship an architect had with matter and society: a professional almost destined for their work to be socially irrelevant - or, at least, that it would be perceived as such. It used to be said that architecture had nothing to do with politics, but architectonic devices nonetheless played fundamental roles and created politics by themselves, on a daily basis.

In order for my work to be relevant within the construction of those political *performances*, I had to get in touch with other traditions and ways of design that made intervening in production and the subversion of material relations easier, those in which politics reside.

Paul B. Preciado: My case is very similar, although the historical traditions of philosophy and architecture

appear to be at odds with each other. Philosophy is imagined as a speculative tradition that doesn't have any impact on matter, whilst architecture operates on reality's matter dimension. Maybe my work at that time was also establishing a link with those fields: discursive and matter. That historical division is down to the Western tradition of separating the body and the soul, a separation which has an impact on architecture because, in it, there's also a theory of the body and the soul, as if it were a kind of ossification of the soul, or an *inanimate* corporal residue.

I started to be drawn to architecture in a variety of ways; from my encounter with Jacques Derrida, for example. I was working on issues of gender, about how matter had been represented within the tradition of philosophy. And he said to me: "In order to answer that question you have to look at architecture". That's how I came to take an interest in architecture, through that search for matter, the

residue, the print, the writing, the trace... And also, to a certain extent, how I came to introduce *impure* objects into philosophy: there's a whole tradition in which philosophy is a kind of intellect that finds itself with the real viewed from a disembodied position, a position that's very similar to the de-politicalisation that you find in architecture.

AJ: Architecture as a discipline is not free-standing; it is steeped in daily constructions, and plays a huge role in them. And it isn't made purely by architects: even the realities that originate in decisions made by the architects themselves are closely tied to social spheres that we don't even perceive as being related to architecture. This is fundamental, and at the heart of some of my works. When you get to the point in which you accept that the statements behind architecture experience unplanned changes, everything starts to get more interesting.

For me this consideration was very important because, in the Nineties - when I was studying architecture -, the discipline was organised in such a way as to claim its autonomy in relation to other realities, and, in order to attain this *evacuation*, its political dimension had to be concealed. That practise, within institutional architecture, was incredible; they undertook projects that were intended to radically rearrange the social, and that at the same time were accompanied by great efforts made to hide their political intentions, masked by arguments of shape, poetry or metaphysics.

In practice, re-articulating the relationship between quotidian architecture and other types officially recognised as 'political', was a lot to do with linking architecture to gender, the body, *queer* and racial minorities - as you cited in the case of philosophy - and recognising that any action is carried out within the constraints of techno-social constructions that are pre-existing, whose trajectories bring with them a huge amount of uncertainty. All of this means that confrontations arise, confrontations that can only be managed using political tools.

FIELDS OF REPRESENTATION

PBP: What do you think of when you talk about politics?

AJ: Mainly, in a way of composing dispute that can be maintained over time, in which certain guarantees of representation or participation can actually be guaranteed.

PBP: I understand, although to me it seems like a very traditional way in which to think about politics: politics as the area of conflict, not of consensus, within a framework of representation... I imagined your work as a blurring of the lines between those areas of political representation. There's a divide between philosophy and architecture. For me, philosophy is the art of inventing practises and new social rituals; not representing reality; it invents it. I don't think that architecture is there to simply represent the status of politics either.

AJ: Are you referring to symbolic representation or representation as participation?

PBP: To me, representation and participation are two different things. The tradition of political representation is very complex because, at times, it unfurls through means related to the languages of political identity. Political debates in modernity have been imagined through dialectic oppositions, like the working class versus the bourgeoisie, for instance. This is reproduced in the case of traditional feminism (thinking of a politics of women facing masculine

hegemony) or in politics of sex minorities (such as the politics behind the representation of sexual identity of gay men, lesbians, transsexuals, etc., in the dominant public sphere: the heterosexual).

That's a political framework. Another different way of doing politics is what we could call, as [Jacques] Rancière did, "reinventing the scene of announcement". I'm interested not in politics of identity as such, but rather within politics, that those opposing visions take place between opposite places such as hegemony and the politics of the identity of minorities. That can be tackled from the position of philosophy, and therein its task can be even fuller than that of architecture, given that it handles a utopian dimension that architecture, on occasion and due to its tradition, abandons. From the point of view of philosophy, sex or racial differences are broken down from a critical history of racism or colonisation, or from how it is necessary to perceive the relationship between the history of modern capitalism and that of the fiction of sexual differences, like the expression or truth of anatomy. This brings us to a point at which politics can no longer be thought of simply as an area of representation, but more as a place in which the scene of announcement is reinvented. I'm of the opinion that an alliance between architects and philosophers is crucial, because reinventing that scene is redesigning, to put it one way, the shape of the public sphere, whilst we know that public space keeps on being a kind of Utopia of modernity.

AJ: In a lot of the architecture that I'm interested in, this invention you're talking about is given as a process of re-composition; it is architecture that, more than being built, is *performed*. I mean, for example, the way in which the emigrants of the Mouride brotherhood were re-distributed between Touba and other cities around the world: they established practises that kept them together in the way in which they did day-to-day things. That's architecture in itself, because it mobilises material, programmatic and relational designs that create politics. With that "make politics" I'm referring to the fact that they contribute to the generation of that reconstruction in the Mouride context: they are not neutral agents. Cases like this allow me to think of architecture's participation in politics not as something based on raising awareness, nor of the representation of steady identities. Now we can more easily understand the political participation of architectonic devices and their role in promoting the re-compositions in which other possibilities for the social are set up. We could re-think what shape is given to the idea of announcement that you're suggesting in architecture. For a long time political architectural space was automatically related with the square - an identification which remains-; but when you observe how politics are produced in a square, you realise that they wouldn't be possible were it not for the interaction of very different

technologies within that space. The majority of photographs and articles about 15-M talked about Puerta del Sol square as an empty space in which the protest was received and which made the protest visible for the television cameras. It was all far more complex when you get into it. An example is the L'Oréal advert with Paz Vega over which they stuck a poster which said: "The revolution will either be feminist or it won't". This provoked some protest, some guys climbed up and they tore it down with the support of many of those who were there. A few days later, though, another very similar poster was stuck up to great applause, some of which was given by those who had been fully behind its destruction before. We undertook a kind of micro-ethnographic investigation about what happened over those days, how the consensus had oscillated; a transformation that we could label as political. We saw in great detail that technology and architecture had been put into play; it was a kind of constellation made of very different entities (self-run social centres, the TV channel Erre que te erre, the Somosaguas chapel of the Complutense...) constructing that political transformation; a very different take on how politics had been made incarnate within architecture according to the most-read stories on 15-M.

THE MODERN TALE

PBP: Another common theme of our work is the questioning of architecture as a technology for the reproduction of gender differences. We try to put this way of working into question as much as the traditional separation between domestic and public space is put into question, spheres that - from a critical point of view but also from an architectural one - have been blurred out.

I ended up getting to *Playboy* from the history of architecture. I stumbled across a documentary in which Hugh Hefner himself (in his pyjamas and in bed) talked about how the aim of the magazine in the Fifties had been the redefinition and conquering of domestic space by men. The very next day I went to the New York Library. I'd never read *Playboy*; not just because I'm a feminist but, mainly, because of a generation thing; in 2000 it was a bit out of fashion. In the magazine from the Fifties I found *playmates*, but I also found, to my surprise, a whole load of plans and designs for bachelor pads: it seemed like *House Beautiful*; a magazine about architecture with the odd pornographic image.

The challenge lay in observing that relationship between architecture, pornography and the means of communication. My hypothesis was that the domestic space that Hefner imagined is ours. I think that we've inherited a domestic space that has had a huge impact made on it by two opposing ways of critical thinking: ☐

one radical and belonging to Seventies feminism, referring to the domestic as an ambit for gender normalisation - a space for domestication of the female body, for reproduction of the heterosexual family -; and another which is completely diametrically opposed, present in the way in which Hefner lets television cameras into that domestic space, transforming it into a constant film set, as he does in the *Playboy* houses. It's about dissolving the traditional domestic sphere, related with the de-politicalisation of sexuality, and the domestic space is left to be understood as a place exempt from the rules that regulate the public and where the dominating power of the father is restricted. The distinctions between public space and domesticity have a lot to do with the definition of public space as a masculine one. I'm doing work on the political history of the body through the political management of fluids, and I think that public space - it sounds a bit crazy, but it makes sense - is a space in which semen and blood flow freely. This, to put it one way, is structured through the two policies of patriarchal dominance: necropolitics (the politics of war, articulated around blood relations) and the politics of male-pleasure production (structured around semen, as an ejaculatory definition of public space). I think that that is modernity's public space, which remains to be redefined and re-criticised. And then there's private space, which has been defined as a lac-teal space in which milk flows as the maternal fluid. The two spaces used to be segregated: milk couldn't flow in public space nor could blood or semen flow in the private. Also, the father had absolute dominance in deciding about both spheres. I think that this description is to do with the tradition of colonialism and the hetero-normative of the 15th century, but it starts to be put into question through the critique that came with anti-slavery movements, the empire and the colonial right, and due to the addition of new technologies in the domestic space, which pierce through it. Until the point at which, when I think of the domestic space suggested by *Playboy*, I get the impression that domesticity only exists in retrospective fiction; that strong dividing line between domesticity and exterior space has been blurred.

What interested me about *Playboy* was the confluence at the same time of audiovisual technologies (the infiltration of television cameras, video...) and the apparition of the anti contraception pill as a method that, on separating heterosexual sexuality and reproduction, burst through the last bastion held by the domestic sphere. From that situation onwards, happening between the Fifties and the Seventies, we started dealing with domestic, spatial and phar-mapornographic production. I think that contemporary architecture has more to do with the pill than with the wall, and that, in order to understand architecture, you have to think more about biochemistry than tectonics.

From the Fifties onward, precisely because of that de-materialisation related to new technologies, architecture as a traditional building stops having relevance, and we find ourselves with technologies that produce subjectivity that go beyond them, from IT to mobile communication, for example. I'd like to

know how you see that transition, and how you see the role of architecture.

AJ: The modern project didn't happen all by itself. It was highly contested and there was subversion, accident and malfunction within modernity.

A project that I deem highly aggressive (and that which, surprisingly, postmodern architects saw as rather sweet) is the garden city of Hellerau (Dresden, Germany). It was thought that you could construct a society in which women radically conformed their bodies through rhythmic gymnastics, whilst the men did craftwork. Its designers argued that this would eliminate social differences and, as such, prevent war. And to a point it was effective: bodies were transformed and social stratifications were generated, categories were activated that reorganised it as a society of female gymnasts and male artisans; but it's also true that an important amount of the people and the buildings in Hellerau unleashed other reactions. The modern normative project lived alongside things that didn't fit it, with a dose of alternativeness, subversion, protest...

From architecture you can reconstruct those tales to include the traditions that come from subversions of hegemony. There was a moment in which it was necessary to understand that the public and the domestic weren't independent spheres, but that they were constructed precisely in the way in which they confronted their dependencies and limitations. I agree with you in that they're no longer useful categories. It's impossible to design the limits of a specific domesticity; immediately you realise that what's letting you down is the concept itself.

BIOPOLITICAL ACTIVISM

AJ: Something that I think has accelerated this crisis in architecture is operating with descriptive and projective models that put the *performative* first: an excess of instrumentation or equipment for design projects in which descriptions, documentation generated by the projective devices - that determine to a great degree how architectonic practises are done - start to be transformed in order to incorporate a temporary chain of events, the publics that they produce and the roles that they distribute. It's an important change, because in Western hegemonic traditions - within which there was a definition of what was architectonic - the performative played a very secondary role.

"Architecture will be made using the pill more than the wall", you said. It's difficult to establish that collaboration happens between different technological regimes: the pill and the wall, in effect, share one architecture. In fact, up to a certain point, the possibility that architecture regains political relevance depends on being able to mobilise the connection between technologically heterogeneous regimes.

PBP: We always think of architecture as the practise of spatial management, but it also regulates the rhythm of life - it has a biopolitical dimension. This has happened in the miniaturisation of modernity's architectonic devices that segmented time and space in the

panoptic; the pill is exactly the same; a simple device for regulating space-time that fits in your pocket. That's the other transition that I'm interested in: from the *macro* to the *micro*; packaging design can be as powerful as it was in its moment in the architecture of prisons. Perhaps now architecture is already something else...

AJ: You also define yourself as an activist...

PBP: Historically, for having been considered a woman, lesbian or transgender, I'm outside of that hetero-normative framework in which the political order is defined. I define myself as an activist because, in order to be able to speak in the political ambit - and even in philosophy - I had no choice. I understand writing and thought as practises of direct action.

For me, direct action isn't necropolitical action; it doesn't have anything to do with the politics of war, but rather relational politics: inventing other structures apart from the social.

AJ: A certain political violence exists in any architectonic device. We tend to think that there are certain architectures that are political, and others that aren't. It seems highly important to me that you declare yourself an activist as by doing so, recognising yourself as someone excluded from the political order and who acts from that expulsion, you make other ways of existing visible. For me, the issue is knowing what happens when these actions meet. And how the day-to-day ends up being a construction in which they occupy space and in which devices of very different natures interact, to political effect.

An important question is how this responsibility is managed in those encounters between political actions. The way of doing it in the past was based on thinking that the competent designer could take on a certain responsibility for the evolution of their actions, based on knowledge and priori ideologies. But an architect's capacity (or that of a device for foreseeing the evolution of the recompositions in which it participates) is limited, because many of those effects come from interaction itself.

You were talking about political ecology. From that stance, the debates about precaution in the European Union - like the *laboratorisation* of processes or generation of tests that can be scaled or modified - were very important. This would affect how to be a political architect in a very different way to how we've understood politics in the past. If we want to assume certain responsibility, it's necessary to construct a collective infrastructure of responsibility and precaution. ☒

To see the video of the conversation:
Revista Arquitecta COAM on Vimeo.





Núcleo cultural La Ye 5 de Julio, Petare Espacios intermedios, entre el taller y el proyecto

Pico Estudio/ PGRC/ TXP

Texto: DIEGO PERIS

Fotos: PICO ESTUDIO

El proyecto «Núcleo cultural y deportivo La Ye 5 de Julio» se inscribe en el contexto del programa Espacios de Paz, una iniciativa de diseño participativo que busca activar procesos de transformación física y social a partir de la autoconstrucción de espacios públicos en contextos urbanos conflictivos. La estrategia consiste en operar de manera focalizada sobre territorios o espacios infrautilizados para que, a partir de esa intervención primaria, se irradie progresivamente un proceso de transformación y consolidación del hábitat en el barrio.

Se trata de una práctica de vitalización socioespacial que se contrapone al modelo de los grandes proyectos de renovación urbana, que se piensan en abstracto, que demandan importantes inversiones, que conllevan complejos procesos administrativos y se concretan a largo plazo; y se trata también de una práctica en favor de soluciones que centran la atención en lo colectivo local, con el objetivo de conocer y transformar las necesidades, expectativas y dinámicas de la cotidianidad.

La participación en todos los niveles, desde la formulación hasta la ejecución, aplicada como un mecanismo de autogestión del proyecto, involucra al ciudadano en la construcción del espacio público en medio de un proceso pedagógico que fortalece la cohesión barrial

y el empoderamiento colectivo, y se apoya, al mismo tiempo, en las instituciones.

El proyecto «Núcleo cultural» responde y se inscribe en un contexto concreto como es el sector La Ye. Forma parte del Barrio 5 de Julio y, a su vez, se inscribe en la Parroquia de Petare, municipio de Sucre, perteneciente a la Gran Caracas. Petare alberga a más de un millón y medio de personas y se extiende por los cerros del este de Caracas, caracterizado por su gran densidad y su compleja topografía, conformando un impresionante laberinto de calles y precarias casas informales que alcanzan, en algunos casos, cinco pisos de edificación con escasas y deficientes vías urbanas de acceso.

El espacio escogido para esta intervención de urbanismo táctico fue una vivienda autoconstruida, ubicada en el cruce de carreteras que da nombre al sector. Esta vivienda, durante su último periodo, se había convertido en una pequeña sala de juegos donde se traficaba con armas; así pues, se identificó como un lugar relevante para trabajar en los procesos de pacificación y transformación del sector.

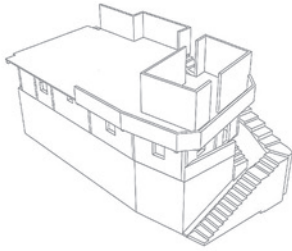
El punto de partida fue la transformación de la vivienda para su rehabilitación y recuperación como espacio comunitario de usos múltiples.

La necesidad básica sobre la que se articuló toda la intervención fue la construcción de una cancha deportiva para el sector, que era la demanda principal de los habitantes.

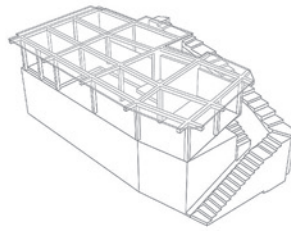
Este proceso contaba con un plazo limitado de tan solo cinco semanas para su diseño y ejecución. El primer reto fue la articulación de los diferentes agentes implicados. Para ello se planteó como estrategia base la creación de cuatro grupos de trabajo transversalmente conectados: comunicación, diseño, identidad y actividades. En el grupo de diseño se trabajó en la elaboración del programa, la estrategia para la rehabilitación y la planificación de la obra. En el grupo de identidad se trabajó en la creación de una imagen corporativa, con un nombre y los elementos simbólicos asociados al proyecto. En el grupo de actividad se planteó un programa de eventos que tendrían lugar durante el transcurso de la obra para activar el espacio y sus futuros usos. El grupo de comunicación desarrolló un trabajo de documentación que permitía transmitir la actividad tanto dentro como fuera de la comunidad a partir de una bitácora que recogía el día a día de la obra.

En el análisis y diagnóstico conjunto se establecieron las necesidades básicas y se generaron los consensos para trabajar sobre □

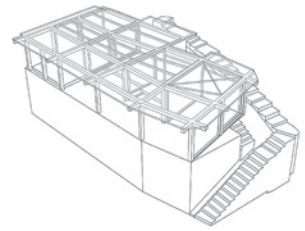
Secuencia Constructiva Construct Sequence



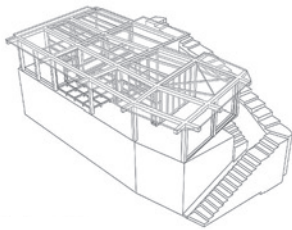
01 Casa
House



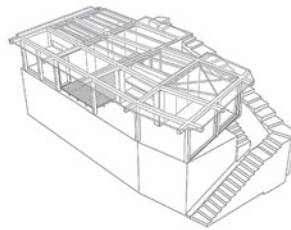
02 Demolición
Demolition



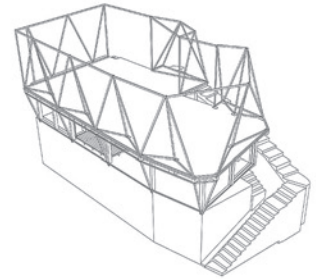
03 Refuerzo de estructura
Reinforcing structure



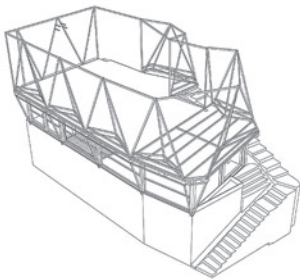
04 Estructura interna. Revestimientos
Inner structure. Cladding



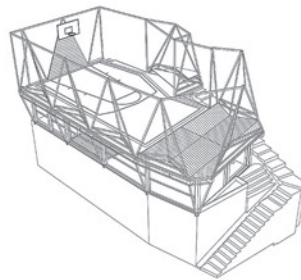
05 Revestimientos internos
Inner cladding



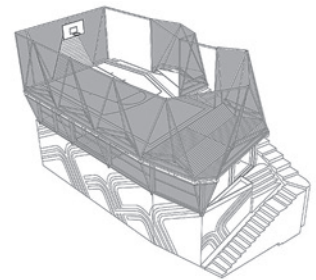
06 Estructura externa
External structure



07 Estructura externa. Revestimientos
External structure. Cladding



08 Revestimientos externos
External cladding



09 Envoltente
Enclosure

objetivos comunes. La toma de decisiones se realizó a través de un proceso en el que se combinaron en tiempo real soluciones tácticas y de acción directa, con decisiones estratégicas, proyectuales y de programa. Se estableció un binomio de carácter operacional que permitía una toma de decisiones flexible que se iba amoldando al contexto y respondía a las cuestiones coyunturales y logísticas, y a todos los cambios o variaciones que se fueron depurando en el propio proceso. Esta metodología procesual y dinámica, bajo la máxima de «aprender y hacer», fue la que hizo posible la ejecución del proyecto en el plazo fijado.

Habitualmente usamos la metodología del taller para articular nuestra participación en procesos de construcción colaborativa. Sin embargo, el programa Espacios de Paz es un caso particular que nos ha permitido experimentar con un nuevo formato: un proyecto en formato taller.

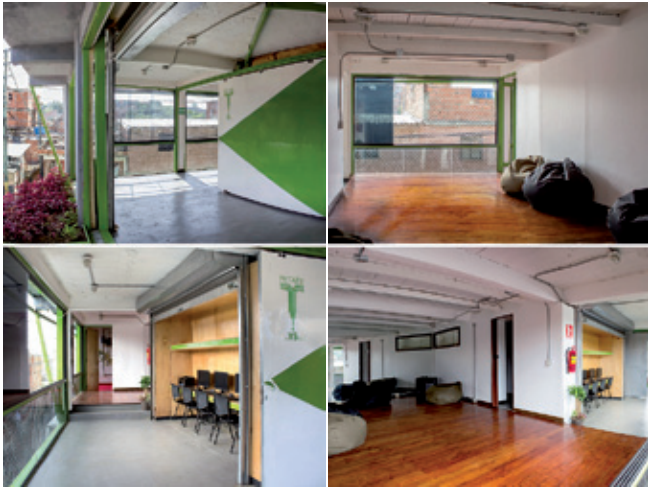
Este caso se encuentra en un estado intermedio tanto en lo físico como en lo espacial, entre el encargo a través de una necesidad específica y la construcción participada de una respuesta abierta, imprevisible y evolutiva. Eliminando los vicios y limitaciones de cada uno de los formatos, lo táctico del taller y lo estratégico del proyecto se articulan metodológicamente en el estado operacional, acción directa y estrategia de proyecto combinados en un formato que implica desarrollar un proyecto bajo la metodología del taller. Este híbrido de formatos permite cruces muy importantes entre estructuras formales e informales, institución y extitución, enriqueciendo así el proceso.

A su vez, el aprendizaje colaborativo pasa del plano de las habilidades manuales al plano de las destrezas en el diseño, la ejecución y la gestión, lo que posibilita la apropiación y transferencia directa del repertorio de herramientas. La cooperación pasa del plano

asistencial al de apoyo mutuo, hacer juntos y definir un entorno donde se construyen las reglas conjuntamente. Se diseña, se construye y se definen los mecanismos para la toma de decisiones en un proceso en constante cambio y permanente negociación.

La efectividad de esta propuesta tan compleja, donde se ponen en juego diferentes agentes e intereses: la comunidad, el colectivo local, la institución promotora y nosotros como colectivo externos, es el resultado de este formato híbrido que asume los riesgos de la indefinición de objetivos y formatos. A su vez, asume el conflicto y, por lo tanto, posibilita el consenso y los grandes hallazgos. ☑

< www.picoestudio.tumblr.com >
< www.p-g-r-c.tumblr.com >
< www.todoporlapraxis.es >



Cultural Hub La Ye 5 de Julio, Petare

Intermediary spaces, between workshop and project

Pico Estudio/ PGRC/ TXP

Text: DIEGO PERIS Photos: PICO ESTUDIO

The project “Núcleo cultural La Ye 5 de Julio” is firmly embedded within the context of the Espacios de Paz project, a participatory design initiative that seeks to activate processes of physical and social transformation through the auto-construction of public spaces in contexts of urban conflict. The strategy consists of operating in a way that’s centred on territories or spaces that are underused so that, by using that main intervention, they can progressively spread a process of transformation and consolidation of the habitat throughout the neighbourhood.

It’s a practice of socio-spatial revitalisation that goes against the model of big urban renovation projects, where they think abstractly, demand large inversions, involve complex administrative processes and are carried out over the long term; and it’s also all about a practise in favour of solutions that focus attention on the local population, with the aim of getting to know and transforming the needs, demands and dynamics of quotidian life.

Participation is present on all levels, from the formulation to the execution, applied as a self-managed project mechanism, involving the citizen in the construction of public space in the midst of a pedagogical process that reinforces neighbourhood cohesion and collective empowerment, and that which is, at the same time, supported by institutions.

The “Núcleo cultural” project responds to and inscribes itself within a specific context, such as that of the La Ye sector. It’s part of the 5 de Julio Barrio and, in turn, it is part of the Petare parish, a municipality of Sucre, belonging to Gran Caracas. Petare is home to more than a million and a half people and spreads along the hills to the east of Caracas, characterised by its high density and complex topography, creating an impressive labyrinth of streets and precarious, informal houses that reach, in some cases, five floors of build that are hard to access, with scarce and deficient infrastructure.

The chosen space for this tactical urban intervention was a self-built house, located at the crossroads that gives the area its name. This house’s latest role was as a small casino where they trafficked weapons; so it was

a clear choice when deciding on a space to be used in working towards peace and transformation in the zone.

The starting point was the transformation of the house, both for its renovation and in order to recover its status as a multi-use community space. The basic need on which the entire intervention hinged was the construction of a sportsground for the area, which was the inhabitants’ main request.

This process had the limited timeframe of just five weeks for its entire design and execution. The first challenge was the articulation of the different parties involved. For that they decided on a base strategy of four working groups that were transversally connected: communication, design, identity and activities. The design group worked on the elaboration of the programme, the strategy for the rehabilitation and planning of the work. In the identity group, they worked on the creation of a corporate image, with a name and the symbolic elements associated with the project. The activity group came up with a programme of events that would take place during the course of the work, in order to activate the space and for its future use. The communication group developed documentation in order to record the activities carried out, communicating them to the community itself as much as to the world outside of it, using a logbook that detailed the day to day of the work.

In the analysis and diagnostics ensemble, they established the basic needs and generated consensus for working on common goals. The decision making was carried out by means of a process in which they, in real time, combined tactical solutions and direct action, with strategic, planning and programming decisions being taken as they went along. A binomial was established, of operational character, that allowed for flexible decision making that would go on moulding itself according to the context, responding to relevant questions, logistical matters, and to all those changes or variations that would crop up during the process itself. This evolving and dynamic methodology, under the maxim “learn and do”, was what made possible the realisation of this project in such a short, determined time frame.

We habitually use the methodology of the workshop in order to articulate our participation in processes of collaborative construction. However, the Espacios de Paz programme is a singular case in that it has allowed us to experiment with a new format: a project in workshop format. This case lies in an intermediary state, both physically and spatially, between the job coming from a specific need and construction undertaken with an open response, unpredictable and evolving. Eliminating the vices and limitations of each of the formats, the tactics of the workshop and the strategy of the project are methodologically articulated in the operational state, direct action and project strategy combined in a format that implies the development of a project using workshop methodology. This hybrid of formats allows for the highly important crossing over of formal and informal structures, institutions and *extitutions*, thus enriching the process.

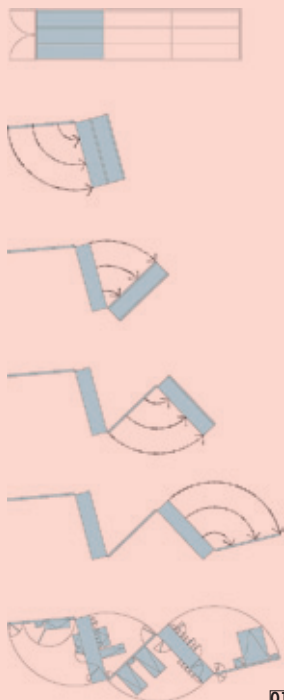
At the same time, the collaborative learning curve goes from the world of manual skills to the world of design dexterity, execution and management, which makes the appropriation and direct transfer of the repertoire of tools possible. Cooperation goes from being mere aid to becoming a mutual support system, creating together and defining an environment where the rules are made collectively. Design, construction and the definition of mechanisms in order to make decisions becomes a process that undergoes constant change and permanent negotiation.

The effectiveness of such a complex proposal, where different agents and interests are all at play: the community, the locals, the funding institution and we ourselves as an external collective, is the result of this hybrid format that takes on the risks that come with not defining aims and formats. At the same time, taking on conflict and, as such, facilitating consensus and producing some very interesting results. ☒

<www.picoestudio.tumblr.com>

<www.p-g-r-c.tumblr.com>

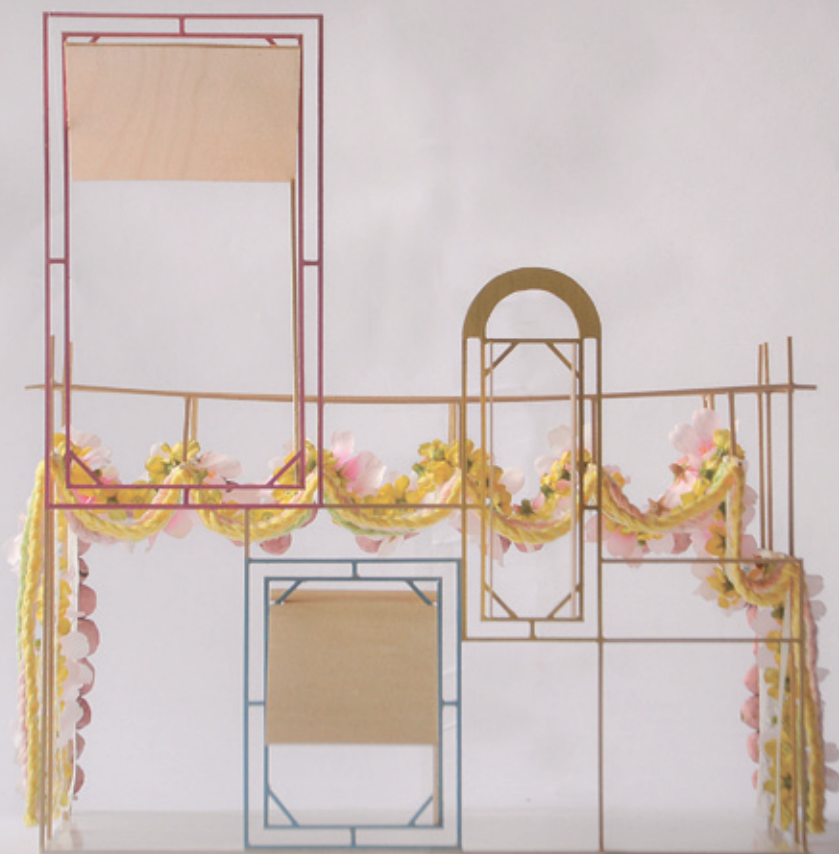
<www.todoporlapraxis.es>



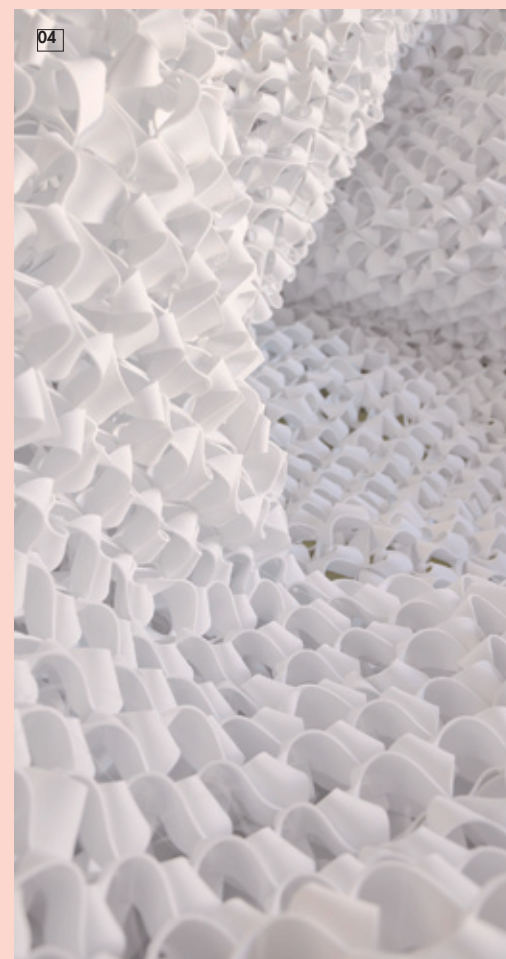
01



02



03



04

TAKK

Devenir animal

Texto: GONZALO DEL VAL

Surgido en Madrid y afincado en Barcelona, el estudio Takk explora la construcción de entornos más equitativos mediante la creación de nuevas narrativas y la renovación de la experiencia estética.

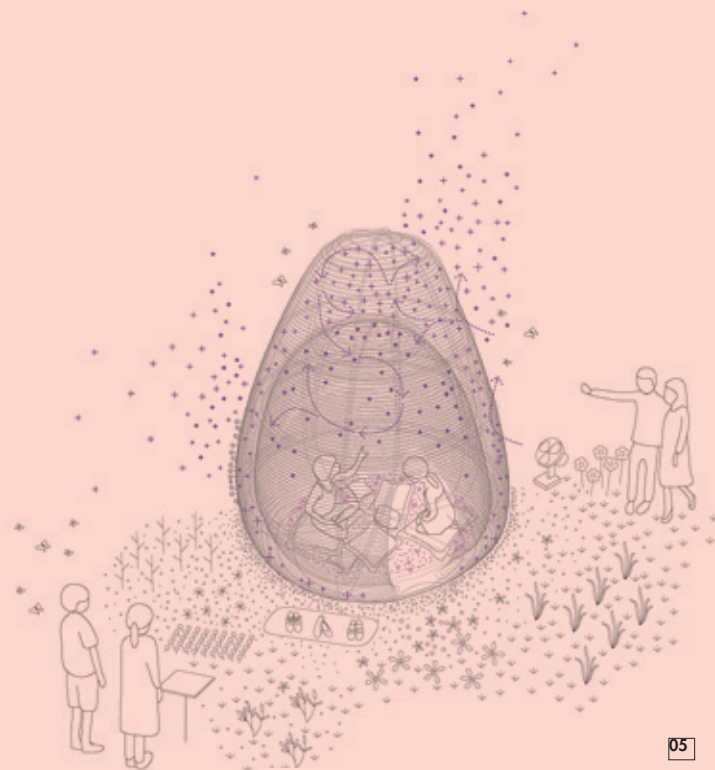
A la vista de las interesantes micropropuestas que se vienen planteando en el panorama actual, conviene recordar el valor de lo pequeño y lo efímero. Habiendo pasado desapercibida durante largo tiempo, la pequeña escala ha servido de ensayo para redefinir la arquitectura contemporánea. Los formatos mínimos pueden asumir ciertos riesgos que la arquitectura, en su versión más ortodoxa, no siempre es capaz. «Las ventajas de la construcción pequeña, temporal y rápida, parecen estar más en sintonía con las necesidades de la sociedad contemporánea, así como con la capacidad de desarrollo de un nuevo tipo de experimentación estética», se argumenta en el estudio emergente Takk, formado por Mireia Luzárraga y Alejandro Muiño.

Esta joven oficina investiga el desarrollo de nuevas narrativas sociales, técnicas y estéticas, a partir de la exploración de procesos de subjetivación contemporáneos. En su primera obra, *The walls are coming down*, desplazan la relación de subordinación entre sujeto y entorno hacia un espacio constituido mutuamente, donde se amplía el marco de acción de la arquitectura. Este pequeño artefacto de activación sensorial, inundado por una luz tamizada, tiene una vida breve y esto se presenta como una oportunidad para que los tejidos, realizados por los mismos arquitectos, y las flores aromáticas constituyan una piel gruesa pero ligera, acorde con la temporalidad requerida. Los tejidos desarrollados por Takk en sus diferentes proyectos surgen de entender la geometría y el trenzado como una de las tantas técnicas primitivas y cotidianas que fomentaron ciertos cambios en la evolución

de la especie, tal como argumenta el antropólogo André Leroi-Gourhan.

Existe una actitud combativa en la arquitectura pequeña y delicada de Takk, surgida de la exploración de estéticas renovadas como un concepto ampliado, capaz de contener y a la vez activar nuevos escenarios que Muiño y Luzárraga identifican como de resistencia. Es el caso de *Solstice*, obra también producida y construida por Takk. Se trata de un espacio para la liturgia que acontecerá el 21 de junio de este mismo año. Un lugar efímero que «simbolice y visualice a aquellas comunidades que habitualmente no están presentes en los espacios de toma de decisiones contemporáneos, aparentemente democráticos», nos detallan. Dos estrategias a partes iguales componen el proyecto. La primera trata sobre la construcción de un espacio ritual no normativo. Una cúpula a modo de cobijo y representación, que nos remite a la morfología de una ostra y las ornamentaciones tradicionales de los festejos populares. La segunda estrategia aborda el proyecto como acontecimiento. La estructura efímera, a modo de procesión, se traslada a la costa, lugar propio de la festividad de San Juan, y será en la playa donde se realice la fiesta-performance. El final de este ritual no puede ser otro que la quema de la obra como cierre del ciclo.

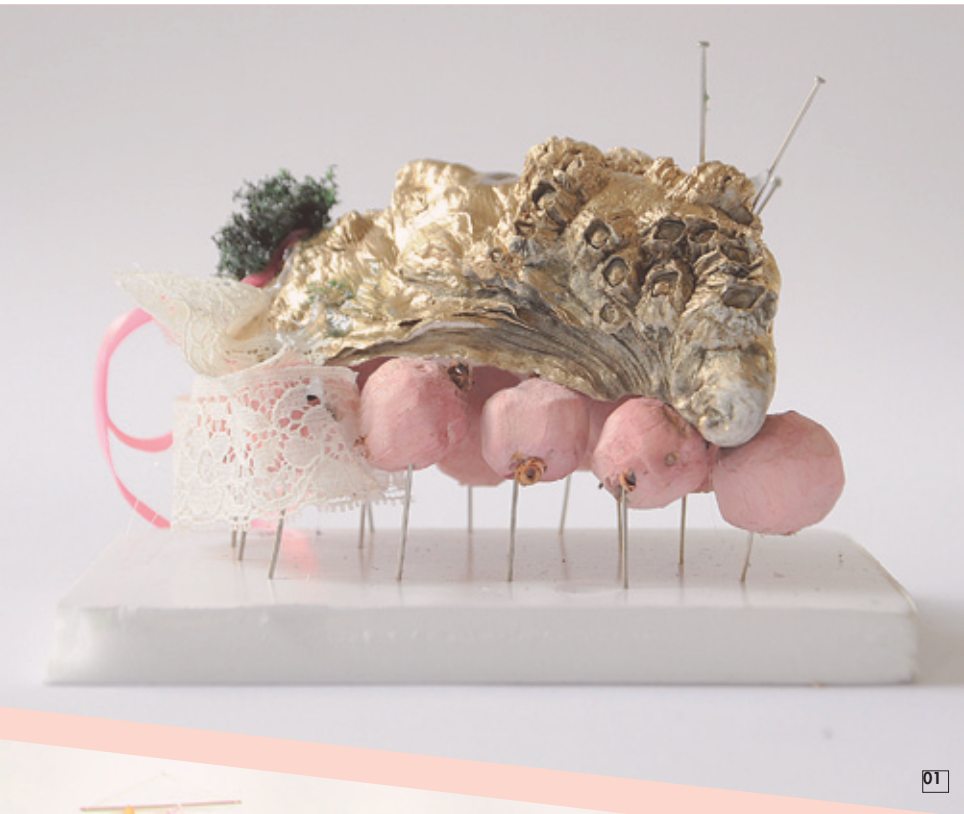
Estas propuestas, que investigan los desmantelamientos de la cosmología antropocéntrica en pos del desarrollo de formas alternativas de relación entre humanos y no humanos, se trasladan también a la investigación



05

docente de las diferentes universidades con las que colaboran Muiño y Luzárraga. «Nos gustaría que las clases se asemejassen a comunidades micropolíticas», nos explican. Proponen explorar en ellas temas tales como las continuidades entre lo animado y lo inanimado como práctica de resistencia social, la exploración de arquitecturas de la igualdad, o las reprogramaciones simbólicas-culturales en el cuerpo y con el cuerpo dentro del marco biopolítico, tal y como han analizado autores como Paul B. Preciado o Michel Foucault. En definitiva, temas que enfocan posiciones alternativas provenientes del ámbito de la filosofía o la sociología para construir espacios que amplíen y acerquen la arquitectura a la sociedad contemporánea. ☒

- 1, 2. Suitcase house
3. Dream house
- 4, 5. The Walls



01



02



03



04

Becoming animal

Text: GONZALO DEL VAL

From Madrid and currently based in Barcelona, the studio Takk delves into the construction of fairer environments by creating new narratives and by revitalising aesthetic experience.

Upon seeing the interesting micro-proposals that are popping up on the current panorama, it's worth remembering the small and the ephemeral. Having spent a long time unnoticed, the small scale has functioned as a rehearsal space to redefine contemporary architecture. Tiny formats assume certain risks that architecture, in its most orthodox version, isn't always capable of taking on. "The advantages of small, temporary and rapid production appear to be more in tune with the needs of contemporary society, as is the capacity for developing a new kind of aesthetic experience", they argue at Takk, an emerging studio run by Mireia Luzárraga and Alejandro Muíño.

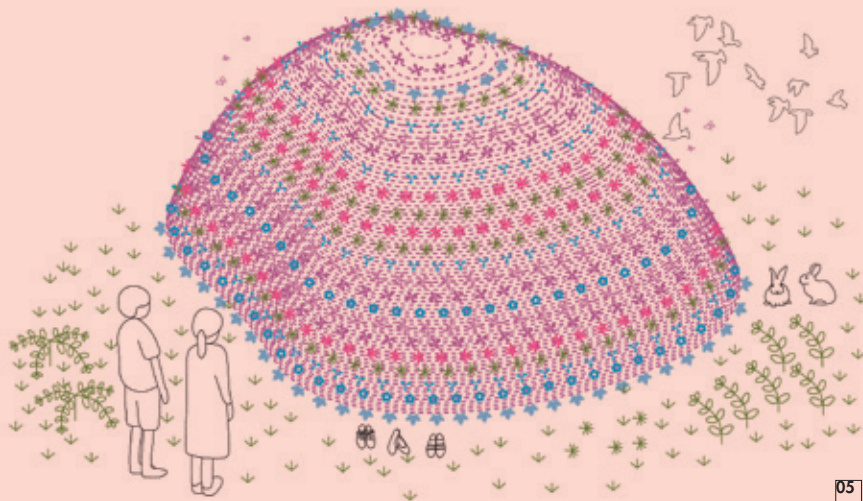
This young office investigates the development of new social, technical and aesthetic narratives, starting with the exploration of processes of contemporary subjectivisation. In their first work, *The walls are coming down*, they move the relationship of subordination between subject and environment towards a space that's mutually constituted, where architecture's frame of action is broadened. This small artefact of sensory activation, drenched in dappled light, has a short lifespan and the fabrics, made by the architects themselves, together with aromatic flowers, make a thick but lightweight skin, designed to exist in accordance with the timeframe required. The fabric developed by Takk for their different projects comes from an understanding of geometry and plaiting as two of the many primitive and day-to-day techniques that led to certain changes in the evolution of the species, just as anthropologist André Leroi-Gourban argues.

There's a spirited attitude in the small-scale, delicate architecture of Takk, arising from

the exploration of renewed aesthetics as a broadened concept, capable of containing (and at the same activating) new situations which Muíño and Luzárraga identify as resistance. This is certainly the case in *Solstice*, another piece produced and built by Takk. It's a space for liturgy that'll take place on the 21st of June this year. An ephemeral place that "symbolises and visualises those communities that aren't normally present in (apparently democratic) contemporary decision-making spaces", they add. The project is made up of two, equally-weighted parts. The first involves construction of the ritualistic, not prescriptive, space. A refuge-style cupola as the staging, evoking the morphology of an oyster and traditional ornamentation from popular festivals. The second part turns the project into an event. An ephemeral structure, in a procession-like manner, is moved to the coast, the place for the San Juan festival, and the beach will play host to the party-performance. And as if any other end could be more apt, the ritual will be closed with the act of burning the piece: an appropriate end to the cycle.

These proposals that investigate the dismantling of anthropocentric cosmology, seeking the development of alternative forms of forging human / non-human relationships, is also translated to academic research at different universities with which Muíño and Luzárraga collaborate. "We'd like the classes to resemble micropolitical communities," they explain. In these classes, they propose the exploration of certain issues, such as continuity between the animate and the inanimate as a practise of social resistance, the exploration of architectures of equality, or symbolic-cultural re-programming within the body and with the body within the biopolitical frame, exactly how authors

such as Paul B. Preciado and Michel Foucault analysed. In summary, issues that highlight alternative providers from within the fields of philosophy or sociology in order to build spaces that amplify architecture and bring it closer to contemporary society. ☒



05



06

1. *Solstice*, maqueta/model
- 2, 5. *Secret mountain*
3. Mireia Luzárraga y Alejandro Muíño entre piezas de *Solstice*
- Mireia Luzárraga and Alejandro Muíño among *Solstice*'s pieces
- 4, 6. *Paradise*

MADRID 0,0 UN EDIFICIO RESIDENCIAL DE CONSUMO CASI NULO

Texto: Pilar Pereda Suquet, Secretaria de la Junta de Gobierno COAM
Inés Leal Maldonado, Vocal de la Junta de Gobierno COAM



La Directiva Europea 2010/31/UE exige que, en 2020, todos los edificios de nueva construcción sean de «consumo de energía casi nulo», y dos años antes, en 2018, deberán serlo los edificios de la Administración. ¿Qué es un edificio de consumo de energía casi nulo? La misma directiva lo define como un edificio con un nivel de eficiencia energética muy alto, en el que la cantidad casi nula o muy baja de energía requerida debería estar cubierta, en gran medida, por energía procedente de fuentes renovables. La propia definición implica la limitación de la demanda, es decir, se trata de que el edificio, sirviéndose de la orientación, la ventilación, las protecciones solares, la constitución de su envolvente, macizos y huecos, requiera muy poca energía para que sus moradores encuentren el confort que necesitan.

En realidad, sería más apropiado hablar de «edificios de demanda casi nula», entendiendo que cuando se requiere poca energía para conseguir el confort también disminuye el consumo. Nos movemos, por tanto, en el ámbito de la buena arquitectura, adaptada al medio y que no devora recursos exteriores, un nuevo paradigma de proyecto que inventó hace milenios la arquitectura vernácula. El adverbio casi indica que la exigencia es contextual, puesto que la directiva se aplica a todos los países de la Unión Europea; esto implica que el indicador numérico de uso de energía primaria no puede ser igual en Finlandia que en la isla de Malta, y esa desigualdad se ajusta con ese casi, si bien este indicador de uso de energía primaria lo debe establecer cada país, y en nuestro caso estaría en torno a 20-25 kWh/m² al año.

En este contexto se sitúa el concurso Madrid 0,0, un nuevo reto organizado por el COAM dentro del proyecto Madrid Think Tank, en colaboración con Solvia (la inmobiliaria del Banco Sabadell), cuyo objetivo principal es mostrar la viabilidad para construir, con un presupuesto ajustado, un edificio residencial con 104 viviendas de consumo de energía casi nulo, en la calle Londres de Torrejón de Ardoz, junto a otros equipamientos municipales.

Con el fin de dar a conocer esta iniciativa, y este tipo de edificios, entre los vecinos, se organizó una consulta on line para saber la opinión de los ciudadanos. También se llevaron a cabo actividades infantiles y una charla divulgativa, así como un concierto de la Big Band del COAM, actos que contaron con mucha afluencia de público que se interesó por la iniciativa. Para iniciar el debate profesional, el COAM organizó, los días 1 y 2 de diciembre de 2014, un Workshop sobre los conocimientos necesarios para alcanzar los objetivos del horizonte 2020. El evento, que reunió a 265 asistentes, se siguió ampliamente por

streaming. El Workshop fue inaugurado por Pedro Rollán Ojeda, alcalde de Torrejón de Ardoz, quien anunció la reducción de un 70 % en el ICIO (Impuesto sobre construcciones, instalaciones y obras), en los edificios de consumo de energía casi nulo que se construyan en su municipio, además de adquirir el compromiso de informar la licencia de construcción de este tipo de edificios en un plazo máximo de 15 días.

A lo largo de las jornadas, surgieron interesantes reflexiones, como la posibilidad de convencer al usuario, con un «casting Madrid 0,0», de vivir ahora en un edificio del futuro, sano y eficiente; poner límite a la hipoteca energética que permanece cuando se termina de pagar la hipoteca financiera; valorar la eficiencia en la envolvente; conseguir mejores condiciones hipotecarias según la calificación, beneficios fiscales y compromiso de la Administración.

El concurso... se desarrolló en dos fases: en la primera se seleccionaron los cinco mejores proyectos, y en la segunda se eligió al ganador, cuya identidad se dio a conocer a finales de marzo.

Los proyectos presentados al concurso debían cumplir, además de las condiciones de consumo casi nulo, la marca de calidad medioambiental del COAM, ViveCOAM, en relación con los criterios de sostenibilidad, basados en la metodología BREEAM ES, por ello también se impartió una formación sobre el cumplimiento de este sello medioambiental. El día 2 de febrero de 2015 tuvo lugar la primera sesión de deliberaciones del jurado del concurso, en la que se acordó la selección, entre las cuarenta y seis propuestas presentadas, para su paso a la segunda fase, de las siguientes: Tornasol, JANO, 0,0 La SIN de Solvia, REVERSE, y oriéntame. Finalmente el 24 de marzo, en segunda sesión, el jurado acuerda conceder el primer premio a la propuesta 0,0 La SIN de Solvia de Ruiz-Larrea & Asociados (César Ruiz-Larrea y Antonio Gómez Gutiérrez), quedando como segundo premio ex-aequo las otras cuatro. Desde aquí, nuestro agradecimiento a Eneres, Saint Gobain Cristalería Climalit, Weber, Placo, Isover, Orona, Uponor, Vaillant, Lafarge, y muy especialmente a Solvia, que han hecho posible sacar adelante esta iniciativa. También agradecemos su colaboración al Ayuntamiento de Torrejón, al Ministerio de Fomento, IDAE, MAGRAMA, y a otras instituciones como el Instituto Eduardo Torroja, CECU, así como a todo el personal interno del COAM, que han participado y han dedicado mucho de su tiempo libre para hacer realidad el reto Madrid 0,0.

A tan solo cinco años de tener que cumplir la directiva europea y construir edificios de consumo de energía casi nulo, ¿vamos a seguir construyendo

sin pensar, no en el futuro, sino en el mañana? No podemos seguir siendo irresponsables con nuestro entorno, con nuestra ciudad, con nuestro planeta, por ello se hace absolutamente necesario reducir al límite, manteniendo el confort, el consumo de energía en los edificios de nueva construcción.

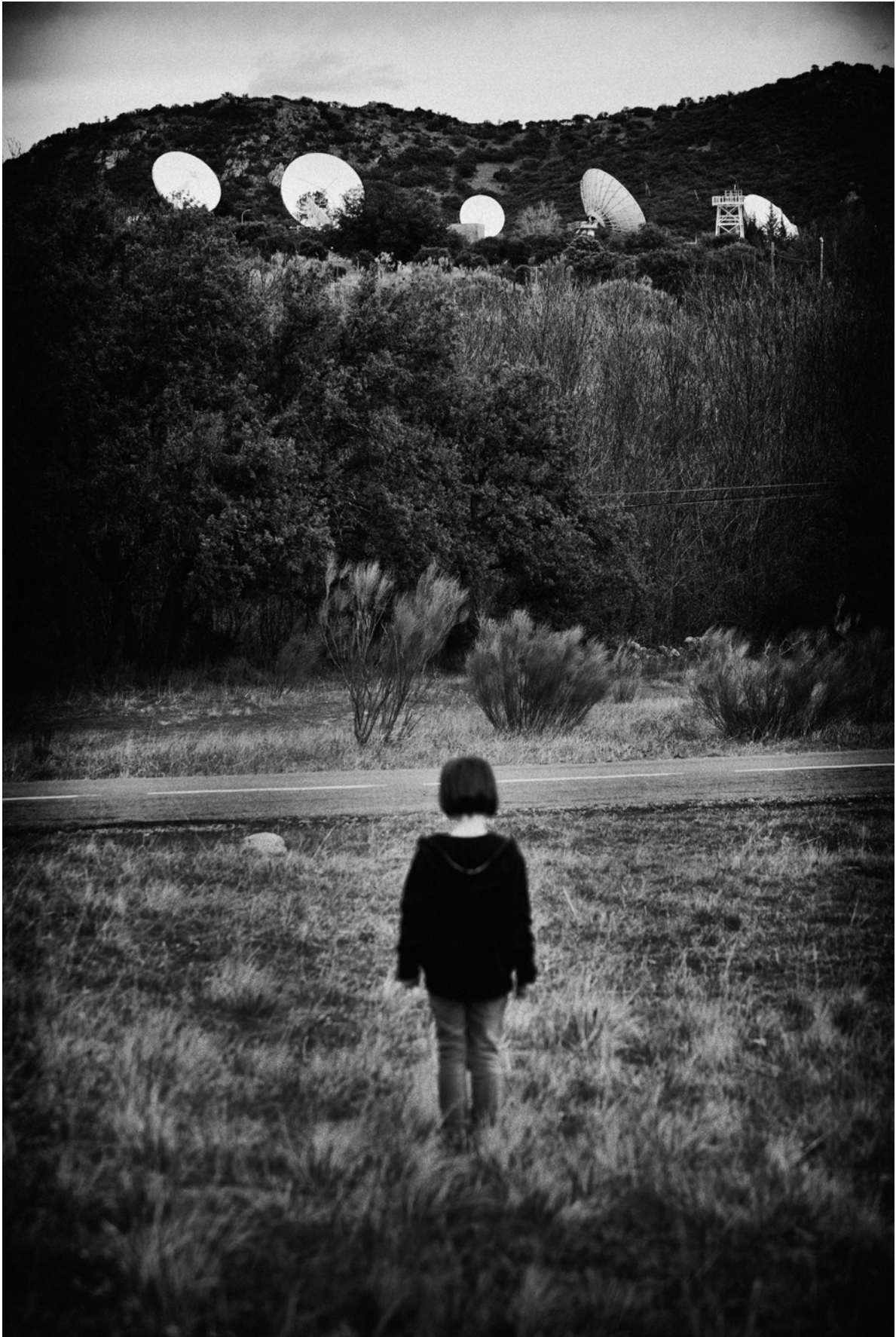
MADRID 0,0 A RESIDENTIAL BUILDING WITH AN ALMOST ZERO LEVEL OF CONSUMPTION

Pilar Pereda Suquet, Secretary for COAM's
Governing Board
Inés Leal Maldonado, Member of COAM's
Governing Board

The European Directive 2010/31/UE demands that, by 2020, all constructions that are new builds have “nearly zero energy consumption” and, two years before that, in 2018, Government buildings have to be so too.

What exactly is a “nearly zero energy consumption” building? The directive itself defines them as buildings with a high level of energy efficiency, in which the required amount of energy (be it nearly zero or very low) is covered, in the majority, by energy coming from renewable sources. The definition itself implies limitations to the action: it's about making the building using its location, orientation, ventilation, solar protection, the constitution of its outer parts, strong and hollow, in such a way that it requires very little energy for its inhabitants to find the comfort they need.

In reality, it'd be more apt to talk about “buildings with an almost zero demand”, understood as when little energy is needed for comfort, then consumption also drops. We move, as such, into the field of good architecture, adapted to the medium and that which doesn't guzzle exterior resources, a new paradigm for projects that, millennia ago, was invented by vernacular architecture. The adverb nearly indicates that the demand is contextual,



La revolución como problema técnico: de Curzio Malaparte al Comité Invisible

Texto: AMADOR FERNÁNDEZ-SAVATER.
Fotos: ELVIRA MEJÍAS

1.

El escritor Curzio Malaparte es una referencia en el mundo de la arquitectura por la casa que él mismo diseñó (con Adalberto Libera) y construyó en Capri. Una especie de búnker de color rojizo empotrado en una esquina rocosa de la isla napolitana, la Punta Masullo. Casa Matta la llamaban, no en el sentido literal de Casa Loca, sino por su parecido con los refugios militares que Malaparte había conocido directamente durante su participación en la Primera Guerra Mundial. Casamatas son los puntos de avanzada donde se instalan piezas de artillería que martillean las posiciones enemigas con fuego de flanco. Quizá por esa resonancia, a pesar de la belleza excepcional del emplazamiento, Malaparte aseguraba vivir en una «casa triste, dura y severa». Como él mismo.

Al menos también en otro sentido, podemos considerar que Malaparte habitaba efectivamente en una posición de vanguardia. Nos referimos a su teoría sobre el poder, desarrollada en un libro célebre durante la primera mitad del siglo XX y hoy medio olvidado: *Técnica del golpe de Estado*. Un libro de espíritu maquiaveliano en el cual Malaparte se propuso divulgar neutralmente, tanto a revolucionarios como a conservadores, los saberes necesarios para ocupar (o defender) el poder del Estado. A partir de algunos ejemplos concretos, como la Revolución rusa o la marcha sobre Roma de Mussolini, Malaparte despliega una idea a la vez sencilla y deslumbrante: *el poder es logístico y reside en las infraestructuras*. No es de naturaleza representativa y personal, sino arquitectónica e impersonal. No es un teatro, sino una estructura de acero, un edificio de ladrillo, un canal, un puente, una central eléctrica. Conquistar el poder pasa, pues, por adueñarse, no tanto de la organización política y burocrática de la sociedad, como de su *organización técnica*.

El ejemplo más claro —y también más importante, en tanto que precursor del resto— es la particular historia malapartiana de la Revolución rusa. En el corazón de este capítulo hay una discusión: entre Lenin y Trotsky, entre el Comité Central del partido bolchevique y la jefatura del Comité Militar Revolucionario. Para Lenin y el partido bolchevique, el proceso revolucionario consiste en suscitar y organizar un levantamiento general de las masas proletarias que desemboque en el asalto al Palacio de Invierno. Para Trotsky y el Comité Militar Revolucionario, la cuestión es de

orden muy distinto. La revolución no pasa por combatir a pecho descubierto al Gobierno y sus ametralladoras, ni por tomar palacios o ministerios, sino por apoderarse silenciosa y abruptamente de los órganos materiales de la máquina estatal: las centrales eléctricas y telefónicas, las estaciones de ferrocarril, los puentes, los puertos, los gasómetros, los acueductos, etc. «Lenin es el estratega, el ideólogo, el animador, el *deus ex machina* de la revolución; pero el creador de la técnica del golpe de Estado bolchevique es Trotsky».

El problema de la insurrección es *de orden técnico*. No se necesita la participación masiva y heroica de miles de proletarios embravecidos, sino formar e instruir a una tropa de asalto de obreros, soldados y marineros especializados: mecánicos, electricistas, telegrafistas, radiotelegrafistas, etc. «Una pequeña tropa, fría y violenta, de mil técnicos», dice Malaparte. A las órdenes de un ingeniero jefe con un plan científico de la revolución: el mismo Trotsky. El revolucionario judío no se fía del ímpetu popular, no confía en la participación de las masas. Cree y apuesta por que se puede conquistar el Estado con un puñado de hombres: es cuestión de método, de técnica y de táctica, no de circunstancias. «La revolución no es un arte, sino una máquina; solo técnicos pueden ponerla en marcha y solo otros técnicos pueden detenerla», afirma.

Según la historia (¿o la fábula?) de Malaparte, los mil técnicos de Trotsky se ejercitaron durante meses en «maniobras invisibles»: infiltrándose por todos lados, lograron documentar y mapear la distribución y localización de los despachos, de las instalaciones de luz eléctrica y teléfono, de los depósitos de carbón y de trigo, de las estaciones de ferrocarril y los puentes, etc. Llegado el momento, burlaron la vigilancia policial de los *junkers* de Kerenski (más atentos a un posible levantamiento masivo y popular que al deslizamiento de pequeños grupos) y tomaron todas las infraestructuras del Estado. «Operar con poca gente en un terreno limitado, concentrar los esfuerzos sobre los objetivos principales, golpear directa y duramente, sin ruido. Una ofensiva simultánea, repentina y rápida, apenas dos o tres días de lucha».

El asalto final al Palacio de Invierno fue espectacular y pasó a la historia, pero en realidad fue simplemente la manera de comunicar al mundo

que el poder ya había cambiado de bando, haciendo caer a la vista de todos una cáscara vacía. Así se entiende la conocida sentencia de Trotsky: la insurrección es simplemente «el puñetazo a un parálítico».

2.

Los movimientos políticos de los últimos años, conocidos como «movimientos de las plazas», son aparentemente más «leninistas» que «trotskistas», hablando en un sentido malapartiano. Los tuneos que detonaron la Primavera Árabe ocuparon la casba, los griegos plantaron sus tiendas de campaña frente al Parlamento en la plaza Syntagma, los portugueses intentaron entrar por la fuerza en la Asamblea de la República, en España rodeamos el Parlament catalán en junio de 2011 y el Congreso el 25S de 2012... Rodear, asaltar, ocupar los parlamentos: los lugares de poder institucional han hechizado la atención y el deseo de los movimientos de las plazas (y, tal vez por eso, los dispositivos electorales, como Podemos o Ganemos, son ahora la continuación lógica). Pero ¿se halla el poder realmente ahí dentro, en el interior de esos edificios?

Un grupo anónimo retoma por su cuenta las preocupaciones de Malaparte y abre una alternativa para el pensamiento y la acción. Se llama Comité Invisible, y su primer libro, *La insurrección que viene*, editado en 2007, fue un *paradójico best seller* subversivo, traducido a varias lenguas. Ahora, el Comité Invisible publica un segundo libro, titulado *A nuestros amigos*, escrito a muchas manos entre una constelación de colectivos y personas implicadas activamente en experiencias de lucha y autoorganización. Se trata de un texto que replantea abiertamente la cuestión revolucionaria, es decir, el problema de la transformación radical (de raíz) de lo existente, pero decididamente por fuera de los esquemas del comunismo autoritario que condujeron a los desastres del siglo XX.

En el capítulo dedicado a analizar la naturaleza del poder contemporáneo, el Comité Invisible afirma que el gobierno ya no reside en el Gobierno (y que, por tanto, de poco vale sustituir uno por otro), sino que está más bien incorporado en los objetos que pueblan nuestra vida cotidiana y en las infraestructuras que la organizan (y de las que dependemos completamente: pensemos en el agua, el gas, la electricidad, el teléfono, Internet, etc.). Toda Constitución (y, por tanto, todo proceso constituyente) es papel mojado, porque la

verdadera Constitución es técnica, física, material. Los padres de la Constitución real (y no formal) no son profesores, políticos o juristas, sino quienes diseñan, construyen, controlan y gestionan la infraestructura técnica de la vida, las condiciones materiales de existencia. Por tanto, se trata de un poder silencioso, sin discurso, sin explicaciones, sin representantes y sin tertulias en la tele; y al cual es del todo inútil oponerle una contrahegemonía discursiva.

Ignorar al poder político, centrarse en las infraestructuras: aquí terminan las resonancias con el particular Trotsky de Malaparte. Porque para el Comité Invisible no se trata de «adueñarse» de la organización técnica de la sociedad, como si esta fuese neutra o buena en sí misma y bastase simplemente con ponerla al servicio de otros objetivos. De hecho, precisamente ese fue el error catastrófico de la Revolución rusa: distinguir los medios y los fines, pensar por ejemplo que se podía liberar el trabajo de la explotación y la alienación a través de las mismas cadenas de montaje capitalistas. No, los fines están inscritos en los medios: una cadena de montaje vehicula cierto imaginario del trabajo y la producción, no se puede poner simplemente «al servicio de» otras finalidades. Cada herramienta configura, y a la vez encarna, cierta concepción de la vida, implica un mundo sensible. Google, una autopista o un supermercado son *decisiones de mundo*, *civilizatorias*. No se trata de «apoderarse» de las técnicas existentes, ni de conseguir que funcionen más y mejor, como si el contexto social simplemente «obstaculizase» el despliegue de sus potencialidades, sino de subvertirlas, transformarlas, reapropiárselas, *hackearlas*.

El *hacker* es una figura clave en la propuesta política del Comité Invisible. Lo asociamos exclusivamente con el mundo de las redes digitales o, aún peor, con el «terrorismo informático», pero no tiene nada que ver. Un *hacker* es cualquiera que tiene curiosidad por crear algo nuevo o por resolver un problema, un apasionado del saber-hacer, un *bricoleur*. Podemos pensarlo también por fuera del mundo de los bytes, en un sentido social más amplio, como todo aquel que se pregunta (siempre mediante el hacer) cómo funciona esto, cómo se puede interferir en su funcionamiento, cómo podría funcionar de otro modo. Y se preocupa por compartir sus saberes.

¿Por qué el *hacker* es una figura tan central en la propuesta política del Comité Invisible? Vivimos rodeados cotidianamente de «cajas negras»: infraestructuras opacas que constriñen nuestras posibilidades y nuestros gestos en un marco preestablecido. Cuando encendemos un electrodoméstico, cuando pagamos la factura del agua o la luz, cuando compramos en un supermercado... El capitalismo no triunfa a diario porque tenga un discurso convincente, sino porque nos tiene atrapados materialmente en sus cajas negras. El espíritu *hacker* rompe el hechizo de un mundo naturalizado y normalizado, al que nos adaptamos como podemos, revelando los funcionamientos, encontrando fallos, inventando nuevos usos, etc. «El código es la ley» dice una máxima central de la filosofía *hacker*. Es el código (técnico) y no la ley (política) quien define la realidad: lo posible y lo imposible, las limitaciones y los potenciales, etc. Los *hackers* tocan el código, es decir, lo que hay detrás de las superficies a la vista; cacharrean y alteran las técnicas para ponerlas a su servicio. Y esto no solo para ellos, sino para todos.

3.
Pero no se trata de sustituir a los «mil técnicos» de Trotsky por «mil *hackers*». Seguiríamos teniendo ahí una casta especializada, un saber separado y, por tanto, un poder autonomizado de la colectividad. Lo que se precisa más bien (y que se parece a un proceso revolucionario efectivo) es un devenir-*hacker* colectivo, de *masas*, *sin ingeniero jefe*. Es decir, la puesta en común de saberes que no son opiniones sobre el mundo, sino posibilidades muy concretas de hacerlo y deshacerlo. Saberes que son poderes. Poder de construir y de interrumpir, poder de crear y de sabotear. Un devenir-*hacker* colectivo son miles de personas que bloquean en tal punto neurálgico un megaproyecto de infraestructuras que amenaza con devastar un territorio y sus formas de vida. Un devenir-*hacker* de masas son miles de personas que construyen pequeñas ciudades, capaces de reproducir la vida entera (alimentación, cuidado, estudio, comunicación, sueño, etc.) durante semanas, en el corazón mismo de las grandes urbes.

Esto es lo que ocurrió en mayo de 2011 en la Puerta del Sol y en tantas otras plazas de las ciudades españolas. El engarce de mil saberes-poderes distintos para construir otro mundo dentro de este mundo. La autoorganización de la vida en común, sin centro ni ingeniero jefe,

sino a partir de las necesidades inmediatas que surgían, coordinando descentralizadamente los esfuerzos, pensando mientras se hacía, lo que se hacía y desde lo que se hacía. Politizando todo lo que el paradigma clásico de la política deja en la sombra: la materialidad de la vida, aquello que designamos, desvinculándolo de lo político, como lo reproductivo, lo doméstico, lo económico, la supervivencia o la vida cotidiana y que queda siempre fuera del espacio público.

Si el poder es infraestructural, se trata entonces de *hackear* las infraestructuras existentes o de construir otras nuevas, articuladas con otras prácticas vitales y otros mundos en marcha. Una socialización de saberes que no toma necesariamente la forma de un «todos expertos en todo» (algo imposible y no seguramente deseable), sino más bien de *alianzas*, *contaminaciones* y *conexiones*. Las «maniobras invisibles» donde hoy se preparan los procesos revolucionarios son todos los espacios donde se comparten riquezas, medios y saberes, los *hacklabs*, los centros sociales, las escuelas de conocimientos comunes y de contrahabilidades, los lugares de cacharreo, todos los puntos de cruce entre técnicas y formas de vida disidentes.

Desde su atalaya en Punta Masullo, el vigía sonríe. ☒

.....
MALAPARTE, Curzio (1931), *Técnica del golpe de Estado* [Técnica del colpo di Stato], trad. de J. Gómez de la Serna, Madrid: Editorial Ulises.

SERRA, Maurizio (2012), *Malaparte: vidas y leyendas* [Malaparte. Vies et legendes], trad. de J. M. Salmerón, Barcelona: Tusquets Editores.

COMITÉ INVISIBLE (2009), *La insurrección que viene* [L'insurrection qui vient], trad. de Y. N. Pichel Montoya, Santa Cruz de Tenerife: Editorial Melusina.

COMITÉ INVISIBLE (2008), *Llamamiento; y otros fogonazos*, Madrid: Acuarela Libros.

COMITÉ INVISIBLE (2015), *A nuestros amigos* [A nos amis]. Logroño, México D. E.: Pepitas de Calabaza, Sur+.

Gracias a los amigos por los comentarios útiles para la escritura del texto: Carolina, Pepe, Álvaro, Marc, Diego y Ema (en recuerdo de nuestro frustrado intento por entrar en la casamata de Malaparte).

.....
© AMADOR FERNÁNDEZ-SAUTER. Este texto puede copiarse y distribuirse libremente, sin finalidades comerciales, siempre que se mantenga esta nota.



Revolution as a technical issue: from Curzio Malaparte to the Invisible Committee

Text: AMADOR FERNÁNDEZ-SAVATER. Photos: ELVIRA MEJÍAS

1.

After designing and building a house in Capri, alongside Adalberto Libera, the writer Curzio Malaparte became a reference within the world of architecture. The house is a kind of bunker in a reddish colour, embedded in a rocky corner of the Napolitano island, Punta Masullo. Casa Matta (madhouse) they called it, not in the literal sense of a Mental Institution, but because of its resemblance to the military shelters that Malaparte had acquainted himself with during his stint fighting in the First World War. *Casamatas* is translated as casemate, a forward point that houses artillery, used to attack enemy positions with flank-fire. Perhaps due to that resonance, despite the exceptionally beautiful setting, Malaparte assured others that he would live in a “sad, hard and severe house”. Rather like the man himself.

In another sense, at least, we could consider that Malaparte basically inhabited an avant-guard position. By this, we’re referring to his theory of power, developed in a celebrated book during the first half of the 20th century and these days half forgotten: *Coup D’état: The technique of revolution*. A book in the spirit of Maquiavelo in which Malaparte took the decision to neutrally divulge, both to revolutionaries and conservatives, the necessary knowledge to occupy (or defend) the power of the State. Using several specific examples, such as the Russian revolution or Mussolini’s march on Rome, Malaparte explains an idea that’s both simple and blinding: *power is logistics and resides within infrastructures*. It’s not about a representative or personal nature, but rather about a nature that’s architectonic

and impersonal. It’s not a theatre, but rather a steel structure, a brick building, a canal, a bridge, an electrical centre. Power is attained, then, by taking control of not the political or bureaucratic organisation of society, but rather of its technical organisation.

The clearest example (and the most important because it was the precursor to the rest), is the unusual Malaparte story of the Russian Revolution. At the heart of this chapter there’s an argument: between Lenin and Trotsky, between the Bolshevik party’s Central Committee and the head of the Revolutionary Military Party. For Lenin and the Bolshevik party, the revolutionary process consisted of resuscitating and re-organising a general uprising of the proletariat masses that was let loose in the attack on the Winter Palace. For Trotsky and the Military Revolutionary Party, the question is of an entirely different order. The revolution wasn’t about bare-chested fighting against the Government and their machine-guns, nor was it about taking palaces or ministries, but rather it was about silently and abruptly seizing the material organs of the state machine: electric and communication centres, train stations, bridges, ports, gasometers, aqueducts, etc. “Lenin is the strategist, the ideologist, the animator, the *deus ex machina* of the revolution; but the creator of the coup d’état technique on the Bolshevik state is Trotsky”.

The problem of insurrection is *of technician order*. Mass, heroic participation by a roused proletariat isn’t required, but rather the training and instruction of an

assault troop of specialised workers, soldiers and sailors: mechanics, electricians, telegraphers, radio telegraphers, etc. “A small troop, cold and violent, of one thousand technicians,” states Malaparte. Under the command of a chief engineer with a scientific plan for revolution: Trotsky himself. The revolutionary, Jewish man didn’t trust popular impetus, didn’t trust the participation of the masses. He believed and fully bet on the State being conquered with a handful of men: it’s all a question of method, technique and tactics, not of circumstances. “Revolution is not an art: it’s a machine. Only technicians can get it up and running and only other technicians can stop it,” he says.

According to the story (or fable?) by Malaparte, Trotsky’s thousand technicians trained over months in “invisible manoeuvres”: infiltrating themselves all over, they managed to document and map the distribution and location of offices, of electric light and telephone installations, of coal and wheat reserves, of train stations and bridges, etc. When the moment arrived, they slipped passed Kerenski’s *junkers*’ police vigilance (more attempts at possible mass uprisings rather than the creation of small, powerful groups) and they took the State’s infrastructures. “Operating with few people on a limited territory, concentrating efforts on the principal objectives, hitting directly and strongly, noiselessly. A simultaneous, sudden and swift offensive, barely even 2 or 3 days of fighting”. ☐

The final assault on the Winter Palace was spectacular and went down in history, but in reality it was just a way of telling the world that power was now in another side's hands, letting an empty shell fall in front of everyone's eyes. That's how we understand the well-known sentence of Trotsky: insurrection is simply "a punch to the paralysed".

2.

The political movements that have taken place in the last few years, known as the "movements of the plazas", are apparently far more in the style of Lenin than they are "Trotskyan", according to the Malaparte way of thinking. The Tunisians who kicked off the Arab Spring occupied the Casbah, the Greeks pitched their tents outside parliament on Syntagma Square, the Portuguese tried to force their way into The Assembly of the Republic, in Spain we surrounded the Catalan parliament in June 2011 and the 25S Congress of 2012... Surrounding, striking, occupying parliaments: the places of institutional power have cast a spell over the attention and desire of the plaza movement (and, perhaps that's why electoral devices, such as Podemos or Ganemos, are now a logical continuation). But, is the power really to be found there, inside those buildings?

An anonymous group has dug up Malaparte's concerns and opened up an alternative for thought and action. It's called The Invisible Committee, and their first book, *The Coming Insurrection*, published in 2007, was a paradoxical, subversive best seller, translated to several languages. Now, The Invisible Committee has released a second book, called *To Our Friends*, written by many hands from a variety of collectives and people actively involved in experiences of fighting and self-organisation. It's a text that openly goes back to thinking about the revolutionary question, i.e. the problem of radical transformation (from the root) of the existing, but decidedly outside of the authoritarian communist schemes that led to the disasters of the beginning of the 20th century.

In the chapter dedicated to analysing the nature of contemporary power, The Invisible Committee affirms that the government no longer resides in The Government (and, as such, it's worthless substituting one for another), but rather that it's more incorporated in the objects that populate and in the infrastructures that organise our daily lives (and those that we completely depend upon: water, gas, electricity, telephones, the internet, etc.). The entire Constitution (and, as such, the entire constitutional process) is not worth the paper it's written on, because the real Constitution is technical, physical, material. The fathers of the real (and not formal) Constitution are not teachers, politicians or lawyers, but rather those who design, construct, control and run the technical infrastructure of life, the material conditions for existence. As such, it's all about a silent power, without discourse, without explanations, without representatives and without gatherings on television; and to which it's completely useless to oppose with a discursive counter-hegemony.

Ignoring the political power, concentrating on infrastructure: here's where the echoes of Malaparte's Trotsky end. Because for The Invisible Committee it's

not about "seizing" the technical order of society, as if it were neutral or good in itself and it was enough to simply put it all to use for other aims. In fact, that was precisely the catastrophic mistake that was made in the Russian Revolution: distinguishing the means and the ends, thinking, for instance, that the work of exploitation and alienation could be wiped out using the same capitalist assembly lines. No, the ends are written in the means: an assembly line acts as an intermediary for certain imagination about work and production, you can't merely put it "in the service of" other ends. Every tool configures, and at the same time incarnates, a certain perception of life, it implies a whole subtle world. Google, a motorway or a supermarket are *world decisions of civilisation*. It's not about "seizing" existing techniques, nor is it about getting them to work more and in a better way, as if the social context simply were "in the way of" the unfurling of their real potentials, but it's about subverting them, transforming them, re-appropriating them, *hacking* them.

The hacker is a key figure in The Invisible Committee's political proposal. We associate this figure exclusively with the world of digital networks or, even worse, with "informational terrorism", but in reality it's not about that. A hacker is anyone who is interested in creating something new, or sorting a problem out, a passionate fan of know-how, a *bricoleur*. We could also think of this person outside the world of bytes, give them a broader social meaning, relating them to the act of asking (always through the doing) how this works, how you can interfere in its function, how it could work in another way. A person concerned with sharing the tricks of the trade.

Why is the hacker such a central figure in The Invisible Committee's proposition? We're surrounded on a daily basis by "black boxes": opaque infrastructures that restrict our possibilities and our movements to a pre-established frame. When we turn on our electrical appliances, when we pay our water or electrical bills, when we buy in a supermarket... Capitalism doesn't succeed on the day to day because it has a convincing discourse, but because it has us materially trapped in its black boxes. The hacker spirit breaks the spell of a naturalised and normalised world - to which we adapt how we can - and it reveals the operations, finding errors, inventing new uses, etc. "Code is law" is the central maxim to the hacker's philosophy. It's the (technical) code and not the (political) law that defines reality: the possible and the impossible, the limits and the potentials, etc. Hackers play with code, i.e., what's behind the visible surface; they fiddle and alter techniques to bend them to their service. And this isn't just for them, but for everyone.

3.

But this isn't about substituting the "thousand technicians" of Trotsky for "a thousand hackers". In that situation we'd only have another specialised caste, a separated team with the knowledge and, as such, an autonomous power of collectivity. What is specified, instead, (and that which bears more similarity to an effective revolutionary process) is a collective *hacker-making, en masse, without an engineering chief*. In other words, the making common knowledge of the functions and wisdoms that aren't opinions on the world, but rather

highly specific possibilities of doing and undoing. Knowledge is power. Power of constructing and of interrupting, of creating and sabotaging. A collective hackerisation involves thousands of people who block a neuralgic point in the mega-project of infrastructures, and who threaten to devastate a territory and its ways of life. A hacker-making of the masses is thousands of people who construct tiny cities, capable of providing an entire life (food, safety, study, communication, sleep, etc.) for weeks, in the very heart of huge urbanisations.

This is what happened in May 2011 in Puerta del Sol, and in so many other squares in Spanish cities. The linking of a thousand different knowledges and powers to construct another world within this one. The self-organisation of common life, without a centre and without a chief engineer, but rather arising from the immediate necessities that cropped up, coordinating efforts in a de-centralised manner, thinking about what was being done as they went along, and from what was being done. Politicising all that which the classic political paradigm leaves in the dark: the materiality of life, that which we designate, breaking its link with the political, such as the reproductive, the domestic, the economic, the survival or the quotidian life and that it remains forever banished from public space.

If power is to do with infrastructure, the task then turns to hacking the existing infrastructure or to constructing other, new ones, articulated around other life practises and other worlds in motion. A socialisation of knowledges that doesn't necessarily take the shape of an "experts in all" (something quite impossible and not necessarily desirable), but more of *alliances, contaminations and connections*. The "invisible manoeuvres", where these days revolutionary processes are prepared, are all the spaces where riches, mediums and knowledge are shared, the *hacklabs*, the social centres, the schools of shared knowledge and of counter-skills, the spaces of altering, all the crossover points between techniques and dissident ways of life.

From his watchtower in Punta Masullo, the sentry grins.
☒

.....
MALAPARTE, Curzio (1931), *Technique Coup d'État: The Technique of Revolution* [Tecnica del colpo di Stato], New York: E.P. Dutton & Company, Inc.

SERRA, Maurizio (2012), *Malaparte, Lives and Legends* [Malaparte. Vies et legendes], (French) Paris: Librairie Académique Perrin.

THE INVISIBLE COMMITTEE (2009), *The Coming Insurrection* [L'insurrection qui vient] New York: Semiotext(e).

THE INVISIBLE COMMITTEE (2015), *To Our Friends* [A nos amis]. New York: Semiotext(e).

THE INVISIBLE COMMITTEE (2008), *Llamamiento y otros fogonazos*, Madrid: Acuarela Libros.

Thanks to all the friends who provided useful comments whilst I was writing this text: Carolina, Pepe, Álvaro, Marc, Diego and Ema (in honour of our frustrating attempt to get into Malaparte's casemate).

.....
© Amador Fernández-Savater. This text can be freely copied and distributed, to non-commercial ends, on the condition that this note remains.





UNEVEN GROWTH 007

A2 ARQUITECTOS 009

PEDRO FEDUCHI 010

LINAZASORO / THIENOT-BALLAN-ZULAICA 012

ESAÚ ACOSTA 014

ZIGZAG ARQUITECTURA 016

OFFICE FOR STRATEGIC SPACES (OSS) 018

LEVEL DESIGNERS 020

PANCORBO / VILLAR / CHACÓN / MARTÍN ROBLES 026

VICTOR BROCHARD 034

GEORGES CANGUILHEM 035

OLIVER SACKS 038

CARLOS CASTILLA DEL PINO 040

ERROR 042

PAUL B. PRECIADO & ANDRÉS JAQUE 054

PICO ESTUDIO / PGRC / TXP 064

TAKK 068

COAM 072

CURZIO MALAPARTE / COMITÉ INVISIBLE 074