

Federico Soriano

Seeing the city as it builds is really difficult, as it's difficult to see your arm or your own body grow. Only in occasional moments, the time of the city speeds or shrinks seeming to coincide with the time of the architecture. The times of the architecture are not so many, not so varied, and neither do they evolve up to so dissimilar ends. But they do exist in the city — they are many, converging, contemporaries, divergent... and that's why we cannot see how it is built. They are countless synchronic times —old, past, future, evanescent, radical, deep times and current times...—, all of them coming together in the same instant. Times that are sometimes contradictory, but however, they live in adjacent parts of the same urban fabric. In a city, there are all the times that the city has, while in architecture there's only one time, the one corresponding to the moment of the present of the use.

In the city, some parts of it are the identical part but in different times of evolution, just as we show with the three Urban Development Programmes that we have produced and manipulated throughout this research. The city is temporary sections, or simultaneous windows, of different moments in its evolution. They are like the father of the story told by one of the main characters in the film Smoke¹ in an oral tale, who had died because of an avalanche in the Alps and watches his son through the eyes of his corpse preserved under the ice, resting on a rock and looking back at him, cold and distant, through the ice. Now, his son is 25 years older than him. Likewise, all the parts in the city look at each other, bridging the gap between their physical ages because of their identical present ages.

"[The city] present and [The city] past, are both perhaps present in [The city] future, and [The city] future contained in [The city] past. If all time is eternally present, all time is unredeemable. What might have been is an abstraction remaining a perpetual possibility only in a world of speculation. What might have been and what has been point to one end, which is always present.

Intervening in the city should be working with times rather than designing spaces. For instance, applying a new time adding up to the ones still in force; or translating and applying the times from other area to the project area, even if it's not the present; or injecting in the area a different time to the one its citizens are using or living. The time of use doesn't cover or modify the social and public times around it, but it is far ahead of the times of culture. The times of the superfluous, of what is not necessary,

Es muy difícil ver a la ciudad construirse, como es muy difícil ver crecer tu brazo o tu propio cuerpo. Sólo en momentos puntuales, el tiempo de la ciudad se acelera o se contrae, pareciendo coincidir con el de la arquitectura. Creemos entonces entenderlo. Pero es una falsa coincidencia. Los tiempos de la arquitectura no son ni tantos, ni tan variados, ni evolucionan hasta extremos tan divergentes. En la ciudad sí los hay. Muchos; coincidentes, coetáneos, divergentes..., y por eso no podemos advertir cómo se hace. Son numerosos tiempos sincrónicos -antiguos, pasados, futuros, evanescentes, radicales, tiempos profundos y tiempos actuales...-, todos ellos concurriendo en un mismo instante. Tiempos a veces contradictorios y sin embargo conviviendo en partes contiguas del mismo tejido urbano. En una ciudad están todos los tiempos que tiene la ciudad, mientras que en la arquitectura sólo hay un tiempo, el que corresponde al momento del presente del uso.

En la ciudad, unas partes de la misma, son la idéntica parte pero en tiempos de evolución diferentes. Como estamos mostrando con los tres Programas de Actuación Urbanística que hemos producido y manipulado en esta investigación, la ciudad son secciones temporales, o ventanas simultaneas, de diversos instantes de su evolución. Son como aquel padre, que narra uno de los protagonistas de la película Smoke en un cuento oral, que, muerto por una avalancha en los Alpes, observa, a través de los ojos del cadáver que se conservó bajo el hielo, a su hijo, descansando en una piedra y devolviéndole la mirada, fría y distante, a través del hielo. Ahora, su hijo, es 25 años mayor que él mismo. También todas las partes de la ciudad se miran entre sí, salvando sus edades físicas, por sus idénticas edades del presente.

"[La ciudad] presente y [La ciudad] pasado, están quizás presentes los dos en [La ciudad] futuro, y [La ciudad] futuro contenido en [La ciudad] pasado. Si todo tiempo es eternamente presente, todo tiempo es irreducible. Lo que podía haber sido es una abstracción que queda como perpetua posibilidad sólo en un mundo de especulación. Lo que podía haber sido y lo que ha sido apuntan a un solo fin, que está siempre presente".

Intervenir en la ciudad debería ser trabajar con los tiempos más que diseñar los espacios. Por ejemplo, aplicar un nuevo tiempo que se sume a todos los que siguen estando vigentes. O trasladar y aplicar el tiempo de otras zonas a esa zona de proyectación, aunque no sea un presente. O inyectar en esa zona un tiempo diferente al que los ciudadanos están usando o viviendo. El tiempo del uso no tapa o modifica los tiempos sociales y públicos de lo que le rodea, sin embargo, va mucho más adelantado que los tiempos de la cultura. Los tiempos de lo superfluo, de lo que no es necesario, se adelantan a los de la necesidad.

Smoke. 1995. 112 min. Miramax. United States. Director: Wayne Wang. Guión: Paul Auster. Cast: Harvey Keitel, William Hurt, Stockard Channing, Forest Whitaker. Guión en Paul Auster.- "Smoke & Blue in the face". Barcelona, Anagrama, 2006.

"Time present and time past
Are both perhaps present in time future,
And time future contained in time past.

If all time is eternally present
All time is unredeemable.
What might have been is an abstraction
Remaining a perpetual possibility
Only in a world of speculation.
What might have been and what has been
Point to one end, which is always present.
Footfalls echo in the memory

Down the passage which we did not take
Towards the door we never opened
Into the rose-garden. My words echo
Thus, in your mind".
T.S. Eliot.- "Four Quartets. Nº 1: Burnt Norton".
1936.

Los tiempos de la ciudad tampoco se diluyen en la totalidad como le pasa a las actuaciones arquitectónicas. No. Se incorporan a un patchwork de fragmentos que crece, crece y crece. Es la diferencia de velocidades, de permanencias y de existencias que notamos en cada barrio, en cada calle, en cada rincón. Sería, igualmente, la diferencia entre un barrio y un poblado. Un barrio se va haciendo, en un discurrir continuo de tiempos, sin nombres, sin rótulos, hasta que, en un momento dado, le llega al patronímico que tendrá. En un poblado el nombre es la primera decisión. Se impone. Se elige. Desde el inicio, atribuimos un tiempo final, una forma final, al poblado. Posteriormente se irá construyendo lentamente, bajo esa etiqueta, aunque muchas veces no se correspondan con ella, y por ello se descentra la manera de vivir en él. Inventarse representaciones de estos tiempos sería una manera de buscar otros instrumentales de planificación y proyecto. Podría operarse igual sobre la arquitectura, pero aún no lo sabemos hacer. No es cuestión de tamaño ni de complejidades, sino de la diferencia entre programas, adecuaciones, rentabilidades, trazados, que organizan el uso de un espacio en la arquitectura o convivencias, posibilidades, política, soportes, paisajes, que organizan el uso del espacio urbano. Porque el tiempo también se maneja con representaciones. O es propiamente una representación de un objeto. Representar es construir una realidad que se superpone y anula la realidad que hasta entonces pensábamos que era la única real. Cuando los datos que aparecen en los planos son solamente perímetros y calificaciones urbanas la realidad queda reducida a una etiqueta. Queda un tablero para un juego. Necesitamos integrar en las representaciones muchos más datos, incluso aquellos que aparentemente parece que pertenecen a familias diferentes e irreconciliables. Los modelos de análisis pasan de trazados a elementos físicos, muchos de ellos virtuales. Los mapas con datos de este número son representaciones que muestran una realidad no percibida anteriormente. Hay representaciones que no se han ensayado aún. Un paisaje es una representación basada en la imagen. Una utopía, New Babylon, es una representación. Un plan general o un plan director es una representación. Un plan parcial, un estudio de detalle, ya no lo son. Son poblados con nombre previo. Son imágenes en lugar de representaciones. Un proyecto no ha sido pensado como representación. Creemos que cualquier documento de arquitectura es una representación. Incluso lo construido es representación de un espacio de un lugar político o público desde el momento en que el uso modificará como es o como lo vemos, a cómo lo usamos.

are ahead of the times of need. The times of the city are not dissolved into the whole, as it happens with architectural operations. Instead, they become part of an ever-growing patchwork made up by fragments. It's the difference between speeds, permanencies and existences that we can notice in every neighbourhood, every street, every corner. It is, likewise, the difference between a neighbourhood and a settlement. A neighbourhood is gradually built, in a continuous passing of times, without names, without labels, until at one point, it is given a patronymic. In a settlement, its name is the first decision taken. It prevails. It's chosen. From the beginning, the settlement is given a final time, a final form. Only afterwards, they are slowly built, under this label, although they often don't correspond with it, and that's why their ways of living are decentralised.

Inventing representations of these times would be a way to look for other planning and project instruments. The same operation could be done with architecture, but we still don't know how. It's not about sizes or complexities, but about the differences between programmes, adaptations, profitability and layouts that organize the use of a space in architecture or the cohabitation moments, possibilities, policies, supports and landscapes that organize the use of urban space. Because time is also managed through representations. Or it's a representation of an object itself. Representing is building a reality overlapping and cancelling the one we thought as the only real. When the data featured on the plans are just about perimeters and developable land, the reality is reduced to a label. There's just a game board left.

Representations need to include many more data, even those apparently belonging to different and irreconcilable families. The analysis models go from the layout to physical elements, most of them virtual. The data maps featured in this issue are representations showing a reality never noticed before. There are representations that haven't been yet tried. A landscape is a representation based on images. A utopia, New Babylon, is a representation. A general plan and a managing plan are representations — a partial plan, a detailed study, are not. They are settlements with a prior name. They are images instead of representations. A project has not been conceived as a representation. Even a construction is the representation of a space of a political or public place from the moment its use changes the how it is or how we see it, to the how we use it.

Versión español:
"El tiempo presente y el tiempo pasado
están quizás presentes los dos en el tiempo futuro
y el tiempo futuro contenido en el tiempo pasado.
Si todo tiempo es eternamente presente
todo tiempo es irredimible.
Lo que podía haber sido es una abstracción
Que queda como perpetua posibilidad

sólo en un mundo de especulación.
Lo que podía haber sido y lo que ha sido
apuntan a un solo fin, que está siempre presente.
Hay eco de pisadas en la memoria
Allá por el pasadizo que no tomamos
hacia la puerta que nunca abrimos
a la rosaleda. Mis palabras tiene eco
así, en vuestra mente".

"Poesías reunidas 1909/1962". Madrid, Alianza editorial. 1986. Pág. 191.