

How To Make a dome

Del 23 de abril al 5 de junio de 2015

La Taller. C/ Maestro Iciar S/N. Solokoetxe, Bilbao.

How To Make a dome trata de mostrar el proceso de trabajo detrás de algunas de las piezas que vengo desarrollando durante los últimos años bajo el nombre genérico de *Inopias*. Este proyecto, por ahora no concluido, está compuesto por una serie de paisajes urbanos realizados de forma casual, que representan ciudades imaginarias realizadas con objetos encontrados y materiales pobres. Estas maquetas pretenden retomar ciertos modelos utópicos modernos –en los que se aplicaba un modelo urbano para imponer un contexto social específico– para reinterpretarlos y acercarlos a la figura del ciudadano –personas no especializadas que utilizan saberes distribuidos para mejorar su contexto–.

La serie *Inopias* comienza a raíz de las crisis del 2008 y propone una respuesta ante la fractura social provocada por la crisis del modelo económico liberal. Esta respuesta se pretende plantear desarrollando un posicionamiento que coloca al ciudadano en una posición de poder sobre su contexto inmediato: la ciudad. Siguiendo estas pautas se trabaja a partir de materiales reutilizados, técnicas encontradas y modelos urbanos pasados. Siempre desde una posición *amateur*, que intentar retomar cierto impulso utópico hacia el futuro y que sitúa al ciudadano como el protagonista de ese «ejercicio de imaginación» que supone la proyección de utopías.

Martín Perán, en el texto de la exposición *Futuros abandonados. Ayer ya era la cuestión* habla sobre como, en estos momentos, vivimos bajo una «dictadura del presente» en la que los ciudadanos no encuentran las condiciones óptimas para imaginar alternativas al modelo actual.

“El consumidor, precario y asustado, tampoco se encuentra en condiciones demasiado óptimas para imaginar algo distinto después de que la coartada del bienestar le haya domado y ablandado la imaginación. Si a estos motivos, de una incidencia centrada en el ámbito individual —mecanismos biopolíticos, pues—, añadimos, ahora en relación con los relatos colectivos, que ya se ha proclamado el fin de la política, el fin de la historia y el fracaso de las utopías de masas, entonces, debajo de esta retahíla de argumentos, la dictadura del presente resulta tan radicalmente abrumadora que no queda ningún margen legítimo para soñar futuros prometedores.”

Texto de Martí Peran para *Futuros abandonados. Ayer ya era la cuestión*, en Fabra i Coats Centre d'Art Contemporani. De 17 Octubre del 2014 al hasta 18 Enero del 2015.

En el texto, Peran comenta como, ante tal situación, Ernst Bloch, en *El principio esperanza [1]* (2004) propone «el todavía no», que supera la idea de recuperar un dato histórico o un evento para rehabilitarlo. Pretende ir más allá y alcanzar la idea de «consciencia anticipatoria», una pulsión que nos permite fantasear con futuros diferentes. De esta manera propone rescatar modelos pasados que ya pensaban el futuro. Futuros abandonados, pero que son susceptibles de proyectarse. Peran detecta, por ejemplo, estos «futuros abandonados» en las ruinas que Robert Smithson describe en su texto sobre los restos del pasado industrial de Passaic.

“Estoy convencido de que el futuro está perdido en alguna parte de los basureros del pasado no-histórico; está en los diarios de ayer, en los *cándidos* anuncios de películas de ciencia ficción, en el espejo falso de nuestros sueños descartados. El tiempo convierte las metáforas en *cosas*, y las amontona en cuartos helados, o las deja en los parques celestiales de los suburbios”

Smithson, Robert. *Los monumentos de Passaic*, en Robert Smithson, Selección de escritos. Méjico, Alias, 2009, p. 94

Smithson piensa que su tarea como artista consiste en añadir nuevos significados a lo desechos del pasado, reincorporándolos al presente. Buscar en el desecho y reinsertarlo es una idea que ya postulaba Walter Benjamin en su interés por los descartes y los márgenes de la historia. Según Benjamin este detritus contiene todo lo opuesto al discurso histórico dominante y reincorporarlo provoca el choque entre aquellas ilusiones y un presente escaso de expectativas propias.

Para *How To Make a dome* se ha tomado como ejemplo un modelo arquitectónico que pretendió ser futurista: la cúpula geodésica desarrollado por Buckminster Fuller. Este tipo de cúpulas pasó de protagonizar la arquitectura oficial en los años 60 –con la cúpula de *Union Tank Car* (1958) o el pabellón de EE.UU. en la Exposición Universal de Montreal (1968)– a convertirse en los 70 en sinónimo de las comunidades *back-to-the-land* –como el asentamiento hippie *Drop City*– .

Este modelo arquitectónico pasó de un ámbito oficial a uno cotidiano debido a la publicación de diferentes manuales de construcción. Estas guías fueron editadas tanto por publicaciones alternativas relacionadas con la revista *Whole Earth Catalog*, editada por Stewart Brand –discípulo de Fuller–, como por varios suplementos de la revista *Popular Science*.

El modelo ha llegado a nuestros días como fetiche utópico, como “meme” arquitectónico que protagoniza multitud de librerías de modelos virtuales 3D libres de derechos, de comunidades “makers”, de foros de economía colaborativa o infinidad de video-tutoriales que indican diferentes técnicas para construir domos geodésicos.

La propuesta expositiva pretende hacer un ejercicio de recuperación de estos modelos de cúpulas. Por un lado se han realizado modelos a escala siguiendo diferentes tutoriales encontrados en Internet y YouTube. También se han incorporado modelos esféricos encontrados o adquiridos en el contexto de la sala donde se desarrolla el proyecto. Por otro lado se han realizado dos series de fotograbados que pretenden documentar cómo estas cúpulas, en su origen, protagonizaron ciertas problemáticas en cuanto a la propiedad de su patente por parte de Buckminster Fuller o de Walter Bauerfeld –quien diseñó una de las primeras en Jena (Alemania) en el año 1922– y cómo precisamente uno de los discípulos de Fuller, Stewart Brand, comenzó a distribuir guías para su construcción a finales de los 70 en la revista *Whole Earth Catalog*.

En la entrada a la sala encontramos *Droppers*, la instalación entorno a la cual gira el proyecto expositivo. La instalación nos evoca una ciudad ficticia, realizada a escala. Esta instalación continúa con las metodologías de la serie *Inopias*, en la cual trabajo reutilizando materiales encontrados en el lugar donde se realiza la instalación y sus alrededores: cajas de cartón, rollos de papel o planchas de cobre del taller. En esta ocasión se han mezclado diferentes ideas y modelos de cúpulas geodésicas. Algunas referencias son la cúpula de cartón de 12m de diámetro con la que Fuller ganó el gran premio de la *Triennale* de Milán de 1957 o las precarias construcciones de la *Drop City*, un asentamiento hippie fundado en 1965. Precisamente su nombre –*Droppers*– está basado en el nombre con el que firmaban en los fanzines los habitantes de este asentamiento. Quizás la instalación pretende imaginar cómo habría evolucionado este asentamiento en caso de tener éxito.

También en la entrada encontramos una copia de *Bucky C60*, una de las fotografías de la serie *Inopias* que también está basada en la figura de Buckminster Fuller.

El proyecto expositivo de completa con dos series de fotograbados y un gif animado. La primera serie de diez fotograbados se llama 2.682.235 29 –número de registro de la patente de que Fuller en junio de 1954– y pretende recoger diferentes casos de utilización de cúpulas geodésicas. Ejemplos emblemáticos, desde el planetario de Walter Bauerfeld –una de las primeras cúpulas y motivo de disputa en cuestiones de patente– o la *Fly's Eye Dome*, que Fuller diseñó y patentó en 1965 como prototipo de bajo coste de vivienda portátil. A estos casos se contraponen otros ejemplos de las cúpulas auto-construidas por parte de usuarios anónimos a partir de manuales como *Dome Cookbook*, de Stewart Brand, y *Domebook 2*, de Lloyd Kahn, o los suplementos que *Popular Science* publicó en 1966 para construir cubiertas para piscinas. A su vez se han superpuesto algunos de los dibujos originales de las distintas patentes de Fuller, obtenidas a partir de *Google-patents*.

La segunda serie de fotograbados se llama *White 3V* y consiste en una serie de veinte fotograbados que recogen la construcción de una cúpula geodésica. Estas imágenes se han obtenido a partir de un vídeo que registra en *time lapse* la construcción de una cúpula el centro de la Plaza de Tito en Velenje (Eslovenia) en el 2012. Esta serie se expone también como gif animado en la exposición.

Todos estos trabajos están realizados en color azul. La utilización de este color pone en común diferentes momentos en la historia de la transmisión del conocimiento por medio de diferentes técnicas de estampación. El color azul era el utilizado para la realización de los *blueprints*, técnica basada en la cianotipia, que se utilizaron para la copia de planos de ingeniería y arquitectura hasta la década de 1980. Precisamente los *blueprints* se utilizaban como «copias de plano» que se entregaban en las oficinas de patentes para registrar una innovación. Aún se pueden consultar algunas de las patentes de Fuller realizadas en esta técnica.

Estas técnicas fueron sustituidas posteriormente por las copias heliográficas, risográficas y xerográficas. La xerografía y la risografía eran las técnicas en las que se basaban las fotocopiadoras con las que Stewart Brand y Lloyd Kahn publicaron para difundir diferentes metodologías de construcción de cúpulas geodésicas.

Por último lado el color azul hace referencia al color #0000ff o «azul puro» en código hexadecimal. Este color es el utilizado por defecto en los hipervínculos, elementos que sirven de enlace entre diferentes páginas web en Internet. Con este color, así como con la incorporación de la imagen en formato gif a la exposición, se ha querido hacer referencia a la forma en la que se distribuye en nuestros días la información en Internet.

El proyecto expositivo *How To Make a dome*, continuando con los posicionamientos de la serie *Inopias*, trata de establecer un juego entre el pasado, el presente y el futuro; entre la nostalgia del pasado y la proyección hacia diferentes futuros posibles; entre el reciclaje de objetos descartados por el actual modelo consumista y su reutilización para proyectar modelos alternativos. Se establece un diálogo entre un tipo de arquitectura que pretende ser utópica por medio de la utilización de unos modelos arquitectónicos –y materiales– que ya son ruina. De la misma manera se pretende hacer una reflexión sobre la distribución de esas ideas utópicas, sobre cómo los diferentes modelos económicos pretenden poseer o distribuir esas ideas y sobre la relación entre la arquitectura oficial y sus aplicaciones en lo cotidiano.