

Model Trouvés.

Arqueología arquitectónica de posibilidades por venir.

Una vez terminada la segunda guerra mundial, un grupo de jóvenes arquitectos decidieron proponer un conjunto de direcciones alternativas desde donde repensar la práctica del urbanismo. Se autodenominaron *Team X*. Su reacción provenía desde la oposición a ciertas ideas difundidas por algunos de sus profesores, los componentes del CIAM. Esta organización, conocida como *Congrès International d'Architecture Moderne*, era el escenario desde donde el *Estilo Internacional* definió sus directrices, organizándose bajo la dirección de Le Corbusier. El congreso comenzó en 1928, acabando en 1959 como consecuencia de las contrapropuestas del Team X.

El CIAM concebía el urbanismo como una extensión de las ideas de vanguardia, así como con el mismo carácter antitradicionalista de estas. La organización se situó en el centro del desarrollo urbanista de la sociedad del bienestar, supuestamente intentando estar más allá de las orientaciones ideológicas presentes en las geografías donde se desarrollaban sus propuestas.

El grupo comenzó este programa con la firme intención de tener una fuerte influencia en el desarrollo de las ciudades en los diferentes continentes. Consecuentemente con su afán internacional, ignoraron sistemáticamente las cuestiones contextuales donde sus proyectos eran emplazados. Las ideas que desarrollaron como respuesta a los problemas de crecimiento acelerado de la vivienda fueron extremadamente agresivas hacia los habitantes de las ciudades. La teoría del *funcionalismo* que desarrollaron se inscribía en una lógica universalista que no ejercía una mirada suficientemente profunda en las culturas locales donde se proyectaba. Las técnicas que plantearon se aplicaban sin importar si se traba de un país u otro, sin contemplar en absoluto las capacidades simbólicas de los edificios en relación con las cosmogonías de los diferentes contextos. La misma aproximación fue aplicada a la planificación urbana—una tradición abrasiva no desconocida en la modernidad, si por ejemplo pensamos en el Plan Haussmann para París y su estrategia de demoler completamente el centro de la ciudad y erigir desde cero.

Siguiendo sus propuestas, el grupo distinguía entre la ya clásica idea de *ciudad jardín* oponiéndola a su propia conceptualización de la ciudad bajo el concepto de *ciudad concentrada*. Una de las mayores diferencias en su propuesta era que la ciudad ya no se concebiría como una malla en base a una organización axial, si no que la orientación se realizaría en relación al Sol para aprovechar sus cualidades energéticas y lumínicas. El grupo insistió en las capacidades del urbanismo para estandarizar las condiciones de vida de todos desde un prominente idealismo, reflexionando sobre la organización colectiva, manteniendo la libertad individual y subrayando la relevancia del tiempo recreativo. Algunos de los elementos de sus programas¹: organización eficiente, nuevas técnicas de construcción, trabajo con escalas y proporciones, uso de regulaciones del terreno, unidad de grupo visuales, facilitación de la circulación de vehículos y pedestres, y una disposición libre de planes del terreno serían los puntos de su programa. La influencia de estas ideas se difundiría ampliamente, como puede verse en innumerables planificaciones urbanas y edificios presentes a lo largo de todo el globo.

A través de sus buenas intenciones, este discurso produjo construcciones que se podrían comparar a un lenguaje artificial. Elegantemente compuestas, sus reglas funcionaban como relojes, cuando se imaginaban en situaciones ideales. Pero confrontadas con la realidad, desprendían una falta de los estratos que entran aleatoriamente en la composición de una gramática, tales como los sonidos, las nuevas palabras o los modismos introducidos por las sedimentaciones del inconsciente colectivo. Un idioma que esta vivo crece, se modifica y se adapta por la influencia de sus usuarios. Necesariamente, no puede ser absoluto ni finito. A pesar de su elegancia, el Estilo Internacional se podría considerar como un esperanto arquitectónico. Era un proyecto utópico pensado para una mejor vida colectiva para todos pero proyectado por un pequeño núcleo de mentes iluminadas. Aquí, *todo el mundo* correspondería a *nadie*. De esta manera, las cuestiones relaciones con la identidad se borraban de la ecuación, y la idea de *lugar* se concebía en vez de tal como un *espacio* divisible, contable y extensible; listo para concebirse desde cero un plano proporcionado y llano, dibujado en el

1 MUMFORD, Eric: *The CIAM Discourse on Urbanism 1928-1960*, 2002

papel e insertado en el mundo físico. El funcionalismo no funcionó muy bien. En esos planos silenciosos realizados para masas impersonales se puede sentir un vacío racional.

En respuesta a las premisas del CIAM, el Team X —quienes se presentaban a sí mismos como una familia, en oposición a la conscientemente burocratizada estructura del CIAM— contemplaba la ciudad como un espacio social con su propio vívido lenguaje. Cuestionaban las ideas funcionalistas de estandarización con las herramientas conceptuales provenientes de la filosofía existencialista y la antropología estructuralista. Siguiendo su programa, no era posible homogeneizar los proyectos de vivienda porque cada uno de ellos se emplazaría en situaciones particulares. Su propuesta era repensar la ciudad desde tres puntos: asociación, identidad y flexibilidad. En algunas ocasiones, introducirían un cuarto elemento, los *cluster* (grupo, racimo o cúmulo), un término muy sugestivo para denominar las nuevas realidades sociales todavía sin nombre. Con la idea de asociación, trabajarían desde la perspectiva de cómo los habitantes se organizan socialmente: casa/hogar, calle, barrio y ciudad; todos estos elementos se entendían desde parámetros sociales que transportan diferentes maneras de entender el territorio, las maneras de vivir y los valores. El espacio, de esta manera, devendría un lugar de encuentro y socialización, donde compartir e intercambiar, y en el que los habitantes pueden crear un tejido de ligaciones. La ciudad así se concebía como una comunidad variable a la que los individuos pueden pertenecer. A causa de ello, las formas habrían de ser adaptadas para trabajar hacia un sistema simbólico que produjese un sentido de pertenencia, contribuyendo a conformar la identidad. El Team X pensó la ciudad como un organismo flexible hecho de cambios y mutaciones, listo para ser adaptado a nuevas situaciones por venir, con la capacidad de incorporar los nuevos proyectos de arquitectos o las intervenciones realizadas por los mismos ciudadanos.

Cercana a estas propuestas del Team X, la serie en desarrollo *Inopias* de Antonio R. Montesinos emplaza algunas cuestiones para problematizar el urbanismo. Uno de los puntos fundamentales de esta *familia* de arquitectos era la reflexión acerca de diseño urbano entendido desde la perspectiva de los usuarios. Montesinos enuncia su práctica exactamente desde ese punto. Él *ensaya* a través de modelos posibles de ciudades fuertemente inspiradas por el conocido como *Modern style*, pero con el objetivo de tergiversar y agotar esos modelos. Sus maquetas se realizan con los materiales que se encuentran en el sitio donde son producidas, a menudo materias modestas que han estado acumulando polvo en un algún oscuro almacén o han sido encontradas en la calle. Las composiciones que el artista produce son realizadas cuidadosamente con el objetivo de proponer una vista concreta, organizadas para la lente de la cámara, acabando como pura imagen recogida en la perspectiva de la lente. La tergiversación de estos modelos utópicos también propone unos ejercicios de prospectiva practicados desde una metodología de ensayo y error. Esta metodología sigue una aproximación de carácter lúdico que se puede trazar, además de en *Inopias*, en otros proyectos de Montesinos, tal como la serie de dibujos *Igual medida*, un conjunto de planos isométricos desarrollados a partir de una misma cuadrícula cuyo trazado resulta en diferentes soluciones formales.

Se podría decir que en su investigación, el artista propone tres niveles de arqueología. El primero sería extrapolado desde la ya clásica técnica del *object trouvé*. A los materiales olvidados o desechados se les otorga una segunda vida, que va más allá del método que proviene de las vanguardias históricas; en el caso de Montesinos, este sistema habla de la materialidad misma de los objetos encontrados. Es sus instalaciones, la escala *micro* está relacionada con una mayor cartografía. Los desechos utilizados en las composiciones apuntan hacia sus propios orígenes —producción masiva de plásticos provenientes de las explotaciones petrolíferas; maderas importadas, ambas como parte de sistemas económicos altamente industrializados; restos de edificios cuya construcción fue abandonada, como restos de persianas y similares, por poner algunos ejemplos— pero también hacia las razones de su propio rechazo —sobreproducción y economías basadas en la obsolescencia. La segunda estrategia de carácter arqueológico estaría en la recolección de planes de ciudades utópicos, de los cuales el artista recoge sus soluciones formales pero también sus conflictos. La combinación de estas dos estrategias de trabajo podría ser denominada como *model trouvé*. A través del examen de estas ruinas conceptuales se podría decir lo mismo que de unas ruinas históricas: *estos paisajes acogen una estructura arquitectónica ambigua; ambigua porque es difícil determinar si están a punto de colapsar o si están en medio del proceso de ser erigidas*². Este ejercicio es utilizado por Montesinos para traer a debate una discusión proactiva sobre en que

2 VERGNE, Philippe, prefacio a GONZALEZ-FOERSTER, Dominique, *chronotopes & dioramas*, Dia Art Foundation, New York, 2010.

tipo de modelos urbanos a la gente le gustaría vivir. Esta conversación también cuestiona a los mismos habitantes de la ciudad, con la pregunta acerca de cual es el nivel de compromiso que quieren adquirir con la ciudad y con los otros habitantes, a través de interrogarse acerca de cómo se realiza y se decide el diseño urbano. El tercer procedimiento arqueológico es de carácter lúdico. A través de formas pretéritas, Montesinos articula una narración física que abre otras posibilidades en su recombinación, usando maquetas como un mecanismo de proyección. Esta propuesta sigue una estrategia similar a la que se encuentra en la publicación editada por el artista *Afinidad Visual Operatoria*, refiriendo a la metodología practicada por Aby Warburg, en la que se entienden la continuidades y posibilidades en la narración histórica a través de formas semejantes que provienen de diferentes culturas. Desde este sistema lúdico, la improvisación, la imaginación y el deseo aparecen como un posible método de diseño que habla desde una ciudad de carácter necesariamente incompleto, contra una reduccionista posición absoluta. En la exploración de las posibilidades, la ciudad aparece como un organismo siempre inacabado, tal como lo concibieron los arquitectos del Team X. Estos puntos incompletos apuntan no solo hacia futuros planes de desarrollo sino hacia una práctica ciudadana de producción de espacio a través una sedimentación colectiva, tal como pasa en el lenguaje. Una ciudad ha de ser practicada, negociada y construida por sus habitantes.

En su humilde escala, Antonio R. Montesinos trabaja al mismo tiempo desde la crítica y la fascinación por el urbanismo. Presenta la ciudad como un juego. Este juego de rol performativo como ciudadano-arquitecto-*desde abajo* propone una cuestión crucial: ¿podríamos considerar que los urbanistas usan la ciudad como un tablero de juego en el que desarrollar sus concepciones? Cuando uno piensa acerca de lo repetitivo de las soluciones que los arquitectos del CIAM propusieron, implantando modelos muy semejantes una y otra vez en todas partes sin considerar en absoluto los deseos o necesidades reales de los ciudadanos, se llega a la conclusión de que la ciudad es simplemente una construcción virtual para ellos, una cuadrícula "ideal" en la que distribuir sus estructuras de forma aleatoria. Desafortunadamente, su influencia es todavía muy presente y a menudo no son los ecos del Team X los que resuenan en las calles. *Inopias* sirve como una plataforma para facilitar un debate acerca de las posibilidades de otro diseño urbano; uno realizado desde el ejercicio y al negociación ciudadana. En estos ejercicios quizá pueda aparecer un *urbanismo desde abajo* que posibilite espacios de enunciación de los habitantes de un lugar para desarrollar una ciudad del signo del deseo. Así se podría generar un elocuente idioma vívido con sus conflictos incorporados y soluciones sedimentadas.